**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN MANAJEMEN KERJA PRAKTIK DI PERUMDA TIRTA MUSI PALEMBANG**

**PROPOSAL PROJEK**

**Program Studi Manajemen Informatika**

**Jenjang Diploma III**



**Oleh**

**Akhyar Hasanuddin Cahya Sutrisna**

**09010582024045**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2023**

# HALAMAN PENGESAHAN

**PROPOSAL PROJEK**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN MANAJEMEN KERJA PRAKTIK DI PERUMDA TIRTA MUSI PALEMBANG**

Sebagai salah satu syarat untuk Tugas Akhir Program Studi Manajemen

Informatika Jenjang Diploma III

Oleh :

**Akhyar Hasanuddin Cahya Sutrisna**

**09010582024045**

Palembang, 15 Desember 2023

Menyetujui ,

Pembimbing,

**M. Rudi Sanjaya S.Kom., M.Kom.**

**NIP.198611272019031005**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika,

**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 1977004082009121001**

# DAFTAR ISI

**HALAMAN PENGESAHAN.......................................................................................i**

**DAFTAR ISI..................................................................................................................ii**

**DAFTAR TABEL iii**

**DAFTAR GAMBAR iv**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1.1Latar Belakang 1

1.2 Perumusan Masalah 2

1.3 Tujuan 2

1.4 Manfaat 2

1.5 Batasan Masalah 3

**BAB II LANDASAN TEORI 4**

2.1 Perngertian Aplikasi 4

2.2 Manajemen 4

2.3 Kerja Praktik 5

2.4 Website 5

2.5 PHP 6

2.6 MySQL 6

2.7 DFD 6

2.8 ERD 8

2.9 Pengertian HTML 8

2.10 Pengertian Pemrograman 8

2.11 Pengertian XAMPP 9

2.12 Penelitian Terdahulu 9

**BAB III METODELOGI PENELITIAN 12**

3.1 Lokasi Penelitian 12

3.2 Metode Pengambilan Data 12

3.3 Pengembangan Sistem 13

3.4 Jadwal Penelitian 14

3.5 Penutup 14

**DAFTAR PUSTAKA 16**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Simbol DFD 7

Tabel 2.2 Simbol ERD 8

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian 14

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Google Maps PERUMDA Tirta Musi 12

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan semakin canggih. Semua ini merupakan hasil dari pemikiran-pemikiran manusia yang semakin maju. Perkembangan itu sendiri tidak lepas dari peran masyarakat baik secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang pesat. Oleh karena itu, teknologi web internet memainkan peran yang sangat penting, yaitu memungkinkan organisasi atau perusahaan memasuki pasar dengan cara yang mudah, murah dan tanpa batasan geografis, semuanya akan berada dalam apa yang dinamai ruang maya. Dalam hal ini, organisasi atau perusahaan akan bersaing dengan pelaku bisnis yang lain di dunia maya (Nugroho et al, 2019).

Penggunaan teknologi diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar terhadap dunia bisnis yang kompetitif tersebut. Perusahaan yang mampu bersaing dalam kompetisi tersebut adalah perusahaan yang mampu mengimplementasikan teknologi kedalam perusahaannya. Pelanggan dapat segera ditindak lanjuti dengan secepat mungkin, sehingga perusahaan tersebut akan mampu memberikan pelayanan yang terbaik dan secepat mungkin untuk para pelanggan (Almilia et al, 2018). Dalam dunia industri, teknologi sangat membantu dalam pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Teguh, 2022). Layanan ini sangat dibutuhkan oleh perusahaan demi miningkatkan efektifitas dan efesiensi sehingga kinerja perusahaan optimal.

PERUMDA Tirta Musi Palembang merupakan salah satu unit usaha daerah yang berfokus dalam penyediaan air bersih dalam skala provinsi dan berada dalam pengawasan walikota setempat. Kini PERUMDA Tirta Musi memiliki sembilan cabang yang tersebar diseluruh Kota Palembang sehingga lebih mudah dijangkau oleh pelanggan. Berdasarkan hasil observasi penulis, kantor PERUMDA Tirta Musi terutama pada cabang Rambutan belum memiliki sistem pendataan Kerja Praktik secara digital sehingga dibutuhkan sistem pendataan Kerja Praktik digital untuk mendata Peserta Kerja Praktik dengan efektif.

Adapun permasalahan dalam sistem yang dilakukan oleh Pihak PDAM Tirta Musi bagian Sumber Daya Manusia hanya melakukan pencatatan ke dalam buku besar dalam pedaftaran peserta dari kalangan Siswa dan Mahasiswa yang mendaftar untuk Kerja Praktik, dan hal ini pun juga dilakukan dalam hal pencatatan tanda serah terima sertifikat dari pihak PERUMDA Tirta Musi Palembang, sehingga diperlukan *website* tersebut untuk mempermudah suatu pekerjaan.

Adapun indikator dalam pembuatan website dengan tujuan untuk mempermudah perusahaan dalam data Peserta Kerja Praktik agar lebih efisien dalam pengelolaan data. Dalam penelitian ini aplikasi dirancang berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql. Berdasarkan permasalahan penelitian diatas, maka judul penelitian adalah “Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Manajemen Kerja Praktik di PERUMDA Tirta Musi”.

* 1. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang diambil pada penelitian ini adalah “Bagaimana Merancang dan Membangun Aplikasi Pengelolaan Manajemen Kerja Praktik di PERUMDA Tirta Musi Palembang?”.

* 1. **Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membangun Aplikasi Pengelolaan Manajemen Kerja Praktik di PERUMDA Tirta Musi Palembang agar mempermudah karyawan dalam mengelola data peserta Kerja Praktik supaya lebih efisien dan dapat diakses secara online.

* 1. **Manfaat**

Adapun manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan dalam pendataan peserta Kerja Praktik secara online.
2. Mempermudah karyawan dalam mengontrol data peserta Kerja Praktik secara online.
3. Data peserta Kerja Praktik akan tersimpan dengan aman di database.
   1. **Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini, antara lain :

1. Aplikasi yang akan dibangun berbasis *website* dengan bahasa pemrograman PHP serta memanfaatkan perangkat lunak *MySQL* sebagai media *database.*
2. Sistem memberikan informasi tentang peserta Kerja Praktik.
3. Hak akses menggunakan aplikasi ini adalah admin dan karyawan sebagai user.
4. Aplikasi ini dibuat untuk mengelola manajemen Kerja Praktik di Perumda Tirta Musi Palembang.
5. Aplikasi ini dapat diakses secara online.

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**2.1 Pengertian Aplikasi**

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan (Syani & Werstantia et al., 2019). Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan sebuah perangkat lunak atau program yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan tugas-tugas tertentu pada perangkat komputer, laptop maupun smartphone (Putra et al., 2022).

Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan bermanfaat lainnya seperti pembuatan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu (Huda Baniel et al., 2019).

Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru (Siregar et al, 2019).

Melalui beberapa referensi tersebut penulis menyimpulkan bahwa aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang dapat menerapkan, menyimpan data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu media yang bisa digunakan dan akan menjadi bentuk yang baru.

**2.2 Manajemen**

Menurut (Hasibuan 2020) manajemen meruapakan ilmu dan seni mengatur suatu proses pemanfaatan sumber daya dan sumber lainnya secara efektif dan efisien. Menurut (Robbins dan Coulter) dalam manajemen adalah proses mengkoordinasi dan mengintergrasikan kegiatan – kegiatan kerja agar diselesaikan secara efektif dan efisien. Menurut (Kristina and Widyaningrum 2019) manajemen yaitu koordinasi semua sumber daya melalui proses perencanaan, pengorganisasian, penetapan tenaga kerja, pengarahan dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu.

Dari penjelasan menurut para ahli diatas, maka dapat diuraikan manajemen merupakan suatu proses yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan dalam sebuah organisasi agar tujuan yang ditentukan dapat diwujudkan dengan hasil yang terbaik.

**2.3 Kerja Praktik**

Menurut (Ari Wibowo dan Bambang Satria Nugroho : 2021) Kerja Praktik atau yang sering disebut juga sebagai Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah model pelatihan yang diselenggarakan dilapangan, bertujuan untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerjaan. PKL merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematis dan sinkron program pendidikan di sekolah dan program pengusahaan keahlian yang peroleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja, bersifat terarah untuk mencapai suatu tingkat profesional tertentu.

Praktik kerja lapangan merupakan kegiatan yang dulunya disebut dengan pendidikan sistem ganda yaitu pendidikan dan pelatihan yang dilakukan di sekolah, di praktikkan di dunia industri, sehingga akan terjadi kesesuaian antara kemampuan yang diperoleh di sekolah dengan tuntutan di dunia industri (Minarti dan Usaman 2019: 108). Menurut Pratama dkk (2018), praktik kerja lapangan adalah suatu tahap profesional di mana seorang siswa (peserta) yang hampir menyelesaikan studi (pelatihan) secara formal bekerja di lapangan dengan supervisi oleh seorang administrator yang kompeten dalam jangka waktu tertentu yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan melaksanakan tanggung jawab.

Dari penjelasan menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Praktik Kerja Lapangan merupakan kegiatan yang diselenggarakan dalam rangka pelatihan sekaligus pengenalan dunia kerja dengan harapan agar peserta didik memiliki kesiapan dalam menghadapi dunia kerja.

**2.4 Website**

Website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet (Josi et al., 2017). Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topic saling terkai antara halaman yang satu dengan halaman lain, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun jaringan wilayah local (Susilowati et al., 2019).

Website adalah situs web, yang berarti sebuah situs atau ‘lokasi’ di web. Website terdiri dari beberapa halaman web yang saling terkait di bawah sebuah nama domain, biasanya memuat konten seperti teks, video, gambar, audio, dan lain sebagainya Setiap website dibuat untuk tujuan tertentu, misalnya sebagai wajah sebuah brand atau bisnis, media berita, hiburan, toko online, sarana pendidikan, hingga media sosial. Untuk mengunjungi website, Anda membutuhkan sebuah perangkat seperti smartphone atau komputer, link URL (Uniform Resource Locator) alamat website atau nama domainnya, koneksi internet, dan aplikasi web browser (Faradila et al., 2022).

**2.5 Personal Hypertext Preprocessor (PHP)**

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor. Merupakan bahasa scripting untuk web yang cukup populer, dengan PHP anda bisa membuat web dinamis dimana kode PHP diselipkan di antara script kode – kode HTML yang merupakan bahasa markup untuk dunia web (Mundzir et al., 2018). PHP Adalah bahasa scripting server-side, Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor, yang sebelumnya disebut Personal Homepage PHP adalah bahasa pemrograman umum yang berarti php dapat disematkan ke dalam kode HTML, atau dapat digunakan dalam kombinasi dengan berbagai sistem templat web, sistem manajemen konten web, dan kerangka kerja web (Beon et al., 2022).

Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web.

**2.6 Mysql**

MySQL adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS. Menurut (Risdiansyah et al., 2017) “MySQL merupakan database server yang bersifat multiuser dan multi-threaded. SQL merupakan bahasa database standar yang memudahkan penyimpanan, pengubahan dan akses informasi. Pada MySQL dikenal istilah database dan tabel. Tabel merupakan sebuah struktur data dua dimensi yang terdiri dari baris-baris record dan kolom”. Dapat ditarik kesimpulan bahwa SQL atau yang dikenal dengan DBMS (Database Management System) ini multithread dan multi user.

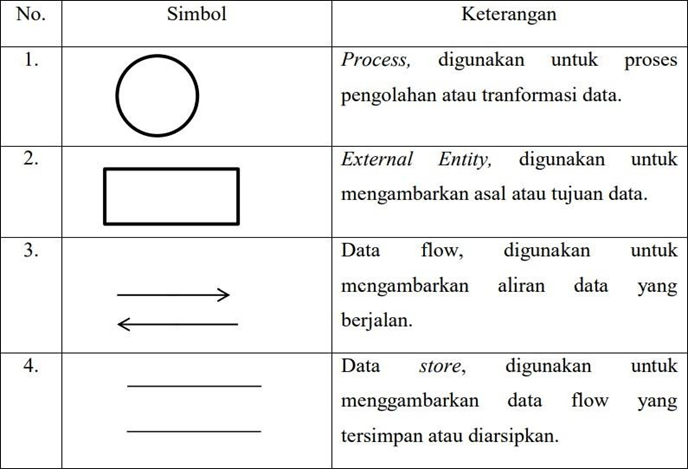
Istilah SQL dapat diartikan sebagai suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses suatu data dalam database relasional dan terstruktur sedangkan MySQL dalam hal ini menjadi software atau tools untuk mengelola atau memanajemen SQL dengan menggunakan Query atau Bahasa khusus. Pada dasarnya database yang dikelola dalam MySQL memang tidak jauh berbeda dari Microsoft Acces yakni berbentuk tabel – tabel yang berisi informasi tertentu. Perbedaannya terletak pada penggunaan serta pengelolaan database tersebut (Hermawan et al., 2022).`

