

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan Kerja Praktik dinilai sebagai perwujudan dan kebijaksanaan universitas sebagai wawasan tambahan bagi mahasiswa untuk mengenal dunia kerja. Kegiatan ini dilaksanakan dalam upaya peningkatan mutu tamatan Strata 1 (S1) dalam mencapai tujuan relevansi pendidikan dengan tuntutan kebutuhan tenaga kerja oleh industri.

Dalam hal ini, Universitas Telkom khususnya program studi S1 Teknik Komputer memiliki matakuliah Kerja Praktik sebagai matakuliah wajib bagi mahasiswa yang telah mencapai tingkat 3 atau mahasiswa Semester 6. Universitas Telkom telah mengembangkan *website* aplikasi yang diberi nama KepoKape untuk memudahkan mahasiswa dalam segala urusan yang berhubungan dengan administrasi baik sebelum, sedang, maupun setelah melaksanakan kegiatan Kerja Praktik.

Dalam *website* aplikasi KepoKape mencakup beberapa macam fungsi seperti menampilkan *list* instansi yang dapat mahasiswa jadikan target perusahaan untuk melaksanakan Kerja Praktik, tentunya dengan melakukan peninjauan terlebih dahulu ke perusahaan tersebut, lalu informasi seputar panduan aplikasi, *timeline* Kerja Praktik, pengaturan untuk mengelola akun, dan juga menu untuk mengunduh berbagai macam berkas untuk kebutuhan Kerja Praktik. Namun aplikasi KepoKape ini masih memiliki keterbatasan mengenai tidak adanya pilihan menu penilaian yang bisa di akses oleh masing-masing pengguna.

Berdasarkan tersebut, perlu adanya penambahan menu untuk melakukan *input* nilai yang dapat di akses oleh Dosen dan Pembimbing, karena pada awal nya, Dosen dan Pembimbing melakukan penilaian dengan mengunduh *form* penilaian pada aplikasi KepoKape terlebih dahulu, barulah nilai tersebut dapat di *input* kan secara manual oleh Pembimbing Lapangan, hal ini di rasa kurang fleksibel, mengingat Dosen dan Pembimbing perlu mengunduh nya terlebih dahulu sebelum dapat melakukan *input* nilai.

Selain itu, penilaian dilakukan berdasarkan *Outcome Based Education* (OBE) yang mana saat melakukan Kerja Praktik, hal yang biasanya menjadi nilai mahasiswa ialah bagaimana suatu pekerjaan tersebut dapat di kerjakan dikerjakan bahkan diselesaikan sesuai dengan yang diberikan oleh pembimbing, selain itu masih ada beberapa aspek yang dapat menjadi penilaian, seperti cara berkomunikasi terhadap orang yang lebih tua, bagaimana menempatkan diri pada lingkungan perusahaan, ketepatan waktu pada jam kerja, kerapihan, kedisiplinan dan hal lain yang tidak melulu tentang akademik, namun masih termasuk kedalam ranah atau aspek yang dapat dinilai. Hal itu yang menjadi perbedaan antara OBE dengan metode penilaian yang lain, serta aplikasi ini dapat di akses baik oleh Dosen dan Pembimbing Kerja Praktik maupun mahasiswa melalui *Mobile* Android sehingga tetap mengedepankan fleksibilitas dalam penerapannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, aplikasi KepoKape masih memiliki keterbatasan terkait menu penilaian. Maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode *Outcome Based Education* pada aplikasi KepoKape untuk fungsi penilaian?
2. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi KepoKape untuk fungsi penilaian pada perangkat Android?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tugas akhir ini bertujuan untuk menyediakan menu penilaian pada aplikasi KepoKape berbasis *Outcome Based Education* pada perangkat *Mobile* Android, serta melakukan uji penerimaan pengguna dan ketepatan perhitungan sehingga memudahkan Dosen dan juga Pembimbing Kerja Praktik maupun Mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan Kerja Praktik.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan, pengembangan aplikasi ini memiliki beberapa batasan masalah agar pembahasan tidak terlalu melebar dan menyimpang, dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Menu penilaian pada Aplikasi KepoKape dikembangkan pada perangkat *Mobile Android*.
2. Pengembangan Aplikasi KepoKape untuk fungsi penilaian berfokus pada *Outcome Based Education (OBE)*.
3. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman Javascript dan *framework React Native*.
4. Pengembangan Aplikasi KepoKape ini hanya akan memuat informasi yang berkaitan dengan penilaian matakuliah Kerja Praktik Mahasiswa Universitas Telkom.
5. Bahasa yang digunakan dalam aplikasi adalah Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
6. Data Kerja Praktik yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah data *real* Kerja Praktik Tahun Ajaran 2019/2020.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada Proposal Tugas Akhir ialah sebagai berikut:

1. Studi Literatur, yakni metode pengumpulan referensi dan materi dari berbagai sumber seperti jurnal, prosiding, dan juga penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.
2. Konsultasi dengan dosen pembimbing, yakni mendiskusikan hasil yang didapat berdasarkan literatur untuk pengambilan keputusan yang tepat terkait aplikasi yang dikembangkan.
3. Perancangan Sistem, meliputi gambaran umum sistem dan diagram alur perancangan sistem.

4. Implementasi Sistem, yakni merancang aplikasi yang direncanakan menggunakan bahasa pemrograman Javascript pada *framework* React Native, serta di implementasikan pada perangkat *Mobile* Android.
5. Pengujian, yakni melakukan pengujian Black box, White box, *User Acceptance Test* (UAT) terkait aplikasi yang dikembangkan.
6. Analisis dan penarikan kesimpulan, yakni melakukan analisis terkait *output* dari aplikasi untuk memperoleh kesimpulan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam Tugas Akhir ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan di lakukannya penelitian, batasan masalah tugas akhir, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam BAB II berisi penjelasan tentang teori yang digunakan dalam menyusun tugas akhir, diantaranya tentang aplikasi KepoKape dan *Outcome Based Education* (OBE).

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam BAB III berisi mengenai penjelasan gambaran umum sistem yang dibuat, diagram yang digunakan untuk menjelaskan alur aplikasi serta perancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam BAB IV berisi mengenai tampilan aplikasi KepoKape yang berjalan pada perangkat ponsel Android dan pengujian fitur tambahan, yakni menu penilaian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam BAB V berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya.