

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)
SOFTWARE HOUSE LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

Untuk memenuhi persyaratan mendapatkan nilai Praktik Kerja Lapangan

Disusun oleh:
DWI RANDY HERDINANTO (14311174)



**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS TEKNOKRAT INDONESIA
BANDAR LAMPUNG
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Nama : Dwi Randy Herdinanto (14311174)
Program Studi : Sistem Informasi
Instansi/perusahaan : *Software House* Lampung
Alamat Instansi/perusahaan : Jl R. A. Basyid No. 5, Labuhan Dalam, Tanjung
Seneng, Bandar Lampung.

Pembimbing,

Pembimbing laporan PKL
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,

Pembimbing lapangan
Instansi/Perusahaan PKL,

S. Samsugi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 022 10 10 02

Eko Hendro Wicaksono

Menyetujui,

Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Rusliyawati, S.Kom., M.T.I.
NIK. 031 02 08 02

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)
SOFTWARE HOUSE LAMPUNG

Dipersiapkan dan disusun oleh:

DWI RANDY HERDINANTO (14311174)

Telah dipresentasikan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 3 Maret 2018

Dewan Penguji

Pembimbing,

Penguji,

S. Samsugi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 022 10 10 02**Sampurna Dadi R., S.Kom., M.Eng.**
NIK. 021 13 02 20Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh nilai Praktik Kerja Lapangan
Tanggal 3 Maret 2018Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Dekan,Program Studi Sistem Informasi
Ketua,**Yeni Agus Nurhuda, S.Si., M.Cs.**
NIK. 021 05 02 05**Rusliyawati, S.Kom., M.T.I.**
NIK. 031 02 08 02

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Penulisan Laporan PKL ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan nilai Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada Program Studi SI Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan laporan PKL ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H.M. Nasrullah Yusuf, S.E., M.B.A. selaku Rektor Universitas Teknokrat Indonesia.
2. Bapak Y. Agus Nurhuda, S.Si., M.Cs., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia.
3. Ibu Rusliyawati, S. Kom., M.T.I., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Teknokrat Indonesia.
4. Bapak S. Samsugi, S.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing penulis menyelesaikan Laporan PKL ini.
5. Bapak Sampurna Dadi R., S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Penguji.
6. Pihak *Software House* Lampung yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan kepada penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan dan juga membantu penulis dalam usaha memperoleh data yang penulis perlukan.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga Laporan PKL ini membawa manfaat.

Bandarlampung, 3 Maret 2018

Penulis,

DAFTAR ISI

	Hal.
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
RINGKASAN PELAKSANAAN PKL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan PKL	2
1.3 Kegunaan PKL	3
1.4 Tempat PKL	4
1.5 Peta Perusahaan	5
1.6 Jadwal Waktu Pelaksanaan PKL	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	6
2.1 Sejarah <i>Software House</i> Lampung.....	6
2.2 Visi <i>Software House</i> Lampung	6
2.3 Misi <i>Software House</i> Lampung.....	6
2.4 Logo dan Makna	7
2.5 Struktur Organisasi	7
2.6 Kegiatan Umum Perusahaan	8
2.6.1 Bagian Keuangan.....	8
2.6.2 Bagian <i>Software Development</i>	8
2.6.3 Bagian Desain	9
BAB III PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN.....	10
3.1 Pelaksanaan PKL.....	10
3.1.1 Bidang Kerja	10
3.1.2 Pelaksanaan Kerja.....	10
3.1.3 Kendala Yang Dihadapi	11
3.1.4 Cara Mengatasi Kendala	11
BAB IV PENUTUP	15
4.1 Simpulan	15
4.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17
LAMPIRAN	18

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1.1 Peta Perusahaan <i>Software House</i> Lampung	4
Gambar 2.1 Logo <i>Software House</i> Lampung	7
Gambar 2.2 Struktur Organisasi <i>Software House</i> Lampung	8
Gambar 3.1 Tampilan Awal Gitlab	12
Gambar 3.2 Tampilan <i>Source Code</i> Perangkat Lunak	13
Gambar 3.3 Tampilan Aktivitas Perubahan <i>Source Code</i>	13
Gambar 3.4 Tampilan <i>Tags</i> Versi <i>Source Code</i>	14

