

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa pandemi ini setiap orang tentu merasakan jenuh karena menjalankan social distancing atau menjauhi kerumunan yang akhirnya lebih banyak memilih berdiam diri dirumah saja. Terhitung mulai tahun 2020 awal hingga 2021 awal orang-orang lebih banyak melakukan aktivitas di dalam rumah. Hal ini tentu dapat mempengaruhi psikis jika tubuh kekurangan *refreshing*. Salah satu jenis *refreshing* yang banyak diminati adalah mengunjungi tempat-tempat wisata. Selain melakukan *refreshing* tempat wisata juga bisa dijadikan sebuah objek belajar. Selain itu refreshing atau piknik juga dapat meningkatkan produktivitas dan semangat kerja.

Di tempat wisata tentunya terdapat banyak sekali kontak dengan orang lain termasuk saat memesan dan membayar tiket. Hal ini bisa menjadi salah satu proses penularan coronavirus. Jadi untuk menanggulangi hal ini sistem pemesanan dan pembayaran tiket *offline* bisa diubah menjadi sistem pemesanan dan pembayaran *online*. Tentu saja hal ini menjadi salah satu terobosan pada masa pandemi di bidang pariwisata.

Digos Teknokreatif adalah perusahaan yang bergerak dibidang teknologi yang berlokasi di Sleman, Yogyakarta. Digos Teknokreatif memfokuskan diri pada jasa pembuatan perangkat lunak. Client Digos Teknokreatif mayoritas adalah badan pemerintahan. Dalam masa pandemi ini Digos Teknokreatif melakukan suatu terobosan baru, yaitu membuat aplikasi ticketing untuk pariwisata di Indonesia. Namun untuk release pertama Digos Teknokreatif fokus pada tempat pariwisata yang berlokasi di Jawa Tengah dan Yogyakarta. Nama dari aplikasi tersebut adalah Dolin. Dolin dibangun berbasis web dan aplikasi *mobile*. Aplikasi web digunakan untuk tim *marketing* Dolin, tim *finance* Dolin, dan mitra Dolin. Untuk aplikasi *mobile* Dolin ditujukan untuk user yang ingin memesan tiket dari tempat wisata.

Dolin *mobile* adalah salah satu aplikasi yang berfokus pada pemesanan tiket dan pembayaran tiket *online*. Jadi user bisa melakukan pemesanan dan pembayaran dimanapun tanpa harus melakukan kontak fisik dengan petugas tiket tempat wisata.

Jika tiket sudah dipesan dan dibayar, user bisa langsung datang ke tempat wisata tersebut lalu user hanya melakukan scan kode yang sudah tertera pada tiket yang sudah dipesan untuk masuk ke tempat wisata.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kewirausahaan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL. Selain itu, tujuan PKL adalah melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah. Dengan demikian mahasiswa diharapkan mampu untuk mengembangkan keterampilan tertentu yang tidak diperoleh di kampus.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan iptek.
2. Menambah kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
3. Meningkatkan kemampuan interpersonal mahasiswa terhadap lingkungan kerjanya.
4. Melatih para mahasiswa berpikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan.

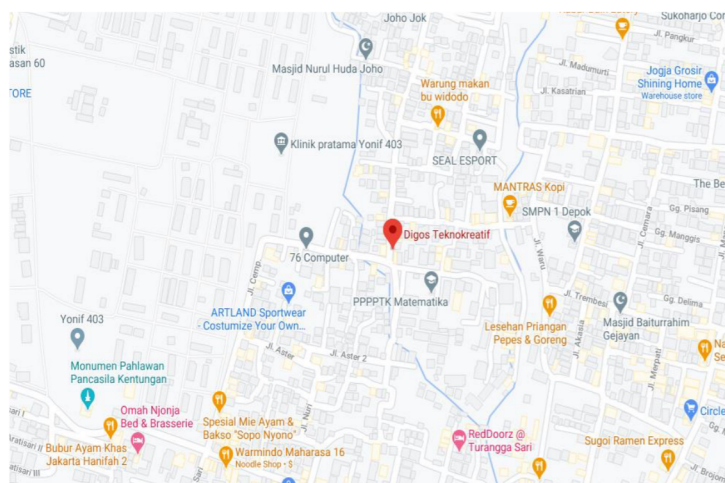
1.2.3 Manfaat PKL

Manfaat Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk mahasiswa :
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
 - b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan diri semakin meningkat.
 - c. Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan solusi dan permasalahan di lapangan.
2. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember :
 - a. Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di industri / instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
 - b. Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan tridharma.
3. Manfaat untuk lokasi PKL :
 - a. Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja.
 - b. Mendapatkan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

1.3 Lokasi dan Waktu

Tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) di Digos Teknokreatif Jl. Agung Sedayu, No. 4A Condong Catur, Sleman, DI Yogyakarta.



Gambar 1.1 Peta Lokasi Praktek Kerja Lapang (PKL)

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan PKL

KEGIATAN	WAKTU (DALAM BULAN)									
	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
Persiapan Proposal	■									
Pengajuan Proposal		■								
Menunggu Jawaban Perusahaan			■	■	■	■				
Persiapan dan Pengarahan PKL						■				
Pelaksanaan PKL							■	■	■	■
Pembuatan Laporan PKL									■	■

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah Metode Diskusi yang dikemas dalam kerangka kerja Scrum dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapangan mengenai cara kerja sistem dan cara pengembangan sistem yang dilakukan.