

**PROPOSAL PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**KEMENTERIAN AGAMA JEMBER**

diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memenuhi kelulusan matakuliah

Kuliah Praktek pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2018/2019

Diajukan oleh:

1. Hendra Nuriawan 152410101145
2. Rio Sudrajat Puji Sutan 152410101152
3. Ahmad Choirul Mustaqim 152410101155

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**2018**

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL KERJA PRAKTIK**

**KEMENTERIAN AGAMA JEMBER**

Nama Kegiatan : Praktek Kerja Lapangan Kelompok

Tempat : Kementerian Agama Jember

Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2018 - 30 November 2018 Pelaksana :

1. Hendra Nuriawan 152410101145
2. Rio Sudrajat Puji Sutan 152410101152
3. Ahmad Choirul Mustaqim 152410101155

Fakultas / Prodi : Fakultas Ilmu Komputer / Program Studi Sistem Informasi

**Jember, 19 September 2018**

**Mengetahui,**

**Wakil Dekan I**

**Fakultas Ilmu Komputer**

**Prof. Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom.**

**NIP 19681113 199412 1 001**

1. **Judul Kegiatan**

**Praktek Kerja Lapangan Untuk Meningkatkan Keprofesian Mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember.**

1. **Latar Belakang**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu program penunjang kegiatan akademik dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember yang wajib ditempuh. Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa. Pengalaman belajar tersebut berupa interaksi langsung dengan dunia kerja di lembaga BUMN (Badan Usaha Milik Negara), BUMD (Badan Usaha Milik Daerah), Perusahaan Swasta, ataupun Instansi Pemerintahan setempat. Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Jember yang telah menempuh minimal 4 semester.

Praktek Kerja Lapangan (PKL) diperlukan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman kerja. Melalui Praktek Kerja Lapangan (PKL), mahasiwa dapat menambah kemampuannya untuk mengamati, mengkaji serta menilai permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan kerja. Praktek Kerja Lapangan (PKL) diperlukan bagi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember agar dapat mengikuti pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang begitu pesat. Praktek Kerja Lapangan (PKL) juga bertujuan membantu mahasiswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dalam dunia kerja yang memiliki tingkat kompetitif yang tinggi.

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan untuk melatih mahasiswa agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas agar siap untuk masuk ke dunia kerja. Kegiatan ini dilaksanakan dengan mengikuti praktek kerja di Kantor Kementrian Agama Kabupaten Jember. Dengan mengikuti praktek kerja di Kantor Kementrian Agama Kabupaten Jember, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber dayanya agar dapat mempersiapkan diri di dunia kerja yang akan datang.

1. **Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini diantara lain:

1. Memperkenalkan mahasiswa kepada dunia kerja.
2. Menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa tentang dunia kerja.
3. Menumbuhkan serta meningkatkan sikap profesional mahasiswa terhadap profesi yang ingin ditempuh di dunia kerja.
4. Menambah dan mengembangkan keterampilan kerja mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja
5. **Manfaat**
6. Bagi Mahasiswa
   1. Menumbuhkan semangat ingin kerja.
   2. Membentuk rasa tanggung jawab dan kepedulian terhadap lingkungan kerja.
   3. Melatih menghadapi permasalahan dalam dunia kerja.
   4. Pengetahuan yang diperoleh di lapangan dapat menjadi bahan pembanding dengan pengetahuan yang didapat di universitas.
   5. Meningkatkan kepedulian terhadap permasalahan yang terjadi di masyarakat.
7. Bagi Perguruan Tinggi
   1. Sebagai sarana untuk membangun potensi-potensi yang ada pada mahasiswa menjadi Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi.
   2. Membangun dan meningkatkan hubungan antara pihak Universitas Jember dengan instansi terkait.
   3. Sebagai bahan pembanding kualitas mahasiswa Universitas Jember dengan mahasiswa universitas lainnya.
   4. Meningkatkan daya saing Universitas Jember dengan universitas lainnya.
8. Bagi Instansi Terkait
   * 1. Menjalin kerjasama dengan Universitas Jember dalam dunia pendidikan dan dunia kerja.
     2. Dapat menjadi mitra pendidikan dengan Universitas Jember untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas.
     3. Mendapatkan tenaga kerja tambahan sementara untuk membantu instansi terkait dalam menyelesaikan pekerjaan yang ada di instansi tersebut.
9. **Potensi Pengusul**

Peserta PKL berasal dari Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember. Peserta PKL memiliki kemampuan di bidang Pengembangan Perangkat Lunak berbasis desktop dan website. Peserta PKL memiliki pengalaman dan pengetahuan manajemen proyek perangkat lunak, analisa sistem, desian sistem, desian perangkat lunak, desian *database* dan pemrograman di bangku perkuliahan.

