

PROPOSAL
PRAKTIK KERJA LAPANGAN
PT. MULTI SPUNINDO JAYA

Oleh:

Adham Baskara 2341720199



PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

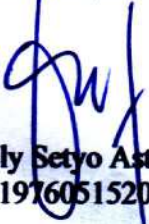
Yang bertanda tangan di bawah ini menyetujui rencana kegiatan yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Malang, sebagaimana tersebut di bawah ini:

Nama kegiatan : MAGANG Industri
Tempat : PT. MULTI SPUNINDO JAYA
Alamat : Desa Jabaran, Kecamatan Balongbendo, Krian, Sidoarjo, Jawa Timur
Pelaksanaan : 1 Juli 2026 sampai 31 Desember 2026
Peserta : Adham Baskara

Malang, 2 Juni 2026

Mengetahui dan Menyetujui,

Koordinator Program Studi
Sarjana Terapan Teknik Informatika


Dr. Ely Setyo Astuti, ST., MT.
NIP. 197605152009122001

Koordinator Magang


Dika Rizky Yunianto, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199206062019031017



Ketua Jurusan
Teknologi Informasi,


Mungki Astimurum, S.T., M.Kom.
NIP. 197710302005012001

PROPOSAL PRAKTIK KERJA LAPANGAN
MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI MALANG

2026

I. LATAR BELAKANG

Hidup dalam era perkembangan teknologi informasi saat ini, memberikan kemudahan dalam berbagai bidang. Sejalan dengan hal itu diperlukan sumber daya manusia (SDM) yang mampu mendayagunakan kemampuannya di segala bidang khususnya di bidang teknologi informasi dalam dunia kerja yang sebenarnya. Mahasiswa sebagai salah satu anggota masyarakat akademis di lingkungan Politeknik diharapkan mampu menjadi lulusan yang **terampil, profesional, dan mempunyai etos kerja yang tinggi**. Politeknik Negeri Malang sebagai salah satu politeknik di Indonesia selalu menyesuaikan kurikulum pendidikannya sesuai dengan perkembangan dunia kerja yang sesungguhnya. Oleh karena itu, Politeknik Negeri Malang diharapkan mampu mencetak lulusan yang berkualitas dan mampu mengimplementasikan ilmu yang diperoleh saat mengikuti perkuliahan sebagai pondasi dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pada dunia kerja.

Permasalahan yang terjadi dalam dunia kerja berbeda dengan permasalahan saat perkuliahan. Dengan situasi tersebut, mahasiswa Teknik Informatika bisnis dituntut untuk mengikuti dan beradaptasi dengan lingkungan pekerjaan sehingga setelah memasuki dunia kerja telah memiliki bekal yang cukup dan siap menghadapi pekerjaan.

Dalam usaha untuk menyesuaikan dan mengikuti perkembangan industri, kegiatan Praktik Kerja Lapangan (MAGANG) dinilai sebagai sarana yang efektif untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan di dunia kerja. Oleh karena itu mahasiswa hendaknya dapat memanfaatkan kegiatan ini sebaik-baiknya.

Menimbang hal-hal tersebut diatas, maka penulis memilih PT. MULTI SPUNINDO JAYA sebagai wadah serta tempat untuk melakukan MAGANG.

II. TUJUAN DAN KEGUNAAN

2.1 Tujuan

MAGANG ini bertujuan untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi tenaga profesional, disiplin, kreatif, dan jujur untuk meningkatkan etos kerja.

2.2 Kegunaan

2.2.1 Bagi Mahasiswa

- a) Menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan pada kegiatan yang nyata, dengan demikian akan mengetahui perbandingan antara pengetahuan di bangku kuliah dengan kenyataan yang ada di dunia kerja.
- b) Menguji kemampuan pribadi yang sesuai dengan ilmu yang dipelajari serta tata cara bersosialisasi dengan dunia kerja yang sarat dengan persaingan-persaingan.
- c) Memperdalam dan meningkatkan kualitas, keterampilan, dan kreativitas pribadi yang sesuai dengan ilmu yang dimiliki.
- d) Melatih diri agar tanggap dan peka dalam menghadapi situasi dan kondisi lingkungan kerja serta mempersiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan di masa yang akan datang.
- e) Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman untuk nantinya dapat terjun di lingkungan kerja.

2.2.2 Bagi Politeknik Negeri Malang terutama Program Studi Teknik Informatika

- a) Mencetak calon tenaga kerja yang terampil dan jujur dalam menjalankan tugas.
- b) Memberi masukan untuk mengevaluasi kesesuaian kurikulum yang sudah diterapkan dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil di bidangnya.
- c) Menjadi sarana pengenalan Politeknik Negeri Malang khususnya Program Studi Teknik Informatika kepada perusahaan maupun instansi yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan oleh Politeknik Negeri Malang.

