

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *smartphone* Android sangatlah cepat, karena kegunaan teknologi serta komponen yang diantaranya dapat mengirimkan pesan singkat, sebagai alat untuk berkomunikasi satu dengan yang lain, bermain permainan dan berbagai komponen lain seperti ponsel pada umumnya seperti mendengarkan musik, internet, dan lain sebagainya. Selain itu, *smartphone* juga seolah-olah dibuat untuk dapat menggantikan fungsi dari sebuah komputer dalam bentuk yang lebih kecil sehingga memberikan suatu kelebihan dibandingkan dengan komputer yaitu dapat digenggam dan mudah dibawa kemana saja. Namun melihat perkembangan teknologi yang cepat ini belum berlalu sepenuhnya dimanfaatkan oleh dunia Pendidikan, salah satu contohnya adalah dalam bidang pelayanan untuk siswa khususnya dalam melayani proses praktikum belajar di ruang praktik siswa atau laboratorium komputer.

Ruang Praktik siswa atau Laboratorium Komputer merupakan tempat berlangsungnya praktikum sebagai salah satu kegiatan pembelajaran di Sekolah yang mempunyai jurusan yaitu : Desain Komunikasi visual dan Teknik Jaringan Komputer Telekomunikasi. Dalam pelaksanaan kegiatan praktikum disekolah, dibantu oleh tenaga laboratorium atau laboran. Tenaga Laboratorium merupakan salah satu tenaga kependidikan untuk mendukung peningkatan kualitas proses praktikum disekolah. Dalam kegiatan praktikum setiap ruang praktik siswa memiliki tenaga laboratorium terdiri dari 2 bagian yaitu laboran yang melakukan pelayanan berupa mempersiapkan komputer serta alat-alat praktik untuk pembelajaran siswa, lalu ada teknisi yang melakukan penanganan laboratorium komputer jika ada kerusakan sewaktu-waktu. Permasalahan terjadi saat praktikum berlangsung bagian tenaga laboratorium masih bersifat membuat laporan dalam bentuk buku dan manual. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi saat ini.

Berdasarkan latar belakang ini, maka penulis memberikan judul laporan ini adalah Implementasi Aplikasi Tanggap Cepat Ruang Praktik Siswa Berbasis Mobile Pada Smk Negeri 1 Simpang Rimba.

1.2 Tujuan Magang Kerja

Tujuan Magang kerja ini yaitu :

1. Mahasiswa dapat memperoleh kesempatan untuk mengimplementasikan wawasan dan pengetahuan yang diperoleh pada masa perkuliahan untuk diterapkan dalam lapangan/lingkungan kerja serta bimbingan langsung dari dosen pembimbing dan mentor.
2. Meningkatkan fleksibilitas serta efektif efisiensi dalam lingkup operasional instansi yang bersangkutan dalam memanfaatkan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan Teknologi Informasi
3. Mengenal dan sebagai simulasi diri terhadap suasana lingkungan kerja yang sebenarnya sehingga terbiasa untuk disiplin, bertanggung serta membangun etos kerja dan memperluas wawasan didunia kerja.

1.3 Manfaat Magang Kerja

Manfaat yang diperoleh dalam kegiatan magang kerja ini, antara lain :

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a) Mahasiswa memperoleh pengalaman serta data-data instansi/Lembaga terkait selama program magang berlangsung.
 - b) Mahasiswa dapat menjadikan opsi/referensi untuk pembuatan skripsi/tugas akhir melalui pengembangan dan pengimplementasian dilakukan selama kegiatan magang.
 - c) Sebagai simulasi diri terhadap suasana lingkungan kerja yang sebenarnya sehingga terbiasa untuk disiplin, bertanggung serta membangun etos kerja dan memperluas wawasan didunia kerja.

2. Manfaat bagi instansi
 - a) Meningkatkan fleksibilitas serta efektif efisiensi dalam lingkup operasional instansi yang bersangkutan dalam memanfaatkan ilmu-ilmu yang berkaitan dengan Teknologi Informasi.
 - b) Mendapatkan serta mengimplementasikan hasil final proyek yang dibuat oleh peserta magang.
3. Manfaat bagi kampus
 - a) Membangun relasi yang baik dan mutualisme yang terikat secara MOU antara kedua belah pihak.
 - b) Optimalisasi referensi tentang perkembangan Teknologi Informasi pada suatu instansi atau Lembaga.