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Ruang Kerja
- Lampiran 2. Ruang Rekreasi
- Lampiran 3. Instalasi Jaringan
- Lampiran 4. Proses Pembuatan Perangkat Lunak
- Lampiran 5. Liburan Bersama Tim
- Lampiran 6. Daftar Hadir Praktek Kerja Lapangan (PKL)
- Lampiran 7. Catatan Harian Praktek Kerja Lapangan (PKL)
- Lampiran 8. Formulir Penilaian Praktek Kerja Lapangan (PKL)
- Lampiran 9. Surat Tugas Program Praktik Kerja
- Lampiran 10. Surat Keputusan Dekan FTIK Universitas Teknokrat Indonesia

RINGKASAN PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Praktik kerja lapangan (PKL) merupakan sarana mengaktualisasi diri terhadap beberapa keahlian baik *softskill* atau *hardskill* yang sudah di peroleh selama perkuliahaan, diterapkan di suatu perusahaan atau instansi. Pada laporan PKL ini, disajikan beberapa kegiatan pelaksanaan kerja, temuan kendala atau masalah dan usulan solusi terhadap kendala atau masalah yang dihadapi di *Software House* Lampung selama dua bulan di mulai pada tanggal 21 November 2017 sampai dengan 13 Januari 2018.

Penempatan PKL pada *Software House* Lampung ini ditugaskan di bagian *Software Development*. Adapun pelaksanaan kerja pada bagian *Software Development* yaitu melaksanakan tugas pokok untuk membantu dalam pembuatan perangkat lunak dan juga melakukan pembelajaran terhadap hal-hal baru yang dapat meningkatkan produktifitas dalam bekerja.

Pengembangan perangkat lunak perlu diterapkan arsitektur pada *source code* perangkat lunak yang dibuat untuk memudahkan dalam kerja sama tim. Perlu ada pengontrolan versi dari *source code* yang berguna untuk merekam setiap perubahan-perubahan yang terjadi pada *source code* perangkat lunak yang sedang dikerjakan.

Kata Kunci : PKL, *Software House*, *Software Development*, *Model View Controller (MVC)*, *Versioning Control System*.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer (FTIK) Universitas Teknokrat Indonesia sebagai institusi pendidikan yang mengedepankan kualitas mahasiswa dalam menjawab tantangan dunia kerja, menilai bahwa perlu diadakan Praktik Kerja Lapangan (PKL). Hal ini merupakan realisasi tuntutan Tujuan Pendidikan Nasional dan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Objek kajian program PKL adalah penerapan ilmu pengetahuan di institusi maupun perusahaan yang menjadi mitra program PKL (Tim, 2017 : 1).

Program PKL merupakan akumulasi dari kegiatan belajar yang telah ditempuh oleh mahasiswa di FTIK Universitas Teknokrat Indonesia. PKL dapat diartikan sebagai sarana pelatihan mental, sikap, penerapan ilmu, dan pembentukan awal lulusan yang kompeten pada bidangnya masing-masing. Dengan demikian PKL adalah suatu kegiatan yang terpadu dari seluruh pengalaman belajar sebelumnya ke dalam program pelatihan berupa kinerja dalam semua hal yang berhubungan dengan penerapan ilmu yang telah dipelajari. PKL diselenggarakan secara sistematis dan terjadwal di bawah bimbingan dosen pembimbing yang memenuhi syarat. PKL merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk mengikuti kegiatan akhir perkuliahan jenjang Strata 1 (S1) (Tim, 2017 : 1-2).

PKL dilaksanakan di *Software House* Lampung yang beralamat di Jl R. A. Basyid No. 5, Labuhan Dalam, Tanjung Seneng, Bandar Lampung.

Penulis memilih *Software House* Lampung sebagai tempat PKL karena:

1. Ingin mengetahui tentang teknik secara langsung pekerja karyawan *Software House* Lampung dalam menangani berbagai pekerjaan sesuai bidangnya.
2. Ingin mengetahui dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Ingin mendapatkan tambahan pengalaman khususnya dalam dunia pengembangan perangkat lunak.

Adapun Motivasi dari penulis mengapa PKL di *Software House* Lampung karena, penulis tertarik untuk mengetahui dan belajar dunia pengembangan perangkat lunak.

1.2 Maksud dan Tujuan PKL

Maksud dari pelaksanaan PKL (Tim, 2017 :19) antara lain :

1. Mempelajari suatu bidang pekerjaan tertentu pada Praktik Kerja khususnya dalam dunia kerja di Sofaware House Lampung.
2. Melakukan Praktik Kerja dan implementasi ilmu Sistem Informasi di *Software House* Lampung.

