

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia saat ini dihadapkan dengan era globalisasi, teknologi merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa dipisahkan dari kegiatan sehari-hari manusia saat ini. Seiring kemajuan teknologi yang pesat banyak perusahaan maupun instansi dituntut menggunakan teknologi, salah satunya untuk keperluan pendataan barang agar lebih optimal dalam memberikan kemudahan pada semua pihak. Melihat adanya hal tersebut diperlukan komunikasi yang baik agar dapat memberikan informasi secara massal. Banyak diantaranya pelayanan publik saat ini dapat diakses dengan mudah melalui internet, seperti media berita yang saat ini terdapat pada *smartphone* maupun perangkat lainnya. Pada tahun 2020 menurut databoks pengguna internet di Indonesia mencapai 175,3 juta atau 64% dari total penduduk Indonesia. Rata-rata waktu yang digunakan untuk berselancar di internet mencapai 7 jam 59 menit dalam sehari pada usia 16 hingga 64 tahun[1].

Website atau situs web dalam bahasa Indonesia adalah sebuah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, gambar, video, dan suara sehingga dapat diakses melalui jaringan internet. Cara membuka website yaitu dengan cara menuliskan alamat *website* di *browser*[2].

Inventarisasi merupakan pendataan atau pencatatan berbagai barang milik kantor atau suatu instansi yang dipakai dalam melaksanakan tugas. Semakin banyak fasilitas yang dimiliki oleh suatu instansi, khususnya pada bagian inventaris, maka akan menimbulkan permasalahan dalam proses manajemen seperti, pencatatan, pengecekan kondisi, status, serta perawatan barang inventaris tersebut. Inventaris kiranya sangat penting karena merupakan aset yang berharga sehingga harus di jaga dengan baik. Sistem informasi inventaris sangat diperlukan karena dapat mempermudah dalam melakukan proses inventarisasi peralatan baik dari segi pengarsipan,

perawatan, peminjaman, maupun alat keluar. Disamping itu melakukan inventarisasi dapat mencegah terjadinya kehilangan, kerusakan, dan pencurian.

Masalah yang terdapat pada KEJARI Purwokerto adalah proses bisnis dalam menginputkan data inventaris barang masih dilakukan secara manual pada *Microsoft Excel*. Permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan cara merancang desain *UI/UX website barcode reader* untuk mempermudah dalam melakukan pendataan inventaris barang menggunakan metode *prototyping*.

Adapun metode digunakan yang penulis gunakan dalam perancangan desain *UI/UX website barcode reader* Menggunakan Metode Prototyping merupakan sebuah paradigma baru dalam pengembangan sistem dan aplikasi, tidak hanya sekedar suatu evolusi dari metode pengembangan sistem informasi yang sudah ada, tetapi sekaligus merupakan revolusi dalam pengembangan sistem informasi.

1.2. Tujuan

Tujuan pada penelitian PKL/KP ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Tujuan pelaksanaan PKL/KP
 - a. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di Perguruan Tinggi.
 - b. Mengembangkan karakter *softskill* dan *hardskill* yang didapat pada pelaksanaan PKL/KP.
 - c. Menambah pengetahuan dan potensi yang belum diajarkan di Perguruan Tinggi.
 - d. Sebagai gambaran bagi mahasiswa tentang dunia kerja setelah lulus dari Perguruan Tinggi.
 - e. Memenuhi persyaratan kelulusan di Perguruan Tinggi.
2. Tujuan Pembuatan Laporan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi mata kuliah Kerja Praktik program studi S1 di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 - b. Mengidentifikasi hal yang sudah didapat dan dipelajari selama Kerja Praktik yang telah dilaksanakan.
 - c. Melakukan analisa terkait pekerjaan yang telah dikerjakan.
 - d. Mengidentifikasi masalah dan ruang lingkup kebutuhan sistem informasi yang dikerjakan.
 - e. Bukti tertulis dari hasil Kerja Praktik yang telah dilaksanakan.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP penulis yaitu dilaksanakan di Kejaksaan Negeri Purwokerto. Penulis dapat memilih bidang minat dan bakatnya terlebih dahulu. Disini penulis memilih bidang *UI/UX* sehingga kegiatan PKL/KP difokuskan untuk mengerjakan proyek yang berhubungan dengan *UI/UX*, yaitu perancangan *UI/UX website barcode reader*. Perangkat Lunak yang digunakan yaitu Balsamiq dan Figma.