2.2.3 Bagi instansi yang bersangkutan

- a) Memanfaatkan sumber daya yang potensial.
- b) Membantu menyelesaikan pekerjaan yang terdapat pada tempat mahasiswa melaksanakan MAGANG.
- c) Menjadi sarana untuk menjembatani hubungan kerja sama antara instansi dengan Politeknik di masa yang akan datang, khususnya mengenai rekrutmen tenaga kerja.
- d) Menjadi sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan yang ada di Politeknik terutama Politeknik Negeri Malang.

III. RUANG LINGKUP

Bidang yang akan diambil dan obyek untuk MAGANG di PT. MULTI SPUNINDO JAYA meliputi :

1. Fullstack Developer atau Pengembangan Aplikasi Berbasis Web (Laravel)

IV. METODOLOGI

Tahapan kegiatan yang akan dilakukan antara lain terdiri :

1. Pengenalan instansi.
2. Pengarahan dari pembimbing instansi.
3. Terjun langsung ke proses.
4. Pemberian tugas oleh pembimbing instansi.
5. Diskusi.
6. Evaluasi hasil MAGANG.

(Untuk pelaksanaan tahapan-tahapan di atas disesuaikan dengan kondisi instansi/perusahaan yang bersangkutan).

V. PENILAIAN

Dalam melaksanakan MAGANG ini, aspek yang akan dinilai adalah sebagai berikut:

No	Rubrik Penilaian
1	Mahasiswa mampu menerapkan kepemimpinan diri dan tim secara profesional, bertanggung jawab, serta berlandaskan nilai etika dan integritas.
2	Mahasiswa mampu bekerja dalam tim secara efektif dengan memahami strategi kolaborasi serta mengelola proyek menggunakan teknologi dan alat bantu manajemen proyek.
3	Mahasiswa mampu beradaptasi dengan budaya kerja di tempat magang serta membangun komunikasi yang efektif dengan rekan kerja dan stakeholder.
4	Mahasiswa mampu mengelola waktu dan prioritas pekerjaan secara efektif untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab di tempat magang.
5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan yang berasal dari stakeholder atau tempat magang serta merancang solusi berbasis teknologi informasi.
6	Mahasiswa mampu menerapkan solusi teknologi mulai dari tahap perencanaan hingga implementasi di tempat magang secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan.
7	Mahasiswa mampu melakukan pengujian dan evaluasi terhadap solusi teknologi yang dibuat serta membuat dokumentasi yang sistematis.
8	Mahasiswa mampu belajar mandiri sepanjang hayat melalui pengalaman dan tantangan di tempat magang untuk meningkatkan kompetensi profesional.

VI. WAKTU DAN PELAKSANAAN

MAGANG dilaksanakan di PT. MULTI SPUNINDO JAYA selama minimal 3 bulan, yang disesuaikan dengan hari kerja efektif instansi/ perusahaan. Ketentuan jam kerja bagi mahasiswa MAGANG disesuaikan dengan jam kerja instansi/perusahaan.

Selain itu, MAGANG ini dilaksanakan pada Semester VII, mulai tanggal 1 Juli 2026 sampai 31 Desember 2026 (*atau sesuai dengan kebijakan instansi/perusahaan asalkan tidak kurang dari batas minimal yang ditetapkan oleh kampus, yaitu 3 bulan*).

VII. BIDANG PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Bidang yang harus diambil adalah sesuai dengan disiplin ilmu yang diperoleh. Mahasiswa selaku pelaksana MAGANG sanggup dan bersedia menjalankan tata tertib yang ada di **instansi/perusahaan**. Setelah melaksanakan MAGANG, mahasiswa diwajibkan membuat laporan tentang pelaksanaan MAGANG.

VIII. PELAKSANA

MAGANG ini dilaksanakan oleh mahasiswa Jurusan Teknologi Informasi, Program Studi Teknik Informatika, yaitu:

Adham Baskara

Pacitan, Indonesia | 083845301791 | adhambaskara2@gmail.com
<https://www.linkedin.com/in/adhambaskara/> | <https://adhamb.framer.website>

SUMMARY

An undergraduate Informatics Engineering student at State Polytechnic of Malang with a strong interest in Web Development, UI/UX Design, and Laravel-based application development. Experienced in using Laravel across several project-based learning activities during college, including developing CRUD features, database management, and fullstack web applications. Also interested in creating user-friendly and responsive interfaces by combining technical implementation with UI/UX principles. Familiar with MySQL, responsive web interfaces, and collaborative software development, with a strong willingness to continuously learn and contribute to building effective digital solutions.

