

**PROPOSAL PRAKTIK KERJA LAPANGAN
REFACTORY**



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DOSEN PEMBIMBING :

Aji Purwinarko, S.Si., M.Cs.

Disusun oleh :

Hamid Baehaqi	4611418057
Ahmad Yunus Mujadidi	4611418045

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020



**PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328

DAFTAR ISI

COVER	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. PENDAHULUAN	1
B. TUJUAN	3
C. KEGUNAAN	3
D. TEMPAT DAN WAKTU PELAKSANAAN.....	4
E. PESERTA PRAKTEK KERJA LAPANGAN	5
F. METODE PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	5
G. STRATEGI PELAKSANAAN PKL	6
H. PERAN MAHASISWA DALAM PELAKSANAAN PKL.....	6
I. HASIL YANG INGIN DICAPAI	6
J. PENUTUP.....	7





PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 2 Tahun 1989 Tentang Pendidikan dan Peraturan Pemerintah No. 30 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Tinggi yang dinyatakan bahwa terdapat 2 (dua) jalur pendidikan di Indonesia, yaitu jalur akademik dan jalur profesional. Pada jalur akademik yang bersifat pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya adalah mencakup ilmu-ilmu murni seperti matematika, fisika dan sebagainya. Sedangkan pada jalur profesional yang bersifat tujuan akhir pendidikan lulusannya dapat melakukan pekerjaan (terampil) pada disiplin ilmunya masing-masing yang dipersiapkan sebagai tenaga siap pakai.

Universitas merupakan salah satu jalur pendidikan akademik dan profesional dengan penekanan proporsi kurikulum berbanding sama besar antara praktek dengan teori. Hal ini disebabkan setelah lulus para mahasiswa diharapkan dapat siap kerja, namun disadari bahwa walaupun porsi praktek sudah besar, akan tetapi masih tetap diperlukan pengalaman lapangan yang sebenarnya. Hal ini dimaksudkan sebagai bekal pengetahuan sehingga tidak memerlukan latihan khusus atau penyesuaian yang terlalu lama jika mereka telah lulus nantinya. Oleh karena itu, penting untuk melakukan program Praktek Kerja Lapangan (PKL). Berkaitan dengan proses PKL inilah diperlukan kerjasama pihak perusahaan dan instansi Pemerintah (yang nantinya sebagai pengguna lulusan Universitas) untuk menampung mahasiswa yang akan melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL). Memang disadari, bahwa penempatan mahasiswa pada pekerjaan yang sesuai dengan disiplin ilmunya merupakan suatu kendala yang rawan dan rahasia bagi suatu perusahaan atau instansi. Untuk itu perlu dikemukakan bahwa tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini semata-mata untuk melatih mahasiswa bekerja dan mempelajari dunia perusahaan atau instansi pemerintah dimana mereka praktek dan melatih mahasiswa untuk mengetahui kondisi dunia kerja yang sesungguhnya.



**PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

**Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328**

Jurusan Ilmu Komputer merupakan suatu ilmu pengetahuan yang muncul dan berkembang untuk memenuhi kebutuhan tenaga ahli dan terampil dalam mengelola sistem informasi dan komunikasi, yang melibatkan komponen-komponen komputer dan mesin. Dunia globalisasi dan perguruan tinggi merupakan satu kesatuan yang saling berkaitan. Hubungan tersebut sering disebut sebagai kemitraan. Seorang Mahasiswa yang sedang menuntut ilmu, perlu memahami kondisi nyata yang ada di dunia globalisasi ini. Mahasiswa tidak hanya mengerti teori dan melakukan praktek diperguruan saja namun juga perlu mengerti kondisi perusahaan yang sesungguhnya. Perubahan teknologi dan percepatan informasi telah mempengaruhi aspek-aspek dalam proses produksi diperguruan. Dengan adanya peranan perguruan tinggi, sebagai research and development diharapkan mampu menjawab tantangan dalam perubahan tersebut.

Melalui kerja praktek diperguruan, mahasiswa diharapkan mampu menemukan permasalahan, yang kemudian akan dianalisa, ditangani dan diatasi dengan tepat. Dengan terjun langsung dan menemukan realita dan permasalahan yang ada dilapangan/industri.

Refractory adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa IT, khususnya pengembangan sumber daya manusia. Berbagai macam layanan yang mereka tawarkan yaitu menyajika edukasi dengan cara bootcamp untuk para pesertanya, agar kemampuan para peserta meningkat dan mampu bersaing di dunia teknologi.

Refractory menyediakan berbagai macam course untuk dipelajari oleh pesertanya sesuai minat dan kemampuan yang ingin dikembangkan. Beberapa diantaranya yaitu pelatihan Laravel, Nodejs, Github, React Native, dan lainnya. Kemampuan ini digunakan untuk merancang aplikasi berbasis android dan web. Dan kemampuan ini dibutuhkan untuk menunjang revolusi industry 4.0.



PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328

Menimbang hal tersebut di atas, saya memilih Refactory sebagai tempat Praktik Kerja Lapangan. Alasan penyusun memilih Refactory sebagai tempat Praktik Kerja Lapangan adalah karena kemampuan web dan mobile development sangat dibutuhkan di dunia teknologi, dan Refactory memberikan akselerasi untuk menunjang peningkatan kemampuan pesertanya di bidang web development maupun mobile development. Yang mana keduanya merupakan bidang ilmu dalam ilmu komputer.

B. TUJUAN

Adapun tujuan kerja praktek adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan Mahasiswa terhadap kondisi nyata perusahaan.
2. Menambah wawasan Mahasiswa yang berhubungan dengan ilmu yang dipelajari diperkuliahan.
3. Menghadapi langsung permasalahan dalam perusahaan.
4. Memberikan solusi dan penanganan terhadap masalah yang ada ditempat kerja praktek.

C. KEGUNAAN

Bagi Mahasiswa

1. Memperoleh pengalaman kerja yang praktis dan mengenal lebih jauh relevansi ilmu yang diterima selama kuliah, di mana teori dan praktek yang diperoleh dapat diterapkan dalam situasi yang sesungguhnya dilapangan/perusahaan.
2. Mengaplikasikan disiplin ilmu yang telah diperoleh dan dimiliki baik di dalam maupun di luar kampus.
3. Memperluas wawasan, pengetahuan dan pendalaman sebelum terjun kebidang yang sesungguhnya. Serta dapat mengukur kemampuan diri dalam menghadapi masalah teknis khususnya di lingkungan kerja nantinya.



**PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

**Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328**

4. Merupakan ragam pembelajaran guna mendalami Ilmu Komputer yang berhubungan langsung dengan lapangan dan pengaplikasian dilapangan.
5. Memperoleh data sebagai bahan penunjang penelitian mahasiswa dalam meningkatkan ilmu, kualitas dan mutu pendidikan yang telah ditempuh.

Bagi Perusahaan

1. Membantu menyelesaikan tugas dan pekerjaan sehari-hari di perusahaan tempat Praktek Kerja Lapangan.
2. Sarana untuk menjembatani hubungan kerja sama antara perusahaan dengan Universitas Negeri Semarang, khususnya mengenai rekrutmen tenaga kerja.

Bagi Universitas Negeri Semarang

1. Sebagai masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana Mahasiswa Ilmu Komputer memahami dan mempraktekkan apa yang telah dipelajari diperkuliahan untuk diaplikasikan atau digunakan diperusahaan.
2. Mencetak tenaga kerja yang terampil, kreatif, dinamis, profesional, jujur dan bertanggung jawab dalam melakukan suatu pekerjaan.

