# LEMBAR PENGESAHAN

**Laporan Hasil Praktik Kerja Lapangan (PKL)**

**Siswa SMK Negeri 1 Banyuwangi**

**Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Di CV. Digital Pixelspace Creative**

**Pada tanggal 18 Juli 2022 s.d. 18 Januari 2023**

Ditetapkan di : Banyuwangi

Pada Tanggal :

Kepala Institusi, Pembimbing Institusi,

REXSI YUDI PUTRA FIRMAN JUSTISIO LESTARI

NIP. - NIP. -

Kepala SMK Negeri 1 Banyuwangi, Pembimbing Sekolah,

DRS. MULYADI, M.Pd MELANOKE PRAMANIK, S.Kom

NIP. 19660704 19912 1003 NIP.

# KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam. Berkat limpahan nikmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan lancar. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi nilai di kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak. Selama proses Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilakukan dalam waktu enam bulan di CV. Digital Pixelspace Creative serta proses penyusunan laporan ini tentu tak lepas dari bantuan, arahan, masukan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Mulyadi, M.Pd selaku kepala SMK Negeri 1 Banyuwangi.
2. Bapak Melanoke Pramanik, S.Kom selaku guru pembimbing sekolah.
3. Bapak rexsi selaku kepala institusi.
4. Bapak Firman Justisio Lestari selaku pembimbing institusi.
5. Yefta Octavianus Santo, Steven Yonathan, dan Zulfan Gibran Juniar selaku teman satu lokasi Praktik Kerja Lapangan dengan penulis.

Meski demikian, penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, sehingga penulis secara terbuka menerima saran dan kritik positif dari pembaca. Agar hasil Laporan Praktik Kerja Lapangan yang didapat mencapai kesempurnaan dan bisa menjadi referensi yang baik bagi pembaca. Demikian apa yang dapat saya sampaikan. Semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi yang baik bagi pembaca.

Banyuwangi, Januari 2023

TTD

Penyusun

# DAFTAR ISI

[LEMBAR PENGESAHAN 1](#_Toc109844553)

[KATA PENGANTAR 2](#_Toc109844554)

[DAFTAR ISI 3](#_Toc109844555)

[BAB I 4](#_Toc109844556)

[1.1 Latar Belakang 4](#_Toc109844557)

[1.2 Tujuan Pelaksanaan PKL 5](#_Toc109844558)

[BAB II 6](#_Toc109844559)

[2.1 Deskripsi/Profil Dunia Kerja Tempat PKL 6](#_Toc109844560)

# BAB I

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi megembangkan kemampuan dan membentuk karakter/attitude serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bernegara, yang bertujuan untuk mengambangkan potensi diri peserta didik agar menjadi manusia yang berkarakter, beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 mengenai Tujuan Pendidikan Nasional dan penjelasan Pasal 15 yang menyebutkan bahwa Pendidikan kejuruan merupakan Pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Pengertian ini mengandung pesan bahwa setiap institusi yang menyelenggarakan Pendidikan kejuruan harus berkomitmen menjadikan tamatannya mampu bekerja dalam bidang tertentu.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah bagian terpadu dari Sitem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan yang sangat penting di dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) warga negara unggul. Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu jenjang Pendidikan menengah dengan kekhususan yang mempersiapkan lulusannya untuk siap terjun pada dunia kerja, lebih mampu bekerja pasa suatu kelompok pekerjaan atau satu bidang pekerjaan dari bidang-bidang pekerjaan lainnya yang lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan dunia kerja dan perkembangan zaman.

Salah satu upaya untuk memenuhi tuntutan dunia kerja, SMK melaksanakan kegiatan praktik di dunia kerja melalui program praktik kerja lapangan yang kemudian disingkat PKL. PKL di dunia kerja ini memberikan pembeda utama dari sekolah yang sederajat lainnya.

