

LAPORAN KEGIATAN

KULIAH KERJA LAPANGAN DI PULAU BALI

Disusun Guna Memenuhi Tugas Kuliah Kerja Lapangan (KKL)

Dosen Pembimbing Lapangan: Febrian Murti Dewanto, S.E., M.Kom.



Disusun Oleh:

- | | |
|---------------------------------------|------------|
| 1. Aditya Rizki Maulana Zacki | (23670034) |
| 2. Rizal Efendi | (23670033) |
| 3. Prudenta Fajar Octora | (23670031) |
| 4. Kevin Meirianto Evan Putra | (23670029) |
| 5. Dian Puspitasari | (23670171) |
| 6. Aurellia Callista Dewi | (23670155) |
| 7. Surya Kesuma Bilhaq Adam Albazabir | (23670147) |
| 8. Bastin Ni'am Akbar | (23670133) |

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS PGRI SEMARANG TAHUN

2025/2026

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KEGIATAN KULIAH KERJA LAPANGAN
DI PULAU BALI

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi Informatika Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Semarang. Setelah membaca, menimbang, menilai, dan mengevaluasi Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Lapangan, maka kami menerima dan mengesahkan Laporan Kegiatan Kuliah Kerja ini.

Diterima dan disahkan pada:

Waktu pelaksanaan : 9–13 September 2025
Lokasi Kunjungan : Bali
Tempat Kunjungan : Balai Diklat Industri Denpasar
Pembimbing : Febrian Murti Dewanto, S.E., M.Kom.

Semarang, 29 September 2025

Mengesahkan,

Ketua Program Studi Informatika
Universitas PGRI Semarang



Bambang Agus Herlambang, S.Kom., M.Kom.
NPP 148201433

Dosen Pembimbing Lapangan



Febrian Murti Dewanto, S.E., M.Kom.
NPP 057801172

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
DAFTAR ISI.....	III
DAFTAR ILUSTRASI ATAU GAMBAR	V
DAFTAR TABEL.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Lokasi Kunjungan Kerja Industri.....	4
2.1.1 Balai Diklat Industri Denpasar.....	4
2.1.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna	5
BAB III METODE PELAKSANAAN	7
3.1 Metode Pengumpulan Data	7
3.2 Teknik Pelaksanaan.....	7
3.2.1 Tahap Persiapan	7
3.2.2 Tahap Pelaksanaan.....	8
3.2.3 Tahap Penutup	10
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	11
4.1 Hasil Pengamatan.....	11
4.1.1 Balai Diklat Industri Denpasar.....	11
4.1.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna	11
4.1.3 Hotel Quest San	11
4.2 Pembahasan.....	12

4.2.1 Balai Diklat Industri Denpasar.....	12
4.2.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Denpasar	12
4.2.3 Hotel Quest San	12
4.3 Evaluasi	13
4.3.1 Balai Diklat Industri Denpasar.....	13
4.3.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna	13
4.3.3 Hotel Quest San	13
BAB V PENUTUP	15
5.1 Kesimpulan	15
5.2 Saran	15
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN.....	17

DAFTAR ILUSTRASI ATAU GAMBAR

Gambar Lampiran 1. Eksplorasi di Pusat Oleh-Oleh Krisna.....	18
Gambar Lampiran 2. Kunjungan ke Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar	18
Gambar Lampiran 3. Penyampaian Materi Design Thinking di BDI.....	18
Gambar Lampiran 4. Kelompok 2 KKL di Balai Diklat Industri Denpasar	19
Gambar Lampiran 5. Eksplorasi di Pantai Padang Galak.....	19
Gambar Lampiran 6. Eksplorasi di Pusat Oleh-Oleh Dewata	19
Gambar Lampiran 7. Eksplorasi di Pantai Pandawa.....	20
Gambar Lampiran 8. Eksplorasi di GWK.....	20
Gambar Lampiran 9. Pertunjukan Tari Kecak di GWK	20
Gambar Lampiran 10. Malam Keakraban di Cafe Tepi Pantai Pantai Jimbaran.....	21
Gambar Lampiran 11. Eksplorasi ke Pabrik Kata-Kata Joger Luwus	21
Gambar Lampiran 12. Eksplorasi ke Pura Ulun Danu Beratan (Candi Kuning).....	21
Gambar Lampiran 13. Kelompok 2 KKL di Pura Ulun Danu Beratan	22

DAFTAR TABEL

Tabel Lampiran 1. Rundown Kunjungan pada KKL di Bali	17
------------------------------------------------------------	----

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan hasil dari kegiatan KKL yang telah kami laksanakan, sebagai salah satu bentuk implementasi ilmu pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan sekaligus sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari bahwa keberhasilan kegiatan maupun penyelesaian laporan tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Febrian Murti Dewanto, S.E., M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang dengan penuh kesabaran telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi sejak persiapan hingga penyusunan laporan ini.
2. UPGRI Tour yang telah memberikan fasilitas transportasi dan akomodasi yang memadai sehingga kegiatan KKL dapat berjalan dengan lancar.
3. Pihak instansi/mitra tempat kami melaksanakan KKL yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, serta pengalaman berharga dalam dunia kerja secara nyata.
4. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat, serta dukungan baik moril maupun materil.
5. Rekan-rekan satu kelompok yang telah bekerja sama dengan baik dalam melaksanakan kegiatan maupun menyusun laporan ini.

Kami menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, baik bagi kami maupun bagi pembaca yang membutuhkan.

Semarang, 29 September 2025

Kelompok 2 Bus I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas PGRI Semarang merupakan salah satu perguruan tinggi yang berkomitmen mencetak lulusan yang berkualitas dan berdaya saing di berbagai bidang. Universitas ini berpegang pada visi menjadi universitas yang unggul dan berjatidiri, yang diwujudkan melalui penyelenggaraan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan secara berkelanjutan. Program Studi Informatika sebagai bagian dari Universitas PGRI Semarang turut mendukung visi tersebut dengan menyelenggarakan pendidikan berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi terapan, serta mendorong pengembangan kemampuan mahasiswa melalui berbagai kegiatan akademik maupun praktis.

Salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang mendukung tercapainya visi tersebut adalah pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan (KKL). KKL merupakan agenda rutin yang dilaksanakan setiap tahun bagi mahasiswa Program Studi Informatika dan menjadi salah satu tahapan penting selama masa studi. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diberikan kesempatan untuk menghubungkan pengetahuan teoritis yang diperoleh di perkuliahan dengan kondisi nyata di lapangan, sekaligus melatih kemampuan menganalisis permasalahan yang ditemui serta merumuskan solusi yang tepat untuk mengatasinya.

Pelaksanaan KKL tahun ini diselenggarakan di Pulau Bali pada tanggal 9 hingga 13 September 2025. Selama kegiatan berlangsung, mahasiswa tidak hanya mengamati penerapan ilmu informatika secara langsung, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dan merancang solusi berdasarkan pengetahuan yang telah dipelajari. Melalui kegiatan ini, diharapkan mahasiswa dapat memperluas wawasan, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, serta mempersiapkan diri agar lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja maupun dunia profesional.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan ilmu informatika di lapangan selama kegiatan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Pulau Bali?
2. Permasalahan apa saja yang dapat diidentifikasi selama pelaksanaan kegiatan KKL?

3. Bagaimana solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan berdasarkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa mengenai penerapan ilmu informatika di lapangan.
2. Melatih mahasiswa agar mampu mengidentifikasi permasalahan yang ada di lingkungan kerja atau industri.
3. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang solusi berbasis teknologi untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan.
4. Meningkatkan keterampilan berpikir kritis, analitis, dan problem solving mahasiswa di luar lingkungan akademik.
5. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemampuan bekerja sama dalam tim.
6. Memperluas wawasan mahasiswa tentang peluang dan tantangan dunia kerja di bidang informatika.
7. Mendorong mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi persaingan di dunia kerja dan dunia profesional.

1.3.2 Manfaat

1. Bagi Mahasiswa KKL UPGRIS Program Studi Informatika

Kegiatan KKL ini menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan kerja sama, kepemimpinan, dan kedisiplinan yang akan bermanfaat saat terjun ke dunia kerja. Selain itu, KKL juga memberi peluang bagi mahasiswa untuk melakukan pengamatan, penelitian, dan inovasi yang dapat dikembangkan lebih lanjut di bidang informatika dan teknologi.

2. Bagi Universitas PGRI Semarang

Laporan kegiatan ini dapat menjadi dokumentasi serta referensi tambahan dalam pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran, khususnya pada Program Studi Informatika.

3. Bagi Penulis

Kegiatan KKL menjadi media pembelajaran untuk menghubungkan teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktik di lapangan, sekaligus

menambah wawasan, membentuk etos kerja, dan melatih kesiapan menghadapi dunia industri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Lokasi Kunjungan Kerja Industri

2.1.1 Balai Diklat Industri Denpasar

Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar merupakan salah satu unit pelaksana teknis di bawah Kementerian Perindustrian Republik Indonesia yang berfokus pada pengembangan sumber daya manusia (SDM) industri kreatif. Lembaga ini memiliki peran strategis dalam mendukung pertumbuhan sektor animasi, kerajinan, dan barang seni, melalui penyelenggaraan pendidikan, pelatihan, serta pengembangan kewirausahaan. Kehadiran BDI Denpasar diharapkan mampu mencetak tenaga kerja industri yang terampil, kompeten, dan berdaya saing, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Sejarah berdirinya BDI Denpasar dimulai pada 29 November 1984 dengan nama Balai Latihan Industri, berdasarkan Surat Keputusan Menteri Perindustrian No. 417/M/Sk/11/1984. Pada masa awal, lembaga ini bertugas menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi pegawai Departemen Perindustrian dengan cakupan wilayah Bali, NTB, NTT, Maluku, Irian Jaya, dan Timor-Timur. Seiring perkembangan, pada tahun 2006 dilakukan perubahan struktur organisasi melalui Permenperin No. 50/M-Ind/Per/6/2006 sehingga wilayah kerjanya meliputi Bali, NTB, NTT, Papua, dan Papua Barat. Kemudian pada tahun 2014, berdasarkan Permenperin No. 40/M-Ind/Per/5/2014, lembaga ini bertransformasi menjadi Balai Diklat Industri Denpasar dengan lingkup pelayanan nasional serta fokus pada spesialisasi industri kreatif. Saat ini, BDI Denpasar juga diperkuat dengan pembangunan Bali Creative Industry Center (BCIC) sebagai pusat pengembangan industri kreatif digital, animasi, perangkat lunak, kerajinan, dan barang seni.

Dalam melaksanakan tugasnya, BDI Denpasar berlandaskan pada Permenperin No. 40/M-IND/PER/5/2014 yang menetapkan fungsi utama balai diklat, yaitu menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan bagi SDM industri. Fungsi tersebut diwujudkan melalui penyusunan program diklat, pelaksanaan pelatihan berbasis kompetensi, uji kompetensi dan sertifikasi, penyelenggaraan inkubator bisnis, identifikasi kebutuhan industri, pengembangan kerja sama, serta evaluasi kegiatan.

Dengan demikian, BDI Denpasar tidak hanya mencetak tenaga kerja siap pakai, tetapi juga mendorong terciptanya wirausaha baru di bidang industri kreatif.

Untuk menunjang kegiatan pendidikan dan pelatihan, BDI Denpasar dilengkapi fasilitas modern di atas lahan seluas 1,2 hektar. Fasilitas tersebut mencakup ruang kelas, laboratorium komputer, ruang desain industri kreatif, ruang uji kompetensi (LSP), mini theater, studio sound recording, studio motion capture, ruang inkubator bisnis, serta ruang meeting. Selain itu terdapat pula showroom kerajinan, keramik, fesyen, dan jewelry, workshop fesyen, perpustakaan, hingga asrama dengan kapasitas 106 orang yang dilengkapi ruang makan dan sarana olahraga.

