

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Magang merupakan salah satu program wajib yang tercantum dalam kurikulum Politeknik Negeri Jember, yang dilaksanakan pada semester VII untuk program Diploma IV. Program tersebut merupakan salah satu persyaratan kelulusan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jember dan diharapkan mampu mencetak lulusan yang terampil, profesional, serta memiliki pengalaman kerja yang mumpuni. Magang ini juga merupakan bagian integral dari pendidikan vokasi yang menjadi implikasi dari proses sesungguhnya berdasarkan praktik yang didapatkan di bangku kuliah. Sehingga, dengan adanya kegiatan ini, diharapkan setiap mahasiswa dapat mengasah kompetensi yang dimiliki meliputi keterampilan teknis (*hard skill*), intelektual, sosial, dan manajerial (*soft skill*).

Dalam kegiatan ini, mahasiswa dipersiapkan untuk terjun langsung mengerjakan tugas riil perusahaan yang menunjang keterampilan akademis, guna mengintegrasikan pengetahuan teori dan praktik industri. Pemilihan CV. Increase Development (INDEV) di Surabaya sebagai tempat Praktek Kerja Lapangan didasarkan pada kesesuaian profil perusahaan sebagai *software house* dengan bidang keahlian Teknik Informatika yang ditekuni penulis. Lingkungan kerja di CV. INDEV dinilai sangat relevan untuk menerapkan dan mengembangkan pemahaman mengenai siklus pengembangan perangkat lunak (*Software Development Life Cycle*) secara profesional (Amelia¹, Hendi Suhendi, S.T., 2020).

Fokus kegiatan magang yang dilaksanakan penulis berkaitan dengan pengembangan produk internal perusahaan berupa platform *Software as a Service* (SaaS) untuk *ticketing event*. Pelaksanaan kegiatan ini menuntut dedikasi dan kemandirian tinggi dari penulis, mengingat program magang dijalankan sepenuhnya secara mandiri tanpa adanya fasilitas akomodasi maupun insentif finansial. Kondisi ini menjadi motivasi tersendiri bagi penulis

untuk membuktikan profesionalisme kerja dengan fokus utama pada penyelesaian produk. Penulis secara spesifik ditugaskan untuk mengembangkan sisi *Backend* menggunakan framework Laravel, guna menciptakan arsitektur sistem yang handal dan *scalable* sebagai produk unggulan CV. INDEV nantinya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan pelaksanaan magang di CV. INDEV Surabaya adalah sebagai berikut,

1.2.1 Tujuan Umum

Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap aspek kegiatan di dalam dunia kerja serta melatih mahasiswa untuk berfikir kritis pada perbedaan pengajaran secara teori dan praktik yang sesungguhnya di dalam dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus

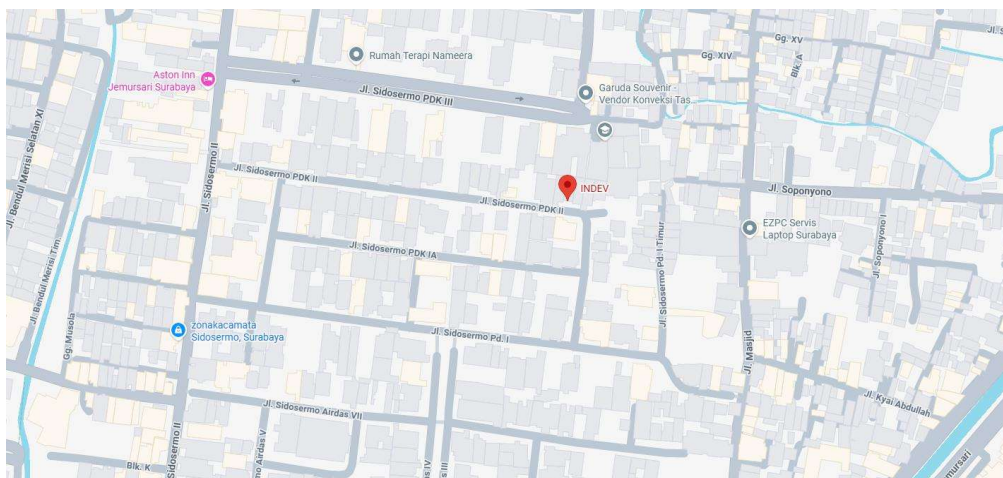
- a. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
- b. Menambah kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuan untuk menambah kepercayaan dan kematangan.
- c. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibukukan.

1.2.3 Manfaat Magang

- a. Melatih kemandirian mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap suatu permasalahan yang ada di dunia kerja.
- b. Menguji keterampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan yang ada di dunia kerja.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

Lokasi kegiatan magang pada Kantor CV. INDEV Jalan Sidosermo PDK II No.228B, Sidosermo, Kec. Wonocolo, Surabaya. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2025 sampai dengan tanggal 12 Desember 2025. Kegiatan magang dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Senin sampai hari Jumat mulai pukul 09.00 WIB-17.00 WIB.



Gambar 1. 1 Denah Lokasi CV.INDEV

1.4 Metode Pelaksanaan

Praktik magang di CV. Increase Development menerapkan metode kerja yang sistematis untuk memastikan pengembangan produk SaaS *Ticketing* berjalan efektif, mulai dari pengumpulan data hingga teknis pengembangan sistem.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data diawali dengan melakukan analisis kompetitor (*Competitor Analysis*) secara mendalam terhadap berbagai platform *ticketing* yang sudah beredar di pasaran. Penulis mengidentifikasi fitur utama, alur transaksi, serta celah kekurangan dari sistem kompetitor sebagai acuan dasar dalam merancang keunggulan produk yang akan dibangun. Hasil analisis tersebut kemudian dimatangkan melalui diskusi dan konsultasi dengan manajer, di mana komunikasi dilakukan secara

kondisional untuk memvalidasi ide dan menentukan prioritas fitur yang paling krusial bagi bisnis. Selain itu, guna mendukung implementasi teknis yang kompleks, penulis melakukan studi pustaka dan eksplorasi dokumentasi teknis secara mandiri. Langkah ini dilakukan dengan mempelajari dokumentasi resmi *Framework Laravel* dan referensi arsitektur *software* terkini, mengingat tuntutan peran di perusahaan yang mengharuskan penulis memiliki inisiatif tinggi dalam memecahkan masalah teknis tanpa bergantung sepenuhnya pada supervisi harian.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan penulis mengacu pada pendekatan manajemen produk berbasis roadmap yang adaptif, yang sejalan dengan prinsip pengembangan sistem modern untuk memastikan fleksibilitas perubahan kebutuhan fitur (Hamdana et al., 2025). Tahapan pengembangan dimulai dengan perencanaan *roadmap* strategis yang membagi siklus pengerjaan menjadi dua fase utama, yaitu fase *Minimum Viable Product* (MVP) dan fase Pasca-MVP. Pada fase MVP, penulis berfokus membangun fondasi *Backend* yang esensial seperti manajemen autentikasi dan logika dasar transaksi agar produk memiliki nilai fungsional minimal untuk dapat segera digunakan. Setelah fitur fundamental terpenuhi, pengembangan dilanjutkan ke fase Pasca-MVP untuk menyempurnakan fitur dan meningkatkan pengalaman pengguna. Seluruh proses pengerjaan ini tidak terikat pada jadwal pelaporan tanggal yang kaku, melainkan menggunakan mekanisme pelaporan berbasis progres (*milestone*). Penulis melaporkan hasil pengerjaan kepada manajer setiap kali satu blok fitur atau modul dalam *roadmap* telah berhasil diselesaikan dan siap untuk ditinjau.