**LAPORAN**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)**

**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

****

**Disusun Oleh :**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nama** | **:** | Bunga Nabila Rahmadhani |
| **NISN** | **:** | 0053378804 |
| **Kelas** | **:** | XII |
| **Program Keahlian** | **:** | Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim |

**SMK NEGERI 1 BANYUWANGI**

**TAHUN 2024**

# **LEMBAR PENGESAHAN**

**Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL)**

**Peserta Didik SMK Negeri 1 Banyuwangi**

**Tahun Pelajaran 2023 / 2024  
Di CV Pixel Space Creative**

**Pada Tanggal 03 Juli 2023 s.d …**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ditetapkan di | **:** | Banyuwangi |
| Pada Tanggal | **:** |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kepala Instansi,  **REXSI YUDI PUTRA**  **NIP. -** | Pembimbing Institusi,  **MUHAMMAD RAIHAN AR-RASYID**  **NIP. -** |
| Kepala SMKN 1 Banyuwangi    **Drs. MULYADI, M.Pd.**  **NIP. 19660704 199412 1 003** | Pembimbing Sekolah,  **RETNO IRES DEVINA YOLANTI, S.ST**  **NIP. 19880317 202221 2 015** |

# **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun laporan ini sebagai hasil dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

Penyusunan laporan ini kami dasari oleh kesadaran akan pentingnya sinkronisasi antara pendidikan formal di SMK Negeri 1 Banyuwangi dengan kebutuhan dan tuntutan di dunia kerja. Dengan demikian, diharapkan laporan ini dapat memberikan sumbangsih dalam membangun sinergi antara mata pelajaran di sekolah dan pelaksanaan PKL, sekaligus menjadi panduan bagi siswa dan guru pembimbing di sekolah.

Kami mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kerja sama dalam proses pelaksanaan PKL serta penyusunan laporan ini. Terima kasih kami sampaikan kepada:

1. Bapak Drs. Mulyadi, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Banyuwangi, atas arahan dan dukungan dalam pelaksanaan PKL.
2. Bu Retno Ires Devina Yolanti, S.ST, selaku Pembimbing dari sekolah, yang telah memberikan bimbingan dan pengawasan yang berharga selama PKL berlangsung.
3. Bapak Rexsi Yudi Putra, Selaku Kepala intansi yang telah memberikan izin, bimbingan, dan dukungan dalam melaksanakan PKL di perusahaan.
4. Bapak Muhammad Raihan Ar-Rasyid selaku pembimbing institusi yang telah memberi arahan dan bimbingan selama melaksanakan PKL di perusahaan.
5. Bapak Muhammad Raihan Ar-Rasyid selaku pembimbing institusi yang telah memberi arahan dan bimbingan selama melaksanakan PKL di perusahaan.
6. Bapak Firman Justisio Lestari selaku pembimbing institusi yang telah memberi arahan dan bimbingan selama melaksanakan PKL di perusahaan.
7. Bapak Scheva Pratama selaku pembimbing institusi yang telah memberi arahan dan bimbingan selama melaksanakan PKL di perusahaan.
8. Ahmad Nabil Bahroin, Muhammad Avisena, dan Muhammad Farisi Danuarta Selaku rekan satu PKL penulis.

Kami berharap laporan ini dapat memberikan manfaat yang nyata dalam perkembangan dunia pendidikan, serta menjadi landasan untuk memperkuat kolaborasi antara sekolah dan dunia kerja.

Banyuwangi, 02 Juli 2023

Penulis

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN i](#_Toc144474329)

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc144474330)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc144474331)

[BAB 1 PENDAHULUAN 4](#_Toc144474332)

[1.1 LATAR BELAKANG 4](#_Toc144474333)

[1.2 TUJUAN PELAKSANAAN PKL 5](#_Toc144474334)

[BAB II PELAKSANAAN PKL 6](#_Toc144474335)

[2.1 DESKRIPSI / PROFIL DUNIA KERJA TEMPAT PKL 6](#_Toc144474336)

[2.2 JURNAL KEGIATAN PKL 7](#_Toc144474337)

[2.3 CATATAN KEGIATAN PKL 8](#_Toc144474338)

[2.4 HASIL PELAKSANAAN PKL 9](#_Toc144474339)

[BAB III PENUTUP 10](#_Toc144474340)

[3.1 KESIMPULAN 10](#_Toc144474341)

[3.2 MASUKAN DAN SARAN 10](#_Toc144474342)

DAFTAR LAMPIRAN

[Lampiran 1 Daftar Kehadiran PKL 12](#_Toc140150238)

[Lampiran 2 Daftar Nilai Peserta Didik 13](#_Toc140150239)

[Lampiran 3 Sertifikat PKL 14](#_Toc140150240)

# **BAB 1 PENDAHULUAN**

## **LATAR BELAKANG**

Pelaksanaan praktik kerja lapangan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada siswa guna untuk mempersiapkan diri siswa untuk menghadapi dunia kerja setelah masa sekolah menengah kejuruan.

