

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan pengembangan proyek Flaizy (E-Flight Ticket Platform), dapat disimpulkan bahwa proyek ini berhasil mencapai tujuannya dalam mengembangkan platform pemesanan tiket penerbangan berbasis web yang memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal kemudahan akses, keamanan, dan kecepatan transaksi. Dengan menggunakan teknologi modern seperti Express.js untuk pengembangan API, Prisma ORM untuk pengelolaan database, dan integrasi dengan layanan pihak ketiga seperti Midtrans untuk pembayaran, tim berhasil menciptakan sistem yang scalable dan andal. Metode Scrum yang diterapkan selama pengembangan terbukti efektif dalam mengelola proyek secara terstruktur dan kolaboratif, dengan adanya sprint planning, daily stand-up, sprint review, dan sprint retrospective yang memastikan setiap fitur dapat diselesaikan sesuai timeline. Proyek ini berhasil mengimplementasikan berbagai fitur utama, seperti registrasi dan login pengguna, pencarian dan pemesanan tiket, manajemen profil, pembayaran, serta notifikasi real-time. Dokumentasi API yang dibuat menggunakan Swagger memudahkan pengguna untuk memahami dan mengintegrasikan API, sementara proses deployment menggunakan GitHub Actions dan Amazon EC2 berjalan lancar, memastikan aplikasi dapat diakses secara publik dengan performa yang stabil. Pengujian yang dilakukan, baik unit testing maupun integration testing, menunjukkan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan memiliki coverage yang cukup tinggi (lebih dari 80%), meskipun terdapat beberapa area yang belum tercover sepenuhnya karena keterbatasan waktu dan kompleksitas layanan pihak ketiga. Proyek ini memberikan manfaat besar bagi mahasiswa, yaitu pengalaman praktis dalam pengembangan perangkat lunak berbasis web dengan standar industri, serta keterampilan profesional seperti kerja tim, pemecahan masalah, dan manajemen proyek. Bagi industri, platform Flaizy dapat menjadi solusi inovatif dalam pemesanan tiket penerbangan online yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Meskipun tim menghadapi beberapa hambatan, seperti kesulitan dalam

mengintegrasikan payment gateway Midtrans dan masalah dalam penggunaan Git, semua hambatan tersebut berhasil diatasi melalui kolaborasi yang baik dan bimbingan dari fasilitator Binar Academy. Secara keseluruhan, proyek Flaizy telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, baik dari segi teknis maupun manajemen proyek, dan pengalaman yang diperoleh selama PKL ini sangat berharga bagi mahasiswa dalam menghadapi tantangan di dunia kerja nyata, terutama dalam bidang pengembangan perangkat lunak.

5.2. Saran

Adapun saran mengenai proses pelaksanaan PKL pada PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy), diantaranya yaitu:

1. Kualitas pembelajaran, kompetensi fasilitator, serta dukungan dari Student Learning Support (SLS) telah berjalan dengan baik. Oleh karena itu, disarankan untuk terus mempertahankan dan meningkatkan kualitas tersebut agar peserta dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal dan relevan dengan kebutuhan industri teknologi.
2. Binar Academy diharapkan dapat terus bekerja sama dengan program Kampus Merdeka dalam menyelenggarakan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Selain itu, kuota peserta disarankan untuk ditingkatkan guna memberikan peluang lebih luas kepada mahasiswa dari berbagai daerah untuk bergabung dan mendapatkan pengalaman belajar di bidang teknologi.
3. Disarankan agar pemilihan fasilitator dilakukan dengan lebih selektif, yaitu dengan memastikan bahwa fasilitator memiliki kompetensi dan pengalaman yang sesuai dengan course yang akan diajarkan. Hal ini akan memastikan bahwa materi yang disampaikan lebih relevan dan mudah dipahami oleh peserta.