EDUCATION

SMK Negeri Ngadirojo 1 - Pacitan, Jawa Timur, Indonesia <i>Computer and Network Engineering</i>	Jul 2020 - Jun 2023
Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia <i>Informatics Engineering - 3.52/4.00</i>	Aug 2023 - Now

WORK EXPERIENCE

Suncom - Pacitan, Jawa Timur, Indonesia <i>Internship - IT Support</i>	Feb 2022 - May 2022
• Learned and practiced computer and laptop servicing, including hardware diagnostics, cleaning, and component replacement • Gained practical knowledge about computer assembly, maintenance, and troubleshooting. • Observed how hardware systems integrate with software configurations to ensure optimal performance	
PT Mengantar Karya Bangsa - Malang, Jawa Timur, Indonesia <i>Internship - Creative Production</i>	Jan 2026 - May 2026
• Created visual content such as flyers, posters, and social media posts to support digital marketing and branding across social media platforms • Assisted in creating video content for promotional and social media purposes • Collaborated with the team to develop engaging visual concepts and creative materials	

PROJECT EXPERIENCE

Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia SITATIB (Sistem Tata Tertib dan Kompen) - Project Base Learning (Backend)	Nov 2023 - Dec 2023
• Developed a Java-based system to manage student disciplinary rules, violations, and compensation records • Implemented student data and violation management using object-oriented programming principles	
Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia Sistem Repository JTI - Project Base Learning (UI/UX Design)	Mar 2024 - May 2024
• Designed the UI/UX for the JTI Repository System, focusing on clear navigation, document categorization, and an intuitive search experience • Created visual layouts and interface components to improve accessibility and usability for managing and browsing academic documents	
Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia Techno Rules (Sistem Informasi Tata Tertib JTI) - Project Base Learning (Database)	Oct 2024 - Dec 2024
• Contributed as a Database role, responsible for designing and managing MySQL database structures, including tables, relationships, and data consistency across system features • Maintained data consistency and integrity across multiple system features	
Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia Magang (Sistem Manajemen Magang) - Project Base Learning (Fullstack)	Mar 2025 - May 2025
• Contributed as a Fullstack Developer using Laravel Filament to build and maintain CRUD features for internship applications, independent internship submissions, supervisor management, and internship periods	

PROJECT EXPERIENCE

Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia

Civic ID (Face-Based Gender Classification) - Project Base Learning (Backend)

Nov 2025 - Dec 2025

- Developed the backend processing pipeline using Python for face recognition, including image preprocessing, feature extraction with PCA, and classification using Naive Bayes
- Implemented face detection and feature extraction logic using OpenCV (Haar Cascade) to process facial features (eyes, nose, mouth) and convert them into numerical data for classification

Politeknik Negeri Malang - Malang, Jawa Timur, Indonesia

NeoGate (IoT-Based Railway Crossing) - Integrated Technology Project (Frontend)

Mar 2026 - May 2026

- Developed the Frontend section, especially first appearance using React, Next.js and SCSS
- Designing the dashboard, setting, and admin page UI/UX.

ORGANIZATION

Member

Seni Teathristic - Politeknik Negeri Malang

Sep 2023 - Oct 2025

- Member of the Fine Arts Division, focusing on visual concept creation, stage art design, and illustration for performance and exhibition events.
- Collaborated with team members to develop visual identities that support theatrical and cultural performances

CERTIFICATIONS

Modules Taken (2023): Completed "Memulai Pemrograman dengan Python" (Basic) by Dicoding Indonesia. Learned Python fundamentals and data h

Modules Taken (2025): Completed a UI/UX Design Bootcamp by Great Learning, covering end-to-end design process including user research, wireframing, prototyping, and usability principles. Built UI/UX projects using Figma with a focus on user-centered design.

Modules Taken (2025): Completed "User Interface Design with Figma" by Alison. Strengthened skills in UI layout, components, style consistency, and interactive prototyping in Figma to create clean and functional interfaces. Introduction to Figma Course – Simplilearn (Jul 2025)

Modules Taken (2025): Completed "Introduction to Figma" course. Learned Figma fundamentals such as frames, auto layout, components, and collaboration workflows to support efficient UI design and prototyping.

Digital Talent Scholarship (Kominfo) : Pengenalan Data Science dan Pemanfaatannya di Berbagai Sektor (Micro Skill) (Feb 2026)

DQLab : Machine Learning & AI Certification Preparation Program (2026), Covers ML fundamentals, data processing, model pipelines, and AI applications.

DQLab : Excel Certification Preparation Program (2026), focusing on data management and analytics.

SKILL

Technical:

- **Programming Languages:** Java, PHP, Python, JavaScript
- **Frameworks:** Laravel
- **Databases:** MySQL, SQL, Power BI, Excel
- **Front-End Development:** HTML/CSS, Bootstrap, User Interface (UI), User Experience (UX)
- **Graphic Design:** Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Figma

Soft Skill:

- **Creativity:** Able to generate innovative design ideas
- **Attention to Detail:** High accuracy in layout, typography, and color consistency
- **Adaptability:** Quick to learn new tools, trends, and design styles
- **Feedback Handling:** Accepts constructive criticism professionally

Languages: English (Intermediate), Indonesian (Native)

IX. PENUTUP

Besar harapan kami pimpinan instansi menerima dan menyetujui proposal kami. Kami berharap dengan adanya pelaksanaan di PT. MULTI SPUNINDO JAYA ini dapat bermanfaat bagi instansi, sehingga antara kedua belah pihak saling menguntungkan.

Demikianlah harapan kami, atas bantuan dan bimbingan instansi, kami sampaikan terima kasih.

Malang, 2 Juni 2026

Hormat Saya,



Adham Baskara