

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

PKL (Praktek Kerja Lapangan) atau KP (Kerja Praktek) adalah sebuah metode pendidikan dan pelatihan kejuruan yang menggabungkan program pendidikan di sekolah dengan pengalaman kerja di dunia industri atau perusahaan. Tujuannya adalah untuk mencapai tingkat keahlian profesional tertentu. Dalam proses ini, terlibat dua belah pihak, yaitu lembaga pendidikan dan pelatihan serta lapangan kerja (industri/perusahaan/instansi tertentu). Kedua belah pihak ini bekerja sama untuk menyelenggarakan program pendidikan dan pelatihan kejuruan, mulai dari perencanaan program, pelaksanaan, hingga penilaian dan penentuan kelulusan peserta didik. Selain itu, keduanya juga berperan aktif dalam upaya pemasaran lulusan program ini.

PT Sebangku Jaya Abadi atau yang lebih dikenal dengan nama Sebangku Games, menjadi salah satu dari sekian banyak mitra yang tergabung dalam MSIB angkatan 4 kali ini. Sebangku Games berkolaborasi bersama Selingkar, Nazma dan juga Fitinline.Com dalam MSIB angkatan 4 kali ini. Bersamaan dengan itu pula, Sebangku Games juga meluncurkan 4 jenis aktivitas magang kali ini dengan kuota keseluruhan berjumlah 75 mahasiswa. Jenis aktivitas tersebut diantaranya, yaitu Pengembangan Platform Pembelajaran Literasi Anak; MARICA; Platform Pembelajaran berbasis Gamifikasi; Pengembangan Platform Pembelajaran Micro Learning; dan Pengembangan Media Pembelajaran. Lantas program magang bersertifikat yang di Sebangku Games dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan secara WFO ataupun luring di Yogyakarta, tersebar di empat tempat yang berbeda, yaitu di kantor Sebangku Games itu sendiri, lalu di kantor Selingkar, kantor Nazma dan Fitinline.Com. Kemudian ditempatkan di aktifitas 3 di perusahaan Fitinline.Com dengan posisi Tester dan Dokumentator.

Fitinline.Com merupakan perusahaan yang berfokus pada pembuatan modul fashion, namun pada MSIB angkatan 4 ini Fitinline.Com mengembangkan target kerja praktek pada Pengembangan Platform Pembelajaran Micro Learning.

Selama magang atau kerja praktek di Divisi Tester dan Dokumentator, ada beberapa pekerjaan yang telah dilakukan dari proyek yang diberikan salah satunya yaitu Pengujian API, yang merupakan proyek yang dikembangkan perusahaan pada tahun ini.

1.2 Ruang Lingkup

Kerja Praktek dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan yang dilaksanakan di Kantor Fitinline, yang merupakan kantor kegiatan 3 dari PT Sebangku Jaya Abadi, dimulai pada tanggal 16 Febuari 2023 sampai 30 Juni 2023. Kantor Fitinline, yang merupakan kantor kegiatan 3 dari PT Sebangku Jaya Abadi. Alamat kantor tersebut adalah Jl. Pangeran Wirosobo, Gg. Wiropamungkas no.8, Sorosutan, Umbulharjo, Kota Yogyakarta 55162, Indonesia jam operasi perusahaan yaitu pada hari senin – jumat pukul 08.00 sampai 17.00. Saya melaksanakan kerja praktek di Fitinline.Com diletakkan di divisi Tester dan Dokumentator. divisi Tester dan Dokumentator memiliki tugas melakukan pengujian pada platform yang telah dibuat oleh programmer untuk memastikan bahwa platform/aplikasi yang telah dibuat bebas dari Bug/Defect pada saat aplikasi diluncurkan kepada user. Selain itu Tester juga membuat dokumentasi dari setiap hasil testing yang telah dilakukan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

1. Menyelesaikan salah satu syarat wisuda yaitu Kerja Praktek (KP).
2. Membangun relasi atau hubungan yang dapat menjadi jembatan dalam menuju kesuksesan.

3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.

Adapun Manfaat yang ingin diperoleh dalam pelaksanaan Kerja Praktek ini ialah:

1. Memperoleh pengalaman praktis sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan program studi.
2. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu pengetahuan dalam dunia kerja secara nyata.
3. Menambahkan wawasan pada mahasiswa Kerja Praktek tentang bagaimana proses dalam sebuah perusahaan dan mengetahui pekerjaan apa saja yang dilakukan dalam sebuah perusahaan.
4. Memahami kemampuan dan kualitas kerja yang ada pada diri masing-masing dalam dunia kerja.

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Output yang di hasilkan dari proyek yang dikerjakan selama kerja praktek di Sebangku Games yaitu Dokumentasi Hasil Pengujian yang telah dilakukan.