

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Struktur indikasi ialah elemen esensial bagi institusi, terutama turut memberikan layanan non profit dan memerlukan pengelolaan data yang terstruktur. Dinas Komunikasi dan Informatika (DINKOMINFO) Banyumas merupakan satuan badan nan bergerak di bidang sistem informasi seperti komunikasi, informatika, dan programing [1]. Dengan demikian, Dinas Kominfo Kabupaten Banyumas menjadi salah satu tujuan diadakannya magang atau PKL (Praktek Kerja Lapangan) bagi mahasiswa atau jurusan IT atau disiplin ilmu yang serupa [2].

Aktivitas PKL ataupun kursus mewujudkan semacam implementasi semenjak segala sesuatu yang sudah dididik di instansi, bermanfaat mengoptimalkan kepandaian khusus lewat aktivitas peranan menurut tempat kerja [3]. Kegiatan PKL menjadi aktivitas yang umumnya bagi mahasiswa yang selepas semester 6 atau siswa smk dalam semester 2 ketika kelas sebelas [4]. Menurut indikasi PKL umumnya siswa atau mahasiswa hadir ke lokasi yang bakal dipakai seperlu melaksanakan pendaftaran pkl pada tempat tersebut [5]. Jalannya pendaftaran PKL umumnya membutuhkan waktu yang lama akibat proposal untuk pengajuan PKL tatkala diproses serta perlu menanti sekitar 1 minggu bahkan lebih sampai pihak instansi terkait menyetujui [6].

DINKOMINFO Kabupaten Banyumas menerima banyak lamaran penyampaian PKL dari berbagai instansi pendidikan [7]. Akan tetapi DINKOMINFO Banyumas mempunyai ruangan yang sedikit untuk pelaksanaan PKL serta pengajuan PKL juga dilaksanakan secara manual dengan datang langsung berkunjung ke DINKOMINFO [8]. Kemudian dibutuhkan sistem yang bisa menciptakan pendaftaran bagi siswa atau mahasiswa yang hendak melaksanakan kegiatan PKL di DINKOMINFO

Banyumas [9]. Kemudian dari sisi DINKOMINFO bisa melaksanakan penyaringan siswa atau mahasiswa yang akan PKL dengan meninjau kecakapan serta kepentingan yang sedang diperlukan oleh bagian DINKOMINFO pada bidang apa, kemudian dapat menyesuaikan dengan tempat atau ruangan yang ada. Selain itu juga mempermudah bagi para siswa yang akan melakukan pengajuan PKL, karena tidak harus datang langsung ke DINKOMINFO. Dalam pengembangan sistem metode yang digunakan yakni *prototype* yang merupakan yang berfungsi untuk mensimulasikan sebuah program oleh pengembang terhadap pengguna untuk memahami sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Serta penggunaan metode *Black Box* beserta *System Usability Scale* (SUS) dalam pengujian terhadap sistem yang diciptakan untuk mengukur dari segi fungsionalitas serta kelayakan sistem [10].

Berdasarkan latar belakang diatas, solusi yang dapat ditawarkan adalah menciptakan sistem pendaftaran PKL berbasis web kemudian mempermudah pegawai serta pendaftar PKL saat melakukan pendaftaran PKL.

1.2 Rumusan masalah

DINKOMINFO Banyumas menerima banyak pendaftar PKL namun ketersediaan ruangan terbatas. Akibatnya DINKOMINFO Banyumas cukup kewalahan dalam menempatkan pendaftar PKL yang diterima, serta pendaftar PKL yang berakibat pada pelaksanaan pendaftaran PKL dilaksanakan secara langsung oleh pendaftar dengan mendatangi DINKOMINFO Banyumas. Oleh karena itu perlu dibuat sebuah sistem untuk pendaftaran PKL.

1.3 Batasan Masalah

Penetapan masalah berguna untuk mencegah penyimpangan serta pelebaran focus problem, agar riset tercatat kian teratur serta meringankan selagi pengkajian, berbuntut target mengenai riset tercapai. Batasan permasalahan riset yang dilaksanakan:

1. Batasan mengenai : Penelitian yang dilakukan meneliti tentang pendaftaran PKL.

2. Batasan mengenai : Penelitian dilakukan untuk menganalisis tentang perancangan sistem pendaftaran PKL.
3. Batasan mengenai : Penelitian ini mengevaluasi tentang perancangan sistem pendaftaran PKL.
4. Batasan mengenai : Lokasi penelitian dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informatika (DINKOMINFO) Kabupaten Banyumas.
5. Batasan mengenai : Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni menggunakan metode *prototype*

1.4 Tujuan Penelitian

Melakukan perancangan dan pengembangan sistem informasi pendaftaran PKL untuk membantu DINKOMINFO Banyumas dalam mengatasi kewalahan dalam menempatkan siswa yang diterima dalam ruangan yang tersedia serta membantu para siswa agar dapat mendaftar PKL tidak lagi secara manual dengan mendatangi DINKOMINFO Banyumas secara langsung.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa yang akan PKL di DINKOMINFO Banyumas
Mendapatkan kemudahan dalam melaksanakan pendaftaran PKL, dengan membuat waktu menjadi lebih efisien tanpa harus datang langsung ke DINKOMINFO Banyumas.
2. Bagi DINKOMINFO Banyumas
Mendapatkan sistem yang membantu dalam pendataan siswa PKL serta mengatur jumlah siswa PKL sehingga dapat menyesuaikan dengan jumlah ruangan yang ada.
3. Bagi Pembaca
Mendapatkan informasi serta menambah pengetahuan pembaca pada bidang sistem informasi khususnya pada pembuatan website.

4. Bagi Penulis/Peneliti

Dapat mengembangkan wawasan terkait teknologi dan informasi pada saat ini, serta menambah pengetahuan dalam pembuatan atau penyusunan karya ilmiah.