## Tujuan Pelaksanaan PKL

Program PKL disusun bersama antara SMK dan IDUKA yang menjadi Institusi/Industri Pasangan (IP) dalam pelaksanaan PKL untuk memenuhi kebutuhan peseta didik sebagai peserta PKL, sekaligus merupakan wahana berkontribusi bagi IDUKA terhadap upaya peningkatan kualitan Pendidikan di SMK.

PKL bagi peserta didik SMK akan memberikan manfaat yang kelas berguna ketika memasuki dunia kerja. Manfaat PKL juga akan dirasakan bukan hanya bagi peserta didik, namun akan dirasakan juga oleh lembaga penyelenggara PKL.

# BAB II

**PELAKSANAAN PKL**

* 1. Deskripsi/Profil Dunia Kerja Tempat PKL

CV. Pixel Space Creative adalah CV yang didirikan oleh Rexsi Yudi Putra. Rexsi Yudi Putra adalah alumni dari SMK Negeri 1 Banyuwangi, lulus dengan prodi Rekayasa Perangkat Lunak yang diambilnya. CV. Pixel Space Creative ini berada dibawah naungan PT. Tunas Inkubator Creative Startup. CV. Pixel Space Creative berlokasi di Perumahan Diamond Regency Blok P-25 Kebalenan, Banyuwangi, Jawa Timur 68417.

**JURNAL PELAKSANAAN PKL**

Nama Siswa : Laura Tita Anindya Gunawan

No. Induk : 0048849229

Kompetensi Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak

Nama Instruktur PKL :

Jabatan Instruktur :

Lama Praktik : 6 bulan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **HARI/TANGGAL**  **PELAKSANAAN** | **AKTIVITAS PKL** | **DIVIS/DEPT** | **MULAI PUKUL** | **SELESAI PUKUL** | **CATATAN PEMBIMBING** | **PARAF PEMBIMBING** |
| 1. | Senin, 18 Juli 2022 | On Boarding. | Pixel Dev Factory | 13.00 | 15.47 |  |  |
| 2. | Selasa, 19 Juli 2022 | Mempelajari Git dan Github. | Pixel Dev Factory | 09.50 | 18.27 |  |  |
| **NO** | **HARI/TANGGAL PELAKSANAAN** | **AKTIVITAS PKL** | **DIVISI/DEPT** | **MULAI PUKUL** | **SELESAI PUKUL** | **CATATAN PEMBIMBING** | **PARAF PEMBIMBING** |
| 3. | Rabu, 20 Juli 2022 | Melanjutkan Github, pengenalan Object Oriented Programming (OOP) pada PHP, dan pengenalan Model View Controller (MVC) pada PHP. | Pixel Dev Factory | 09.49 | 18.45 |  |  |
| 4. | Kamis, 21 Juli 2022 | Mempelajari OOP pada PHP. | Pixel Dev Factory | 08.00 | 16.05 |  |  |
| 5. | Jumat, 22 Juli 2022 | Melanjutkan OOP serta mempelajari MVC. | Pixel Dev Factory | 09.56 | 18.25 |  |  |
| 6. | Sabtu, 23 Juli 2022 | Melanjutkan MVC pada PHP. | Pixel Dev Factory | 08.50 | 16.15 |  |  |
| 7. | Senin, 25 Juli 2022 | Melanjutkan MVC pada PHP. | Pixel Dev Factory | 09.49 | 18.10 |  |  |
| **NO** | **HARI/TANGGAL PELAKSANAAN** | **AKTIVITAS PKL** | **DIVISI/DEPT** | **MULAI PUKUL** | **SELESAI PUKUL** | **CATATAN PEMBIMBING** | **PARAF PEMBIMBING** |
| 8. | Selasa, 26 Juli 2022 | Merancang aplikasi Web Ujian Online. | Pixel Dev Factory | 09.38 | 18.02 |  |  |
| 9. | Rabu, 27 Juli 2022 | Melanjutkan Web Ujian Online. | Pixel Dev Factory | 08.36 | 16.42 |  |  |
| 10. | Kamis, 28 Juli 2022 | Melanjutkan Web Ujian Online. | Pixel Dev Factory | 08.49 | 18.00 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |