

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi Saat Ini Sudah Menjadi Bagian Penting Dalam Mendukung Berbagai Kegiatan Di Lingkungan Perguruan Tinggi(Sarmila, 2025). Banyak Institusi Pendidikan Mulai Beralih Dari Sistem Manual Ke Sistem Berbasis *Website* Karena Dinilai Lebih Cepat, Efisien, Dan Dapat Diakses Kapan Saja. Dengan Adanya Sistem Berbasis Web, Proses Pengelolaan Data Menjadi Lebih Terstruktur, Aman, Dan Meminimalisir Terjadinya Kehilangan Data.

Salah Satu Kegiatan Penting Di Perguruan Tinggi Adalah Praktik Kerja Lapangan (PKL). PKL Merupakan Kegiatan Yang Bertujuan Untuk Memberikan Pengalaman Kerja Nyata Kepada Mahasiswa Sesuai Dengan Bidang Keilmuannya. Dalam Pelaksanaannya, Mahasiswa Perlu Memilih Tempat PKL Yang Sesuai Agar Dapat Mendukung Pengembangan Keterampilan Dan Kompetensi Mereka(Amanda, 2025). Namun, Proses Pemilihan Tempat PKL Sering Kali Masih Dilakukan Secara Manual, Seperti Melalui Penyampaian Informasi Secara Lisan Atau Pencatatan Sederhana, Sehingga Kurang Efektif Dan Tidak Terorganisir Dengan Baik.

Permasalahan Yang Sering Terjadi Adalah Mahasiswa Kesulitan Mendapatkan Informasi Terkait Tempat PKL Yang Tersedia, Seperti Lokasi, Kuota, Maupun Bidang Pekerjaan Yang Ditawarkan(Nurdiana, 2024). Selain Itu, Pihak Admin Juga Mengalami Kesulitan Dalam Mengelola Data Pengajuan PKL Mahasiswa Karena Data Yang Masuk Tidak Terpusat Dan Masih Tersebar. Hal Ini Menyebabkan Proses Seleksi, Pemantauan, Dan Pelaporan Menjadi Lebih Lambat Serta Rentan Terjadi Kesalahan.

Untuk Mengatasi Permasalahan Tersebut, Diperlukan Sebuah Sistem Informasi Berbasis *Website* Yang Dapat Membantu Proses Pemilihan Tempat PKL Secara Lebih Efektif Dan Terintegrasi. Melalui Sistem Ini, Mahasiswa Dapat Melihat Informasi Tempat PKL, Melakukan Pendaftaran, Serta Memilih Lokasi PKL Secara Online. Sementara Itu, Dosen Pembimbing Dapat Memantau Dan Memberikan Komentar Pada *Logbook* Harian Mahasiswa Bimbingannya, Sedangkan Admin Dapat Mengelola Data Mahasiswa, Data Tempat PKL, Data Dosen Pembimbing, Serta Memantau Proses Pengajuan Dengan Lebih Mudah Dan Cepat (Samsudin & Alyuda, 2024a). Selain Itu, Metode RAD Juga Memungkinkan Sistem Untuk Dikembangkan Dalam Waktu Yang Relatif Singkat Dengan Hasil Yang Optimal.

Politeknik 'Aisyiyah Pontianak Saat Ini Masih Menghadapi Kendala Dalam Proses Pemilihan Tempat PKL Yang Belum Terkelola Secara Maksimal. Proses Yang Berjalan Masih Bersifat Manual, Sehingga Mahasiswa Mengalami Kesulitan Dalam Memperoleh Informasi Tempat PKL, Dan Admin Kesulitan Dalam Mengelola Data Serta Melakukan Monitoring. Tidak Adanya Sistem Yang Terintegrasi Menyebabkan Proses Menjadi Kurang Efisien Dan Membutuhkan Waktu Yang Lama.

Berdasarkan Permasalahan Tersebut, Maka Diperlukan Sebuah Sistem Informasi Pemilihan Tempat PKL Berbasis *Website* Yang Dapat Membantu Mahasiswa Dan Admin Dalam Mengelola Proses PKL Secara Lebih Efektif. Dengan Adanya Sistem Ini, Diharapkan Mahasiswa Dapat Dengan Mudah Memilih Tempat PKL Yang Sesuai, Serta Admin Dapat Mengelola Data Dengan Lebih Cepat, Akurat, Dan Terorganisir. Oleh Karena Itu, Penelitian Ini Disusun

Dengan Judul:

“Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemilihan Tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) Berbasis *Website* Pada Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Yang Telah Diuraikan, Maka Rumusan Masalah Dalam Penelitian Ini Sebagai Berikut:

1. Bagaimana Merancang Dan Membangun Sistem Informasi Pemilihan Tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) Berbasis *Website* Pada Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak?
2. Bagaimana Sistem Informasi Berbasis *Website* Dapat Membantu Mahasiswa Dalam Memilih Tempat PKL Secara Lebih Efektif Dan Terorganisir?
3. Bagaimana Penerapan Metode *Rapid Application Development* (RAD) Dapat Menghasilkan Sistem Informasi Pemilihan Tempat PKL Yang Sesuai Dengan Kebutuhan Pengguna Di Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian Ini Adalah Merancang Dan Mengimplementasikan Sistem Informasi Pemilihan Tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) Berbasis *Website* Pada Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak Agar Proses Pemilihan Tempat PKL Dapat Dilakukan Secara Lebih Mudah, Cepat, Dan Terorganisir.

1.3.1 Tujuan Umum

Adapun Tujuan Umum Dalam Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar diploma 3 teknologi informasi.
2. Menghasilkan karya ilmiah dalam bentuk laporan tugas akhir sebagai kontribusi dalam pengembangan sistem informasi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Adapun Tujuan Khusus Dalam Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut:

1. Merancang dan membangun sistem informasi pemilihan tempat PKL berbasis *website* menggunakan metode *rapid application development* (RAD).
2. Menghasilkan fitur informasi tempat PKL sehingga mahasiswa dapat melihat dan memilih lokasi PKL sesuai kebutuhan.
3. Menghasilkan fitur pengelolaan data PKL sehingga admin dapat mengelola data mahasiswa, tempat PKL, dosen pembimbing, serta proses pengajuan secara terstruktur.
4. Menghasilkan fitur *monitoring logbook* harian oleh dosen pembimbing beserta fitur cetak laporan *logbook* dalam *format* PDF sehingga proses bimbingan dan pelaporan PKL dapat dilakukan secara lebih efisien.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi agar pembahasan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun hanya berbasis *website* dan tidak tersedia dalam versi aplikasi *mobile*.

2. Pengguna sistem terdiri dari tiga peran, yaitu admin, dosen pembimbing, dan mahasiswa Politeknik 'Aisyiyah Pontianak.
3. Fitur sistem meliputi pengelolaan data tempat PKL dan data dosen pembimbing oleh admin, pendaftaran PKL serta pemilihan tempat dan dosen pembimbing oleh mahasiswa, verifikasi dan persetujuan pengajuan oleh admin, serta *monitoring* dan pemberian komentar *logbook* oleh dosen pembimbing, dilengkapi dengan fitur notifikasi dan cetak laporan *logbook* dalam *format* PDF.
4. Sistem dikembangkan menggunakan PHP *native* dengan *database* MySQL.
5. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development* (RAD) dan pengujian menggunakan *BlackBox testing*.
6. Penelitian hanya mencakup tahap perancangan dan implementasi sistem, tidak mencakup pemeliharaan sistem setelah diluncurkan.