Dalam melaksanakan programnya, BDI Denpasar menjalin kerja sama dengan berbagai mitra industri animasi dan kreatif, seperti PT. Bamboomedia, PT. Bali Animasi Solusi Ekakarsa (BASE Studio), Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), PT. JITU Kreasi Utama, serta PT. Bahtera Media Network. Kolaborasi ini menjadi wujud nyata sinergi antara dunia pendidikan, pemerintah, dan industri dalam menyiapkan SDM kreatif yang kompetitif. Dengan visi dan misi yang jelas serta dukungan fasilitas yang memadai, BDI Denpasar menjadi lokasi yang tepat untuk melaksanakan Kunjungan Kerja Industri (KKI), khususnya dalam memahami peran pelatihan berbasis kompetensi pada pengembangan industri kreatif di Indonesia. [1]

2.1.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna

Pusat Oleh-Oleh Krisna merupakan salah satu ikon wisata belanja terbesar di Bali yang sangat populer di kalangan wisatawan domestik maupun mancanegara. Usaha ini didirikan pada tanggal 16 Mei 2007 oleh Gusti Ngurah Anom, seorang pengusaha sukses yang dijuluki sebagai Raja Oleh-Oleh Khas Bali. Ide pendirian Krisna berawal dari keinginan memanfaatkan peluang besar dari arus wisatawan yang datang ke Pulau Dewata, khususnya dalam memenuhi kebutuhan akan buah tangan khas Bali.

Krisna berkembang pesat menjadi pusat oleh-oleh terbesar dan terlengkap di Bali. Berbagai produk khas daerah ditawarkan, mulai dari makanan ringan, pakaian seperti kaos anak dan dewasa, batik, tas kreasi, kain pantai, hingga beragam kerajinan tangan seperti alat musik tradisional, ukiran kayu, lukisan, aksesoris, dan souvenir lainnya. Keberadaan Krisna menjadi bukti nyata kontribusi sektor ekonomi kreatif dalam mendukung perkembangan pariwisata Bali.

Lokasi outlet Krisna di Denpasar tersebar di beberapa titik strategis, antara lain di Jalan Nusa Indah Nomor 77 dan Jalan Nusa Kambangan Nomor 160A. Hingga saat ini, Krisna telah memiliki delapan outlet besar baik di Bali maupun di luar Bali, di antaranya Krisna Sunset Road, Rama Krisna Tuban, Krisna 5 Singaraja, Krisna Surabaya, Krisna Samasta, dan Krisna Ubud. Selain pusat oleh-oleh, jaringan usahanya juga meluas ke bidang lain seperti Krisna Adventure, Krisna Osea Park, Krisna Beach Street, Krisna Resto and Spa, Krisna Gallery and Resto, hingga Cok Konfeksi.

Kisah perjuangan Gusti Ngurah Anom dalam membangun Krisna sangat inspiratif. Latar belakang pendidikan yang terhenti di bangku SMA tidak menyurutkan semangatnya untuk berusaha. Berawal dari pekerjaan sebagai petugas kebersihan di salah satu hotel, kemudian membuka usaha konfeksi kecil, hingga akhirnya berhasil mendirikan pusat oleh-oleh yang kini menjadi rujukan utama wisatawan.

Pusat Oleh-Oleh Krisna tidak hanya menjadi tempat belanja, tetapi juga destinasi wisata belanja yang menghadirkan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Ramainya wisatawan yang datang ke tempat ini mencerminkan betapa eratnya hubungan antara pariwisata dan perekonomian masyarakat lokal Bali. [2]

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini digunakan beberapa metode pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Metode tersebut meliputi:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan maupun kondisi di lokasi kunjungan, baik di instansi maupun destinasi yang dikunjungi. Observasi merupakan kegiatan pengamatan indrawi terhadap perilaku subjek beserta kondisi sosial yang menyertainya, serta menjadi salah satu metode pengumpulan data yang paling familiar dan efektif dalam penelitian[3]. Melalui metode ini, mahasiswa dapat memperoleh banyak informasi, sekaligus memahami bagaimana kegiatan kerja, manajemen, dan proses yang berlangsung di lapangan. Observasi ini juga membantu mahasiswa menghubungkan teori yang diperoleh di perkuliahan dengan praktik nyata di dunia industri maupun masyarakat.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data berupa foto, video, serta materi presentasi yang diberikan oleh narasumber di lokasi kegiatan. Dokumentasi meliputi pengumpulan data dari berbagai dokumen, arsip, maupun bahan tertulis lain yang relevan dengan fenomena penelitian, seperti catatan, laporan, surat, buku, atau dokumen resmi lainnya[3]. Dengan adanya dokumentasi, kegiatan KKL memiliki bukti fisik yang jelas serta dapat dimanfaatkan sebagai bahan pendukung dalam penyusunan laporan, pembuatan video dokumentasi, maupun pengembangan website sebagai salah satu output kegiatan.

3.2 Teknik Pelaksanaan

Kegiatan KKL Program Studi Informatika Universitas PGRI Semarang dilaksanakan di Bali selama lima hari. Teknik pelaksanaan kegiatan ini disusun dalam beberapa tahap agar lebih terstruktur, yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Tahap Persiapan

Sebelum pemberangkatan, mahasiswa mengikuti kegiatan pembekalan sebanyak tiga kali melalui Zoom Meeting. Pada tahap ini dijelaskan mengenai tujuan pelaksanaan KKL, aturan dan tata tertib, rundown kegiatan, serta penjelasan mengenai tugas-tugas yang harus diselesaikan setelah kegiatan, seperti penyusunan laporan, pembuatan video dokumentasi, dan pengembangan website. Persiapan ini juga mencakup koordinasi teknis antara mahasiswa, dosen pembimbing, dan panitia penyelenggara agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar.

3.2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan KKL dilaksanakan selama lima hari di Bali. Kegiatan dimulai pada hari pertama dengan keberangkatan dari Semarang menuju Bali melalui jalur darat dan laut. Mahasiswa berangkat bersama-sama menggunakan transportasi bus, kemudian menyebrang melalui Pelabuhan Ketapang–Gilimanuk untuk menuju Pulau Bali.

