

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat hamper pada seluruh aspek kehidupan bermasyarakat. Pesatnya perkembangan ini akan semakin membuat sebuah system yang dapat mengakses, mengelola dan memanfaatkan informasi secara tepat dan akurat dengan efektif dan efisien.

Salah satu perkembangan teknologi digunakan pada sector pemerintahan. Teknologi informasi pada pemerintahan digunakan untuk membanntu urusan dalam pemerintahan mulai dari administrasi, pelayanan masyarakat dan masih banyak lagi. Pada Dinas Komunikasi dan Informasi kabupaten Malang berinisiatif membuat sebuah aplikasi system infomasi pemesanan fasilitas di stadion kanjuruhan kabupaten malang. Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah staff Dispora untuk mandata siapa saja yang ingin memesan fasilitas disana dan juga mempermudah masyarakat untuk memesan fasilitas di stadion kanjuruhan

Maka dari itu dalam rangkaian Prakek Kerja Lapangan (PKL) ditugaskan untuk membuat aplikasi system infomasi pemesanan fasilitas di stadion kanjuruhan kabupaten malang yang berbasis web.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Untuk tujuan umum pada Praktek Kerja Lapangan (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain

- A. Menambah wawasan mahasiswa terhadap asek-aspek yang akan didapatkan pada PKL berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja nantinya
- B. Memantapkan keterampilan mahasiswa yang nantinya digunakan pada dunia kerja sesuai dengan program studi yang dipilih

- C. Melatih mahasiswa berpikir secara kritis Ketika pkl berlangsung yang nantinya agar siap pada dunia yang sesungguhnya

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Untuk tujuan khusus pada Praktek Kerja Lapang (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain

- A. Menganalisis seluruh kebutuhan aplikasi web pemesanan fasilitas stadion kanjuruhan
- B. Mengimplementasikan kebutuhan aplikasi dalam bentuk ERD, Flowchart.
- C. Merancang desain UI/UX aplikasi pemesanan fasilitas stadion kanjuruhan

1.2.3 Manfaat PKL

Untuk manfaat pada Praktek Kerja Lapang (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain :

- A. Menambah wawasan baik akademis maupun non-akademis serta pengalaman dalam dunia kerja
- B. Menguji keterampilan mahasiswa dan menambah pengetahuan tentang kegiatan pada dunia kerja
- C. Untuk menumbuhkan serta memantapkan sebuah sikap profesionalisme yang nantinya diperlukan mahasiswa untuk memasuki lapang kerja sesuai dengan bidang kerjanya

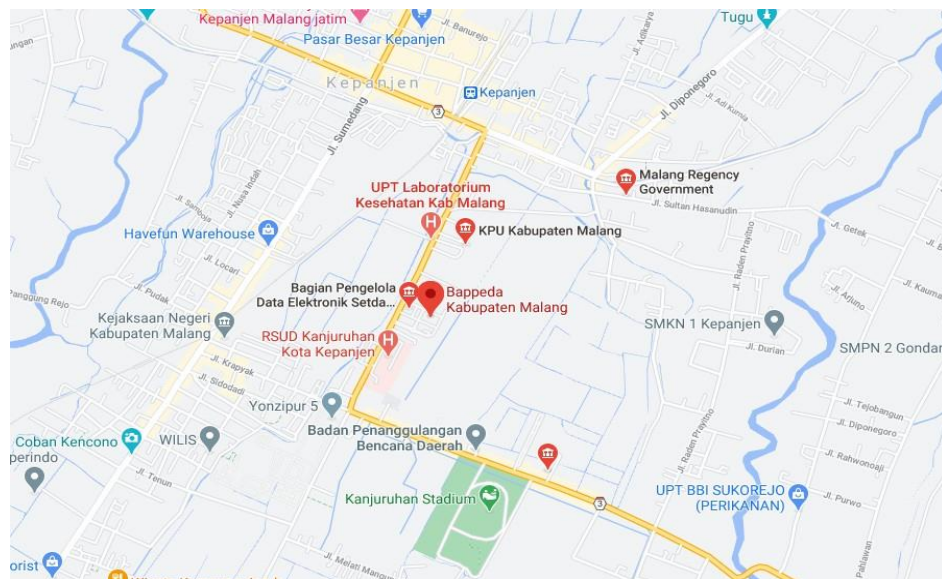
1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) dilaksanakan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (kominfo) kabupaten Malang yang berlokasi di Jl. Raden Panji No. 158 Lantai 9 Kepanjen Kabupaten Malang. Pada pelaksanaan PKL-nya nantinya setiap kelompok akan diiberikan tugas masing-masing untuk membangun sebuah system. Dalam pengerjaan membangun system tersebut, dilakukan secara Work From Home (WFH) tetapi diwajibkan laporan untuk satu minggu sekali untuk dating ke kantor. Selain itu, dalam pengujian sistem yang

telah jadi juga diwajibkan untuk datang ke kantor Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Kabupaten Malang.

Adapun denah lokasi kantor Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) kabupaten Malang yang bergabung dengan kantor Bappeda kabupaten malang seperti pada gambar 1.1



Gambar 1. 1 Lokasi PKL di Map

1.3.2 Jadwal Kerja

Jadwal kerja pada Dinas Kominfo Kabupaten Malang ini yaitu 5 hari kerja pada hari senin-jumat. Untuk peserta magang dari Politeknik Negeri jember jam untuk masuk kerja yaitu 1x tatap muka pada jam 09.00-12.00. Waktu ini digunakan untuk melakukan progress project aplikasi yang dibuat

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan melakukan beberapa tahap yakni

pencacatan, pengamatan, menganalisis data yang didapatkan dari data yang ada di Dinas Pariwisata dan Olahraga.

b. Metode Wawancara

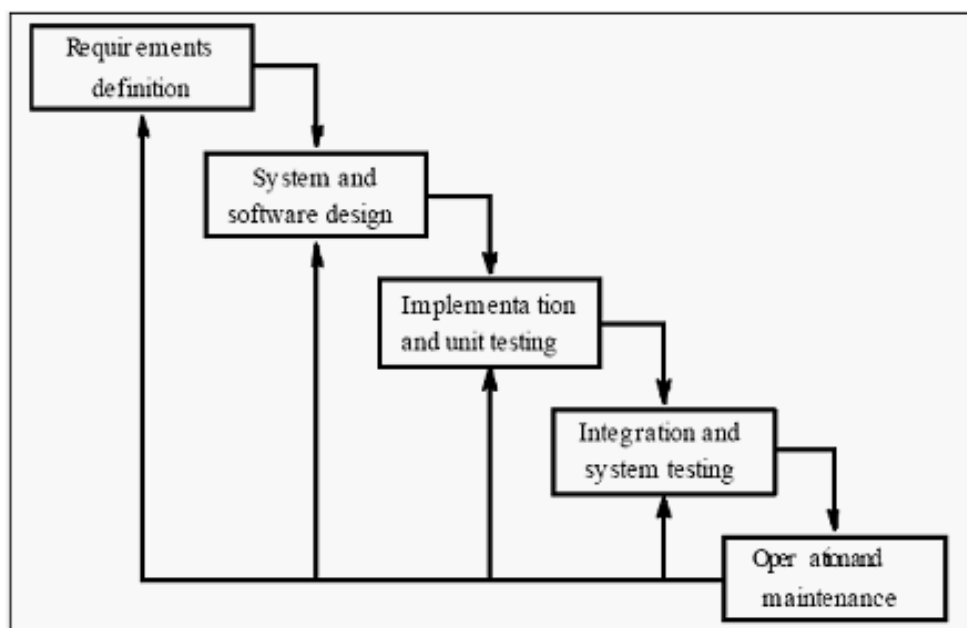
Metode wawancara tentang informasi yang nantinya dijadikan sebagai bahan masukan. Wawancara ini bertujuan sebagai untuk menganalisis permasalahan yang lebih mendalam yang nantinya akan mendapatkan solusi yang terbaik. Dalam wawancara kali ini, dilakukan wawancara secara langsung dengan staf yang bersangkutan.

c. Metode Studi Pustaka

Metode ini mempelajari studi literatur yang sesuai dengan tema yang diusung. Selain itu, juga memanfaatkan literatur laporan PKL baik dalam bentuk buku pustaka, informasi perpustakaan dan mencari beberapa materi tambahan melalui internet sebagai bahan penyusunan laporan.

d. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem kali ini menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan yang dilakukan secara beruntuk dari tahap satu ke tahap lainnya (Pressman, 2015). Metode ini memiliki 5 tahap seperti gambar 1.2.



Gambar 1.2 *Waterfall* menurut Sommerville

Berikut adalah penjelasan tahapan-tahapan dari metode *waterfall* yang antara lain:

1. Analisa Kebutuhan

Tahap ini bertujuan sebagai mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Setelah data terkumpul nantinya akan dianalisis dan mendefinisikan kebutuhan fungsional yang sesuai. Pada tahapan ini dibutuhkan informasi yang mendalam untuk mendapatkan desain sistem yang terbaik.

2. Desain system

Dalam desain system nantinya akan memulai membangun system dengan merancang penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data dalam pemrosesan nanti. Tahap pembuatan desain antara lain berupa flowchart, entity relationship diagram (ERD), use case dan mockup yang sesuai pada aplikasi pelaporan nanti

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Tahap berikutnya adalah memulai pengkodean. Dimana desain system akan dibuat kedalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer. Bahasa yang nantinya digunakan adalah PHP, HTML, JQuery, Javascript, Java dan MySQL. Setelah pengkodean di setiap unit selesai akan selalu diuji yang bertujuan sebagai mengetahui fungsi telah melaksanakan perintah dengan benar.

4. Pengujian Program

Setelah pengkodean selesai maka tahapan selanjutnya dengan melakukan pengujian program dengan tim pengembang dan pengguna pada instansi. Hal ini bertujuan untuk memastikan apakah program berjalan sesuai yang diinginkan oleh pengguna.

5. Penerapan Program

Jika program yang diuji baik dari tim pengembang dan pengguna pada instansi sudah sesuai dengan apa yang diinginkan maka program akan diimplementasikan atau digunakan langsung oleh pengguna pada instansi.