

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang atau Praktik Kerja merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang memberikan wawasan dan pengalaman praktis kepada mahasiswa mengenai kegiatan nyata di dunia industri, dunia usaha, dan dunia kerja (IDUKA) yang dilaksanakan selama 1 atau 2 semester yang setara dengan 20-40 sks. Kegiatan magang ini diselenggarakan oleh Fakultas Ilmu Komputer Universitas Negeri Pembangunan “Veteran” Jawa Timur untuk mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Magang Kerja ini adalah suatu kegiatan praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat digunakan untuk pengembangan profesi.

Magang kerja ini dilaksanakan di PT Jawa Pos Multimedia yang merupakan salah satu perusahaan media nasional terkemuka dan salah satu yang pertama di Indonesia. PT Jawa Pos Multimedia didirikan sebagai perusahaan Media untuk turut serta menyelenggarakan informasi yang dibutuhkan oleh khalayak, dengan menyampaikan pesan atau informasi yang lengkap dan akurat sehingga dapat diterima oleh khalayak sebagai hiburan atau informasi dengan baik. Magang tersebut dilaksanakan dengan harapan dapat memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan di lapangan secara langsung yang sesuai dengan bidang yang telah dipilih yaitu pengembangan aplikasi berbasis *web*. Aplikasi yang dimaksud bernama “Gawedata”.

Gawedata merupakan aplikasi riset dan survei *online* yang dinaungi langsung oleh PT Jawa Pos Multimedia. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah bagi pembuat survei yang ingin melakukan survei terhadap masyarakat agar dapat mendapat responden dengan jumlah yang diinginkan. Sebaliknya, masyarakat yang menjadi responden dapat mendapatkan keuntungan seperti mendapatkan wawasan yang luas dan keuntungan materil. Aplikasi Gawedata dalam mekanisme kerjanya dibagi menjadi tiga bagian yaitu *website* admin, *website* surveyor dan Aplikasi Gawedata. *Website* admin

dipergunakan untuk mengatur mekanisme *website* surveyor dan juga Aplikasi Gawedata yang hanya admin saja yang dapat membuka dan menggunakan *website* ini. Sedangkan Aplikasi Gawedata merupakan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh masyarakat dan nantinya pengguna aplikasi ini bakal menjadi responden. Aplikasi Gawedata dapat diunduh pada platform android maupun IOS. Pada pelaksanaan magang, penulis ditempatkan sebagai backend development dalam *website* admin.

Website admin pada Gawedata merupakan *website* yang berfungsi untuk mengatur segala hal yang ada di Aplikasi Gawedata. Pertama, seorang admin bisa mengecek dan mempublish survei yang dikirim oleh surveyor di *website* surveyor. Kedua, admin bisa menambahkan atau menghapus berita yang tampil di aplikasi Gawedata. Ketiga, admin bisa memverifikasi user yang daftar di aplikasi Gawedata. Keempat, admin bisa mengecek dan mempublish *Assessment* yang dikirim oleh surveyor di *website* surveyor. Kelima, admin bisa menambahkan atau menghapus kupon yang ada di aplikasi Gawedata. Kelima, admin bisa melihat detail terkait responded. Keenam, admin bisa menjadikan responden menjadi seorang surveyor.

Penulis memiliki tanggung jawab untuk mengurus *bug* atau menambahkan fitur-fitur dalam *website* Admin Gawedata. Di dunia pengembangan *software*, *bug* adalah error yang menyebabkan *website/software* tidak berjalan dengan semestinya. Mulai dari tiba-tiba hang atau freeze, tampilan yang tidak sesuai terhadap apa yang diinginkan, dan lain sebagainya. Pada *website* Admin Gawedata, *website* ini masih jauh dari kata sempurna. Masih banyaknya *bug* dan kurangnya fitur-fitur pada *website* ini membuat *website* ini masih belum layak untuk dipublikasikan. Tak hanya *website* Admin, *website* Surveyor dan Aplikasi Gawedata sendiri juga jauh dari kata sempurna. Hal ini dikarenakan *bug* yang masih banyak dan kurangnya fitur-fitur yang tersedia. Karena kegiatan magang ini relatif fleksibel, penulis juga beberapa kali membantu kawan-kawan dari divisi lain untuk menyelesaikan tugasnya masing-masing.

Penulis membantu dalam penyelesaian tugas dari *website* admin dan juga Aplikasi Gawedata guna menambah wawasan dan juga pengalaman dari penulis sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan *Back-End website* Admin pada *Website* Gawedata untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kenyamanan admin?
2. Bagaimana pengalaman magang dapat memberikan kontribusi pada peningkatan kemampuan pribadi penulis?

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

1.3.1 Manfaat untuk UPN “Veteran” Jawa Timur

1. Membantu meningkatkan kualitas lulusan melalui magang
2. UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai lembaga pendidikan akan lebih dikenal di dunia industri/ PT. Jawa Pos Multimedia sehingga diharapkan semakin banyak peminat yang mendaftarkan diri menjadi mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur.

1.3.2 Manfaat untuk Mitra Penyelenggara MBKM

1. Membantu PT. Jawa Pos Multimedia kepada mahasiswa mengenai tugas dan fungsinya dalam hal ini mengenai proses kegiatan pengembangan aplikasi Gawedata.
2. Membantu melaksanakan tugas sehari-hari pada saat penulis melaksanakan magang.

1.3.3 Manfaat untuk Mahasiswa

1. Menambah wawasan dan kemampuan praktis dalam dunia kerja.
2. Menambah pengalaman kerja di PT Jawa Pos Multimedia.
3. Pengembangan kepribadian dan kemampuan dalam mengatasi *error* yang ada pada aplikasi maupun *website*.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Penulis ditugaskan untuk melakukan perbaikan *bug/error* yang ada pada *website* admin, *website* surveyor dan juga Aplikasi Gawedata. Melakukan penambahan fitur baru yang ada pada *website* admin, *website* surveyor dan juga Aplikasi Gawedata. Maka dari itu peserta magang diharapkan mampu untuk menguasai *framework* Laravel dan juga Flutter, *Framework* Laravel dan Flutter merupakan alat utama untuk membangun atau mengembangkan suatu *website* dan aplikasi.

Dalam proyek pengembangan ini, beberapa solusi dapat terwujud dari suatu kerjasama yang baik antar tim. sebagaimana proyek ini dilaksanakan, Tujuannya adalah untuk dapat menjadi suatu kewajiban tersendiri dari tiap individu dalam melakukan suatu tugasnya dalam tim. Agar mendapatkan suatu output yang maksimal.