Secara keseluruhan, kegiatan yang terlaksana selama KKL dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pusat Oleh-Oleh Krisna

Mahasiswa berkunjung ke Krisna yang dikenal sebagai pusat oleh-oleh terbesar dan modern di Bali. Melalui kunjungan ini, mahasiswa dapat melihat bagaimana pengelolaan retail oleh-oleh dilakukan secara profesional, menampung berbagai produk UMKM lokal, serta menarik wisatawan dalam jumlah besar.

2. Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar

Mahasiswa melaksanakan kunjungan utama ke Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar dan memperoleh materi mengenai konsep Design Thinking. Materi tersebut membahas tahapan inovasi yang meliputi empathize (memahami kebutuhan pengguna), define (merumuskan masalah), ideate (menghasilkan ide kreatif), prototype (membuat purwarupa), hingga test (melakukan uji coba). Setelah penyampaian materi, mahasiswa diberi kesempatan untuk mengikuti sesi tanya jawab bersama pihak BDI guna memperdalam pemahaman terhadap topik yang disampaikan.

3. Pantai Padang Galak

Mahasiswa melakukan kunjungan ke Pantai Padang Galak yang dikenal dengan suasana tenang dan pemandangan alami. Di lokasi ini, mahasiswa mengamati potensi wisata bahari serta bagaimana masyarakat sekitar memanfaatkan pantai sebagai sarana rekreasi dan kegiatan budaya. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan pesisir agar dapat terus dimanfaatkan secara berkelanjutan.

4. Pusat Oleh-Oleh Dewata

Kegiatan dilanjutkan dengan kunjungan ke pusat oleh-oleh Dewata. Mahasiswa mempelajari bagaimana strategi promosi dan penataan produk khas Bali dilakukan oleh pengelola agar dapat menarik wisatawan. Dari sini, mahasiswa memahami peran pusat oleh-oleh dalam mendukung UMKM serta ekonomi kreatif daerah.

5. Pantai Pandawa

Mahasiswa juga berkesempatan mengunjungi Pantai Pandawa, salah satu destinasi populer di Bali. Kunjungan ini memberi wawasan tentang pengelolaan destinasi wisata modern yang memadukan keindahan alam, fasilitas lengkap, serta daya tarik budaya lokal.

6. Garuda Wisnu Kencana (GWK)

Mahasiswa mengunjungi Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana yang terkenal dengan patung ikonik Dewa Wisnu menunggangi Garuda. Selain menikmati keindahan taman budaya, mahasiswa juga menyaksikan pertunjukan Tari Kecak yang sarat makna filosofi. Kegiatan ini memberi pengalaman langsung tentang integrasi antara pariwisata, seni, dan budaya.

7. Malam Keakraban di Pantai Jimbaran

Kegiatan makrab dilaksanakan di kafe tepi Pantai Jimbaran. Mahasiswa menikmati makan malam bersama, diiringi suasana musik dan kebersamaan. Melalui kegiatan ini, hubungan antar mahasiswa semakin erat dan terbentuk kekompakan dalam kelompok.

8. Pabrik Kata-Kata Joger Luwus

Mahasiswa mengunjungi Joger Luwus yang dikenal sebagai pusat industri kreatif di Bali. Kunjungan ini memberi wawasan tentang bagaimana kreativitas dituangkan ke dalam produk sederhana seperti kaos dan souvenir, namun mampu menciptakan nilai jual tinggi melalui branding yang unik.

9. Pura Ulun Danu Beratan (Candi Kuning)

Kunjungan terakhir dilakukan di Pura Ulun Danu Beratan, salah satu ikon wisata Bali. Mahasiswa mengamati arsitektur khas Bali yang berpadu dengan keindahan alam Danau Beratan. Kunjungan ini memberikan wawasan tentang budaya, spiritualitas, serta pentingnya menjaga kelestarian warisan budaya dan alam.

3.2.3 Tahap Penutup

Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, mahasiswa kembali ke Semarang dan diwajibkan untuk menyusun laporan KKL. Selain itu, mahasiswa juga mendapat tugas untuk membuat video dokumentasi serta mengembangkan sebuah website yang berisi rangkuman kegiatan dan kunjungan selama di Bali. Website tersebut berfungsi sebagai media informasi sekaligus bentuk pertanggungjawaban akademik yang inovatif. Pada tahap penutup ini, mahasiswa juga melakukan refleksi dan evaluasi secara menyeluruh terkait manfaat KKL, baik dari segi pengembangan akademis maupun pengalaman praktis di lapangan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengamatan

4.1.1 Balai Diklat Industri Denpasar

Balai Diklat Industri merupakan lembaga pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia di bidang industri. Berdasarkan hasil pengamatan, BDI masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi informasi, khususnya dalam hal pengelolaan data peserta diklat, sistem administrasi, serta evaluasi rekrutmen. Seluruh proses administrasi masih dilakukan dengan cara yang belum terintegrasi sehingga berpotensi menimbulkan keterlambatan, redundansi data, dan kurang efisiennya pelayanan.

4.1.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna

Krisna Oleh-Oleh Bali dikenal sebagai pusat belanja oleh-oleh khas Bali yang selalu ramai dikunjungi wisatawan. Berdasarkan pengamatan, untuk rombongan tur setiap pengunjung diberi tanda berupa stiker bernomor yang dipakai sebagai alat identifikasi. Tanda ini digunakan untuk mencatat aktivitas belanja dan juga menjadi dasar perhitungan komisi bagi tour guide. Meskipun sistem tersebut sudah berjalan cukup lama, cara seperti ini masih memiliki kelemahan, antara lain rentan terjadi kekeliruan, rawan hilang, serta tidak dapat langsung dihubungkan dengan data penjualan yang lebih luas. Keterbatasan ini membuat pengelolaan transaksi belum sepenuhnya efisien dan kurang mendukung pengambilan keputusan bisnis secara cepat dan akurat.

