

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk mengimplementasikan hasil studi yang telah dipelajari di bangku perkuliahan dan memperkenalkan mahasiswa pada dunia usaha, dibutuhkan adanya kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Praktik Kerja Lapangan adalah bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di tempat perkuliahan dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Kegiatan PKL ini biasa dilaksanakan pada perusahaan atau industri atau instansi dan unit bisnis strategis.

PKL ini dilaksanakan di perusahaan Cloud Astro, adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang Information Technology (IT) khususnya dalam bidang jasa pembuatan software yang beralamatkan di ruko jalan Jakarta nomor 4 kav c Kota Malang Provinsi Jawa Timur.

Dalam pelaksanaan kegiatan PKL, ada salah satu client perusahaan yaitu Dinas Sosial dan Tenaga Kerja Kota Batu yang memesan software untuk pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah aplikasi untuk mempermudah pengolahan data hasil survei. Sehingga dengan adanya sistem ini, diharapkan dapat digunakan oleh petugas survei mulai dari proses penginputan data sampai melihat hasil survei dalam bentuk laporan atau tabel interaktif.

Aplikasi ini dirancang berbasis *website* sehingga aplikasi ini dapat dioperasikan pada telepon seluler ataupun komputer yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun oleh petugas survei. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah petugas dalam melaporkan hasil survei dengan mudah dan cepat, sehingga hasilnya juga dapat dengan cepat diketahui.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan tersebut, dapat diambil suatu rumusan masalah tentang bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapang ini ada 2 (dua) tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, dapat di jelaskan sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

- 1) Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap aspek-aspek di dalam dunia kerja.
- 2) Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis pada perbedaan pengajaran secara teori dan praktik kerja sesungguhnya di dunia kerja.

b. Tujuan Khusus

Membuat aplikasi pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu sehingga mempermudah petugas dalam melaporkan hasil survei dengan mudah dan cepat, sehingga hasilnya juga dapat dengan cepat diketahui.

1.2.2 Manfaat

Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapang ini ada 2 (dua) manfaat, yaitu manfaat umum dan manfaat khusus, dan dapat di jelaskan sebagai berikut:

a. Manfaat Umum

Manfaat umum dari Praktik Kerja Lapang ini adalah:

- 1) Melatih kemandirian mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap suatu permasalahan yang ada di dunia kerja.

- 2) Menguji keterampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja.
- 3) Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal dalam dunia kerja.

b. Manfaat Khusus

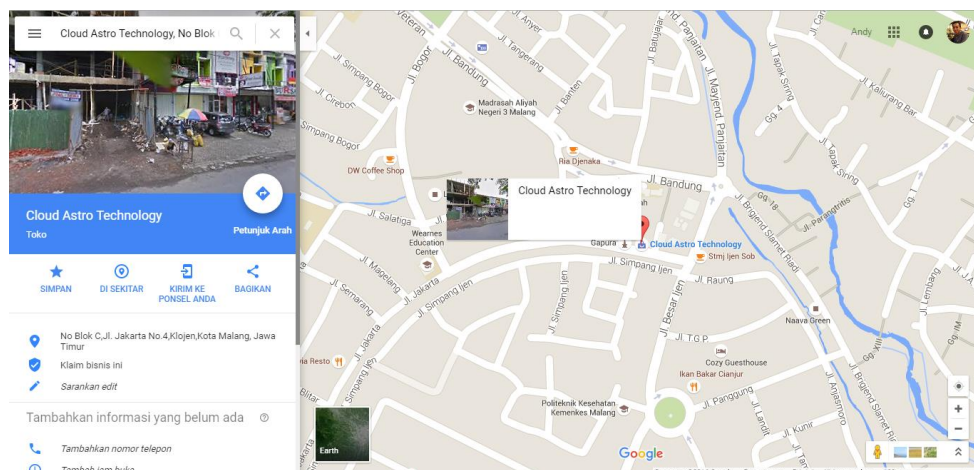
Manfaat khusus dari Praktik Kerja Lapang ini adalah:

- 1) Membantu petugas dalam melaporkan hasil survei dengan mudah dan cepat.
- 2) Membantu Dinas Sosial dan Tenaga Kerja Kota Batu dalam memproses serta menampilkan hasil survei ketenagakerjaan.

1.4 Tempat dan Jadwal Kerja

1.3.1 Tempat

Kegiatan Praktik Kerja Lapang ini dilaksanakan di Cloud Astro yang beralamatkan di ruko jalan Jakarta nomor 4, Kav C Kota Malang Provinsi Jawa Timur. Berikut denah lokasi Praktik Kerja Lapang (PKL) ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Lokasi Kantor Cloud Astro Malang.

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan selama 2 bulan mulai dari tanggal 1 Maret hingga 30 April 2016, dengan jam kerja mulai dari hari Senin sampai

dengan Sabtu (Hari Senin sampai Jumat jam 08.30 – 16.30 WIB dengan waktu istirahat 12.00 – 13.00 WIB, hari Jumat jam 08.30 – 16.30 WIB dengan waktu istirahat 11.00 – 13.00 WIB, hari Sabtu jam 08.30 – 13.00 WIB).

Dan rincian kegiatan selama 2 bulan dapat dilihat dalam chart Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktek Kerja Lapang (PKL):

Tabel 1.1 Jadwal Kerja Praktek Kerja Lapang (PKL)

No	Kegiatan	Maret 2016				April 2016			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengarahan oleh pembimbing lapang tentang tata tertib dan peraturan di lokasi PKL. Pembagian kerja dan pengenalan dengan pembimbing lapang.	■							
2	Mengerjakan tugas – tugas dari pembimbing lapang untuk beradaptasi dengan project – project yang ada di lokasi PKL	■	■	■					
3	Pengenalan dengan project – project yang ada di tempat PKL				■				
4	Mengerjakan project yang di berikan oleh pembimbing lapang					■	■	■	
5	Pembuatan laporan								■

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut:

- a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan melakukan pencatatan, pengamatan, menganalisa kebutuhan bahan untuk pembuatan *website* pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu.

b. Metode *Interview*

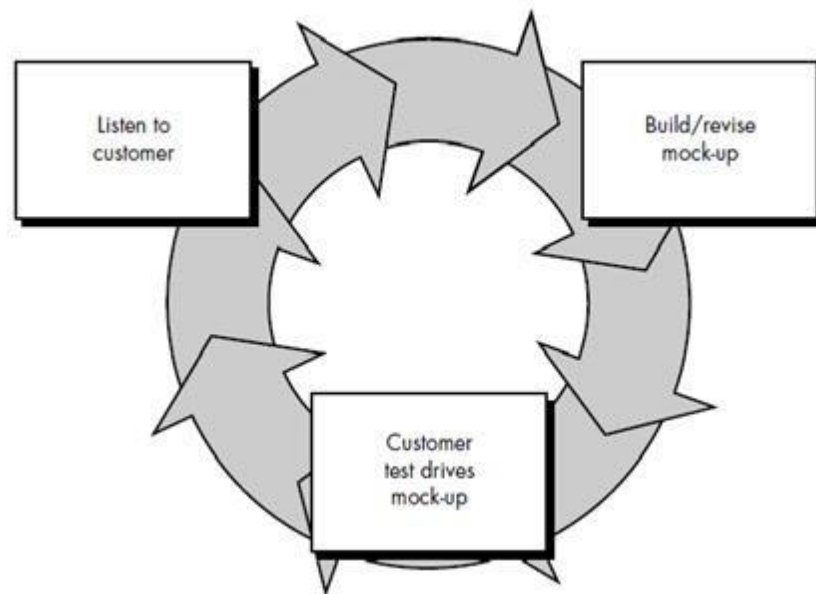
Metode wawancara tentang data dan informasi mengenai *website* pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu sebagai bahan masukan kegiatan penulis.

c. Metode Studi Pustaka

Metode mempelajari buku-buku yang relevan dengan judul yang diusung, memanfaatkan literatur yang berkaitan dengan tema PKL, baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perpustakaan dan mencari materi tambahan melalui internet sebagai bahan penyusunan laporan.

d. Metode Pembuatan Sistem

Metode yang digunakan untuk melakukan pengembangan *website* pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu adalah metode pengembangan sistem dengan model *prototype*. seperti Gambar 1.2 Model Prototype menurut Pressman.



Gambar 1.2 Model Prototype menurut Pressman

Berikut adalah tiga tahap pengembangan dengan prototype menurut Roger Pressman.

1. Mendengarkan Pelanggan

Tahap ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, yaitu melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi semua kebutuhan yang dilakukan di kantor Cloud Astro dengan mendengarkan arahan dari PIC proyek *website* pengolahan hasil survei dalam program peningkatan kualitas dan produktivitas tenaga kerja warga masyarakat kota Batu.

2. Membangun *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pengembangan *website* meliputi perancangan *database*, perancangan desain *interface*, implementasi desain *interface*. Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Implementasi menggunakan *Bootstrap* dan PHP dan *framework Codeigniter*. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

3. Pengujian *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan pengujian *prototype* dengan menggunakan metode black box testing, yaitu metode pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Setelah pengujian dilakukan, apabila fungsi yang dikehendaki belum sesuai dengan perencanaan, maka *prototype* direvisi dengan mengulang langkah 1, 2 dan 3.