

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dewasa ini, teknologi informasi berkembang cukup pesat dan pesat. Peran teknologi informasi kini telah merambah hampir di setiap bidang kehidupan masyarakat, sehingga memudahkan masyarakat dalam melakukan aktivitasnya. Internet merupakan bagian dari pesatnya perkembangan teknologi informasi, tidak hanya meliputi sandang, pangan dan papan, tetapi juga kebutuhan pokok. Dalam masyarakat modern saat ini, internet digunakan untuk berbagai kebutuhan seperti pengiriman pesan elektronik (*email*), hiburan, berselancar di dunia maya (*browsing*), media sosial, dan permainan (*games*). Tidak dapat disangkal bahwa Internet adalah bagian dari masyarakat modern.

Salah satu kelebihan internet adalah mudah dikelola. Saat ini, hampir semua kegiatan manajemen dapat dilakukan di mana saja tanpa harus turun ke lapangan. Ini adalah keuntungan besar bagi mereka yang tinggal jauh atau yang tidak punya waktu untuk hadir. Selain itu, penggunaan Internet untuk pengelolaan dipandang sebagai langkah untuk mendukung dan melindungi kelestarian alam dari kerusakan lingkungan, serta menghemat biaya cetak kertas.

Dinas Pariwisata, Kepemudaan, Olahraga dan Kebudayaan atau bisa disingkat DISPARPORABUD merupakan salah satu dinas yang berada di Kabupaten Nganjuk dimana dalam proses pendataan atlet dan pemuda masih menggunakan dokumen fisik. Hal ini dinilai kurang efektif dan efisien sehingga mereka meminta Dinas Kominfo Kabupaten Nganjuk untuk membuat *website* untuk pendataan tersebut.

Website Disparporabud, merupakan aplikasi berbasis *website*, yang berfungsi untuk mendata dan mengunggah data atlet dan pemuda secara daring, sehingga admin dan personel dari Disparporabud dapat mendata dan mengunggah data atlet dan pemuda lebih efektif dan efisien.

Dengan hadirnya *website* tersebut, diharapkan dapat menjadi solusi dalam memudahkan para personel dan admin Disparporabud untuk pendataan atlet dan pemuda di Dinas Pariwisata, Kepemudaan, Olahraga dan Kebudayaan Kabupaten Nganjuk.

B. Tujuan

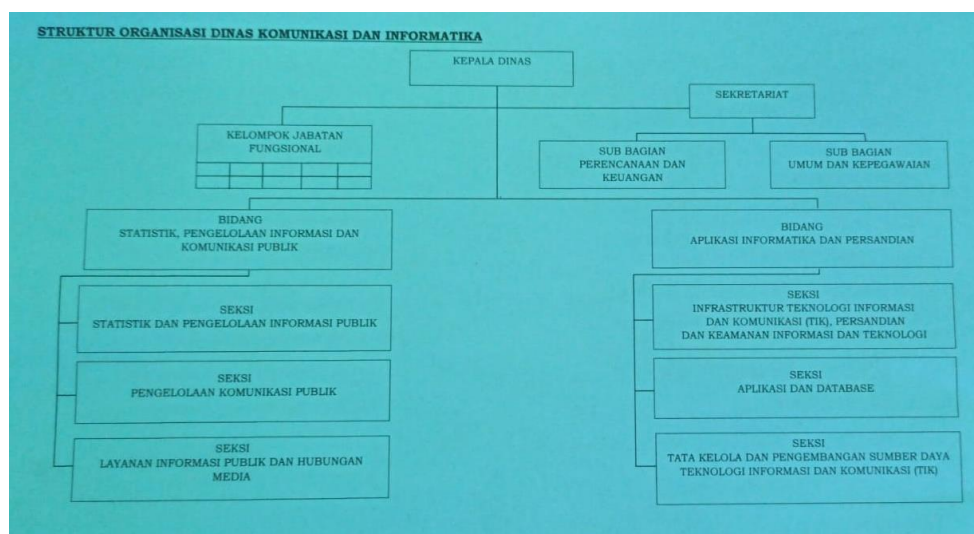
1. Memahami pembuatan aplikasi *website*;
2. Memahami pengoperasian Code Igniter 3;
3. Memahami pengetahuan *back-end development* menggunakan Code Igniter 3;
dan
4. Memahami pembuatan *back-end development* menggunakan Code Igniter 3.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nganjuk, penulis ditempatkan pada bagian pembuatan aplikasi peminjaman ruangan untuk *client* dengan dibimbing oleh satu orang pembimbing lapangan yang ditunjuk oleh Kepala Dinas.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nganjuk merupakan dinas yang dipercayakan untuk membidangi penyebarluasan informasi, pengembangan dan pendayagunaan Teknologi Informasi dan komunikasi serta pengelolaan dan pengembangan statistik sektoral di Kabupaten Nganjuk sesuai Peraturan Daerah Nomor 08 tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Nganjuk.
2. Struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nganjuk



Gambar 1.1. Struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nganjuk.

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan PKL/LP ini, metode yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan praktik secara langsung ke lapangan, yaitu di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Nganjuk pada bagian E-Government.

2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan pembimbing lapangan.

3. Tinjauan Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara menyertakan materi, pendapat, ataupun penemuan seseorang ke dalam pembahasan permasalahan di bidang pembuatan aplikasi peminjaman ruangan untuk client.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan PKL/KP ini, maka laporan dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian atau gambaran secara umum tentang teori yang diambil pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori yang diambil pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang uraian pengerjaan website Disparporabud.

BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang membangun pada Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang daftar referensi dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.

LAMPIRAN

Berisi tentang kode sumber dan tampilan aplikasi saat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik.