

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi berkembang pesat hampir pada seluruh aspek kehidupan bermasyarakat. Pesatnya perkembangan ini berdampak pada semakin berkembangnya sistem yang dapat mengakses, mengelola dan memanfaatkan informasi secara tepat, akurat, efektif, dan efisien.

Salah satu contoh perkembangan teknologi informasi yaitu digunakannya sistem informasi pada sektor pemerintahan. Teknologi informasi pada pemerintahan digunakan untuk membantu urusan dalam pemerintahan mulai dari administrasi, pelayanan masyarakat dengan penggunaan teknologi informasi seperti sistem informasi dengan basis web atau dekstop . Pada Dinas Komunikasi dan Informasi (Kominfo) Kabupaten Malang berinisiatif membuat sebuah *website* manajemen dinas koperasi. *Website* ini digunakan untuk mempermudah dalam mengelola data dengan mudah, sistem pengolahan data manual yang tidak efisien tidak efektif untuk manajemen data.

Tujuan dari desain sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari desain terinci. Desain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci. Dari uraian tersebut dilakukan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang bertujuan untuk membuat aplikasi manajemen dinas koperasi berbasis web. Diharapkan dengan adanya aplikasi website tersebut Dinas Koperasi dalam mengelola data lebih mudah dan lebih efisien, serta mempermudah petugas dalam melakukan manajemen data.

1.2 Tujuan

Terdapat 2 Tujuan dalam penulisan laporan ini, yakni tujuan umum dan tujuan khusus dan dapat di jelaskan sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Umum dari Praktek Kerja Lapang ini adalah:

- a. Meningkatkan wawasan serta memantapkan keterampilan yang membentuk kemampuan mahasiswa sebagai bekal untuk memasuki lapangan kerja yang sesuai dengan program studi yang dipilih.
- b. Meningkatkan pengenalan mahasiswa pada aspek–aspek struktur organisasi, jenjang karir dan manajemen proyek dalam lapangan kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Ada pun tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapang ini adalah Membuat aplikasi Sistem Informasi Manajemen Dinas Koperasi Kabupaten Malang.

1.3 Manfaat

Penulisan Laporan Praktek Kerja Lapang ini ada 2 (dua) manfaat, yaitu manfaat umum dan manfaat khusus, dan dapat di jelaskan sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat Umum

Manfaat Umum dari Praktek Kerja Lapang ini adalah:

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja.
- b. Menguji ketrampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja.
- c. Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal tentang kegiatan dunia kerja.
- d. Mengasah dan meningkatkan kemampuan mahasiswa yang sesuai dengan program studinya.

1.3.2 Manfaat Khusus

Manfaat khusus dari Praktek Kerja Lapang ini adalah:

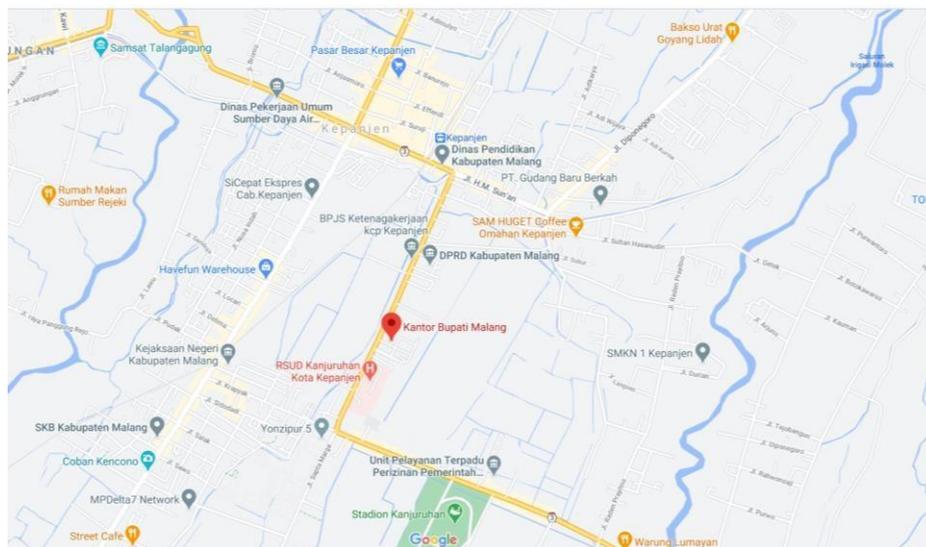
- a. Meningkatkan efisiensi dan proses pada instansi.
- b. Membantu pihak Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Malang untuk mengelola data koperasi Kabupaten Malang melalui

website.

- c. Membantu semua instansi dalam mencari info tentang data koperasi dengan mudah.

1.4 Lokasi dan Jadwal Kerja

Lokasi kegiatan praktek kerja lapang adalah pada KANTOR BUPATI MALANG yang berada di Jalan Raden Panji No. 158, Penarukan, Kec. Kapanjen, Malang. Dan berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktek Kerja lapang (PKL) seperti Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Peta Lokasi PKL

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 sampai tanggal 14 Desember 2020. PKL dilakukan setiap satu minggu sekali pada hari kerja kantor tepatnya pada hari kamis atau jum'at.

1.4.1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan Praktek Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode Observasi

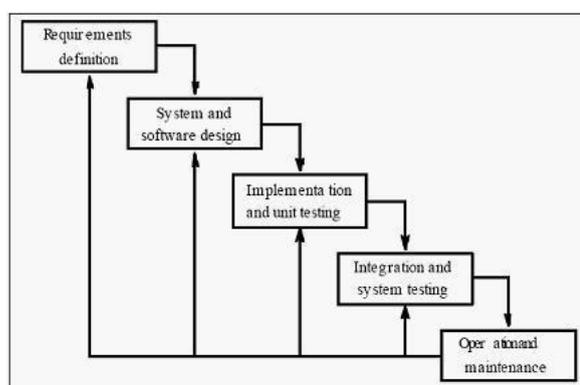
Metode yang dilakukan dengan melakukan bimbingan, tanya jawab dan pencatatan dengan pihak Dinas Kominfo seksi pemberdayaan aplikasi informatika

b. Metode *Interview*

Metode wawancara tentang data dan informasi sebagai bahan masukan kegiatan penulis. Dalam menganalisa permasalahan lebih dalam, penulis melakukan wawancara langsung dengan pegawai yang bersangkutan dengan tema pembuatan tugas Praktek Kerja Lapangan (PKL).

c. Metode Pengembangan Sistem

Adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Waterfall menurut *Sommerville (2003)*.

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap dalam metode *Waterfall* menurut *Sommerville (2003)*.

1) Analisa kebutuhan.

Dalam tahapan ini penulis melakukan pembimbingan secara bertahap dan rutin satu minggu sekali kepada pembimbing lapangan. Hasil yang diperoleh adalah spesifikasi kebutuhan. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap. Fase analisis secara lengkap tidak dijelaskan pada laporan ini. Namun dijelaskan pada Laporan yang berjudul Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Dinas Koperasi Kabupaten Malang?

2) Desain sistem.

Dalam Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.

Tahap pembuatan desain sistem berupa *ERD*, *Mock Up*, kamus data, *Activity diagram* dan *Use Case*.

3) Implementasi dan Pengujian Unit

Merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman dan database tertentu di atas *platform* yang menjadi standar instansi. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah PHP, HTML, JQuery, Javascript dan MySQL sebagai database. Dalam tahapan ini disertai dengan pengujian unit, yakni menguji sebuah fungsi skrip tombol apakah telah melaksanakan perintah dengan benar. Fase implementasi secara lengkap tidak dijelaskan pada laporan ini. Namun dijelaskan pada Laporan yang berjudul Sistem Informasi Manajemen Dinas Koperasi Kabupaten Malang.

4) Pengujian program.

Pengujian software dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pengujian *software* biasanya dilakukan dalam 2 atau 3 tahap yang saling independen, yaitu : pengujian oleh internal tim pengembang, pengujian oleh pengguna di instansi.

5) Penerapan program.

Penerapan program merupakan tahap dimana tim pengembang menyerahkan program yang telah selesai dibuat dan diuji untuk melakukan *hosting* dan memberikan *domain*.