

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan praktik kerja lapangan (PKL) atau magang merupakan program yang bermanfaat untuk mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan pengalaman secara nyata tentang dunia kerja. Penerapan ilmu pengetahuan yang didapat mahasiswa selama kegiatan belajar dikampus baik itu praktek maupun teori merupakan hal yang perlu dilaksanakan. Bagi mahasiswa D3 kegiatan magang dilaksanakan pada semester 5, mahasiswa magang diharapkan dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama magang ketika mereka sudah lulus dan mulai terjun di dunia kerja.

Kegiatan magang dilaksanakan secara berkelompok maupun individu, pada kegiatan magang mahasiswa dituntut untuk dapat melaksanakan tugas yang diberikan oleh perusahaan sesuai dengan peran yang telah dipercayakan kepada mahasiswa. Dalam proses pelaksanaannya mahasiswa diharapkan dapat melakukan pengelolaan waktu, melakukan improvisasi, dan bertanggung jawab dengan hasil kerja mereka.

Rangkaian tugas selama kegiatan magang mulai dari 12 Agustus 2024 s/d 12 Desember 2024 yang dilaksanakan di Mark Design Surabaya diharapkan dapat membentuk mahasiswa menjadi individu yang terampil secara praktik maupun teori. Penulis melaksanakan kegiatan magang secara berkelompok, kelompok ini bertanggung jawab untuk pembuatan website dengan berbagai tugas seperti sebagai frontend, backend, dan full stack.

Pada periode kegiatan magang di Mark Design, penulis mendapatkan tanggung jawab utama sebagai seorang full stack developer. Tugas dari seorang full stack developer merupakan gabungan tugas dari frontend developer dan backend developer. Ketika dalam proses pengolahan data dan penyiapan API seorang full stack akan berkolaborasi dengan dengan backend developer begitu pula ketika proses implementasi design ke dalam bentuk web seorang full stack akan berkolaborasi dengan frontend developer, hal ini bertujuan untuk menghasilkan

aplikasi website yang berjalan secara harmonis. Selama proses pengembangan website secara full stack penulis menggunakan beberapa tools pengembangan full stack seperti: Nuxtjs dan Laravel.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Kegiatan magang atau praktik kerja lapangan(PKL) ini memiliki tujuan dan manfaat, diantaranya:

1.2.1 Tujuan Umum Magang

- a. Menambah wawasan mahasiswa terhadap aspek-aspek yang akan didapatkan pada PKL berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja lainnya.
- b. Memantapkan keterampilan mahasiswa yang nantinya digunakan pada dunia kerja sesuai dengan program studi yang dipilih.
- c. Melatih mahasiswa berpikir secara kritis ketika PKL berlangsung yang nantinya agar siap pada dunia kerja yang sesungguhnya

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- a. Mampu mengubah design photoshop menjadi sebuah tampilan website.
- b. Membuat website yang sesuai dengan kebutuhan dan permintaan pelanggan.
- c. Mengembangkan full stack web untuk pelayanan pelanggan pada Fifteenth Cafe.

1.2.3 Manfaat Magang

Manfaat yang didapatkan penulis selama magang di Mark Design Surabaya antara lain:

- a. Meningkatkan pengetahuan teoritis dan praktik dalam dunia kerja.
- b. Melatih untuk beradaptasi dengan lingkungan baru.
- c. Melatih untuk berkerja dibawah tekanan.
- d. Meningkatkan kemampuan kolaborasi dalam tim.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan magang atau praktik kerja lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Mark Design berlokasi di Jl. Lombok No.15, Ngagel, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60271. Adapun kontak yang dapat dihubungi:

Email : info@markdesign.net

Website : <https://markdesign.net/>



Gambar 1.1 Peta lokasi magang Fifteenth Cafe by Mark Design

1.3.2 Jadwal Kerja

Jadwal kerja di Mark Design mulai hari Senin s/d Jum'at pada jam 08:00 s/d 16:00. Untuk kegiatan magang dilaksanakan secara hybrid, kegiatan magang secara luring dilaksanakan setiap hari Kamis mulai jam 08:30 s/d 16:00, sedangkan untuk jadwal magang daring dilakukan setiap hari Senin s/d Rabu dan Jum'at mengikuti jam kantor.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang diterapkan dalam kegiatan magang adalah sebagai berikut:

a. Metode Wawancara

Metode wawancara dilaksanakan dengan melakukan diskusi dengan Bapak Ibnu Fajar selaku pembimbing lapangan. Metode ini bertujuan untuk menguraikan

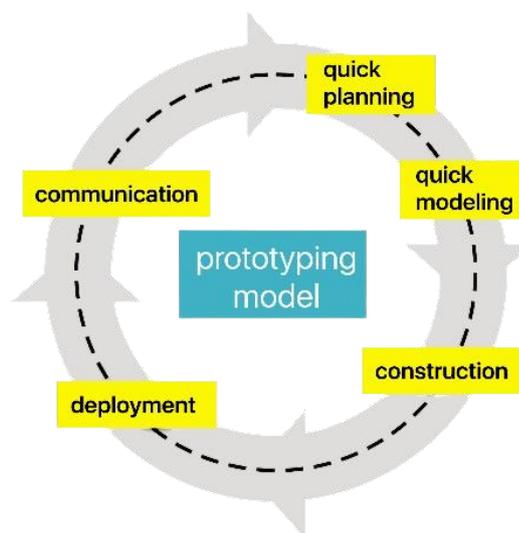
permasalahan dan permintaan dari pelanggan, untuk menentukan teknologi pengembangan website yang akan digunakan, serta untuk menguraikan masalah yang mungkin akan terjadi selama proses pengembangan aplikasi website.

b. Metode Studi Pustaka

Setelah metode wawancara selesai, penulis dan tim akan melakukan riset mandiri untuk mengetahui lebih dalam mengenai teknologi pengembangan aplikasi website yang akan digunakan. Pada metode ini penulis serta tim juga melakukan riset untuk menentukan alternatif teknologi pengembangan aplikasi website yang lainnya untukantisipasi apabila terjadi hambatan pada teknologi pengembangan aplikasi website yang telah ditentukan.

c. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pengembangan aplikasi website di Mark Design adalah dengan menggunakan metode prototype. Metode Prototype adalah teknik pengembangan sistem yang menggunakan prototype untuk menggambarkan sistem sehingga klien atau pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem yang akan dibangun oleh tim pengembang. Dengan metode ini, pengembang dan pelanggan bisa saling berinteraksi selama proses pengembangan software (Muazzam, 2022).



Gambar 1.2 Metode prototype

Berikut adalah penjelasan dari setiap tahap dari metode prototyping:

1. Communication

Pada tahap ini pembimbing lapangan akan melakukan pengumpulan data melalui proses wawancara dengan client untuk mengetahui kebutuhan client. Kemudian gagasan serta data yang telah diperoleh akan disampaikan kepada tim magang dalam sesi briefing.

2. Quick planning

Setelah gagasan telah disampaikan dengan baik, tim magang dan pembimbing lapangan akan membuat perencanaan tentang prototype yang akan dikembangkan dengan mengedepankan Minimum Viable Product (MVP). MVP adalah versi awal dari suatu produk dengan fitur inti yang cukup untuk memenuhi kebutuhan utama pengguna atau menyelesaikan permasalahan inti. Tujuan dari MVP adalah untuk mempercepat proses pengembangan, menguji ide produk di pasar, dan mendapatkan umpan balik dari pengguna secepat mungkin dengan sumber daya seminimal mungkin.

3. Quick modelling

Pada tahap quick modelling tim design akan membuat gambaran antarmuka aplikasi web dengan memanfaatkan figma maupun photoshop. Hasil dari tahap ini harus benar-benar sesuai dengan permintaan dan rencana yang telah ditentukan pada tahap-tahap sebelumnya.

4. Construction

Pada tahap ini tim magang akan mengkonversi hasil design pada tahap quick modelling menjadi aplikasi website dengan memanfaatkan HTML, CSS, javascript, dan tools pengembangan lainnya. Diakhir tahap ini akan dilakukan sebuah pengujian untuk mendeteksi adanya *bug* dan penambahan fitur lain jika diperlukan, proses ini akan terus berulang sampai aplikasi website dapat berjalan dengan harmonis.

5. Deployment

Setelah prototype sudah selesai sepenuhnya dan telah disetujui oleh pembimbing lapangan serta client, proses hosting website kedalam web server akan dilakukan oleh pembimbing magang. Website yang telah berjalan diatas web server akan dilakukan sebuah uji coba fitur yang akan dilakukan oleh client untuk mengetahui fitur-fitur sudah dapat berjalan sesuai dengan permintaan client. Pada akhir tahap ini client diberikan kesempatan untuk memberikan perintah revisi ataupun pemeliharaan sistem jika belum puas dengan hasil akhir yang telah dikembangkan.