

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini kemajuan teknologi informasi sangatlah cepat, semua bidang memanfaatkan teknologi informasi seperti bidang pemerintahan, bidang industri, bidang keuangan dan perbankan, bidang sosial budaya, bidang ekonomi tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan sangatlah penting, pendidikan di Indonesia haruslah selalu berkembang agar masyarakat mendapatkan pendidikan yang baik dan dapat menciptakan generasi yang berkualitas. Di dalam dunia pendidikan haruslah mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju di bidang teknologi informasi, dengan kita memanfaatkan teknologi informasi akan memberikan kemudahan bagi semua pihak. Semua orang membutuhkan informasi yang cepat maka dari itu harus ada suatu sistem informasi yang efisien dengan menggunakan teknologi komputer dan internet sebagai media pendukungnya.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang menitik beratkan siswa untuk siap memasuki dunia kerja dan mempunyai keahlian dalam bidang tertentu, dengan tujuannya mencetak lulusan yang terampil dan profesional SMK mempunyai program yang wajib dilalukan oleh siswa yaitu Praktek Kerja Industri (Prakerin). Prakerin merupakan suatu bentuk kegiatan memadukan ilmu yang telah siswa peroleh di sekolah dengan ilmu yang diperoleh dari bekerja langsung di lapangan. Pada pelaksanaan prakerin siswa harus mempunyai dasar ilmu pengetahuan yang sesuai dengan bidang keahlian masing-masing agar pada saat melaksanakan praktek kerja di lapangan tidak mempunyai kendala yang

berarti sehingga ilmu yang diperoleh dari sekolah bisa diimplementasikan dengan baik pada tempat kerja praktek. Adapun tujuan dari diadakannya praktek kerja industri ini yaitu untuk menambah wawasan tentang gambaran dunia kerja yang akan siswa hadapi setelah lulus nanti dan saat mereka bekerja, mampu bersaing di dunia kerja, kompeten dan mengasah keahlian siswa yang sesuai dengan bidang keahliannya.

SMK Bisnis dan Teknologi Indonesia atau yang disingkat SMK BISTEKIN merupakan sekolah menengah kejuruan yang mempunyai dua jurusan yaitu jurusan Teknik Komputer & Jaringan (TKJ) dan Teknik Sepeda Motor (TSM) yang telah bekerjasama dengan beberapa perusahaan seperti Perum Jasa Tirta II, Dinas Pendidikan dan Olahraga, Kantor Kecamatan wilayah setempat, Dinas UMKM, Dinas Perhutani, Yamaha motor dan lain-lain untuk siswanya dapat melakukan kerja praktek pada perusahaan tersebut dan penempatan siswa diperusahaan sesuai dengan bidang keahlian siswa, biasanya praktek kerja industri dilaksanakan saat siswa kelas XI dan dilaksanakan selama 3 bulan. Pada saat prakerin siswa mempunyai 2 pembimbing yaitu pembimbing lapangan yang ditentukan oleh perusahaan dan pembimbing sekolah yang akan memonitor kegiatan siswa saat melaksanakan prakerin.

Dalam pelaksanaan praktek kerja industri pada SMK BISTEKIN pengolahan data prakerin belum sepenuhnya terkomputerisasi, seperti pada proses pembayaran prakerin data pembayaran masih dicatat secara manual ke dalam buku jurnal pembayaran, pada proses pengajuan prakerin masih terdapat kesulitan dalam mengolah data untuk menentukan pembimbing sekolah dan tempat

prakerin, pada proses pengumpulan laporan prakerin data pengumpulan laporan masih dicatat secara manual, pada proses penilaian prakerin masih terdapat kesalahan dalam perhitungan nilai akhir, dalam proses pembuatan laporan untuk diserahkan kepada kepala sekolah masih memerlukan waktu yang cukup lama karena belum adanya penyimpanan data yang terintegrasi dan jika ada informasi yang disampaikan kepada siswa masih diberitahu secara lisan atau ditempel pada papan pengumuman sehingga penyebaran informasi mengenai praktek kerja industri kurang meluas.

Melihat masalah yang terjadi pada sistem praktek kerja industri di SMK BISTEKIN maka penulis bertujuan membuat sistem informasi praktek kerja industri berbasis web yang dapat mempermudah pengolahan data prakerin secara keseluruhan, dapat memberikan informasi mengenai prakerin secara online yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja sehingga penyebaran informasi menjadi lebih cepat dan dapat mempermudah dalam pembuatan laporan karena data akan terintegrasi langsung ke dalam database sehingga tidak lagi memerlukan waktu yang lama dalam membuat laporan. Hasil dari sistem ini diharapkan mampu mengatasi masalah yang terjadi dan dapat mempermudah pihak sekolah dan siswa dalam melaksanakan program prakerin.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penyusun mengusulkan penelitian yang berjudul “SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA INDUSTRI PADA SMK BISTEKIN”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan apa yang diuraikan pada latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi pada sistem praktek kerja industri di SMK BISTEKIN yaitu :

1. Pada proses pembayaran prakerin bendahara masih mencatat manual pembayaran yang dilakukan oleh siswa ke dalam buku jurnal pembayaran.
2. Pada proses pengajuan prakerin masih terdapat kesulitan dalam mengolah data untuk menentukan pembimbing sekolah dan tempat untuk siswa melakukan prakerin.
3. Pada proses pengumpulan laporan data siswa yang telah mengumpulkan laporan masih dicatat secara manual.
4. Pada proses penilaian masih terdapat kesalahan perhitungan dalam mengakumulasikan nilai dari sekolah dan nilai dari perusahaan untuk dijadikan nilai akhir prakerin.
5. Informasi yang disampaikan masih diberitahu secara lisan atau ditempel pada papan pengumuman sehingga penyebaran informasi mengenai praktek kerja industri kurang meluas.
6. Masih memerlukan waktu yang cukup lama bagi ketua pelaksana membuat laporan pembayaran, pengajuan prakerin, pengumpulan laporan dan penilaian untuk diserahkan kepada kepala sekolah karena belum adanya penyimpanan data yang terintegrasi.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah pada SMK BISTEKIN, terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem praktek kerja industri yang berjalan pada SMK BISTEKIN.
2. Bagaimana usulan perancangan sistem informasi praktek kerja industri pada SMK BISTEKIN.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi praktek kerja industri berbasis web pada SMK BISTEKIN.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi praktek kerja industri berbasis web pada SMK BISTEKIN.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud

Maksud dalam melakukan penelitian ini yaitu untuk membangun sistem informasi praktek kerja industri berbasis web pada SMK BISTEKIN.

1.3.2. Tujuan

Tujuan penelitian yang dilakukan pada SMK BISTEKIN yaitu untuk :

1. Untuk mengetahui sistem praktek kerja industri yang berjalan pada SMK BISTEKIN.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi praktek kerja industri berbasis web pada SMK BISTEKIN.
3. Untuk melakukan pengujian pada sistem praktek kerja industri berbasis web.

4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi praktik kerja industri berbasis web pada SMK BISTEKIN.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan pada SMK BISTEKIN ini yaitu :

1.4.1. Kegunaan akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Diharapkan dilakukannya penelitian ini dapat memberi sumbangan keilmuan teknologi khususnya sistem informasi berbasis web dan diharapkan hasil penelitian ini menjadi bahan-bahan kajian dan pengembangan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian serupa tentang sistem informasi praktek kerja industri ini.

b. Bagi Peneliti

Sebagai sarana penulis dalam mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan dan dipelajari selama masa kuliah dengan cara terjun langsung dan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman tentang permasalahan yang ditemui dalam membuat sistem informasi ini.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan dapat memberikan gambaran kepada peneliti lain tentang penelitian serupa.

1.4.2. Kegunaan praktis

Pembuatan Sistem informasi praktek kerja ini diharapkan bisa membantu dan mempermudah SMK BISTEKIN dalam mengelola data ketua pelaksanaistrasi prakerin sehingga dapat meningkatkan kinerja pihak sekolah. Bagi siswa diharapkan dapat mengetahui informasi secara cepat karena dengan sistem informasi berbasis web informasi dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga tidak ada siswa yang tidak mengetahui informasi penting tentang prakerin tersebut.

1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas agar penelitian ini terarah dan sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian, maka dari itu penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Proses utama pada sistem informasi praktek kerja industri ini meliputi pembayaran prakerin, pengajuan prakerin, pengumpulan laporan prakerin dan penilaian prakerin.
2. Sistem informasi praktek kerja industri hanya digunakan oleh siswa yang mengikuti prakerin, pembimbing sekolah, bendahara prakerin, ketua pelaksana prakerin dan kepala sekolah yang memiliki hak khusus masing-masing.
3. Proses pembayaran prakerin dilakukan H-2 bulan sebelum pelaksanaan prakerin, siswa melakukan maksimal 2 kali pembayaran dengan pembayaran pertama minimal 50%.

4. Fasilitas cetak yang diberikan oleh sistem praktek kerja industri ini hanya meliputi cetak laporan pembayaran, cetak laporan pengajuan, cetak laporan pengumpulan, cetak laporan nilai, cetak bukti pembayaran dan cetak surat pengajuan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi penelitian

Penelitian berlokasi pada SMK BISTEKIN yang merupakan salah satu SMK yang ada di Purwakarta tepatnya beralamat di Jl. Raya Palumbon No. 09 RT.06/02 Ds. Sinargalih Kec. Maniis Kab.Purwakarta Jawa Barat.

1.6.2. Waktu penelitian

Tabel 1. 1. Waktu Penelitian

| No | Nama Kegiatan | Bulan/Minggu | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|------------------------------------|--------------|---|---|---|------------|---|---|---|----------|---|---|---|-----------|---|---|---|
| | | Maret 2018 | | | | April 2018 | | | | Mei 2018 | | | | Juni 2018 | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Komunikasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Perencanaan secara cepat | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pemodelan perancangan secara cepat | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Pembentukan prototipe | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 5 | Penyerahan sistem/ perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna Pengiriman & Umpan balik | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar laporan skripsi ini dibagi menjadi 5 bab, dan untuk sistematika penulisannya akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdapat 7 sub bab yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan yang terakhir sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang sudah dilakukan sebelumnya dan dijadikan sebagai referensi keilmuan dan agar penelitian yang dilakukan saat ini terhindar dari plagiarisme.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada III menjelaskan mengenai objek penelitian yang didalamnya menguraikan tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan serta struktur organisasinya. Yang kedua akan membahas tentang metode penelitian seperti

desain penelitian, metode pendekatan dan pengembangan sistem dan pengujian software. Dan yang ketiga membahas tentang Analisis sistem yang berjalan pada tempat penelitian saat ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang perancangann sistem yang diusulkan, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab V ini berisikan tentang kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang telah dilakukan.