4.1.3 Hotel Quest San

Hotel Quest San merupakan hotel dengan konsep pelayanan modern dan praktis yang berlokasi strategis di Denpasar. Selama kegiatan KKL, mahasiswa melakukan pengamatan terhadap berbagai aspek pelayanan hotel, salah satunya pada saat penyajian sarapan pagi. Ditemukan bahwa pencatatan tamu rombongan, seperti mahasiswa Universitas PGRI Semarang, masih dilakukan dengan cara memberikan tanda pada daftar nama pengunjung yang disiapkan oleh pihak hotel. Cara ini memang cukup membantu dalam mendata jumlah tamu yang hadir, namun berpotensi

menimbulkan kendala seperti ketidaktepatan pencatatan, antrean yang kurang teratur, serta berkurangnya efektivitas pelayanan. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan sistem administrasi dalam mendukung kenyamanan tamu, khususnya bagi rombongan besar.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Balai Diklat Industri Denpasar

Permasalahan dalam pengelolaan kegiatan diklat dapat diatasi dengan penerapan sistem berbasis web. Sistem berbasis web menjadi fokus pengembangan sistem informasi modern karena memudahkan pengguna untuk mengakses dan mengelola informasi dari berbagai lokasi[4]. Sistem tersebut berfungsi sebagai wadah yang menyatukan data peserta, kegiatan administrasi, dan hasil evaluasi rekrutmen sehingga lebih mudah diakses. Dengan menggunakan dukungan teknologi seperti PHP, MySQL, serta framework modern, pengelolaan data bisa dilakukan lebih cepat, pelayanan menjadi lebih lancar, dan potensi kesalahan administrasi dapat ditekan.

4.2.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Denpasar

Sebagai pusat oleh-oleh terbesar di Bali, Krisna memerlukan sistem pengelolaan kunjungan rombongan dan pencatatan transaksi yang lebih modern. Selama ini penggunaan stiker bernomor masih memiliki banyak keterbatasan, sehingga perlu digantikan dengan aplikasi berbasis web. Aplikasi berbasis web adalah sistem informasi yang diakses melalui browser, sehingga pengguna di seluruh dunia dapat memperoleh, melihat, dan mengelola berbagai informasi yang tersedia di internet[5]. Melalui sistem digital, proses identifikasi pengunjung, pencatatan belanja, hingga perhitungan komisi tour guide dapat dilakukan secara otomatis dan real-time. Penerapan sistem ini tidak hanya meningkatkan akurasi data dan efisiensi pelayanan, tetapi juga memberikan dasar yang lebih kuat untuk analisis penjualan serta pengambilan keputusan bisnis. Dengan demikian, digitalisasi mampu memperkuat daya saing Krisna sebagai pusat oleh-oleh terkemuka di Bali.

4.2.3 Hotel Quest San

Saat rombongan mahasiswa sarapan di Hotel Quest San, pencatatan masih dilakukan melalui daftar nama yang sudah dicetak oleh pihak hotel. Setiap tamu yang datang diberi tanda pada daftar tersebut. Sistem ini cukup membantu untuk memastikan

jumlah tamu yang hadir, tetapi menjadi kurang praktis ketika peserta rombongan cukup banyak. Akibatnya, antrean bisa lebih panjang dan ada kemungkinan data tidak tercatat dengan rapi. Jika ke depan digunakan sistem berbasis digital, pencatatan akan lebih mudah sekaligus meminimalkan masalah yang muncul saat jam sarapan.

4.3 Evaluasi

4.3.1 Balai Diklat Industri Denpasar

Evaluasi menunjukkan bahwa Balai Diklat Industri masih menghadapi kendala dalam pengelolaan data peserta dan administrasi yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi informasi. Proses yang bersifat manual menyebabkan keterlambatan, potensi kesalahan, serta kurang efisien dalam pengolahan data. Dengan adanya sistem manajemen berbasis web yang terintegrasi, diharapkan pengelolaan data peserta, administrasi pelatihan, dan evaluasi dapat dilakukan lebih cepat, akurat, dan transparan.

4.3.2 Pusat Oleh-Oleh Khas Bali Krisna

Dari hasil pengamatan, sistem pencatatan pengunjung rombongan di Krisna yang masih mengandalkan stiker bernomor dinilai kurang efisien. Meskipun metode ini tergolong sederhana dan mudah diterapkan, terdapat sejumlah keterbatasan, seperti potensi hilang, sulit terintegrasi dengan data penjualan, serta menyulitkan dalam penyusunan laporan yang akurat. Kondisi tersebut dapat menurunkan efektivitas pengelolaan, terutama ketika jumlah rombongan wisatawan cukup banyak. Sebagai pusat oleh-oleh terbesar di Bali, Krisna sebaiknya mulai beralih pada sistem pencatatan digital yang terintegrasi agar proses pelayanan menjadi lebih cepat, data lebih akurat, serta laporan penjualan lebih mudah dianalisis. Penerapan inovasi digital ini tidak hanya akan meningkatkan kepuasan pengunjung, tetapi juga memperkuat posisi Krisna sebagai pusat oleh-oleh terkemuka di Bali.

4.3.3 Hotel Quest San

Pelayanan yang diberikan Hotel Quest San secara umum sudah memadai, namun cara pencatatan sarapan bagi rombongan masih sederhana dan belum sepenuhnya mendukung kecepatan pelayanan. Dengan adanya sistem yang lebih modern—misalnya pemindaian kode seperti QR Code. QR Code berisi URL dapat dipindai menggunakan aplikasi pada ponsel pintar, sehingga informasi yang dikandungnya lebih

mudah diakses dan ditelusuri[6]. Dengan ini, pihak hotel bisa mengurangi antrean, menjaga data tetap akurat, dan memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi tamu. Peningkatan kecil seperti ini juga dapat mendukung kualitas layanan hotel secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Bali yang telah berlangsung selama lima hari, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini mampu mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Mahasiswa memperoleh pemahaman mengenai penerapan ilmu informatika dalam dunia industri melalui materi tentang Design Thinking yang disampaikan oleh Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar. Selain itu, mahasiswa juga mendapatkan wawasan mengenai industri kreatif, pariwisata, serta pengelolaan pusat oleh-oleh khas Bali melalui kunjungan ke Joger, Krisna, Dewata, dan beberapa destinasi wisata budaya maupun alam.

