

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dan juga mengaplikasikan konsep-konsep spekulatif untuk digunakan didunia kerja yang sesungguhnya (Rafki dkk., 2024). Magang menurut penelitian (Ufia, Dwi Nugroho dan Wahjoedi, 2024), adalah upaya untuk meningkatkan kompetensi diri, yang mempersiapkan hard skill dan soft skill mahasiswa yang berguna sebagai kesiapan mahasiswa untuk terjun ke dunia kerja yang berbeda.

CV Purnama Kreatifa merupakan perusahaan suatu usaha yang bergerak dibidang *Software Development, Software Reseller, Software Training, Electronic & IT Procurement, IT Solution, serta IT Support*. Dengan informasi mengenai perusahaan, kemampuan perusahaan dan cakupan pelayanan. Dapat dilandasi semangat, kesungguhan hati dan professional untuk turut serta dalam usaha pembangunan nasional secara komprehensif dan berkesinambungan. CV Purnama Kreatifa berharap dapat memperoleh kepercayaan dan kesempatan guna memberikan jasa-jasa keahliannya dibidang IT (*software, hardware, jaringan, dll*) dan Elektronik pada daerah maupun nasional.

Pada kegiatan magang yang dilaksanakan selama empat bulan dimulai dari Juli 2025 hingga November 2025, per laporan perkembangan magang ini ditulis penulis mendapatkan tugas pembuatan *website* Manajemen Projek, TPQ, dan *Gateway API*. *Website* Manajemen Projek digunakan agar pengguna dapat pimpinan Projek dapat memantau progress Projek, serta pegawai dapat melaporkan hasil pekerjaan. *Website* TPQ dibuat agar TPQ AL-IKHLAS Citra Garden – Sidoarjo dapat pembagian kelas untuk guru, menilai murid, membuat laporan, serta orang tua bisa memantau sampai mana anak belajar dan nilai yang diperoleh. *Gateway API* dibuat bagaimana cara dua aplikasi berbeda bisa berkomunikasi dengan melalui *gateway* untuk mengakses pembayaran serta melihat laporannya.

Kegiatan magang ini memberikan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah dipelajari di Politeknik Negeri Jember, khususnya dalam bidang pengembangan *website* dan sistem informasi, serta memperoleh pengalaman praktis dalam lingkungan kerja profesional.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari program magang ini terdiri dari dua tujuan yaitu tujuan umum dan sasaran khusus dari magang. Selain itu, program magang ini juga memberikan manfaat bagi mahasiswa, Perusahaan/instansi tempat magang, dan Politeknik Negeri Jember. Berikut rincian tujuan dan manfaat dari program magang ini.

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Adapun tujuan umum magang adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan dalam lingkungan kerja nyata.
- b. Memperoleh pengalaman praktis dalam pengembangan sistem informasi berbasis web.
- c. Membekali mahasiswa agar lebih siap dalam menghadapi pekerjaan setelah menyelesaikan studi.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

Adapun tujuan umum magang adalah sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan berkomunikasi dalam dunia kerja melalui kerjasama dengan tim dan mentor di lapangan.
- b. Memahami proses analisis kebutuhan sistem dan implementasinya.
- c. Menguasai teknologi *website development* menggunakan *framework* *CodeIgniter 3 + Bonfire v0.9.0*.

1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

Adapun manfaat dari kegiatan magang ini adalah sebagai berikut:

Bagi Mahasiswa:

- a. Meningkatkan kompetensi teknis dalam *website development*.
- b. Memperoleh pengalaman kerja tim dalam lingkungan profesional.
- c. Membangun portofolio profesional.

Bagi Perusahaan/Instansi:

- a. Mendapatkan kontribusi dalam pengembangan sistem informasi
- b. Menjalin kerjasama dengan institusi pendidikan

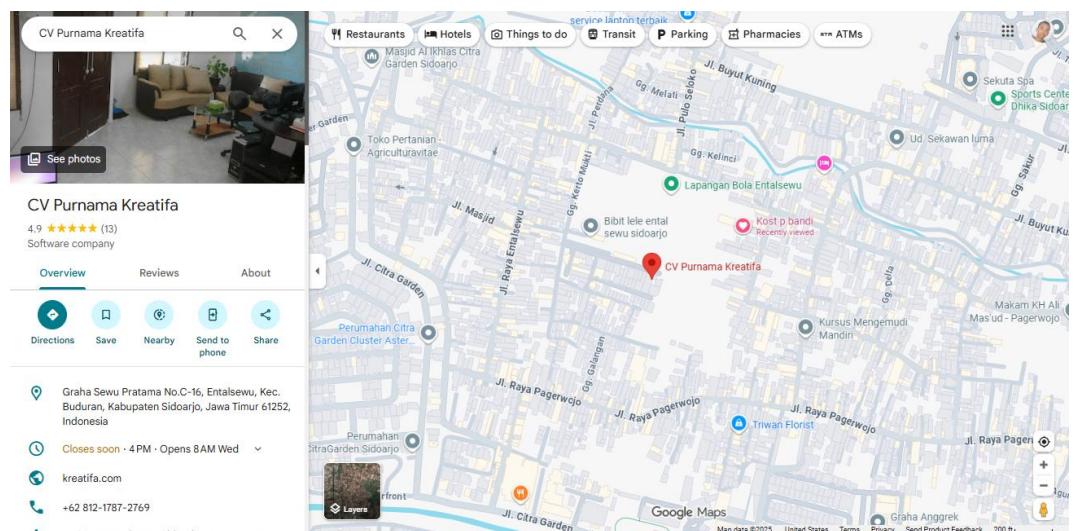
Bagi Institusi Pendidikan:

- a. Memperkuat hubungan dengan industri.
- b. Meningkatkan kualitas lulusan yang siap kerja.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Kegiatan Magang ini dilaksanakan di CV. Purnama Kreatifa selama 4 bulan, dimulai dari tanggal 21 Juli 2025 sampai dengan 28 November 2025. CV. Purnama Kreatifa berlokasi di Graha Sewu Pratama No.C-16, Entalsewu, Kec. Buduran, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61252, Indonesia. Peta lokasi perusahaan ada pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Peta Lokasi CV. Purnama Kreatifa

1.3.2 Waktu

Waktu magang dimulai 21 Juli 2025 sampai 28 November 2025 yaitu 20 SKS dengan jangka waktu sekitar 4 bulan. Kegiatan Magang dilakukan pada lima hari kerja yaitu setiap hari senin sampai dengan jumat pada pukul 08.30 WIB hingga pukul 17.00 WIB dengan istirahat pukul 12.00 WIB hingga 12.30 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan magang ini menggunakan metode pelaksanaan yang terbagi dalam beberapa tahapan untuk memastikan pengembangan *website* Manajemen Projek, TPQ, dan *gateway API* dapat berjalan dengan optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4.1 Pengenalan Perusahaan

Tahap pengenalan perusahaan adalah fase awal dimana mahasiswa magang diberikan orientasi mengenai profil perusahaan, visi-misi, struktur organisasi, budaya kerja, dan aturan-aturan yang berlaku. Pada tahap ini mahasiswa juga diperkenalkan dengan lingkungan kerja, rekan-rekan tim, supervisor, serta divisi-divisi yang ada di perusahaan.

1.4.2 Pembelajaran

Pembelajaran bertujuan untuk memahami secara mendalam tentang teknologi, *tools*, dan metodologi yang digunakan dalam pengembangan Projek di perusahaan. Mahasiswa melakukan pengamatan terhadap sistem yang sudah berjalan, mempelajari dokumentasi teknis, menganalisis *requirement* dari kedua *website* yang akan dikembangkan, serta memahami flow bisnis dan kebutuhan pengguna. Proses pembelajaran juga mencakup pendalaman teknologi web *development*, *database management*, dan *plugin* untuk visualisasi data yang akan digunakan dalam Projek.

1.4.3 Pembagian Tugas Projek

Tahap pembagian tugas Projek merupakan fase perencanaan di mana supervisor dan mahasiswa bersama-sama menentukan pekerjaan yang harus dilakukan, membagi tugas secara jelas kepada setiap anggota, serta menetapkan target yang ingin dicapai.

1.4.4 Pengembangan Sistem

Tahap pengembangan sistem adalah fase pelaksanaan, yaitu mengerjakan pengembangan website sesuai dengan tugas yang telah dibagi kepada setiap anggota kelompok sampai batas waktu yang ditentukan, kemudian hasilnya dipresentasikan. Jika terdapat masukan atau revisi, perbaikan segera dilakukan dengan tenggat waktu yang telah disepakati.

1.4.5 Presentasi dan Evaluasi

Tahap presentasi dan evaluasi merupakan fase final dimana mahasiswa mempresentasikan hasil pengembangan kepada direktur. Evaluasi dilakukan untuk mengukur pencapaian target, kualitas hasil kerja, dan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna. *Feedback* yang diperoleh dari presentasi digunakan untuk melakukan perbaikan dan optimalisasi sistem sebelum diserahkan ke pengguna akhir.