**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENEMPATAN SISWA PRAKERIN BERBASIS WEB DI STMIK AMIK BANDUNG**

(STUDI KASUS : STMIK”AMIKBANDUNG”)

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat

Kelulusan program pendidikan Diploma IIII pada program studi Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKBANDUNG”

**Oleh**

**ANUGRAH JAYA**

**NPM : 1601021**



**Program Studi Manajemen Informatika**

**Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer**

**STMIK “AMIKBANDUNG”**

**2019**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENEMPATAN SISWA PRAKERIN BERBASIS WEB DI STMIK AMIK BANDUNG**

**(Studi Kasus STMIK”AMIKBANDUNG”**

Oleh:

**ANUGRAH JAYA**

**NPM: 1601021**

Bandung, 2019

Menyetujui,

Ketua Program Studi

Manajemen Informatika Pembimbing,

Hermawaty, M.Kom. Yuyun Tresnawati.,M.Kom

Program Studi Manajemen Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKBANDUNG”

2019

# KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Perancangan system informasi penempatan siswa prakerin berbasis web* ini sebagai salah satu syarat sidang Tugas Akhir pada program diploma III (D3) Manajemen Informatika STMIK AMIK Bandung.

Pada kesempatan ini, secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada **Ibu Yuyun Tresnawati.,M.Kom** yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama pembuatan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik, semoga Allah SWT membalasnya dengan yang lebih baik.Amien.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala saran dan kritik sangat penulis harapkan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandung, 2019

Penulis,

# BAB 1 PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Teknologi Informasi dan Komunikasi pada masa sekarang ini telah mengalami perkembangan dengan pesat. Hal ini diikuti oleh Kampus Stmik AmikBandung, banyaknya aktivitas-aktivitas kehidupan manusia yang mencapai standar baru. Kecepatan dan ketepatan menjadi syarat utama dari segala bentuk proses dan kebutuhan yang dilakukan oleh manusia, terlebih dalam hal kebutuhan informasi. Media yang paling banyak digunakan dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi tersebut adalah komputer dan telepon seluler yang semakin disempurnakan dengan adanya internet. Internet menjembatani perpindahan informasi dari berbagai tempat tanpa dibatasi ruang dan waktu, dalam waktu yang singkat

Stmik AmikBandung adalah salah satu kampus dibidang IT, maka dari itu sering di jadikannya tempat Praktek Kerja Industri (PKL) oleh Siswa/i Smk, dengan memusatkan penempatan Siswa Prakerin berbasis aplikasi komputer pada kampus Stmik AmikBandung sebagai solusi pada kampus tersebut. Produk IT yang disediakan meliputi pembuatan program aplikasi penempatan Siswa/i Prakerin, salah satu penentu tercapainya tujuan kampus adalah penempatan siswa prakerin sesuai dengan jurusannya.

Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi untuk penempatan siswa/i prakerin yang dapat memberikan alternatif kepada pihak kampus untuk menempatkan siswa/i prakerin yang sesuai pada tempatnya.

Untuk menjawab persoalan tersebut diperlukan suatu rancangan sistem informasi yang diharapkan proses otomasi pelayanan dalam penempatan siswa/i prakerin.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi suatu permasalahan yaitu penempatan siswa prakerin masih belum sesuai dengan jurusanya sedangkan Stmik Amik Bandung memiliki beberapa unit kerja yang berbeda, sehingga diperlukan aplikasi penempatan siswa prakerin berdasarkan dengan jurusan masing-masing.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan.

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah siswa dan pihak kampus untuk melakukan penempatan prakerin?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi *web* yang dapat membantu pihak kampus dalam penempatan siswa prakerin ?
3. **Batasan Masalah**

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat hanya dapat digunakan untuk penempatan siswa prakerin di Stmik Amik Bandung
2. Studi kasus pembuatan aplikasi ini hanya untuk siswa smk..
3. Aplikasi ini hanya berbasis website
4. **Maksud dan Tujuan**

### 1.5.1 Maksud

Maksud dari pengerjaan Tugas Akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk pendaftaran dan mempermudah pihak kampus untuk menempatkan magang pklnya.

### 1.5.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembangunan Aplikasi penempatan siswa prakerin berbasis *website* adalah:

1. Mampu membuat aplikasi yang dapat mempermudah siswa untuk pendaftaran dan pihak kampus dalam menempatkan magang pklnya.

