

LAPORAN KUNJUNGAN INDUSTRI
DI PT. KOMURI INDONESIA
GEEK GARDEN SOFTWARE HOUSE
TAHUN PELAJARAN 2023/2024



Disusun Oleh :

NAMA : ANDIKA SUPRIYADI NUR MAULANA

KELAS : XI (Sebelas)

NISN : 0073476896

KOMPETENSI KEAHLIAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 CIREBON
2024

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, hingga laporan kunjungan industri ini dapat diselesaikan dengan baik, tanpa halangan apapun dan sesuai dengan waktu yang telah diberikan oleh pihak sekolah.

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman dan ilmu yang Penulis peroleh selama melaksanakan Kunjungan Industri. Tentunya dengan seizin Tuhan Yang Maha Esa, kami bisa melakukan Kunjungan Industri dengan tujuan untuk menambah pengetahuan, menambah wawasan, menambah ilmu, dan memperluas pengalaman peserta didik tentang dunia industri.

Setelah melaksanakan Kunjungan Industri pada tanggal 11 Januari 2024 hingga menyusun laporan ini, diucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada yang saya hormati:

1. Kepala SMK Negeri 1 Cirebon Bapak Arifuddin, S.Pd. M.T.
2. CEO PT. Komuri Indonesia Geek Garden Software House Ibu Larasshita Sani.
3. Kepala Jurusan atau Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak Bapak Dudung Dzulkifli
4. Para staff PT. Komuri Indonesia Geek Garden Software House.
5. Ibu Afika Awwaliyah Rozzaq selaku Wali Kelas kami.
6. Ibu/Bapak guru pendamping lainnya.

Penulis mengakui bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat Penulis harapkan untuk kesempurnaan selanjutnya.

Cirebon, 11 Januari 2024

Penulis,
Andika Supriyadi Nur Maulana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I.	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kunjungan Industri.....	2
1.3 Manfaat Kunjungan Industri.....	2
1.4 Lokasi Kunjungan Industri.....	3
1.5 Waktu Kunjungan Industri.....	3
BAB II.	
PEMBAHASAN.....	4
2.1 Company Profile.....	4
2.2 Visi dan Misi.....	4
2.3 Company Services.....	5
2.4 Company Cultures.....	6
2.5 Company Products.....	6
BAB III.	
PENUTUP.....	7
3.1 Kesimpulan.....	7
DAFTAR	
PUSTAKA.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan pesat dalam dunia teknologi informasi telah mengubah lanskap pekerjaan, menciptakan kebutuhan mendalam akan tenaga ahli yang terampil dan terdidik di bidang pemrograman dan coding. SMKN 1 Cirebon, sebagai lembaga pendidikan yang mengkhususkan diri dalam Teknologi Informasi, memahami bahwa untuk menghadapi tuntutan industri, para siswa perlu memiliki pemahaman mendalam tentang dunia coding dan menjadi programmer yang terampil.

Dalam menghadapi era digital saat ini, SMKN 1 Cirebon memastikan bahwa kurikulumnya tidak hanya memfokuskan pada teori, tetapi juga memberikan penekanan yang kuat pada penerapan praktis ilmu pengetahuan dalam coding. Para siswa tidak hanya belajar tentang algoritma, struktur data, dan bahasa pemrograman, tetapi juga diajak untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam proyek-proyek dunia nyata.

Dengan melaksanakan kegiatan Kunjungan Industri di kelas XI (sebelas) sebagai bagian integral dari kurikulum Merdeka, SMKN 1 Cirebon memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melihat dan merasakan secara langsung atmosfer pekerjaan di dunia coding dan teknologi. Kunjungan industri dapat memberikan manfaat dalam pemahaman siswa terhadap situasi di industri IT tanpa keterlibatan langsung dalam kegiatan kerja praktis.

Kunjungan industri dapat melibatkan siswa dalam pengamatan langsung terhadap lingkungan kerja, proses bisnis, dan proyek-proyek yang sedang berlangsung di perusahaan IT. Ini dapat membantu siswa memahami dinamika industri, teknologi yang digunakan, serta tren dan tantangan yang dihadapi oleh para profesional IT.