1.4. Aspek Umum dan Kelembagaan

1.4.1. Profil Instansi



Gambar 1. 1. Logo KEJARI Purwokerto

Kejaksaan Negeri Purwokerto Secara Geografis terletak di Purwokerto. Kabupaten Banyumas. Tepatnya lokasi kejaksaan Negeri Purwokerto di Jl. Kebon dalem, Purwokerto Lor, Kec. Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Kejaksaan melakukan Pelayanan hukum terhadap kepentingan seluruh lapisan masyarakat khususnya wilayah Banyumas. menjadikan Kejaksaan Negeri Purwokerto berupaya selalu menjaga kepercayaan dan tanggung jawab dengan sebaik-baiknya. Institusi Kejaksaan bertugas dalam melaksanakan penegakkan hukum bersama institusi dan masyarakat[3].

1.4.2. Visi dan Misi

Visi dan Misi dari Kejaksaan Negeri Purwokerto adalah sebagai berikut [3]:

1. Visi

“Menjadi Lembaga Penegak Hukum Yang Professional, Proporsional Dan Akuntabel”

2. Misi

- a. Meningkatkan Peran Kejaksaan Republik Indonesia Dalam Program Pencegahan Tindak Pidana.
- b. Meningkatkan Professionalisme Jaksa Dalam Penanganan Perkara Tindak Pidana.

- c. Meningkatkan Peran Jaksa Pengacara Negara Dalam Penyelesaian Masalah Perdata dan Tata Usaha Negara.
- d. Mewujudkan Upaya Penegakan Hukum Memenuhi Rasa Keadilan Masyarakat.
- e. Mempercepat Pelaksanaan Reformasi Birokrasi dan Tata Kelola Kejaksaan Republik Indonesia yang Bersih dan Bebas Korupsi, Kolusi dan Nepotisme.

1.4.3. Struktur Organisasi

Gambar 1.2 merupakan struktur organisasi Kejaksaan Negeri Purwokerto [3].



Gambar 1. 2. Struktur Organisasi KEJARI Purwokerto

1.5. Metode Penulisan Laporan

Penulisan penyusunan laporan PKL/KP dapat penulis memperoleh informasi melalui beberapa metode:

1. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan cara berkomunikasi secara langsung maupun online dengan sesama rekan PKL/KP.

2. Studi Pustaka

Metode yang dilakakun untuk mengumpulkan data yang dapat menunjang penulis dalam penulisan dan penyusunan laporan.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini terdiri menjadi tiga bagian, yaitu.

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berisi mengenai gambaran umum mengenai hal yang menjadi pokok dalam PKL/KP.

2. Bab II Dasar Teori

Berisi teori-teori yang berkaitan dengan teknis pekerjaan yang dilakukan unit kerja yang dimasuki.

3. Bab III Analisa Dan Pembahasan

Bagian ini dijelaskan mengenai pemaparan pekerjaan atau kegiatan yang dilakukan selama kegiatan PKL/KP.

4. Bab IV Penutup

Bagian bab penutup memuat kesimpulan dan saran yang diperoleh dari kegiatan PKL/KP.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Desain

Desain berasal dari kata *design* yang berarti merancang, rancangan atau reka rupa. Merancang merupakan sebuah ilmu yang dapat mawadahi suatu kegiatan serta kompetensi dimana di dalamnya terkandung atau memperhitungkan aspek estetika serta fungsi melalui sebuah riset atau penelitian[4]