

# 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.

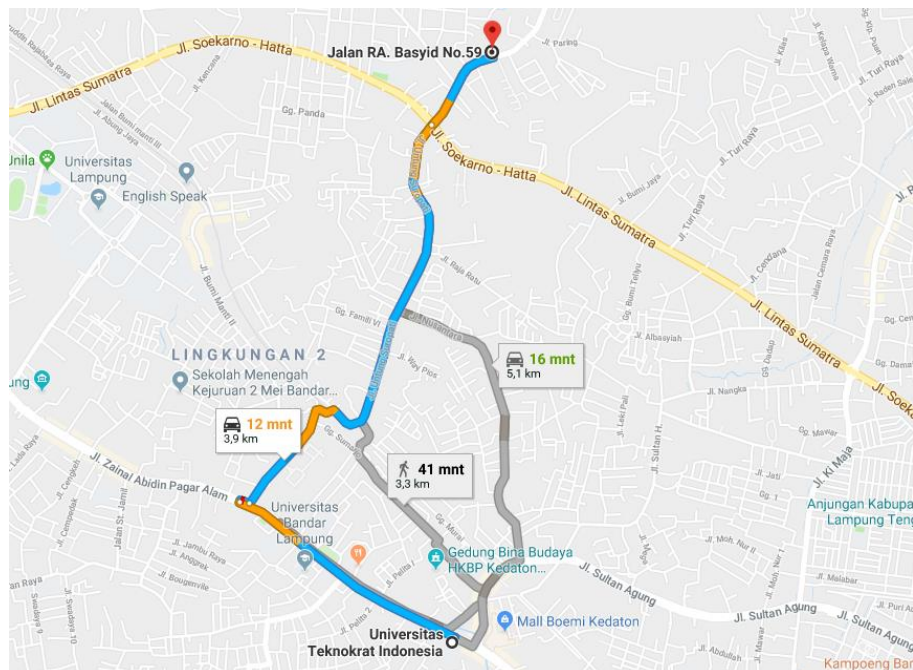
## 2. Untuk Universitas:

- Universitas Teknokrat Indonesia akan dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman praktik kerja lapangan.
- Membina hubungan kerja sama yang baik antara pihak Universitas Teknokrat Indonesia dengan *Software House* Lampung atau lembaga instansi lainnya.

## 3. Untuk Perusahaan:

- Perusahaan akan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan.
- Adanya kerja sama antara dunia pendidikan dengan dunia pengembangan perangkat lunak atau perusahaan sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.
- 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.