2. Dapat membuat aplikasi *website* yang dapat membantu siswa prakerin dalam pendaftaran

1. **Metode Penelitian**

Metode yang akan dipergunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang dapat dipergunakan untuk meneliti masalah-masalah yang sedang terjadi pada situasi sekarang. Metode ini akan bermanfaat dalam memperoleh gambaran masalah secara terperinci, dan penelitian akan dilakukan dengan beberapa teknik yaitu :

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini, pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan cara melakukan Wawancara. Wawancara yang dilakukan hanya mencangkup Stmik Amik Bandung

Untuk melengkapi pengumpulan data dilakukan pula studi kepustakaan, guna mendapatkan Informasi yang berkenaan dengan landasan teori yang akan dituliskan nanti

### 1.6.2 Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini, metode pengerjaan yang digunakan adalah metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah 2 tidak dapat dikerjakan. Jika langkah ke-2 belum dikerjakan maka langkah ke-3 juga tidak dapat dikerjakan, begitu seterusnya. Secara otomatis langkah ke-3 akan bisa dilakukan jika langkah ke-1 dan ke-2 sudah dilakukani.

1. **Lokasi dan Jadwal Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di kampus Stmik Amik Bandung dan untuk jadwal penelitian adalah sebagai berikut

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Bulan Juni**  **2019** | | | | **Bulan Juli**  **2019** | | | | **Bulan**  **Asgustus**  **2019** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| Tahap analisis |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap perancangan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap desain |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap coding |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Tahap pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab yaitu:

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini membahas tentang : latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal pengerjaan.

1. Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini berisikan tentang landasan teori dimana pada bab ini mendeskripsikan pengertian dan penjelasan yang lebih tentang pembuatan aplikasi ini.

1. Bab 3 Perancangan

Pada bab ini berisi tentang perancangan dalam pembangunan aplikasi ini .

1. Bab 4 Implementasi

Pada bab ini menjelaskan lebih rinci tentang implementasi aplikasi yang sesuai dengan bab sebelumnya yaitu bab Perancangan.

1. Bab 5 Penutup

Pada bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran dari semua pembahasan dan pengerjaan tugas akhir ini agar dapat menjadi masukan untuk kedepannya supaya pengembangan aplikasi ini dapat dikembangkan lebih baik lagi dan memberikan manfaat yang lebih banyak.

# BAB 2 LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan bagian yang akan membahas tentang uraian pemecahan masalah yang akan ditemukan pemecahannya melalui pembahasan-pembahasan secara teoritis. Teori-teori yang akan dikemukakan merupakan dasar-dasar penulis untuk meneliti masalah – masalah yang akan dihadapi penulis pada pelaksanaan pengumpulan data tugas akhir di Stmik Amik Bandung.

### 2.1.1 Pengertian Website

Website adalah suatu dokumen berupa kumpulan halaman web yang saling terhubung dan isinya terdiri dariberbagai informasi berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting.

Untuk lebih memahami apa arti website, maka kita bisa merujuk pada pendapat beberapa ahli tentang definisi website. Berikut in adalah pengertian website menurut para ahli:

1. **Sibero**

Menurut Sibero, pengertian website adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan internet.

1. **Hidayat**

Menurut hidayat, pengertian website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan.

1. **Yuhefizar**

Menurut Yuhefizar, pengertian website adalah keseluruhan halaman-halaman yang mengandung informasi yang ada pada sebuah domain. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halam web yang saling terkait satu sama lain.

1. **Gregorius**

Menurut Gregorius, pengertian website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari halaman, dan kumpulan halaman dinamakan homepage.

1. **Hakim Lukmanul**

Menurut Hakim Lukmanul, definisi website adalah fasilitas internet yang menghubungkan berbagai dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen dalam website disebut dengan web page dan hyperlink dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu halaman ke halaman lain.

### Pengertian Pkl

Praktek Kerja Lapangan adalah salah satu bentuk emplementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu.

* + 1. **Alat yang digunkan**

1. **Framework Codeigniter**
   1. **Framework**

Framework atau dalam bahasa indonesia dapat diartikan sebagai “kerangka kerja” merupakan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.

* 1. **Codeigniter**

CodeIgniter adalah sebuah web application network yang bersifat open source yang digunakan untuk membangun aplikasi php dinamis.