

## **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 objek wisata 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 Objek Wisata Kabupaten Malang yang berbasis android dan website. 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. Menambah wawasan mahasiswa terhadap aspek-aspek yang akan didapatkan pada PKL berlangsung dan dijadikan acuan pada dunia kerja nantinya.

- b. Memantapkan ketrampilan 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 kerja yang sesungguhnya.

### **1.2.2 Tujuan Khusus PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah :

- a. Mengetahui cara merancang Aplikasi Objek Wisata Kabupaten Malang Berbasis Android.
- b. Mengetahui cara pengembangan sebuah web dalam versi android.
- c. Mengimplementasikan metode *waterfall* dalam perancangan Aplikasi Objek Wisata Kabupaten Malang Berbasis Android.

### **1.2.3 Manfaat PKL**

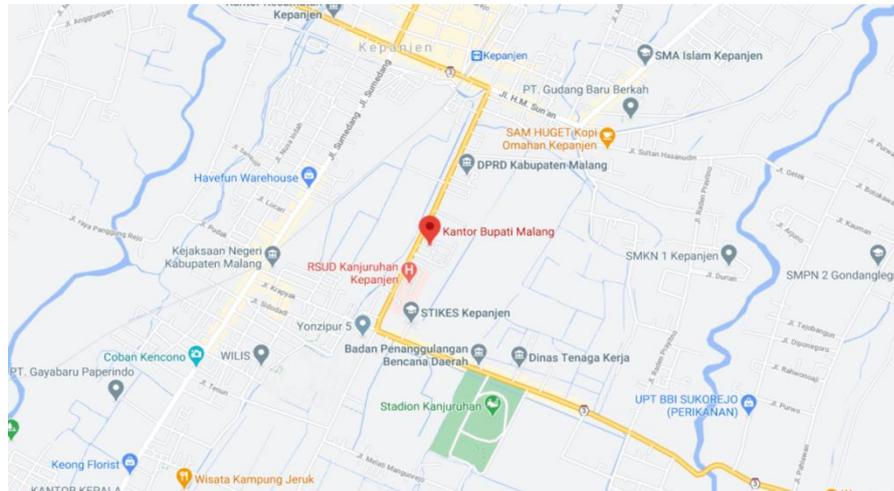
Untuk manfaat pada Praktek Kerja Lapangan (PKL) berikut dibawah ini yang antara lain:

- a. Menambah wawasan baik akademis maupun non-akademis serta pengalaman dalam dunia kerja.
- b. Menguji ketrampilan mahasiswa dan menambah pengetahuan tentang kegiatan pada dunia kerja.
- c. Untuk menumbuhkan serta memantapkan sebuah sikap profesionalisme yang nantinya diperlukan mahasiswa untuk memasuki lapangan kerja sesuai dengan bidang kerjanya.

## **1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja**

### **1.3.1 Lokasi Kerja**

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



**Gambar 1. 1** Peta Lokasi DISKOMINFO Kabupaten Malang

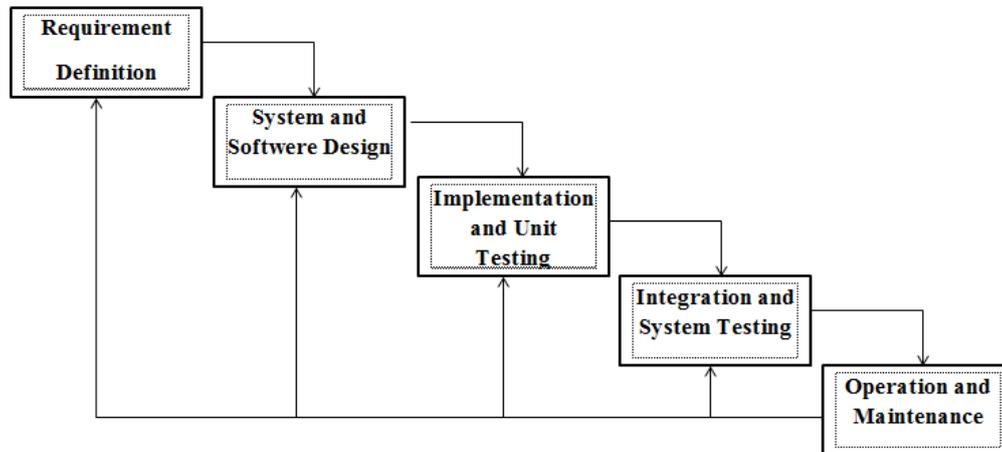
### 1.3.2 Jadwal Kerja

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** 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 ditetapkan. 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.