Tujuan pelaksanaan PKL (Tim, 2017 : 2) antara lain :

1. Memberikan gambaran nyata tentang penerapan ilmu pada Program Studi Sistem Informasi yang selama ini diperoleh pada bangku perkuliahan dan membandingkannya dengan kondisi nyata yang ada di lapangan yaitu pada *Software House* Lampung.
2. Meningkatkan rasa tanggung jawab dan disiplin kepada Mahasiswa dalam menjalankan tugas yang telah diberikan oleh *Software House* Lampung.
3. Melatih Mahasiswa untuk dapat memberikan solusi terhadap kendala yang ada di perusahaan khususnya di *Software House* Lampung.
4. Memberikan pengalaman dalam bekerja di *Software House* Lampung kepada mahasiswa dalam hal bagaimana bekerja dan bersikap di dunia kerja.

1.3 Kegunaan PKL

1. Untuk Penulis:

- a. Mendapatkan pengalaman untuk bekal pada saat bekerja nantinya.
- b. Dapat mengimplementasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan pada *Software House* Lampung.
- c. Menambah wawasan mengenai dunia kerja khususnya dalam bidang Pengembangan Perangkat Lunak.
- d. Dapat mengetahui dunia kerja yang sebenarnya.

2. Untuk Universitas:

- a. Universitas Teknokrat Indonesia akan dapat meningkatkan kualitas

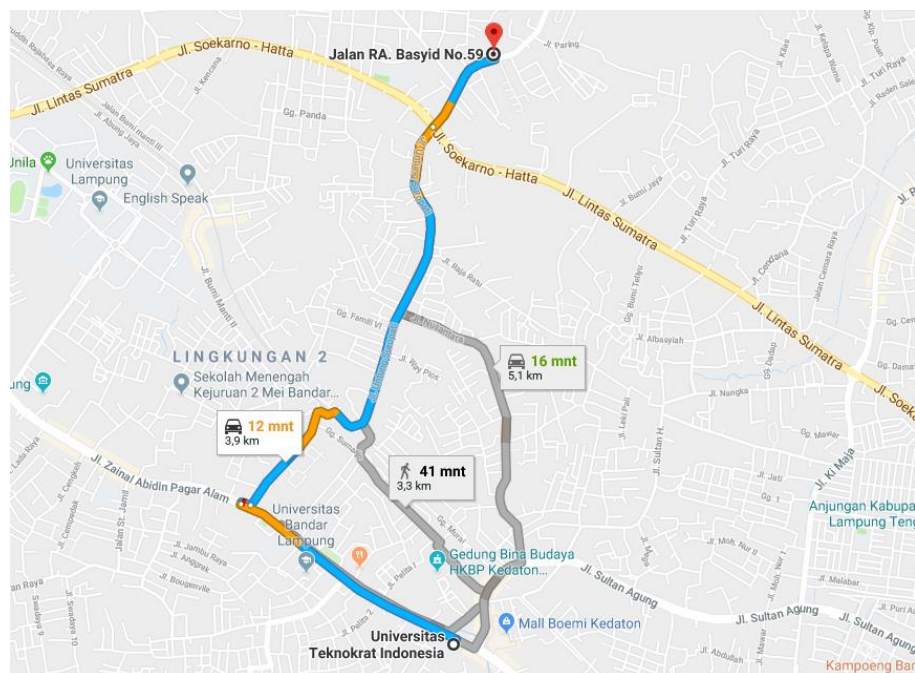
lulusannya melalui pengalaman praktik kerja lapangan.

- b. Membina hubungan kerja sama yang baik antara pihak Universitas Teknokrat Indonesia dengan *Software House* Lampung atau lembaga instansi lainnya.

3. Untuk Perusahaan:

- a. Perusahaan akan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan.
- b. Adanya kerja sama antara dunia pendidikan dengan dunia pengembangan perangkat lunak atau perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.
- c. Adanya kritikan-kritikan yang membangun dari mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan di *Software House* Lampung.

1.4 Peta Perusahaan



Gambar 1.1 Peta Perusahaan *Software House* Lampung

Sumber: <https://www.google.com/maps>

1.5 Tempat PKL

Software House Lampung yang beralamat di Jl R. A. Basyid No. 5, Labuhan Dalam, Tanjung Seneng, Bandar Lampung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi. Layanan - Layanan yang disediakan oleh *Software House* Lampung adalah pembuatan website, aplikasi dan penyewaan hosting & domain.

Adapun alasan penulis memilih tempat tersebut karna:

1. Ingin mengetahui tentang teknik secara langsung pekerja karyawan *Software House* Lampung.
2. Ingin mengetahui dunia kerja yang sebenarnya.
3. Ingin mendapatkan tambahan pengalaman yang belum di dapat selama di kampus.
4. Ingin mengetahui tentang teknik pembuatan perangkat lunak,

1.5 Jadwal Waktu Pelaksanaan PKL

PKL dilakukan pada tanggal 20 November 2017 sampai 13 Januari 2018 atau selama 50 hari, yang dilaksanakan di *Software House* Lampung, dengan waktu kerja yaitu:

1. Jam kerja hari Senin sampai dengan Sabtu pukul 08.00 – 16.30 WIB.
2. Jam Istirahat hari Senin sampai Kamis dan Sabtu pukul 12.00 – 13.00 WIB.
3. Jam Istirahat hari Jum'at pukul 12.00 – 13.30 WIB.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah *Software House* Lampung

Software House Lampung adalah sebuah perusahaan IT yang bergerak dibidang pembuatan perangkat lunak (*software*). *Software House* Lampung dibentuk pada tanggal 27 September 2014. Alamat *Software House* Lampung Jl R. A. Basyid No. 5, Labuhan Dalam, Tanjung Senang, Bandar Lampung. Awal berdirinya, *Software House* Lampung dibangun karena melihat perkembangan teknologi yang sangat dibutuhkan hampir disemua aspek kehidupan terutama dalam hal mengelola sebuah bisnis dan di Bandar Lampung masih sangat sedikit perusahaan yang menyediakan produk dan jasa yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut, maka dari hal itulah *Software House* Lampung dibentuk.

Mulai dari tahun 2014, *Software House* Lampung telah menangani berbagai macam segmen klien di provinsi lampung, mulai dari Perusahaan Perorangan, Sekolah, Bank dan juga Perusahaan Swasta.

Software House Lampung berusaha memberikan solusi dan produk secara optimal, agar teknologi yang kami berikan dapat tepat guna dan bermanfaat bagi user.

2.2. Visi *Software House* Lampung

Menjadi perusahaan IT yang handal, berdaya saing, terpercaya, dengan memberikan pelayanan optimal kepada member dan stakeholder.

2.3. Misi *Software House* Lampung

Berdasarkan visi serta memperhatikan peran, tugas pokok dan fungsinya, maka misi *Software House* Lampung sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan dan kinerja SDM (sumber daya manusia) yang unggul.
2. Mengembangkan produk IT yang kompetitif, aman, murah dan menguntungkan.

3. Meningkatkan produktifitas dan benefit member dan stakeholder
4. Membangun kemitraan yang bersinergi dan saling menguntungkan.

2.4 Logo dan Makna



Gambar 2.1 Logo *Software House* Lampung

Sumber: <http://softwarehouselampung.com/>

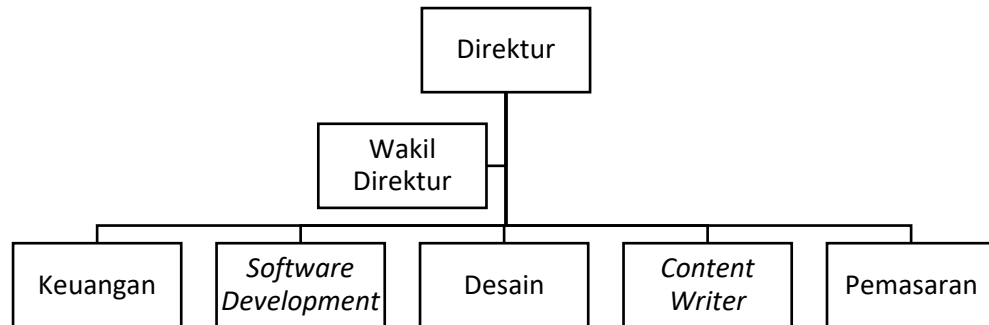
Simbol atap rumah dan rumah melambangkan *Software House* Lampung berusaha untuk menjadi wadah pengembangan teknologi terbaik di Lampung. Simbol huruf H yang disambungkan dengan ujung pedang melambangkan fokus yang tinggi dalam penanganan setiap masalah teknologi yang dialami oleh pelanggan. Makna warna dari logo *Software House* Lampung adalah sebagai berikut :

1. Warna biru memiliki arti handal, dapat dipercaya dan bertanggung jawab.
2. Warna merah memiliki arti keultean, ketegasan serta keberanian dalam menghadapi berbagai macam tantangan.
3. Warna hitam memiliki arti kekuatan, elegan, kemewahan dan formalitas dlam berbisnis.
4. Warna hitam memiliki arti optimis, progresif dan kreatif dalam membangun produk

2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan mempunyai peran yang sangat penting dalam menjalankan kegiatan instansi perusahaan. Struktur organisasi instansi perusahaan harus dapat meningkatkan terciptanya koordinasi atau kerjasama diantara semua bagian yang ada di instansi perusahaan dalam rangka meningkatkan

kualitas kerja dan tanggung jawab masing-masing bagian. Adapun struktur organisasi *Software House* Lampung dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Strukur Organisasi Software House Lampung

Sumber: <http://softwarehouselampung.com/>

2.6 Kegiatan Umum Perusahaan

2.6.1 Bagian Keuangan

Bagian keuangan memiliki tugas mengatur dana perusahaan agar efektif digunakan untuk memaksimalkan keuntungan usaha sekaligus menjaga penggunaan dana tersebut secara efisien. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Bagian Keuangan mempunyai fungsi :

1. Membuat perencanaan keuangan dalam perusahaan
2. Membuat rincian pengeluaran dan pemasukan dana perusahaan
3. Melakukan evaluasi dan pengendalian keuangan perusahaan

2.6.2 Bagian *Software Development*

Bagian *Software Development* memiliki tugas untuk melakukan pembuatan dan pengembangan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan juga kebutuhan perusahaan itu sendiri. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Bagian *Software Development* mempunyai fungsi :

1. Menganalisa kebutuhan dari pengguna

2. Membuat desain sistem untuk membantu menentukan menentukan arsitektur sistem yang akan dibuat
3. Melakukan pembuatan sistem dan juga pengujian perangkat lunak.
4. Pengoperasian sistem ke klien serta melakukan pemeliharaan sistem

2.6.3 Bagian Desain

Bagian Desain memiliki tugas untuk membuat desain untuk menyampaikan pesan atau informasi tentang produk atau jasa perusahaan. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud. Bagian Desain mempunyai fungsi :

1. Menciptakan desain yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dengan baik.
2. Memecakan masalah dalam kebuntuan komunikasi dengan menciptakan komunikasi baru dalam bentuk visual.
3. Membuat desain yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak
4. Mengembangkan ide-ide kreatif dan memiliki inovasi baru dalam menciptakan karya desain yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

BAB III

PELAKSANAAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

3.1. PELAKSANAAN PKL:

DWI RANDY HERDINANTO

3.1.1. Bidang Kerja

Selama melakukan kegiatan PKL di *Software House* Lampung penulis ditugaskan untuk bekerja di bagian *Software Development* di bawah bimbingan Bapak Eko Hendro Wicaksono Pimpinan perusahaan. Adapun pekerjaan yang dilakukan adalah :

1. Membantu dalam pembuatan dan pengembangan perangkat lunak yang dimana penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat sebagian modul-modul perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan klien.
2. Membantu dalam melakukan riset yang berkaitan tentang pengembangan perangkat lunak, seperti bahasa pemrograman, framework dan juga tools yang berguna untuk meningkatkan produktifitas dalam pengembangan perangkat lunak.
3. Membantu dalam pemasangan sarana-sarana kantor, seperti pemasangan jaringan komputer, *Network Attached Storage (NAS)* dan *troubleshooting* komputer.

3.1.2 Pelaksanaan Kerja

Tugas utama yang dilakukan di bidang *Software Development* untuk pembuatan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan klien ataupun kebutuhan perusahaan itu sendiri. Penulis ditugaskan untuk membantu dalam pembuatan *database* yang sudah dirancang dan juga penulis membantu dalam pembuatan beberapa modul-modul pada perangkat lunak yang dikerjakan di bidang *Software Development* ini.

Selain membantu dalam pembuatan perangkat lunak, penulis ditugaskan untuk membantu dalam riset dan pengembangan tools yang dapat membantu untuk meningkatkan produktivitas, Penulis juga diminta membantu untuk mempelajari bahasa pemrograman, *framework* ataupun *library* yang berkaitan dengan

pengembangan perangkat lunak, serta membantu dalam merilis perangkat lunak berbasis web ke server.

Melihat dari latar belakang Penulis sebagai mahasiswa jurusan Sistem Informasi, penulis diharapkan mampu menguasai materi materi seperti dasar-dasar pemrograman, perancangan basis data, pemrograman basis data seperti yang penulis dapatkan ketika kuliah. Selain itu penulis juga harus menguasai dan menerapkan cara berbicara yang baik dan benar sehingga dalam menyampaikan solusi dapat diterima dengan baik.

3.1.3. Kendala Yang Dihadapi

Ada pun kendala yang penulis hadapi saat melakukan PKL di *Software House* Lampung :

1. Belum adanya *design pattern source code* program yang dibuat pada bagian bagian *Software Development* sehingga menyebabkan anggota tim yang baru mengalami kesulitan dalam menyesuaikan proyek yang sedang dikerjakan.
2. Pengontrolan versi dari *source code* perangkat lunak yang kurang baik yang menyebabkan kesulitan dalam mengetahui perubahan-perubahan *source code* yang telah dibuat.

3.1.4. Cara Mengatasi Kendala

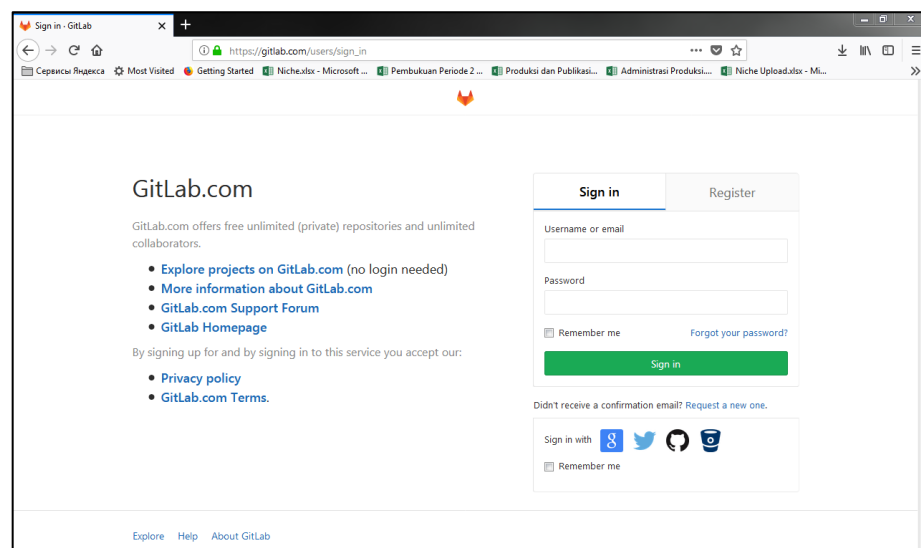
Ada beberapa solusi yang penulis berikan untuk mengatasi kendala yang ada di bidang *Software Development*:

1. Belum adanya *design pattern source code* program yang dibuat pada bagian bagian *Software Development* ini dapat diatasi dengan membuat arsitektur *Model View Controller* (MVC) untuk standar penulisan *source code* sehingga anggota baru dapat dengan mudah mempelajarinya serta menyesuaikan dengan standar tersebut. Arsitektur *Model View Controller* (MVC) merupakan dasar arsitektur yang berfungsi sebagai pemisah antara logika aplikasi dengan tampilan menggunakan pola ini dapat meminimalisasi penulisan perintah (*source code*), sehingga resiko

terjadinya bug dapat diminimalisir serta meningkatkan efisiensi dalam pembangunan sistem. (Pratama, 2010 : 11).

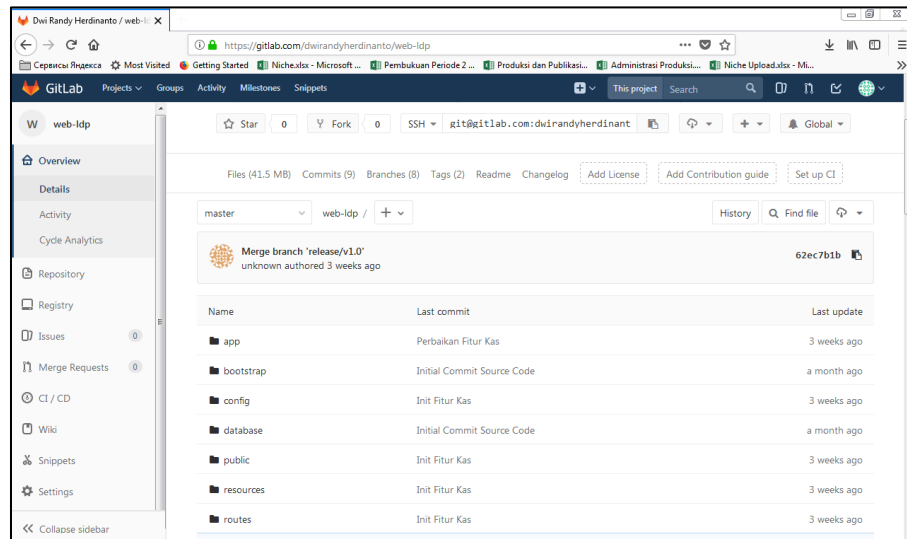
Menurut Pratama (2010), penerapan MVC adalah sebagai berikut.

- a. Model bertanggung jawab untuk melakukan pengelolaan data dalam basis data. Di dalamnya biasa dituliskan perintah untuk mengambil, mengubah, menghapus, dan menambahkan data.
 - b. View merupakan “tempat” untuk meletakkan apa yang akan ditampilkan di halaman perambah (browser). Sebuah berkas view umumnya berisi kode Bahasa pemrograman sisi klien (client-side scripting)
 - c. Controller merupakan pengatur utama hubungan antara model, view, dan juga sumber daya lain yang tersedia. Sumber daya ini diperoleh dari kelompok/tipe kelas yang dapat disebut dengan elemen framework
2. Belum adanya alat untuk mengontrol versi dari *source code* yang dibuat dibagian *Software Development* dapat diatasi dengan menggunakan GIT. GIT adalah sistem yang merekam perubahan pada file ataupun kumpulan file dari waktu ke waktu sehingga dapat memanggil kembali atau memodifikasi versi tertentu di kemudian hari (Ben Straub, Scott Chacon, 2014 : 2). Berikut adalah tampilan dari *tool* yang digunakan :



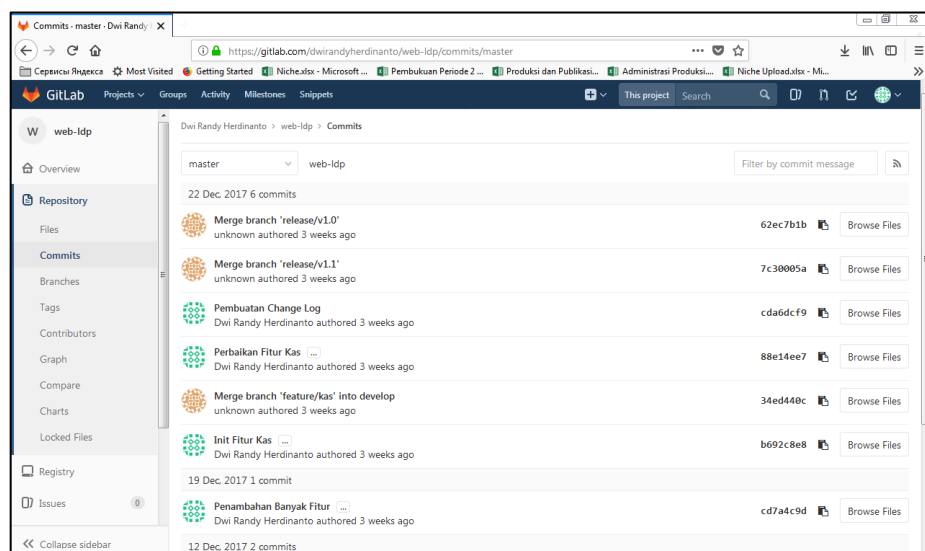
Gambar 3.1 Tampilan awal pada Gitlab

Pada halaman ini kita dapat masuk ke dalam layanan GitLab.com, jika belum memiliki akun kita juga dapat mendaftar terlebih dahulu sebelum menggunakan GitLab.



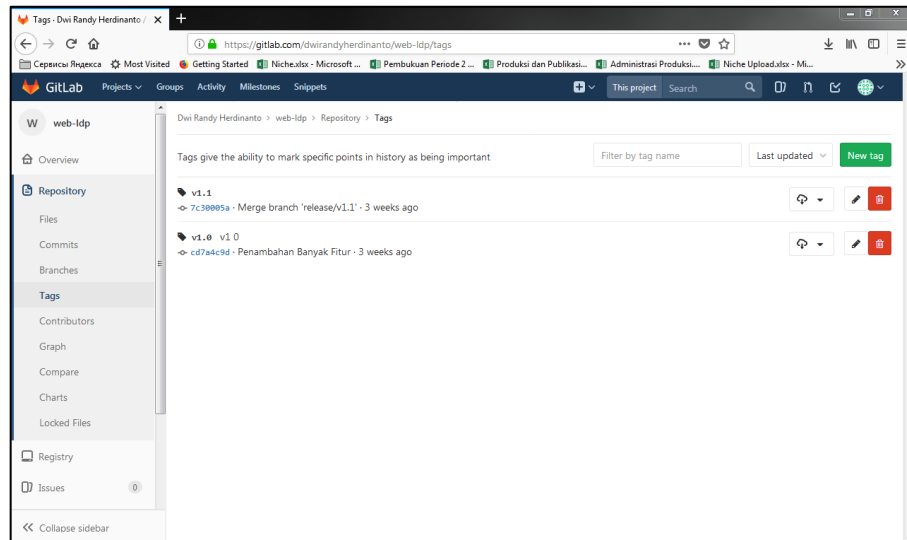
Gambar 3.2 Tampilan *source code* perangkat lunak

Pada halaman ini menampilkan struktur folder dan juga *source code* dari perangkat lunak yang dibuat.



Gambar 3.3 Tampilan aktivitas perubahan pada *source code* perangkat lunak

Pada halaman ini menampilkan perubahan-perubahan yang terjadi pada *source code*, tanggal terjadinya perubahan dan pengguna yang melakukan perubahan.



Gambar 3.4 Tampilan halaman *Tags* untuk versi perangkat lunak

Pada halaman ini menampilkan versi dari *source code* perangkat lunak serta dapat mengunduh *source code* pada setiap versi yang telah dibuat.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *Software House* Lampung adalah sebuah perusahaan IT yang bergerak dibidang pembuatan perangkat lunak (*software*). Dengan adanya Praktik Kerja Lapangan di *Software House* Lampung dapat menjalin kerjasama dengan Universitas Teknokrat Indonesia serta dapat membantu perusahaan dalam menyelesaikan pekerjaan. Berdasarkan hasil pelaksanaan praktik kerja lapangan di *Software House* Lampung, penulis mendapatkan beberapa pengetahuan dan pengalaman sebagai berikut.

1. Penulis mendapatkan pengetahuan tentang bagaimana instalasi jaringan komputer LAN, cara pembuatan perangkat lunak dengan arsitektur MVC & pengontrolan versi *source code* dengan GIT.
2. Selama melakukan PKL di *Software House* Lampung penulis menemui beberapa permasalahan yaitu belum adanya *design pattern source code* perangkat lunak yang dikembangkan dan belum adanya pengendalian versi dari *source code* perangkat lunak yang dibuat. Untuk permasalahan belum adanya *design pattern* dapat diatasi dengan menggunakan arsitektur *Model View Controller* (MVC) untuk standar penulisan *source code* perangkat lunak, sedangkan untuk permasalahan belum adanya pengontrolan versi dari *source code* perangkat lunak yang dibuat dapat diatasi dengan menggunakan version control system seperti GIT.

4.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut.

1. Terjalannya mitra kerja serta hubungan yang baik antara Universitas Teknokrat Indonesia dengan *Software House* Lampung.
2. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan harus memiliki rasa tanggung jawab yang besar serta dedikasi yang tinggi terhadap pekerjaan dan tugas yang dihadapi serta mampu beradaptasi dan bersosialisasi dengan staff atau pegawai sehingga tercipta kerjasama yang baik.
3. Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan harus benar-benar mempersiapkan diri baik dari ilmu pengetahuan dan *attitude*.
4. Penulis menghimbau bagi mahasiswa yang akan melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di *Software House* Lampung agar dapat menguasai bahasa pemrograman sehingga dapat membantu *Software House* Lampung dalam pembuatan perangkat lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ben Straub, Scott Chacon, 2014. *Pro GIT*, (<https://git-scm.com/book/en/v2>). Diakses 6 Februari 2017.
- Pratama Antonius Nugraha Widhi, 2010. *CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP*. Mediakita, Jakarta
- Tim Penyusun, 2017. *Pedoman Pelaksanaan dan Penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan*, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung.