

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital kini menjadi kebutuhan pokok bagi lembaga pendidikan dalam mendukung aktivitas pembelajaran, administrasi, serta komunikasi dengan orang tua murid. Aplikasi mobile menjadi salah satu solusi yang banyak dipilih karena sifatnya yang praktis, mudah diakses, dan mampu menyediakan layanan secara real time .

Taman Kanak-Kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan anak usia dini juga memerlukan dukungan teknologi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data, mulai dari administrasi siswa, absensi, hingga pelaporan perkembangan anak. Salah satu tantangan utama dalam pengembangan aplikasi pendidikan adalah bagaimana mengelola data secara terstruktur, aman, dan mudah diakses oleh pengguna.

CV. Araya Media IT, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak, memiliki komitmen dalam mendukung digitalisasi pendidikan melalui solusi teknologi yang inovatif. Perusahaan ini menjadi salah satu tempat yang strategis bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Program PKL tersebut memberikan kesempatan mahasiswa untuk mengaplikasikan teori yang dipelajari ke dalam dunia kerja nyata, sesuai dengan kurikulum yang menekankan 60% praktik dan 40% teori.

Dalam konteks pengembangan aplikasi mobile TK Alim, salah satu aspek terpenting adalah perancangan database. Database berfungsi sebagai fondasi utama dalam pengelolaan informasi, memungkinkan sistem untuk menyimpan, mengolah, dan menyediakan data secara efisien serta konsisten (Pardeshi dan Nile, 2024).

Desain database yang baik dapat mendukung integrasi antarfitur aplikasi, meningkatkan kecepatan akses data, serta menjamin keamanan informasi sensitif pengguna. Oleh karena itu, perancangan database aplikasi mobile TK Alim di CV. Araya Media IT menjadi langkah krusial dalam menciptakan solusi digital yang bermanfaat, handal, dan sesuai dengan kebutuhan lembaga pendidikan anak usia dini.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dari diadakannya Praktik Kerja Lapang (PKL) di CV. Araya Media IT adalah sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum Magang

- a. Memperluas wawasan dan pengalaman mahasiswa dalam dunia kerja yang sesuai dengan keahlian di bidang teknologi informasi.
- b. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk memperoleh keterampilan praktis dan pengalaman kerja nyata, sehingga mereka dapat memecahkan permasalahan yang muncul di lingkungan kerja.
- c. Mendukung misi Politeknik Negeri Jember dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas, profesional, dan disiplin serta mampu mengimplementasikan ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

- a. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk meningkatkan keahlian teknis dan kemampuan interpersonal melalui projek-projek lapangan yang sesuai dengan spesialisasi mereka.
- b. Membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan profesional di industri serta memahami norma-norma dalam lingkungan kerja industri.

- c. Mendorong mahasiswa untuk mengasah kemampuan analitis dan pemecahan masalah mereka, dengan menuntut mereka untuk memberikan analisis yang logis dan konstruktif atas laporan kegiatan yang dijalankan.

1.3 Manfaat Magang

Berdasarkan latar belakang di atas, maka manfaat dari diadakannya Praktik Kerja Lapang (PKL) di CV. Araya Media IT adalah sebagai berikut:

1.3.1 Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi sarana latihan untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi nyata di lingkungan kerja.
- b. Meningkatkan keterampilan praktis dan kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, serta memperluas jaringan profesional.
- c. Memperoleh kepercayaan diri yang lebih tinggi melalui pemantapan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh selama magang.

1.3.2 Bagi Politeknik Negeri Jember

- a. Memperoleh pembaruan tentang teknologi informasi dan komunikasi terkini yang digunakan dalam industri, yang berguna untuk memperbarui dan menyelaraskan kurikulum.
- b. Menciptakan kesempatan untuk kerja sama yang lebih erat dengan industri, yang akan meningkatkan keterkaitan dan kualitas pendidikan yang disampaikan kepada mahasiswa.