Beberapa produk yang dihasilkan di bangku perkuliahan diantaranya sistem informasi manajemen, aplikasi permainan, website, sistem pakar, kecerdasan buatan, dan beberapa komponen tentang jaringan. Dalam pengerjaan produk tersebut *jobdesk* dibagi berdasarkan kemampuan mahasiswa PKL, diantaranya sebagai Project Manager, System Analyst, Designer Sistem, Programmer, dan Tester. Pembagian tersebut dilakukan untuk mengoptimalkan dan memanajemen sumber daya manusia saat melaksanakan program PKL.

1. **Mekanisme Praktek Kerja Lapangan (PKL)**

Program PKL akan berlangsung selama kurang satu bulan. Pelaksanaan PKL dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari tiga mahasiswa. Pengusulan program PKL ke instansi terkait dilakukan dengan cara memberikan proposal kegiatan PKL disertai surat pengantar dari fakultas. Mekanisme pelaksanaan PKL adalah sebagai berikut:

1. Pengarahan kepada mahasiswa tentang prosedur pelaksanaan, administrasi, dan pelaporan PKL
2. Mekanisme Usulan PKL
   1. Mahasiswa yang akan melaksanakan PKL diharuskan mendaftarkan diri melalui Bagian Akademik untuk pembagian dosen pembimbing.
   2. Bagian Akademik menyerahkan formulir pengajuan PKL kepada Komisi Bimbingan.
   3. Komisi Bimbingan menyerahkan daftar pembimbing kepada Bagian Akademik.
   4. Mahasiswa meminta surat pengantar PKL dari Prodi melalui Bagian Akademik untuk disampaikan ke instansi tempat PKL.
   5. Surat Tugas dan Surat Pengantar ditandatangani oleh Ketua Program Studi Sistem Informasi.
   6. Surat Tugas dan Surat Pengantar diserahkan kepada Mahasiswa pengusul PKL.
3. Mekanisme Pelaksanaan PKL
   1. Mahasiswa menyusun proposal sesuai format yang ditentukan di bawah arahan dosen pembimbing.
   2. Mahasiswa menyerahkan Surat Tugas PKL dan Draft proposal PKL kepada Dosen Pembimbing PKL.
   3. Proposal PKL disetujui oleh oleh Dosen Pembimbing PL.
   4. Mahasiswa datang ke tempat tujuan PKL untuk menyampaikan proposal disertai dengan surat pengantar PKL. Apabila bersedia, Perusahaan tempat lokasi PKL memberikan Surat Ketersediaan ditempati PKL. Apabila tidak, Mahasiswa membuat Surat Tugas dan Surat Pengantar baru untuk lokasi yang berbeda.
   5. Surat Ketersediaan ditempati PKL diserahkan ke Bagian Akademik.
   6. Surat Ketersediaan ditempati PKL diberikan kepada Mahasiswa dan Dosen Pembimbing PKL.
4. **Gambaran Umum Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**

Kegiatan ini dilaksanakan selama 60 hari di Kementerian Agama. Hasil rancangan diharapkan nantinya dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan Sistem Terpadu Satu Pintu (STSP) pada divisi IT yang ada pada Kementerian Agama.

Sistem yang akan dibagun nantinya berupa website yang beris banyak sistem yang sudah ada dan dikumpulkan menjadi satu. Tiap sistem memiliki hak akses tersendiri sesuai dengan tugas di tiap divisi. Terdapat delapan divisi yang memiliki banyak sistem tersediri. Fungsi dari STSP adalah untuk mengintegrasikan banyak sistem menjadi satu, agar memudahkan pihak Kemenag dalam mengoperasikan sistem-sistem yang sudah ada.

Pihak Kemenag juga akan mengembangkan sebuah sistem baru yang berfungsi untuk mempermudah bagian kepegawaian untuk memverifikasi proses kenaikan pangkat. Sistem ini nantinya akan dibangun dengan bantuan dari mahasiswa PKL. Mahasiswa PKL nantinya akan membantu mulai dari medesain sampai membangun sistem tersebut. Sistem tersebut memiliki dua level user, yaitu bagian operasional kepagawaian dan pendaftar kenaikan pangkat. Pada sistem tersebut terdapat fungsi pengajuan untuk pendaftar kenaikan pangkat, yaitu fungsi untuk mengunggah dokumen persyaratan ke form yang ada. Selain itu juga ada fungsi verifikasi pengajuan kenaikan pangkat untuk bagian operasional kepagawaian. Bagian operasional dapat memberikan status apakah pengajuan ditolak atau diterima. Setelah itu pendaftar dapat melihat status tersebut di sistem ini.

1. **Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan**
2. Waktu Pelaksanaan

Program Praktek Kerja Lapangan akan dilaksanakan terhitung sejak tanggal 1 Oktober 2018 - 30 November 2018 namun tidak menutup kemungkinan adanya perubahan waktu yang ditetapkan oleh pihak terkait dan atau atas persetujuan bersama antara peserta dengan pihak terkait.

1. Instansi / Lembaga

Praktek Kerja Lapang ini akan dilaksanakan di :

Nama Instansi/Perusahaan : Kantor Kementerian Agama Jember

Alamat Instansi/Perusahaan : Jl. KH Wachid Hasyim 1, Kebondalem,

Kepatihan, Kaliwates, Kabupaten

Jember, Jawa Timur 68131, Indonesia

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan dilaksanakan di Kantor Kementerian Agama Jember oleh mahasiswa S1 Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember, yaitu :

1. Hendra Nuriawan 152410101145
2. Rio Sudrajat Puji Sutan 152410101152
3. Ahmad Choirul Mustaqim 152410101155
4. **Kemampuan Anggota Praktek Kerja Lapangan**

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang meningkat pesat sangatlah berpengaruh kepada instansi pemerintah. Demi meningkatkan kualitas manajemen dan pelayanan IT, dibutuhkan sumber daya manusia yang mampu memanfaatkan seefektif mungkin segala aspek yang ada di dalam perusahaaan.

Dalam hal ini, kami melihat kemampuan kami sangatlah dibutuhkan terutama di bidang IT. Melihat dari latar belakang kami yang berasal dari Program Studi Sistem Informasi, kami mampu meningkatkan kualitas instansi dalam bidang sistem informasi. Dalam melasanakan program PKL ini, kami memfokuskan diri kepada *IT Operations*, menganalisa apakah sistem telah beroprasi sesuai dengan keinginan instansi atau belum. Apabila pihak instansi ingin menempatkan kami pada bidang pekerjaan lain dalam pelaksanaan PKL ini, maka kami akan berusaha menyesuaikan lebih lanjut mengenai tugas yang akan pihak instansi berikan kepada kami.

1. **Penutup**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah program yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa agar dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke dunia kerja. Selain itu, mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman sebagai bentuk latihan sebelum terjun ke dunia kerja.

Demikian proposal Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini kami susun. Kami berharap proposal ini dapat memberikan gambaran singkat dan jelas mengenai maksud dan tujuan dilaksanakannya program PKL. Semoga dengan adanya program PKL yang akan dilaksanakan ini bermanfaat bagi instansi terkait terutama dalam pengembangan sistem yang dapat mempermudah taknis dan operasional instansi. Kami juga berharap dengan adanya program ini dapat membantu menjalin hubungan baik antara instansi terkait dengan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Atas kesediaan, bimbingan, kesempatan dan perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

**BIODATA PELAKSANA PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

* 1. **Biodata Ketua Pelaksana**
  2. **Identitas Diri**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | Ahmad Choirul M. |
| NIM | 152410101155 |
| Alamat Rumah | Dusun Tempuran RT. 03 RW. 02 Desa Cakru Kecamatan Kencong Kabupaten Jember |
| Nomor Telepon | 082333829368 |
| Email | Ahmadchoirul01@gmail.com |

* 1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | MI Al’maarif Tempuran | SMPN 01 Yosowilangun | SMKN 01 Lumajang |
| Jurusan | - | - | TKJ |
| Tahun Masuk - Lulus | 2003 - 2009 | 2009 - 2012 | 2012 - 2015 |

* 1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** | **Judul Artikel Ilmiah** | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - | - | - |

* 1. **Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir(dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** | **Judul Artikel Ilmiah** | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - | - | - |

* 1. **Pengalaman Organisasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Organisasi** | **Jabatan** | **Tahun** |
| 1. | UKM Laos | Ketua Divisi Jaringan | 2016 - 2017 |
| 2 | Pelatihan OPNSense | Ketua Panitia | 2016 |
| 3 | Asisten praktikum (algo, jarkom, AI , SO) | Asisten Praktikum | 2015-2017 |

* 1. **Pengalaman Pembuatan Proyek**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Proyek** | **Bahasa**  **Pemrograman/Basis** |
| 1 | Game Acak Kata | Java |
| 2 | Aplikasi Koperasi | Java |
| 3 | Game Gorengan | C++ |
| 4 | Web Kelompok PSSI (Pembentukan Kelompok tugas) | HTML, CSS, PHP |
| 5 | Program toko , resto dan koperasi | java |
| 6 | Aplikasi SPPK (pemilihan lahan) | Java |

1. **Biodata Anggota 1**
2. **Identitas Diri**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | Rio Sudrajat Puji Sutan |
| NIM | 152410101152 |
| Alamat Rumah | Jalan Manggar No. 148, Gebang Poreng, Gebang, Patrang, Kabupaten Jember, Jawa Timur |
| Nomor Telepon | 087857423338 |
| Email | riosudrajatps@gmail.com |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SDN 4 Penganjuran, Banyuwangi | SMPN 7 Jember | SMAN 2 Jember |
| Jurusan | - | - | IPS |
| Tahun Masuk - Lulus | 2003 - 2009 | 2009 - 2012 | 2012 - 2015 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar** | **Judul Artikel Ilmiah** | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - | *-* | - |

1. **Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir(dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Penghargaan** | **Institusi Pemberi** **Penghargaan** | **Tahun** |
| 1. | Juara 1 Pembuatan Software di Bidang Games | Information System Ideas Competition (ISIC) | 2018 |

1. **Pengalaman Organisasi**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Organisasi** | **Jabatan** | **Tahun** |
| 1. | Information System E-Sport (ISET) | Divisi Perlengkapan | 2016 |

1. **Pengalaman Pembuatan Proyek**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Proyek** | **Bahasa Pemrograman/Basis** |
| 1. | Jadi Jutawan | Java |
| 2. | Artillery Battle | Java |
| 3. | Red Ghost | C++ |
| 4. | Military Order and Save (MOS) | Java |
| 5. | Juragan Empang | Java |
| 6. | Tank Battalion | HTML, CSS, PHP |
| 7. | Sistem Informasi Stok dan Prediksi Permintaan Obat | Java |
| 8. | Brengos Coffe | Java |
| 9. | Web Desa Laweyan | HTML, CSS, PHP, (Wordpress) |

1. **Biodata Anggota 2**
2. **Identitas Diri**

|  |  |
| --- | --- |
| Nama | Hendra Nuriawan |
| NIM | 152410101145 |
| Alamat Rumah | Sikatan 02, Genteng, Banyuwangi |
| Nomor Telepon | 082234234132 |
| Email | nuriawan26@gmail.com |

1. **Riwayat Pendidikan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **SD** | **SMP** | **SMA** |
| Nama Institusi | SD Muhammadiyah 6 Genteng | SMPN Genteng | SMAN 1 Genteng |
| Jurusan | - | - | IPA |
| Tahun Masuk - Lulus | 2003 - 2009 | 2009 - 2012 | 2012 - 2015 |

1. **Pemakalah Seminar Ilmiah(Oral Presentation)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Pertemuan**  **Ilmiah/Seminar** | **Judul Artikel Ilmiah** | **Waktu dan Tempat** |
| 1. | - | - | - |

1. **Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir(dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Penghargaan** | **Institusi Pemberi** **Penghargaan** | **Tahun** |
| 1. | - | - | - |

1. **Pengalaman Organisasi**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Organisasi** | | **Jabatan** | | **Tahun** | |
| 1. | Information System E-Sport (ISET) | Divisi Acara | | 2016 - 2017 | |

1. **Pengalaman Pembuatan Proyek**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Proyek** | **Bahasa Pemrograman/Basis** |
| 1 | Game Match | Java |
| 2 | Djuko Adventure | Java |
| 3 | Simplistic Rythm game | C++ |
| 4 | Web PSO2 raid party organizer | HTML, CSS, PHP Native |