Kegiatan KKL ini tidak hanya memperluas pengetahuan akademik, tetapi juga memberikan pengalaman langsung di lapangan, melatih keterampilan komunikasi, kerjasama tim, serta kemampuan beradaptasi terhadap kendala yang terjadi selama kegiatan, seperti banjir dan kemacetan di Bali. Dengan demikian, KKL mampu menjadi sarana pembelajaran yang komprehensif baik dari sisi akademis maupun pengembangan soft skill mahasiswa.

5.2 Saran

1. Mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan pengalaman KKL sebagai sarana pembelajaran praktis dengan mengaitkan teori yang diperoleh di perkuliahan dengan kondisi nyata di lapangan.
2. Program KKL dapat terus ditingkatkan dengan memperluas kerja sama dengan berbagai instansi dan industri agar mahasiswa memperoleh wawasan yang lebih beragam.
3. Perlu adanya tindak lanjut berupa pengembangan proyek berbasis teknologi yang berhubungan dengan hasil pengamatan di lapangan, sehingga KKL tidak hanya menjadi kegiatan kunjungan, tetapi juga melahirkan solusi nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. G. H. Net, “Profil BDI Denpasar.” Accessed: Sep. 24, 2025. [Online]. Available: <https://bdi.gapurahost.net/bdi-profil/>
- [2] D. P. K. Denpasar, “Pusat Oleh-Oleh Krisna | Dinas Pariwisata Kota Denpasar,” Denpasar Tourism. Accessed: Sep. 28, 2025. [Online]. Available: <https://denpasartourism.com/id/article/pusat-oleh-oleh-krisna#>
- [3] M. Nafisatur, “Metode Pengumpulan Data Penelitian,” *Metod. Pengumpulan Data Penelit.*, vol. 3, no. 5, pp. 5423–5443, 2024.
- [4] S. Tarigan and Supina Batubara, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Asset Berbasis Web Dengan Metode Waterfall,” *J. Nas. Teknol. Komput.*, vol. 4, no. 2, pp. 92–99, 2024, doi: 10.61306/jnastek.v4i2.139.
- [5] G. Germecca, N. A. Wardhani, and M. M. Dewi, “Implementasi Sistem Informasi Antrian Berbasis Website Dengan Metodologi Scrum,” *J. Inf. Syst. Manag.*, vol. 5, no. 2, pp. 233–238, 2024, doi: 10.24076/joism.2024v5i2.1442.
- [6] I. Sulaiman, . Y., and W. Muliawan, “Building Cocoa Traceability System Based on Web Application and QR Code,” *J. Apl. Teknol. Pangan*, vol. 10, no. 2, pp. 53–59, 2021, doi: 10.17728/jatp.7549.

LAMPIRAN

No.	Hari/Tanggal	Waktu (WITA)	Tempat Kunjungan	Keterangan Kegiatan
1	Rabu, 10 Sept 2025	18.30 – 20.00	Pusat Oleh-Oleh Krisna	Eksplorasi di pusat oleh-oleh terbesar di Bali yang menawarkan beragam produk khas Bali.
2	Kamis, 11 Sept 2025	09.00 – 10.30	Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar	Mahasiswa mendapatkan materi mengenai Design Thinking serta sesi tanya jawab bersama narasumber.
4	Kamis, 11 Sept 2025	10.00 – 10.30	Pantai Padang Galak	Mahasiswa melakukan eksplorasi di kawasan pantai yang menjadi salah satu destinasi wisata lokal di Bali.
3	Kamis, 11 Sept 2025	11.00 – 13.00	Pusat Oleh-Oleh Dewata	Mahasiswa melakukan eksplorasi di pusat oleh-oleh yang menyediakan beragam produk khas Bali.
5	Kamis, 11 Sept 2025	14.00 – 15.30	Pantai Pandawa	Mahasiswa melakukan eksplorasi di salah satu pantai populer di Bali yang dikenal dengan keindahan alamnya.
6	Kamis, 11 Sept 2025	16.00 – 19.00	Garuda Wisnu Kencana (GWK)	Kunjungan ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) untuk melihat ikon budaya Bali serta menyaksikan pertunjukan Tari Kecak.
7	Kamis, 11 Sept 2025	20.00 – 21.30	Café Tepi Pantai Jimbaran	Pelaksanaan malam keakraban (makrab) berupa makan malam bersama di Café tepi Pantai Jimbaran.
8	Jumat, 12 Sept 2025	09.00 – 10.00	Pabrik Kata-Kata Joger Luwus	Kunjungan ke Pabrik Kata-Kata Joger Luwus untuk mengamati industri kreatif dengan produk unik dan strategi branding khas Bali.
9	Jumat, 12 Sept 2025	11.00 – 12.00	Pura Ulun Danu Beratan (Candi Kuning)	Eksplorasi di Pura Ulun Danu Beratan untuk mempelajari wisata religi, arsitektur tradisional, serta kelestarian alam sekitar.

Tabel Lampiran 1. Rundown Kunjungan pada KKL di Bali



Gambar Lampiran 1. Eksplorasi di Pusat Oleh-Oleh Krisna



Gambar Lampiran 2. Kunjungan ke Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar



Gambar Lampiran 3. Penyampaian Materi Design Thinking di BDI



Gambar Lampiran 4. Kelompok 2 KKL di Balai Diklat Industri Denpasar



Gambar Lampiran 5. Eksplorasi di Pantai Padang Galak



Gambar Lampiran 6. Eksplorasi di Pusat Oleh-Oleh Dewata



Gambar Lampiran 7. Eksplorasi di Pantai Pandawa



Gambar Lampiran 8. Eksplorasi di GWK



Gambar Lampiran 9. Pertunjukan Tari Kecak di GWK



Gambar Lampiran 10. Malam Keakraban di Cafe Tepi Pantai Pantai Jimbaran



Gambar Lampiran 11. Eksplorasi ke Pabrik Kata-Kata Joger Luwus



Gambar Lampiran 12. Eksplorasi ke Pura Ulun Danu Beratan (Candi Kuning)