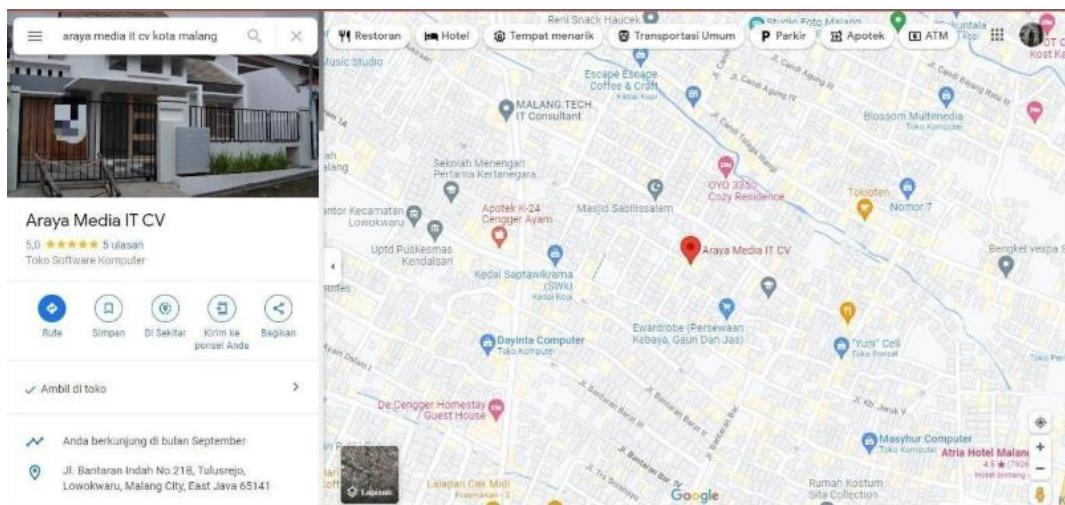
1.3.3 Bagi Industri

- a. Memperoleh karyawan potensial yang telah siap bekerja dengan keterampilan praktis dan teoretis yang lengkap, serta memiliki pemahaman yang baik tentang budaya dan dinamika kerja industri.
- b. Menerima solusi inovatif dan alternatif untuk berbagai permasalahan praktis dari kontribusi ide dan kreativitas yang ditawarkan oleh mahasiswa.

1.4 Lokasi dan Waktu

1.4.1 Lokasi

Lokasi kegiatan Praktek Kerja Lapang adalah pada CV. Araya Media IT Malang yang berada di Jl. Bantaran Indah No.21B, Tulusrejo, Lowokwaru, Malang 65141. Dibawah ini merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Lokasi Kantor CV. Araya Media IT

1.4.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2025 sampai tanggal 30 November 2025. PKL dilakukan setiap hari Senin – Jumat mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB.

Untuk lebih jelasnya mengenai rincian jam kerja dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jam kerja pelaksanaan magang

Hari	Jam	Keterangan
Senin – Jum'at	09.00 – 12.00	Jam Kerja
	11.45 – 13.00	Jam Istirahat
	13.00 – 16.00	Jam Kerja

1.5 Metode Pelaksanaan

Praktek Kerja Lapang (PKL) untuk mahasiswa Program Studi D-IV dilaksanakan saat memasuki semester 7 dan memiliki bobot 8 SKS atau selama

512 jam dalam satu semester dilokasi PKL. Langkah- langkah yang dilakukan oleh peserta PKL :

a. Pembentukan Kelompok

Peserta PKL memilih kelompok yang diinginkan, dengan beranggotakan maksimal 4 mahasiswa.

b. Survey Lokasi PKL

Pencarian informasi tentang perusahaan/industri yang menerima mahasiswa kerja praktek.

c. Penetapan Lokasi PKL

Penetapan lokasi PKL dilakukan dengan mempertimbangkan kelayakan dan kemampuan lokasi PKL. Penetapan lokasi PKL tersebut dilakukan oleh koordinator bidang dan program studi dengan persetujuan dari ketua jurusan.

d. Proposal

Proposal PKL dibuat oleh peserta PKL. Selain membuat proposal peserta juga membuat curriculum vitae dan portofolio.

e. Pengiriman Proposal

Proposal yang telah dibuat dan disetujui oleh koordinator dan mendapat Tandatangan dari direktur akademik selanjutnya dikirim ke perusahaan/instansi terkait.

f. Konfirmasi Penerimaan

Melakukan konfirmasi kepada pihak perusahaan/instansi tentang periode kerja dan jumlah peserta PKL yang diterima.

g. Pembekalan PKL

Pembekalan PKL dilakukan sebelum peserta PKL berangkat. Pembekalan PKL berisi tentang etika, teknik, dan/atau pengayaan materi sebagai bekal PKL yang disampaikan oleh dosen dan/atau praktisi perusahaan/industri.

h. Pelaksanaan PKL

Peserta PKL membawa surat pengantar pemberangkatan PKL dari Wakil Direktur I, dan PKL dilaksanakan selama 4 bulan.

i. Pembuatan Laporan PKL

Laporan yang harus disusun oleh peserta PKL adalah catatan kegiatan harian mahasiswa dan laporan.