

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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

Salah satu perkembangan teknologi digunakan pada sektor sumber daya alam. Teknologi informasi pada sumber daya alam ini digunakan untuk membantu urusan dalam pengembangan wisata mulai dari administrasi, pelayanan masyarakat dan masih banyak lagi. Pada Dinas Komunikasi dan Informasi (Kominfo) Kabupaten Malang berinisiatif membuat sebuah aplikasi pelaporan yang ditujukan kepada pihak pengelola objek wisata di Kabupaten Malang. Aplikasi ini digunakan untuk mempermudah staff lapangan dan juga pengguna aplikasi untuk mendapatkan informasi melalui aplikasi tersebut dan nantinya akan dikelola lebih dalam.

Maka dari itu dalam rangkaian Praktek Kerja Lapang (PKL) ditugaskan untuk membuat Aplikasi Android Objek Wisata Malang Berbasis Android. Hal ini akan mempermudah bagi masyarakat dan pengelola lapangan memberikan dan mendapatkan informasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapang (PKL) secara umum adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL.

- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah :

- a) Mengetahui cara merancang pembuatan.Pegembangan Sistem Objek Wisata Berbasis Web.
- b) Mengetahui cara membuat pembuatan dan mengembangka sebuah sistem.
- c) Mengimplementasikan metode *waterfall* dalam Pengembangan Sistem Objek Wisata Berbasis Web.

1.2.3 Manfaat PKL

a. Manfaat bagi Mahasiswa

- 1) Dapat mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima diperkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- 2) Memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
- 3) Dapat menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan kerjanya dimasa mendatang.
- 4) Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang di didik untuk siap terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.

b. Manfaat bagi Kampus

- 1) Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dalam bidangnya.
- 2) Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember

kepada DISKOMINFO Kabupaten Malang yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

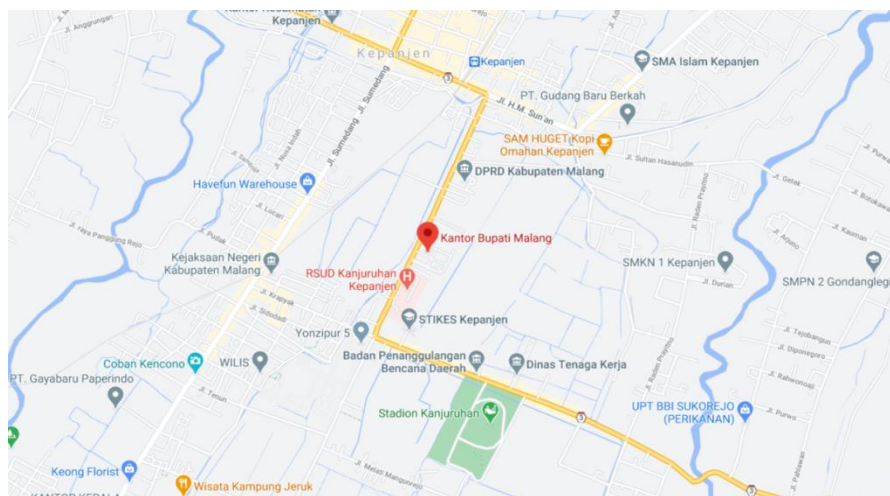
c. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan yang Bersangkutan

- 1) Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang.
- 2) Membantu DISKOMINFO Kabupaten Malang dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan praktik kerja lapangan adalah pada Kantor Bupati Malang lantai 9, DISKOMINFO yang berada di Jl. Raden panji No. 158 Penarukan, kecamatan Kapanjen, Kabupaten Malang. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja lapangan (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi DISKOMINFO Kabupaten Malang

1.3.2 Jadwal Kerja

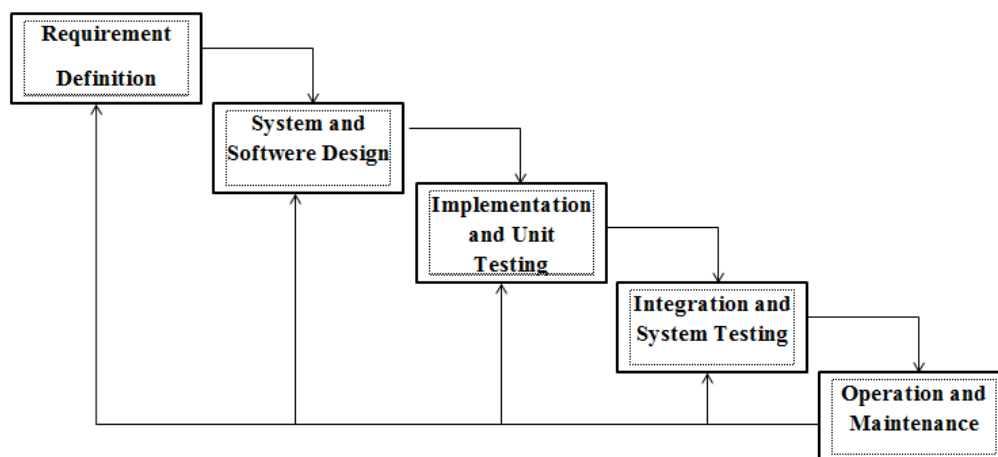
Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan tanggal 11 Desember 2020. PKL dilakukan via daring, dan memberikan laporan ke tempat PKL setiap hari jumat, serta mempresentasikan

hasil kerja tiap minggu nya. Pada hari kerja kantor yaitu setiap hari Jumat mulai pukul 08.00 WIB sampai pada pukul 11.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam Praktik Lapangan yaitu metode *waterfall*. Menurut *Sommerville* (2003), menjelaskan metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, dimana terdapat beberapa fase yang antar fase satu ke fase lainnya dilakukan secara berurutan.

Metode kegiatan yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.2 Model *Waterfall*.



Gambar 1. 2 Gambar Metode *Waterfall*

Penjelasan dari gambar 1.2 model *waterfall* adalah sebagai berikut:

Pada metode *waterfall* sebuah langkah pada fase pertama diselesaikan terlebih dahulu sebelum ke langkah selanjutnya hingga pada fase terakhir. Metode ini dimulai dari analisis kebutuhan sistem, tujuan sistem, dan fitur sistem dengan pengguna sistem. Lalu dibuatlah gambaran sistem secara keseluruhan sesuai dengan apa yang telah di tetapkan. Tahapan selanjutnya yaitu perancangan yang realisasinya dalam bentuk program, nantinya akan di coba terlebih dahulu sebelum di berikan kepada pelanggan. Apabila sesuai dengan keinginan maka akan diberikan kepada pengguna dan akan dilakukan pemeliharaan.

