

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Magang adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun peserta pelatihan suatu lembaga atau perusahaan untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung di lapangan sesuai dengan bidang studi atau keahlian yang dimiliki. Dalam kegiatan magang mahasiswa dibentuk secara berkelompok dan menjalankan kegiatan lapang sesuai dengan peletakan bidangnya. Dengan hal tersebut mahasiswa akan mendapatkan pengalaman dan keterampilan untuk bekal ke dunia kerja. Tujuan dari magang ini adalah memberikan pengalaman praktis kepada peserta magang sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah dipelajari di institusi pendidikan ke dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya.

Kegiatan magang ini dilaksanakan di Mark Design selama 4 bulan sejak 12 Agustus 2023 sampai 12 Desember 2024. Mark Design merupakan perusahaan Pengembangan Web Design terkemuka yang berlokasi di Kota Surabaya, Indonesia. Dengan fokus pada layanan Perencanaan dan Strategi Aplikasi, perusahaan ini melakukan analisis pasar, perencanaan, dan pengembangan website yang sesuai kebutuhan klien. Mark Design bertujuan menyebarkan kesadaran dari hasil karya yang di lakukan dan untuk memasarkan bisnis melalui rekomendasi yang memuaskan.

Dalam masa magang Mark Design, penulis mendapatkan kesempatan untuk membangun sistem backend untuk pemesanan pada cafe fifteenth. Tugas dari seorang backend adalah fokus membangun sistem di bagian belakang layar untuk menjalankan sistem yang akan di gunakan. Dalam proses pengembangan, seorangan backend di tugaskan untuk membuat sebuah api untuk menjembatani antara backend dengan frontend. Selama pengembangan sistem backend ini, penulis menggunakan tools pengembangan lumen Laravel.

### **1.2 Tujuan Dan Manfaat**

#### **1.2.1 Tujuan Umum Magang**

- a. Melatih mahasiswa untuk beradaptasi terjun langsung dalam lingkungan kerja.

- b. Meningkatkan pemahaman mahasiswa pentingnya team work dan kondisi dunia kerja sesungguhnya.
  - c. Mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang pengembangan website.
  - d. Memperluas keterampilan penggunaan berbagai tools dan teknologi terkait pengembangan web
  - e. Mendapatkan pengalaman kerja praktis di lingkungan industri IT.
- 1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Secara khusus tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Mark Design adalah:

- a. Memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman kerja Mahasiswa dengan mengeksplorasi kegiatan perusahaan/industri/instansi serta unit bisnis strategis lain sebagai tempat pelaksanaan PKL yang layak.
- b. Memberikan peluang kepada Mahasiswa untuk memperkuat keterampilan dan pengetahuannya, yang pada gilirannya akan meningkatkan kepercayaan diri dan kematangan personal.
- c. Melatih Mahasiswa agar dapat melihat secara kritis perbedaan atau kesenjangan (gap) antara pengalaman lapangan dengan pembelajaran di bangku kuliah.
- d. Membuka peluang bagi Mahasiswa untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.3 Manfaat Magang

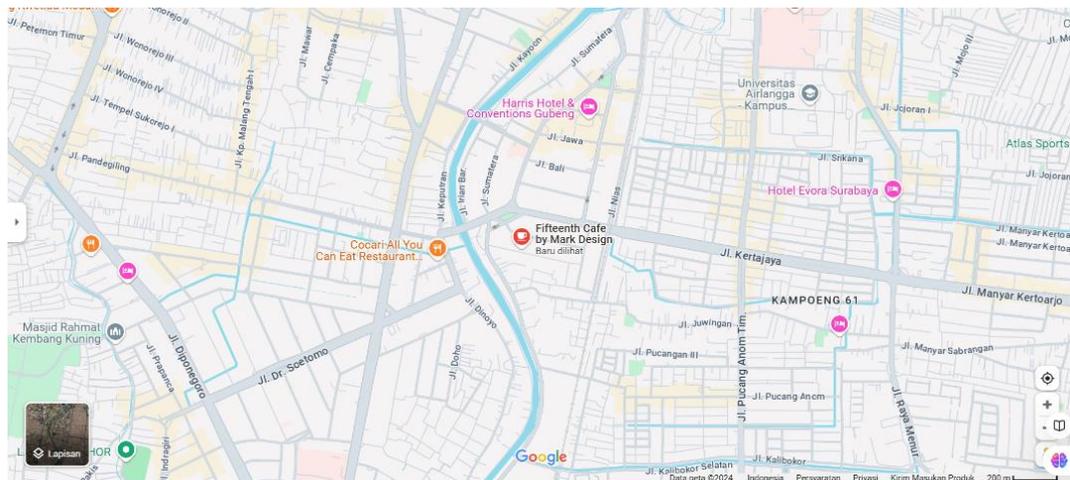
Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Mark Design adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan dan meningkatkan keterampilan serta daya kreativitas dalam konteks disiplin ilmu yang dikuasai.
- b. Menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja di masa depan.
- c. Memperluas wawasan, pengetahuan, dan pengalaman sebagai bagian dari generasi yang dipersiapkan untuk berkontribusi langsung dalam masyarakat, terutama dalam lingkungan kerja mereka.