Pada periode praktik kerja lapangan ini, penulis ditempatkan di CV Pixel Space Creative, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan aplikasi.

Praktik kerja lapangan ini diharapkan memberikan penulis kesempatan untuk mengaplikasikan teori dan konsep yang telah dipelajari selama masa studi, terutama yang terkait dengan pengembangan aplikasi. Selain itu, praktik kerja lapangan ini juga diharapkan dapat memperluas wawasan penulis mengenai proses kerja di industri kreatif, mengasah keterampilan in terpersonal, serta membuka peluang untuk membangun jaringan profesional yang bermanfaat untuk karier di masa depan.

Melalui laporan pelaksanaan praktik kerja lapangan ini, penulis akan memaparkan pengalaman, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh selama menjalani praktik di CV Pixel Space Creative. Laporan ini akan mencakup gambaran umum perusahaan, tujuan dan ruang lingkup kegiatan praktik, kegiatan yang dilakukan selama praktik, pencapaian yang telah diraih, serta refleksi pribadi terhadap pengalaman praktik kerja lapangan ini.

## **TUJUAN PELAKSANAAN PKL**

## 

1. Memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada peserta didik guna untuk mengembangkan kompetensi di bidang keahliannya.
2. Mengenalkan kepada peserta didik lingkungan dan dinamika dalam dunia kerja serta memahami tata cara dan etika dalam bekerja.
3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun jaringan dengan orang-orang di industri terkait sehingga dapat bermanfaat di masa depan.
4. Melatih peserta didik untuk menanamkan sikap tanggung jawab di berbagai departemen atau divisi Perusahaan.
5. Melatih peserta PKL dalam pengembangan soft skill seperti manajemen konflik, bekerja dalam tim, negosiasi, dan adaptasi terhadap perubahan, yang sangat penting untuk sukses di dunia kerja.

# **BAB II PELAKSANAAN PKL**

## **DESKRIPSI / PROFIL DUNIA KERJA TEMPAT PKL**

CV Space Creative adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada pengembangan perangkat lunak yang didirikan oleh alumni SMKN 1 Banyuwangi yaitu Rexsi Yudi Putra dan terletak di Banyuwangi Perum Diamond Residen, dengan spesialisasi utama di dalam teknologi web developer. Perusahaan ini telah berdiri selama 6 tahun dan telah berhasil menyelesaikan berbagai proyek pengembangan perangkat lunak yang inovatif dan menarik. CV Space Creative telah menjadi salah satu pemain kunci di industri pengembangan perangkat lunak, dengan tim yang terdiri dari tenaga ahli berpengalaman dan berdedikasi di bidang teknologi web developer.

## **JURNAL KEGIATAN PKL**

## **CATATAN KEGIATAN PKL**

**CATATAN KEGIATAN PKL**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Peserta Didik | **:** | Bunga Nabila Rahmadhani |
| Dunia Kerja Tempat PKL | **:** | Pixel Space Creative |
| Nama Instruktur / Pembimbing Industri | **:** | Muhammad Raihan Ar Rasyid |
| Nama Guru Pembimbing | **:** | Retno Ires Devina Yiolanti, S.ST |

|  |
| --- |
| 1. **Nama Pekerjaan / Bidang / Departemen** |
| Pengembangan Perangkat Lunak |
|  |
| 1. **Perencanaan Kegiatan** |
| 1. Pemahaman awal konsep peromgraman mvc 2. Pembelajaran menggunakan studi kasus untuk memahami lebih dalam |
|  |
| 1. **Pelaksanaan Kegiatan / Hasil** |
|  |
|  |
| 1. **Catatan Instruktur / Pembimbing Instruksi** |
|  |

|  |
| --- |
| Banyuwangi, |
| **Instruktur / Pembimbing Industri** |
|  |
|  |
| Muhammad Raihan Ar Rasyid |

## **HASIL PELAKSANAAN PKL**

Melalui pelaksanaan magang di Pixel Space Creative, kami diberi kesempatan untuk mengetahui dunia kerja, khususnya di bidang Rekayasa Perangkat Lunak. Selama enam bulan, kami menerima ilmu yang nantinya akan dipakai di industri. Seperti teknologi-teknologi yang digunakan saat pengembangan perangkat lunak dan bagaimana proses pengerjaan dari perencanaan hingga tahap penyelesaian suatu proyek.

Pada awal kegiatan magang, agenda kami adalah mempelajari GitHub yang akan digunakan selama proses pengerjaan suatu proyek, baik secara tim maupun individu. GitHub menjadi wadah bagi kami untuk mencari referensi proyek atau menyimpan cadangan untuk proyek kami. Selanjutnya, kami mempelajari pemrograman PHP dengan konsep MVC. Konsep MVC seringkali digunakan oleh framework besar, sehingga mempelajari konsep MVC menjadi suatu hal yang dapat membantu kami kedepannya dalam mengembangkan keterampilan pemrograman. Proyek yang kami kerjakan setelah mempelajari konsep MVC adalah website pengelolahan data karyawan. Latihan menggunakan studi kasus memberi kami kesempatan untuk melakukan implementasi materi yang telah dipelajari dan memberikan evaluasi kepada kami selama pengerjaan proyek berlangsung.

Setelah mempelajari konsep MVC, kami melanjutkan mempelajari framework yang digunakan untuk mempercepat proses pembuatan aplikasi. Framework yang kami pelajari adalah Laravel. Proyek yang kami kerjakan adalah website pengelolahan artikel dan website manajemen pengelolahan stok barang. Selama pengerjaan proyek, kami mempelajari dari tahap perencanaan seperti desain database, perancangan fitur dan alur hingga proses rilis sebuah aplikasi.

Pada akhir magang, kami mengembangkan keterampilan di bidang desain. Membuat sebuah desain portofolio pribadi yang nantinya berguna untuk masa depan sebagai alat untuk memberitahu projek – projek yang dikerjakan oleh kami. Desain merupakan salah satu keterampilan yang dapat membantu agar aplikasi dapat digunakan oleh pengguna dengan baik. Merancang bagaimana sebuah fitur untuk mempermudah pengguna dalam menjalankan aplikasi. Kami juga mempelajari sedikit tentang pemrograman menggunakan Flutter, khususnya proses implementasi desain.

Selama pelaksanaan magang di Pixel Space Creative, memberikan pengalaman yang dapat kami jadikan acuan untuk karir kami di bidang pengembangan perangkat lunak. Kami mempelajari keterampilan-keterampilan yang nantinya akan mendukung kami di bidang industri pengembangan perangkat lunak. Seperti perencanaan aplikasi, bekerja dalam tim, dan teknologi-teknologi baru yang dapat memudahkan kami dalam pengerjaan sebuah proyek. Kami sangat berterima kasih telah memberikan kesempatan kepada kami selama magang di Pixel Space Creative. Pengalaman dan pengetahuan yang telah diberikan akan menjadi pedoman kami di masa yang akan datang.

# **BAB III PENUTUP**

## **KESIMPULAN**

Dari keseluruhan kegiatan magang di Pixel Space Creative, dapat disimpulkan bahwa pengalaman ini memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak bagi kami siswa jurusan Rekayasa perangkat lunak. Selama periode enam bulan, kami berhasil menggali pemahaman mendalam tentang dunia kerja, terutama mengenai teknologi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak.

Selama kegiatan magang, kami berhasil mengembangkan kemampuan kami dalam pemrograman. Setiap projek – projek yang diberikan selama magang melatih kami untuk terus mengevaluasi kemampuan pemrograman kami.

Secara keseluruhan, magang ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mengasah kemampuan bekerja dalam tim, perencanaan aplikasi, dan adaptasi terhadap teknologi baru. Dengan pengetahuan yang diperoleh selama magang di Pixel Space Creative dapat membimbing kami menuju karir yang sukses di industri pengembangan perangkat lunak. Terima kasih kepada Pixel Space Creative atas kesempatan dan pengalaman berharga ini.

1. **MASUKAN DAN SARAN**

Terimakasih kepada pihak sekolah yang telah melaksanakan program magang, memberi kesempatan kepada kami untuk mengasah keterampilan dalam bidang yang kami tekuni. Setelah menjalani magang selama enam bulan, kami menyadari bahwa materi yang kami terima di sekolah masih belum cukup untuk bekerja di dunia industri. Hal ini mungkin dapat diperbaiki dengan memberikan pengenalan terhadap proses kerja sebuah aplikasi, dari tahap awal hingga bagaimana proses pengerjaan baik dalam tim maupun secara individu, sehingga dapat menghasilkan kinerja aplikasi yang memuaskan. Juga, memberikan studi kasus yang dapat membantu siswa membayangkan bagaimana situasinya nanti di industri. Setelah itu, siswa dapat mengembangkan keterampilan lainnya melalui program magang.

Terimakasih kepada pihak Pixel Space Creative telah memberikan kami pengalaman dan pengetahuan yang dapat kami gunakan sebagai acuan karir kami di masa mendatang. Kami memohon maaf apabila selama pelaksanaan magang terdapat perilaku atau perkataan yang kurang berkenan. Kedepannya kami akan berusaha untuk memperbaiki sesuai dengan pengalaman yang diberikan oleh pihak Pixel Space Creative.

**Lampiran 1   
Daftar Kehadiran PKL**

**Lampiran 2   
Daftar Nilai Peserta Didik**

**Lampiran 3   
Sertifikat PKL**