PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2021

ABSTRAK

PERANCANGAN *PROTOTYPE* SISTEM PENDAFTARAN PKL

Oleh
Bayu Prihandoko
18102153

Internet merupakan salah satu bagian dari pesatnya perkembangan pada teknologi informasi dan termasuk pada kebutuhan primer bersanding dengan sandang, pangan, dan papan. Salah satu keuntungan dengan hadirnya internet yaitu kemudahan dalam beradministrasi. Administrasi kini dapat dilakukan dimanapun tanpa harus datang langsung ke tempat.

Dalam penyusunan laporan, metode penulisan yang dilakukan antara lain: observasi, yaitu melakukan praktik langsung ke lapangan; wawancara, yaitu tanya jawab langsung dengan pembimbing lapangan; dan tinjauan pustaka, yaitu menyertakan materi, pendapat, atau penemuan seseorang ke dalam pembahasan dengan permasalahan yang sama.

Aplikasi Pendaftaran PKL nantinya merupakan aplikasi yang digunakan untuk mendata para siswa dan mahasiswa yang hendak melakukan PKL di DINKOMINFO Banyumas. Dalam pembuatan prototype aplikasi PKL, dibutuhkan tampilan untuk user yaitu : Login dan Daftar akun, Home, Seksi Bidang, Pengisian form pendaftaran PKL, Cek Status Pendaftaran,. Untuk tampilan pada Admin yaitu : Home, List Pendaftar, List Siswa Yang Diterima, Kuota Seksi, Set Kuota Seksi. Dalam pelaksanaan PKL/KP diperlukan bimbingan yang lebih intensif untuk dapat menghasilkan prototype aplikasi menggunakan figma dengan UI/UX yang ramah pengguna, efisien dan efektif.

Kata Kunci: Figma, PKL, UI/UX, dinas Kominfo Kabupaten Banyumas, prototype.