1.2 Tujuan Kunjungan Industri

Kunjungan industri bertujuan memberikan para peserta didik pemahaman yang mendalam terhadap lingkungan kerja dan dinamika industri IT. Melalui kunjungan ini, peserta didik dapat mengamati langsung proses bisnis, teknologi yang digunakan, serta proyek-proyek yang sedang berlangsung di perusahaan-perusahaan IT. Tujuan utama adalah memberikan wawasan praktis yang mendukung pemahaman teoritis yang telah dipelajari di kelas, sehingga peserta didik dapat mengaitkan pengetahuan mereka dengan aplikasi di dunia nyata.

Dengan demikian, kunjungan industri diharapkan dapat membekali peserta didik dengan gambaran yang lebih holistik tentang industri IT, membantu mereka mengidentifikasi potensi karir, serta meningkatkan kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja dengan pengetahuan dan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, pengalaman ini juga diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk meraih prestasi lebih tinggi dalam bidang teknologi informasi.

1.3 Manfaat Kunjungan Industri

Kunjungan industri memiliki beberapa manfaat yang bagi peserta didik. Berikut adalah beberapa manfaat dari kunjungan industri:

A. Meningkatkan Pemahaman tentang Cara Kerja Perusahaan:

- Memberikan kesempatan langsung untuk mengamati dan memahami proses operasional perusahaan.
- Memungkinkan peserta didik melihat interaksi antardepartemen dan bagaimana setiap fungsi berkontribusi terhadap tujuan perusahaan.
- Mengajarkan peserta didik tentang struktur organisasi, budaya perusahaan, dan bagaimana pengambilan keputusan dilakukan di lingkungan kerja nyata.

B. Mengembangkan Pengetahuan dan Keterampilan:

- Memfasilitasi pengumpulan pengetahuan khusus industri yang tidak dapat diperoleh dari buku atau kelas teori.

- Meningkatkan keterampilan praktis seperti observasi, analisis, dan critical thinking yang diperlukan dalam lingkungan pekerjaan.

C. Meningkatkan Keterampilan Komunikasi:

- Memberikan pengalaman berkomunikasi langsung dengan para profesional di industri.
- Melibatkan peserta didik dalam situasi komunikasi nyata di luar lingkungan kelas yang membantu meningkatkan keterampilan berbicara, mendengarkan, dan berinteraksi.
- Mengajarkan pentingnya komunikasi efektif dalam memahami kebutuhan perusahaan dan mencapai tujuan bersama.

1.4 Lokasi Kunjungan Industri

Kegiatan Kunjungan Industri dilaksanakan di Café Kolektif Collaboration Space, di Jl. Watugede No.58, Wonorejo, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan kode POS 55581.

1.5 Waktu Kunjungan Industri

Kegiatan Kunjungan Industri dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Kamis / 11 Januari 2024.

Pukul : 13:00 WIB / 1:00 PM – 15:30 WIB / 3:00 PM.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Company Profile

Geekgarden adalah perusahaan IT di Indonesia yang menyediakan layanan perencanaan, pengembangan, dan manajemen untuk aplikasi dan sistem skala kecil hingga besar. Dengan menguasai berbagai alat pengembangan platform khususnya yang menggunakan teknologi open source baik berbasis web maupun mobile.

GeekGarden didirikan pada Maret 2012, merupakan sebuah perusahaan IT di Indonesia. Yang berada tepat di Gedung Asram Lt 2 Jl Ring Road Utara, Caturtunggal, Kec Depok, kabupaten Sleman, Yogyakarta.

Geekgarden merupakan *subsidiary company* dari *holding company* nya yaitu PT. Komuri Indonesia.

2.2 Visi dan Misi

- Visi
Menjadi perusahaan yang membantu memajukan industri IT nasional yang berdaya saing global.
- Misi
Untuk mencapai Visi perusahaan, Geekgarden mempunyai misi perusahaan sebagai berikut :
 - 1) Menyempurnakan pelayanan dan meningkatkan kepuasan klien.
 - 2) Memperbanyak jenis layanan dengan memperbanyak varian solusi & layanan.
 - 3) Berkomitmen untuk terus memberikan edukasi kepada pasar lokal tentang manfaat penggunaan layanan dan produk IT untuk anak bangsa.

2.3 Company Services

- Manpower Sharing

Manpower sharing adalah sebuah bentuk kerjasama untuk menyediakan manpower/talent IT kepada suatu perusahaan dengan menyesuaikan kebutuhan mulai dari level pengalaman dan keahlian yang dibutuhkan untuk menunjang produktivitas yang efektif dan efisien dalam pemenuhan tenaga IT.

- Software House

Geek Garden Software House sebagai perusahaan yang ahli dalam bidang pengembangan perangkat lunak, geek menerapkan standarisasi PO yang terukur dan terarah. Dalam proses sebelum Melakukan Development team kami akan melakukan Analisis terlebih dahulu guna mengumpulkan informasi kebutuhan Sistem/Aplikasi sesuai kebutuhan Customer.

- Manajemen Proyek IT

Dengan metode ITPM yang sudah teruji dan terukur, geek menyediakan layanan pendampingan untuk mengelola proyek pengembangan sistem dari skala kecil hingga enterprise.

- Analisis dan Konsultasi Sistem

Geek memberikan layanan pendampingan konsultasi dan analisa sistem. Layanan ini memastikan klien menemukan solusi yang sesuai dengan permasalahan dan kondisi perusahaan.

- Code Construction

Sebagai perusahaan IT yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan sistem dan aplikasi, geek menyediakan layanan untuk memprogram aplikasi yang akan dibangun.

- System Testing

Geek menyediakan layanan untuk melakukan pengujian pada sistem dengan metode terbaik agar sistem yang dibuat dapat bekerja secara maksimal sesuai dengan perancangan awal.

- UI/UX Design

Geek juga mementingkan aspek User Interface dan User Experience, karena itu adalah bagian penting dari HCI (Human Computer Interaction).

- Robotic & Microcontroller

Geekgarden menyediakan layanan solusi pembuatan dan pengadaan perangkat Mikrokontroler. Geekgarden juga menawarkan dan membuka peluang kerjasama bagi berbagai institusi untuk terlibat dalam pengembangan teknologi robotik.

- Geek Skill Academy

Geek memberikan layanan untuk meningkatkan kemampuan skill dan knowledge di bidang IT. Materi dapat juga disesuaikan dengan kebutuhan klien. Layanan ini dapat bersifat private atau berkelompok disesuaikan dengan agenda acara ataupun kebutuhan.

2.4 Company Cultures

- Jam Kerja mulai dari pukul 08:00 – 16:00 WIB dan tidak memperbolehkan lembur.
- Melakukan kegiatan outdoor sekali seminggu, sebagai *refreshing*.
- Menyelesaikan project bersama-sama, bertujuan untuk *On-Time*.
- Mengedepankan kepuasan client, dengan cara berdiskusi dengan client tentang apa yang client butuhkan terlebih dahulu sebelum memulai project.

2.5 Company Products

Geekgarden software house telah membantu banyak client, untuk mewujudkan software yang sesuai kriteria bisnis client, seperti:

1. BeerGarden
2. YADA
3. Vonix
4. GES (Geek Enterprise System)
5. DOM (Digital Order Management)
6. Nomad
7. Alfred
8. E-Gov
9. Daya Sinergi Solusi Consulting (DSS)
10. Kleo

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kunjungan industri SMKN 1 Cirebon pada tanggal 11 Januari 2024 ke PT. Komuri Indonesia Geekgarden, Yogyakarta, memberikan wawasan mendalam kepada siswa dan siswi kelas XI terkait dunia kerja dan peluang di industri IT. Geekgarden Software House, sebagai tujuan kunjungan, merupakan perusahaan yang telah membuktikan kontribusinya dengan membantu banyak klien, memberikan gambaran yang kuat tentang keberhasilan dan tantangan di dunia perangkat lunak.

Kegiatan kunjungan industri ini tidak hanya sekadar memberikan pandangan fisik terhadap operasional perusahaan, tetapi juga melibatkan siswa dan siswi dalam diskusi dan sesi tanya jawab dengan para profesional Geekgarden. Interaksi langsung dengan mereka memberikan siswa peluang unik untuk mendengar pengalaman kerja langsung, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana mereka menerapkan pengetahuan IT dalam proyek klien.

Sebagai hasil dari kunjungan industri ini, dapat disimpulkan bahwa siswa dan siswi tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang cara kerja perusahaan IT, tetapi juga memperdalam keterampilan dan pengetahuan mereka dalam konteks industri yang dinamis. Pengalaman ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi para siswa untuk mempertimbangkan karir di dunia IT dan membuka wawasan mereka terhadap potensi dan peluang yang ada di industri ini. Selain itu, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan di SMKN 1 Cirebon.

DAFTAR PUSTAKA

Profile Company :

Website resmi Geekgarden “<https://geekgarden.id>”.

LinkedIn GeekGarden “<https://www.linkedin.com/in/geek-garden-software-house-14a302148/>”.