### 1.3 Lokasi Dan Jadwal Kerja

#### 1.3.1 Lokasi Kegiatan

Lokasi kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan di Jl. Lombok No.15, Ngagel, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60246. Berikut merupakan peta lokasi yang akurat tentang letak pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Mark Design

#### 1.3.2 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Mark Design sebagai berikut:

- a. Mulai dari tanggal 12 Agustus 2024.
- b. Berakhir pada tanggal 13 Desember 2024.
- c. Masuk hari Kamis.
- d. Jam kerja mulai pukul 08:30 hingga 15:00.
- e. Istirahat pukul 12:00 hingga 13:00

### 1.4 Metode Pelaksanaan

#### 1.4.1 Metode Pelaksanaan Dosen Pembimbing

Kegiatan praktik ini dilakukan dengan menggunakan metode berikut:

- a. Pembentukan Kelompok Magang

Mahasiswa peserta magang akan memilih kelompok magang, setidaknya hingga 4 anggota dengan 1 sebagai ketua kelompok.

- b. **Survei Lokasi Magang**

Pencarian informasi terkait Perusahaan yang akan ditempati selama magang, yang akan menerima mahasiswa magang dilakukan dengan survey secara menyeluruh dan mencari informasi lebih lanjut dalam internet.
  - c. **Penepatan Lokasi Magang**

Penetapan lokasi magang dilakukan dengan persetujuan seluruh anggota kelompok serta mempertimbangkan lokasi, biaya hidup, dan kelayakan dari Perusahaan atau instansi. Penetapan lebih lanjut dilakukan oleh coordinator bidang studi dan program studi dengan persetujuan dari ketua jurusan.
  - d. **Pengajuan Proposal**

Proposal magang dibuat oleh mahasiswa yang akan melaksanakan magang, dan juga membuat curriculum vitae dan portofolio.
  - e. **Konfirmasi Penerimaan**

Melakukan konfirmasi penerimaan kepada pihak perusahaan atau instansi terkait tentang periode kerja dan jumlah peserta magang yang akan diterima.
  - f. **Pembekalan Magang**

Mahasiswa magang menerima pembekalan sebelum mereka berangkat. Pembekalan ini mencakup pedoman tentang bagaimana berperilaku selama magang, metode, dan materi untuk bekal magang yang diberikan oleh dosen atau praktisi perusahaan.
  - g. **Pelaksanaan Magang**

Mahasiswa magang menerima surat pengantar dari koordinator magang dan berlangsung selama kurang lebih empat bulan.
  - h. **Pembuatan Laporan Magang**

Catatan kegiatan harian serta laporan magang harus dibuat oleh peserta magang.
- 1.4.2 Metode Pelaksanaan Pembimbing Lapangan
- Langkah-langkah pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) meliputi:
- a. Kegiatan diskusi untuk membahas pola pikir Masyarakat yang masih takut untuk terjun ke dunia bisnis.
  - b. Pengumpulan data informasi maupun jasa untuk memudahkan konsumen

dalam menerima informasi.

- c. Memenuhi kaidah yang telah ditentukan di dunia Teknologi Informasi
- d. Kegiatan Praktik Kerja dengan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan yang telah disepakati Bersama Dosen Pembimbing Lapang dan menerapkan ilmu yang diberikan Pembimbing Lapang.