

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada era globalisasi saat ini, dunia Pendidikan khususnya Pendidikan vokasi memiliki peranan penting untuk membangun dan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam tuntutan dunia kerja. Pendidikan vokasi merupakan salah satu Lembaga Pendidikan dengan kurikulum yang dirancang sejalan dengan dunia pekerjaan, yaitu dengan fokus dalam meningkatkan kemampuan dalam ilmu pengetahuan, penguasaan teknologi dan sains. Dalam pendidikan vokasi mahasiswa didasari dan dibekali dengan skill yang mumpuni untuk mempersiapkan diri memasuki persaingan dunia kerja. Salah satu bekal yang diberikan kepada mahasiswa yaitu Praktek Kerja Lapang (PKL)

Praktek Kerja Lapang merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang memberikan pembelajaran kepada mahasiswa untuk mengasah, menunjukkan dan meningkatkan skill yang dimiliki sesuai dengan bidangnya masing-masing. Kegiatan PKL ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa dalam terjun secara langsung ke dalam dunia kerja, sehingga mahasiswa mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus dari keadaan dunia kerja yang sesungguhnya. Pada kegiatan praktek kerja lapang ini mahasiswa juga mendapatkan pengalaman untuk bersosialisasi, serta mengatur manajerial dalam suatu lingkungan kerja. Dengan berbagai macam pengalaman yang telah didapatkan, diharapkan pada akhirnya nanti mahasiswa telah siap untuk memasuki dunia kerja.

CV. Araya Media IT merupakan perseroan komanditer (*Commanditaire Vennootschap*) yang bergerak dalam bidang penyedia jasa layanan teknologi dan system informasi. Perusahaan ini merupakan software house yang didirikan pada tanggal 23 Desember 2011 oleh Hendra Saputra selaku pemilik CV yang terletak di Jl Bantaran Indah Blok E No 21B Malang Jawa Timur, Indonesia 65142. Perusahaan ini berbadan hukum Perseroan Comanditer, dan di dalam

perkembangannya CV. Araya Media IT telah menjalin hubungan dengan berbagai pihak dan juga penyedia tenaga kerja untuk menghadirkan layanan terbaik dibidangnya. Perusahaan CV. Araya Media IT memiliki konsen di bidang *networking, hardware, software application, web application, internet of things, aplikasi system integrator dan maintenance system*

Pada studi kasus ini, penulis melakukan pengujian perangkat lunak terhadap pengembangan aplikasi OrderKu sebagai tugas yang diberikan dalam kegiatan praktek kerja lapang. Aplikasi OrderKu ini merupakan aplikasi khusus yang dikembangkan untuk CV.Araya Media IT dalam memudahkan proses pemasaran, transaksi, dan pencatatan hasil penjualan. Oleh karena itu, pengujian perangkat lunak dilakukan untuk menguji apakah system pada aplikasi OrderKu ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsinya, sehingga aplikasi ini dapat berguna bagi pihak perusahaan.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapang (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 Praktek Kerja Lapang (PKL) antara lain:

- a. Melatih mahasiswa dalam memperkuat kembali ilmu pemrograman (koding) dalam membangun aplikasi OrderKU.
- b. Mampu membuat alur system atau jalannya program aplikasi OrderKU (CV. Araya Media IT) dalam bentuk flowchart.

- c. Meningkatkan kemampuan dalam menganalisis kebutuhan yang diperlukan untuk membangun aplikasi OrderKu.
- d. Melakukan *testing* atau pengujian perangkat lunak pada aplikasi OrderKu, untuk mengetahui fungsionalitas dari fitur-fitur yang dibangun dapat berfungsi dengan baik.

### 1.2.3 Manfaat dari PKL

- a. Meningkatkan pengetahuan dan skill dalam dunia pekerjaan bagi mahasiswa
- b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk belajar mengatur waktu dalam melaksanakan tugas.
- c. Mahasiswa terlatih bekerja bersama dengan tim untuk memecahkan sebuah masalah.
- d. Menumbuhkan rasa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

## 1.3 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di CV. Araya Media IT Jl Bantaran Indah Blok E No 21B Malang Jawa Timur, Indonesia 65142. Waktu Praktik Kerja Lapangan (PKL) dimulai dari 21 September 2020 sampai dengan 18 Januari 2021 dengan sekitar jangka waktu 4 bulan.

## 1.4 Metode Pelaksanaan

Pada metode pelaksanaan ini mahasiswa melakukan PKL secara bersama yang dibimbing langsung oleh pembimbing lapang CV. Araya Media IT Jl Bantaran Indah Blok E No 21B Malang Jawa Timur, Indonesia 65142. Dimulai dari melakukan Analisa kebutuhan *project*, desain *wireframe*, desain *mockup*, membuat database, membuat ERD, membuat *flowchart*, membuat aplikasi OrderKu, dan *testing*.

### 1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang diinginkan oleh perusahaan dalam pengembangan aplikasi OrderKu.

### 2. Desain

Perancangan desain terhadap perangkat lunak sebelum melakukan proses *coding* pada pengembangan aplikasi OrderKu. Perancangan desain ini meliputi desain *wireframe*, *mockup*, ERD, dan *flowchart*.

### 3. Implementasi

Proses implementasi ke dalam *coding* untuk mengembangkan aplikasi OrderKu sesuai dengan analisis dan desain yang telah dilakukan.

### 4. *Testing*

Pengujian terhadap perangkat lunak yaitu aplikasi OrderKu untuk mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang dapat berjalan maupun yang tidak dapat berjalan.