D. TEMPAT DAN WAKTU PELAKSANAAN

a. Lokasi Pelaksanaan PKL

Lokasi pelaksanaan PKL di **Refactory**, yang terletak di Jln. Palagan
Tentara Pelajar, Km. 9,8, Ngaglik, Kab. Sleman, DI Yogyakarta 55581



PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2020

Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328

b. Waktu Pelaksanaan PKL

Praktek Kerja Lapangan (PKL) mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Negeri Semarang (UNNES) akan dilaksanakan pada:

Waktu : Januari 2021 – Februari 2021

Tempat : Refactory

Jln. Palagan Tentara Pelajar ,Km. 9,8 ,Ngaglik, Kab.
Sleman ,DI Yogyakarta 55581

E. PESERTA PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Peserta Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan oleh Mahasiswa Universitas Negeri Semarang, Jurusan Ilmu Komputer Program Studi Teknik Informatika, yaitu:

No	Nama	NIM	Prodi	Nomor Telepon	Dosen Pembimbing
1.	Hamid Baehaqi	4611418057	Teknik Informatika	081519289802	Aji Purwinarko, S. Si., M. Cs.
2.	Ahmad Yunus Mujadidi	4611418045	Teknik Informatika	085826608927	Aji Purwinarko, S. Si., M. Cs.

F. METODE PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Metode yang digunakan dalam praktek kerja ini adalah :

- a. Partisipasi, yaitu ikut serta dalam membantu kegiatan – kegiatan / aktivitas di bidang Komputer pada perusahaan.
- b. Observasi, yaitu mengenal secara langsung mekanisme kerja di bagian programming di perusahaan.



**PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2020

**Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328**

G. STRATEGI PELAKSANAAN PKL

Adapun strategi yang akan dilakukan selama berlangsungnya pelaksanaan PKL adalah:

- a. Menguasai dan membekali diri dengan bidang studi yang akan dikaji selama pelaksanaan PKL.
- b. Memperbanyak literatur – literatur yang dibutuhkan sebagai sumber referensi baik dalam pelaksanaan praktek maupun dalam pembuatan laporannya.
- c. Mengkonsultasikan hal – hal yang tidak dimengerti selama pelaksanaan PKL kepada staf pembimbing.

H. PERAN MAHASISWA DALAM PELAKSANAAN PKL

Mahasiswa berperan sebagai subyek yang melakukan kegiatan PKL sekaligus memberikan kontribusi berupa bantuan kepada pihak perusahaan dalam melaksanakan kegiatan internal perusahaan, dengan memperhatikan ketentuan yang telah ditetapkan oleh perusahaan.

I. HASIL YANG INGIN DICAPAI

Hasil yang ingin dicapai dalam kegiatan PKL ini adalah meningkatnya kualitas *skill* mahasiswa dalam bidang akademis yang tidak hanya berpatokan pada teori saja tetapi juga bentuk pengaplikasiannya yang berupa praktek. Selain itu, juga menambah wawasan kerja yang dapat dijadikan landasan dalam prospek kedepannya yaitu setelah memasuki dunia kerja.



PROPOSAL
PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)
MAHASISWA ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020

Sekretariat: Gedung D5 lt. 2, Kampus Sekaran Gunung pati, Semarang-50229,
Telp: 0248508328

J. PENUTUP

Demikian proposal praktek kerja lapangan kami. Besar harapan kami kepada Pimpinan **Refactory** untuk berkenan menyetujui proposal ini dan membimbing kami selama praktek kerja lapangan sehingga tujuan utama dalam pelaksanaan praktek kerja lapangan ini dapat tercapai dan tercipta hubungan yang baik dan kerjasama yang saling menguntungkan antara perusahaan dan Universitas Negeri Semarang, khususnya bagi mahasiswa Ilmu Komputer FMIPA Unnes.

Kami berharap setelah mengadakan praktek kerja lapangan dapat memperoleh pengalaman yang berharga dan pengalaman tersebut dapat kami jadikan modal untuk terjun langsung dalam dunia kerja yang sesungguhnya. Atas segala bantuan dan kerjasama dari Pimpinan **Refactory** kami mengucapkan terima kasih.

Semarang, 1 Desember 2020

Ketua Jurusan Ilmu Komputer,

Dosen Pembimbing,

Alamsyah S.Si., M.Kom

NIP. 197405172006041001

Aji Purwiharto, S.Si., M.Cs.

NIP. 198509102015041001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG