

# **BAB 1. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan internet yang demikian pesat berdampak bagi seluruh kehidupan khususnya penyediaan informasi bagi suatu organisasi, atau instansi yang membutuhkan sistem informasi dan pengolahan data secara cepat, tepat dan akurat. Pemanfaatan teknologi informasi telah mempengaruhi berbagai aspek, salah satunya dalam hal penyebaran informasi perguruan tinggi yang merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi.

Media online internet mulai dimanfaatkan untuk penunjang layanan sistem informasi akademik di berbagai Perguruan Tinggi , salah satunya yaitu Kampus 4 Politeknik Negeri Jember dikabupaten Sidoarjo . Saat ini kebutuhan akan adanya sistem informasi akademik terintegrasi semakin meningkat, khususnya di level perguruan tinggi. Kondisi ini merupakan hal yang sangat wajar mengingat proses manajemen kampus bukanlah proses yang sederhana dan mudah. Apalagi di tengah semakin meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap kebutuhan pendidikan hingga level perguruan tinggi, semakin memaksa pihak manajemen perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Salah satu solusi yang ditempuh oleh mereka adalah pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan pemanfaatan teknologi informasi ini, pihak manajemen kampus berharap dapat semakin memberikan pelayanan dan kualitas pendidikan kepada civitas kampus dan masyarakat luas.

Dalam pengembangan teknologi informasi saat ini, dibutuhkan perancangan UI/UX yang baik untuk pembuatan sebuah sistem informasi terorganisir dengan baik. Dalam pembuatan sistem informasi terdapat tahapan-tahapan mulai dari analisis persyaratan, perancangan, implementasi, evaluasi dan perbaikan. Sebelum melakukan tahapan implementasi sistem maka perlu dilakukan tahapan desain. Aktivitas desain digunakan untuk menggali, memodelkan dan memberikan gambaran rinci dari kebutuhan dan persyaratan sistem yang akan dikembangkan. Mengimplementasikan sistem tanpa melalui desain dan analisis yang tepat dapat

mengakibatkan ketidakpuasan pengguna dan sering menjadikan sistem tidak lagi digunakan.

Dalam penelitian ini diharapkan mampu melakukan desain dari proses bisnis yang berjalan saat ini sehingga dapat dilakukan pengimplementasian dengan menggunakan sistem informasi. Berdasarkan uraian di atas maka penulis akan membuat sebuah desain UI/UX *company profile* tentang Kampus 4 Politeknik Negeri Jember di Kabupaten Sidoarjo agar lebih dikenal di masyarakat luas dan dapat berkembang dengan baik sesuai dengan perkembangan zaman. Dari hasil desain tersebut selanjutnya perlu dilakukan evaluasi untuk memastikan konsistensinya sehingga desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan dari pemangku kepentingan.

## **1.2 Tujuan Dan Manfaat**

### 1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan Program Praktek Kerja Lapang yaitu:

1. Memenuhi syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan Sarjana Terapan di Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
2. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan dengan realita di lapangan atau perusahaan.
3. Membentuk karakter mahasiswa untuk menjadi individu yang jujur, disiplin, tepat waktu, dan dapat bekerja sama dalam kelompok maupun individual.

### 1.2.2 Tujuan Khusus PKL

1. Mahasiswa mampu memahami bagaimana cara implementasi QGIS menggunakan *leaflet* dan CI
2. Mampu menguasai desain menggunakan Figma
3. Mahasiswa mampu mengimplementasikan desain UI/UX ke *Visual Code*

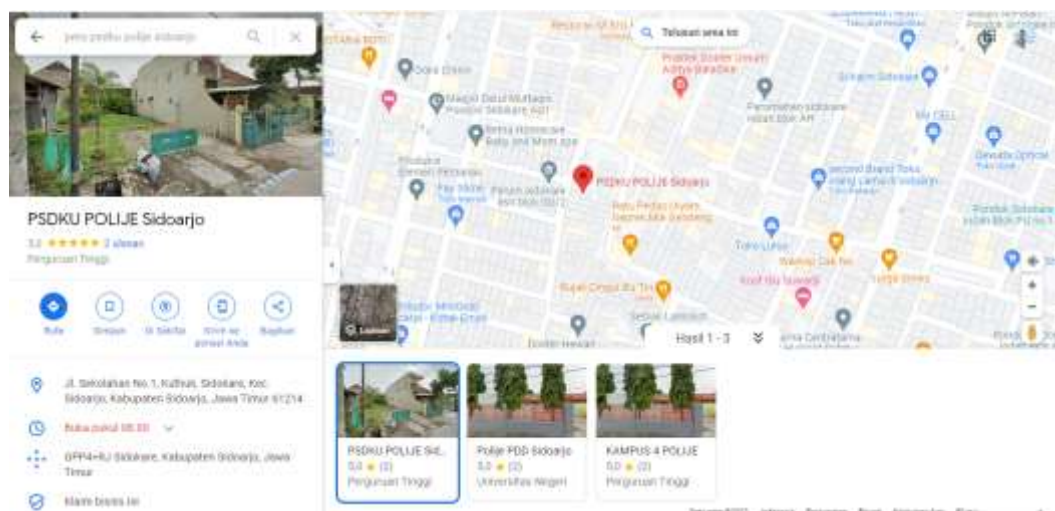
### 1.2.3 Manfaat PKL

- a. Manfaat Bagi Mahasiswa :

- 1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang industri.
  - 2) Mahasiswa dapat berbagi ilmu atau transfer ilmu pengetahuan dalam teknologi dari dunia industri.
  - 3) Mahasiswa dapat belajar hidup mandiri dari kebiasaan – kebiasaan dan lingkungan yang berpengaruh positif maupun negatif.
  - 4) Memperoleh pengalaman baru di bidang pekerjaan sebagai *developer*.
- b. Manfaat Bagi Kampus :
- 1) Dapat menjalin kerja sama antara perguruan tinggi dengan perusahaan.
  - 2) Dapat mempromosikan eksistensi perguruan tinggi
  - 3) Memberikan kontribusi dan tenaga kerja bagi perusahaan.
- c. Manfaat Bagi Instansi :
- 1) Mendapatkan tenaga kerja tambahan untuk sementara waktu
  - 2) Meningkatkan citra perusahaan.
  - 3) Meningkatkan relasi perusahaan dengan lembaga lain.

#### 1.2.4 Lokasi PKL

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah Jl. Sekolahan No.1, Kuthuk, Sidokare, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61214 Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja lapang (PKL).



Gambar 1. 1 Lokasi PKL

### 1.2.5 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 06 September 2021 hingga tanggal 07 Januari 2022. PKL dilakukan pada hari Senin hingga hari Jum'at mulai pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB. Namun dibebberapa kesempatan kegiatan PKL dilakukan Secara WFH (*Work From Home*).

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	Sept.		Okt.			Nov.			Des.			Jan.	
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	
1	Pengenalan dan pembagian tugas													
2	Praktek Kerja													

## 1.2 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan untuk praktik kerja lapang adalah:

- Metode diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pembimbing lapang serta dosen pembimbing PKL mengenai *project* apa saja yang akan dikerjakan. Dimana pada bulan September diskusi dilaksanakan secara daring menggunakan *zoom meeting*. Sedangkan pada bulan – bulan berikutnya diskusi dilaksanakan secara langsung di kampus 4 POLIJE di kab. Sidoarjo.
- Metode studi literatur mempelajari literatur – literatur yang berkaitan dengan judul yang akan diangkat sebagai judul laporan PKL.
- Metode dokumentasi kegiatan sehari – hari di tempat praktik kerja lapang, menggunakan *daily activity* yang ditujukan untuk mempermudah pengisian dokumentasi pada buku BKPM dari POLIJE.