

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0 secara mendasar telah mengubah cara manusia berpikir, hidup, dan berinteraksi satu sama lain. Era ini akan mengganggu berbagai aktivitas manusia di berbagai bidang, tidak hanya di bidang teknologi tetapi juga di bidang lain seperti ekonomi, sosial, dan politik (Trisyanti & Prasetyo, 2018). Dengan pesatnya persaingan usaha tersebut, mahasiswa sebagai salah satu sumber daya manusia dituntut untuk meningkatkan daya intelektualitas serta diikuti langkah profesionalitas agar dapat berperan aktif dalam persaingan tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi tidak mungkin dapat dibendung tanpa batasan waktu. Oleh karena itu dibutuhkan pengetahuan serta pengalaman semaksimal mungkin agar tidak tertinggal dalam persaingan tersebut. Untuk menambah pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh pada saat perkuliahan maka perlu diadakan suatu praktek secara langsung.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program yang tercantum dalam kurikulum Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Program tersebut merupakan salah satu prasyarat kelulusan Mahasiswa Jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Praktek Kerja Lapangan ini juga merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar berdasarkan pengalaman diluar sistem belajar mengajar tatap muka yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, etika pekerjaan, serta untuk mendapatkan kesempatan dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat pada saat perkuliahan. Mahasiswa secara perseorangan dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman atau keterampilan khusus dari keadaan nyata di lapangan dalam bidangnya masing-masing.

Dalam pengalaman tersebut diharapkan mahasiswa akan memperoleh keterampilan yang tidak semata-mata bersifat psikomotorik akan tetapi skill yang meliputi keterampilan fisik, intelektual, sosial, dan manajerial. Dalam kegiatan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, para mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian dimanapun ia berada dan menunjang keterampilan akademis yang telah diperoleh di bangku kuliah yang menghubungkan pengetahuan akademis dengan keterampilan.

Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan suatu tempat praktik yang mampu menunjang dan membimbing mahasiswa, untuk mendapatkan materi pembelajaran di lapangan. Dengan demikian, PT. Bhirawa Steel merupakan salah satu solusi pilihan yang tepat sebagai tempat praktik bagi mahasiswa Informatika. Setelah mengamati dan mempertimbangkan arah penyusunan PKL yang akan ditempuh, maka kami bermaksud mengadakan praktik kerja lapangan di PT. Bhirawa Steel dalam bidang Informatika.

Pemilihan PT. Bhirawa Steel sebagai tempat kegiatan praktik kerja lapangan ini didasarkan pada kedekatan materi atau pekerjaan dengan keterampilan praktikum yang telah didapat khususnya dalam bidang informatika. PT. Bhirawa Steel merupakan perusahaan atau instansi berskala nasional. Dengan skala yang besar tersebut, tidak menyangkal untuk pimpinan instansi memiliki jadwal yang padat. Baik mitra, vendor, masyarakat, ataupun kantor cabang jika terdapat agenda yang meminta pimpinan instansi untuk hadir harus membuat dan mengantarkan surat undangan secara langsung ke kantor pusat, sedangkan surat tersebut tidak terjamin akan langsung dibalas dan mengharuskan mengirimkan surat kembali. Begitu pula dengan surat atau proposal pengajuan dana, yang mengharuskan pimpinan mengetahui secara rinci sedangkan pengajuan tidak dapat dilakukan secara berkala. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi protokoler agar prosedur pengajuan atau pengantaran surat undangan untuk pimpinan menjadi lebih efisien. Dalam aplikasi ini masyarakat, vendor, mitra, dan kantor cabang dapat mengakses dengan mudah setiap agenda pimpinan karena agenda akan selalu dipublikasi. Diharapkan aplikasi berbasis website ini dapat menunjang kelancaran pendistribusian surat menyurat.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui tentang latar belakang tersebut, maka dapat kami ambil rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana menerapkan aplikasi berbasis website sebagai protokoler sebuah perusahaan?
2. Bagaimana memudahkan admin untuk mengatur jadwal pertemuan pimpinan agar tidak terjadi miss komunikasi?

1.3 Tujuan

Tentunya setelah mengetahui rumusan masalah juga didapatkan tujuannya, yaitu :

1. Mengetahui bagaimana menerapkan aplikasi berbasis website sebagai protokoler sebuah perusahaan.
2. Mengetahui bagaimana memudahkan admin untuk mengatur jadwal pertemuan pimpinan agar tidak terjadi miss komunikasi.

1.4 Manfaat

Adapun manfaatnya juga terbagi menjadi beberapa sisi, yaitu :

1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan umpan balik dari lapangan mengenai isi materi yang telah diberikan di bangku kuliah.
2. Memperoleh masukan tentang masalah-masalah di tempat praktik kerja lapangan.
3. Mengaplikasikan ilmu teoritis tentang pekerjaan di dunia kerja atau melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan jurusan yang diambil di bangku kuliah, dan analisis datanya pada kondisi tempat Praktik Kerja Lapangan.

1.4.2 Manfaat bagi Perusahaan

1. Memperoleh masukan yang dapat membantu penyelesaian studi kasus di kalangan sesuai dengan konsentrasinya.
2. Menjalinkan hubungan kerja sama dalam bidang pendidikan dengan institusi sebagai suatu badan penelitian.