Gambar Lampiran 13. Kelompok 2 KKL di Pura Ulun Danu Beratan



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Balai diklat industri Hari/ Jam/Tanggal : Kamis / 09 / 11 Sept 2025
Nama Mahasiswa : Surya Kesuma bilhaq Adam NPM : 23670147
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Bdi merupakan unit pelaksana teknis di bawah kementerian perindustrian yg berfokus meningkatkan sumber daya pd bidang industri kreatif namun ada beberapa masalah diantaranya: terbutanya fasilitas modern yg sesuai kebutuhan industri 4.0, belum optimal pemanfaatan digital / iot dalam proses pelatihan keterbatasan jangkauan Area peserta karena pelatihan dilakukan per tatap muka. lalu saya melihat banyak produk yg tidak menarik dalam cara pengemasan

b. Identifikasi Produk/ Jasa

- 1) Deskripsi Produk/ jasa
smartdrier jemuran otomatis berbasis iot yg bisa berpindah ke tempat teduh
- 2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan
sensor, hujan, motor listrik, rangka jemuran Diy modul iot / handphone
- 3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa
di buat dgn merakit komponen elektronik dilanjut dg koding program
- 4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa
sekitar 2-3 minggu untuk membuat prototype, dan 1 bulan untuk penyempurnaan
- 5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa
menghemat tenaga, mengurangi resiko pakaian basah, menghemat
- 6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan
produk bisa dikembangkan mjd smart op berbasis smart home
- 7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan
programmer iot, elektronika, Desainer Aplikasi mobile

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Febrina murti Dewanto SE M-kom
NPP. 057001172

Mahasiswa,

Surya kesuma bilhaq Adam Al Bazabir
NPM 23670147



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Balai Diklat Industri Denpasar Hari/ Jam/Tanggal : Kamis / 09.00 / 11 Sept 2025
Nama Mahasiswa : Aurellia Callista Dewi NPM : 23690155
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Banyak desain tas yang dibuat, tetapi penjual kesulitan menentukan target pasarnya. Hal ini menyebabkan produk yang dihasilkan kurang tepat sasaran atau tidak maksimal penjualannya

b. Identifikasi Produk/ Jasa

1) Deskripsi Produk/ jasa

Layanan pembuatan tas custom yang sesuai kebutuhan konsumen

2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan

CorelDraw, Adobe Illustrator, Canva, Aplikasi komunikasi : Whats App & Zoom

3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa

Menggunakan metode design thinking : empathy, define, ideate, prototype, dan test

4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa

memerlukan waktu 3-5 hari tergantung pesanan (tas), untuk pembuatan web jualan 3 bulan

5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa

mendukung pertumbuhan ekonomi masyarakat, mengembangkan produk lokal

6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan

dikembangkan menjadi platform jual tas custom online

7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan

Desain Grafis, Web developer, Digital Marketing

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Febrina Murti Dewanto, S.E., M.Kom
NPP. 057801172

Mahasiswa,

Aurellia Callista Dewi
NPM 23690155



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Krisna Oleh-Oleh Bali Hari/Jam/Tanggal : Rabu/18.30 / 10 Sept 2025
Nama Mahasiswa : Dian Puspitasari NPM : 23670171
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Krisna Oleh-Oleh Bali adalah pusat belanja oleh-oleh khas Bali yang sering menjadi tujuan utama wisatawan dan rombongan tur. Di Krisna Oleh-Oleh Bali, setiap pengunjung diberi stiker nomor untuk identifikasi rombongan, pencatatan belanja, dan pembagian komisi; tour guide/driver. Namun cara manual ini kurang efisien, rawan hilang, dan sulit diintegrasikan dengan data penjualan.

b. Identifikasi Produk/ Jasa

- 1) Deskripsi Produk/ jasa
Aplikasi digital pengganti stiker manual menggunakan QR Code terhubung dengan kasir untuk pencatatan belanja, identifikasi rombongan, dan analisis data
- 2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan
Aplikasi mobile dan web, database server, smartphone untuk scan QR, komputer kasir.
- 3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa
Analisis kebutuhan, desain sistem dan database, pengembangan aplikasi, integrasi dengan kasir, uji coba, implementasi.
- 4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa
Kurang lebih 3-4 bulan (tergantung fitur dan tim pengembang)
- 5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa
Mempercepat layanan, meningkatkan akurasi data, mendukung UMKM oleh-oleh, serta mendorong digitalisasi pariwisata Indonesia.
- 6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan
Dapat dijual ke toko oleh-oleh, restoran, maupun hotel sebagai sistem manajemen pengunjung dan reward tour guide.
- 7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan
Web dan mobile developer, database administrator, UI/UX designer, system analyst, IT Support.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Febrian Murti Dewanto, S.E., M.Kom
NPP. 057801172

Mahasiswa,

Dian Puspitasari
NPM 23670171



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Hotel Quest San Hari/Jam/Tanggal : Rabu 20-30 10 Sep 2025
Nama Mahasiswa : Bastin Niam Akbar NPM : 23670133
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:


Hotel Quest San adalah hotel yg bersahabat dan praktis, menawarkan kombinasi gaya dan fungsi yang luar biasa.

Masalah: Proses pencatatan tamu yang mengambil sarapan masih manual dengan menulis nomor kamar di kertas, Hal ini menyebabkan potensi kesalahan pencatatan, antrian, dan kurang efisien dalam pelayanan


b. Identifikasi Produk/ Jasa

- 1) Deskripsi Produk/ jasa
Sistem aplikasi pencatatan sarapan hotel berbasis digital yang dapat otomatis merekam data nomor kamar tamu yang sudah sarapan.
- 2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan - Aplikasi berbasis web atau mobile (Android/iOS)
- Database (MySQL/PostgreSQL)
- QR Code Scanner atau tablet/smartphone untuk input data
- 3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa
Membuat aplikasi scan QR code nomor kamar
- 4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa
± 1-2 bulan
- 5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa
Efisiensi pelayanan, hemat kertas, dukung pariwisata
- 6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan
bisa diterapkan di berbagai hotel/guest house
- 7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan
Programmer, Database, UI/UX, IT Support

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan


Febrina Murti Dewanto, S.E., M.KOM
NPP. 05 7801172

Mahasiswa,


Bastin Niam Akbar
NPM 23670133



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Balai Diklat Industri Hari/ Jam/Tanggal : Kamis / 09.00 - 10.30 / 11-09-20
Nama Mahasiswa : Rizal Efendi NPM : 23670033
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Balai Diklat Industri merupakan lembaga pelatihan dan pengembangan SDM di bidang Industri. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kurang optimalnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pengelolaan data peserta diklat, sistem administrasi, dan evaluasi pelatihan.

b. Identifikasi Produk/ Jasa

1) Deskripsi Produk/ jasa

Sistem manajemen Diklat berbasis web yang digunakan untuk pengelolaan data peserta.

2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan

PHP, MySQL, HTML, CSS, JS, framework, server

3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa

Analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pengembangan, pengujian

4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa

memakan waktu beberapa bulan dari tahap analisis hingga implementasi akhir

5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa

meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelatihan SDM Industri

6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan

pengembangan sistem serupa untuk lembaga pelatihan lainnya, baik pemerintah maupun swasta

7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan

Software Developer, Database Administrator, UI/UX Designer

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Feurion M. Dewanto, S.E., M. Kom.
NPP. 057801172

Mahasiswa,

Rizal Efendi
NPM 23670033



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi

Nama Mahasiswa

Kelompok

Balai Diklat Industri

Prudenta Fajar Octora

2

Hari/ Jam/Tanggal

NPM

Kamis, 11-9-2025

23670031

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Balai Diklat Industri merupakan lembaga pelatihan dan pengembangan SDM di bidang Industri. Salah satu permasalahan yg dihadapi adl kurang optimalnya pemanfaatan teknologi informasi dlm pengelolaan data peserta diklat, sistem administrasi, dan evaluasi pelatihan.

Permasalahan:

- Seringnya terjadi macet di pulau Bali yg menyebabkan keterlambatan utk mencapai tempat tujuan.

b. Identifikasi Produk/ Jasa

1). Deskripsi Produk/ jasa

Sistem Informasi manajemen diklat berbasis web yg digunakan utk pengelolaan data per

2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan

PHP dan MySQL, HTML, CSS, JavaScript, Framework, Server lokal

3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa

Analisis kebutuhan pengguna, perancangan sistem, pengembangan, pengujian

4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa

Sekitar 2-3 bulan dari tahap analisis hingga implementasi akhir

5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa

meningkatkan efisiensi dan efektivitas dlm pelatihan SDM Industri

6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan

Pengembangan sistem serupa utk lembaga pelatihan lainnya, baik pemerintah

7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan maupun swasta

Software Developer, Database administrator, System analyst, UI/UX Designer,

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Febrian M. Dewanto, S.E., M. Kom
NPP. 057801172

Mahasiswa,

Prudenta Fajar Octora
NPM 23670031



LEMBAR KERJA LAPANGAN
KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi

Balai Diklat Industri

Hari/ Jam/Tanggal

11-09-2020, Kamis

Nama Mahasiswa

Aditya Rizki Maulana

NPM

23.670039

Kelompok

D.R.

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Balai diklat industri adalah lembaga pelatihan di bawah pembinaan
pemerintah yang berfokus pada peningkatan kompetensi sumber daya
manusia di bidang industri
permasalahannya :
- Seringnya terjadi masalah di pusat balai yang menyebabkan ketidakmampuan
untuk mencapai target belajar

b. Identifikasi Produk/ Jasa

1) Deskripsi Produk/ jasa

aplikasi pintar-mengajar dan belajar

2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan

komputer, mobile (Android dan iOS), website dashboard untuk data pengajaran/pelajaran

3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa

pengumpulan data, pengolahan data, pengembangan aplikasi, integrasi sistem

4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa

sisit dan pembelajaran, pengembangan aplikasi dan integrasi data, uji coba dan penerapan

5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa

meningkatkan kualitas nasional, meningkatkan produktivitas ekonomi

6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan

more bisnis aplikasi, kerja sama dengan pemerintah, kolaborasi dengan transportasi online

7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan

software developer, data science / AI Engineer, job designer

Mengetahui
Dosen Pembimbing Lapangan

Pebrian M. Dewanto, S.E., M.Kom
NPP. 05780112

Mahasiswa,

Aditya Rizki Maulana Zaki
NPM 23670039



LEMBAR KERJA LAPANGAN

KULIAH KERJA LAPANGAN PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG

Lokasi : Balai Diklat Industri Hari/ Jam/Tanggal : Kamis/09.00 WIB/17 Sept
Nama Mahasiswa : Kevin Melitanto NPM : 23670029
Kelompok : 2

a. Identifikasi masalah dan deskripsi Lokasi:

Banyak orang sering kehilangan atau lupa pengaruh barang penting (kunci, tas, dompet, remote, dll) sehingga buang waktu, merasa panik, atau mengalami kerugian materi.

b. Identifikasi Produk/ Jasa

1) Deskripsi Produk/ jasa

Smart Tracker MINI, perangkat pelacak berukuran seperti korn.

2) Aplikasi/ Perangkat yang digunakan

Modul bluetooth (BLE), Buzzer MINI, MCU, baterai koin, casing kecil

3) Metode/ Cara pembuatan produk/ pelayanan jasa

Melalui prototyping memakai dev kit BLE dan 3D printing casing.

4) Lama waktu yang digunakan untuk membuat produk/ jasa

Riset dan Identifikasi masalah 2-3 minggu tergantung lampnya.

5) Kegunaan/ manfaat bagi bangsa

mengurangi ketergantungan barang impor sejenis sehingga lebih murah

6) Potensi usaha/ technopreneur yang dapat dikembangkan

potensi seperti Apple AirTag tapi versi lokal dan terjangkau

7) Jenis keahlian IT/ pekerjaan yang dibutuhkan

Ahli micro controller, coding firmware, 3D printing, UI/UX designer

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Lapangan

Febrian Murti Dewanto, SE, M. Kom
NPP. 057891172

Mahasiswa,

Kevin Melitanto E.P.....
NPM 23670029

Link Video Youtube KKL Kelompok 2: https://youtu.be/WQ_4pQmqHeI

Link Website KKL Kelompok 2: <https://rizalline.github.io/klskdlskl/#index>