**2.7 Data Flow Diagram (DFD)**

Data Flow Diagram atau diagram alir data (DFD) adalah “suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunanya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas.DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja atau mode fungsi (Husda, 2018).

DFD sendiri diklasifikasikan menjadi 3 jenis, yaitu Diagram Konteks, Diagram level 1, dan Diagram level 2. Penggunaan masing masing diagram tergantung dari kebutuhan dan menyesuaikan dari kebutuhan projek. Beberapa simbol yang digunakan dalam DFD dapat dilihat dari Tabel berikut:

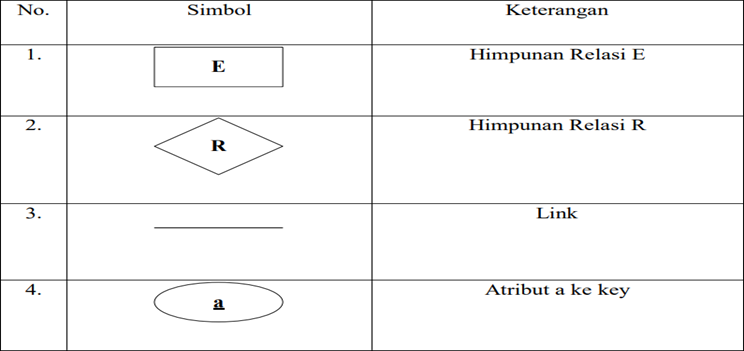
**Tabel 2.1 Simbol DFD**



**2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship diagram (ERD) adalah suatu komponen – komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang dituju (Rohman et al, 2018). ERD (Entity Relationship Diagram) atau diagram hubungan entitas adalah diagram yang digunakan untuk perancangan suatu database dan menunjukan relasi antar objek atau entitas beserta atribut-atributnya secara detail (Rony, 2021). Beberapa symbol entity relation ship diagram (ERD) pada table berikut:

**Tabel 2.2 Simbol ERD**



**2.9 Hypertext Markup Language**

Hypertext markup language (HTML) merupakan bahasa dasar pembuatan web. HTML menggunakan tanda(mark) untuk menandai bagian – bagian dari text. HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat website jika hanya menggunakan HTML maka tampilan web terasa hambar (Rerung, 2018). HTML merupakan suatu bahasa yang dikenal oleh web browser untuk menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, animasi bahkan video (Rahmawati, 2018).

**2.10 Pengertian Pemrograman**

Pemrograman sendiri adalah Proses atau Cara dalam menjalankan sebuah urutan instruksi atau perintah yang diberikan kepada komputer untuk membuat fungsi atau tugas tertentu. dan Web adalah Sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen yang terdapat pada komputer yang dihubungkan melalui internet atau jaringan (Nimda, 2019). Program adalah kumpulan instruksi yang digunakan untuk mengatur computer agar melakukan suatu tindakan tertentu (Rosyida, 2018).

**2.11 Pengertian XAMPP**

Xampp merupakan suatu software yang bersifat open source yang merupakan pengembangan dari LAMP (Linux, Apache, Mysql, PHP dan Perl). (Purbadian, 2018). Kemunculan XAMPP diawali dengan adanya kesulitan dalam menginstall Apache dan jika akan menambahkan dukungan PHP dan MySQL. Hal ini kemudian menjadikan munculnya XAMPP, sebagai aplikasi untuk mempermudah developer yang membutuhkan web server di localhost hanya dengan satu aplikasi. (Maksum, 2022).

**2.12 Penelitian Terdahulu**

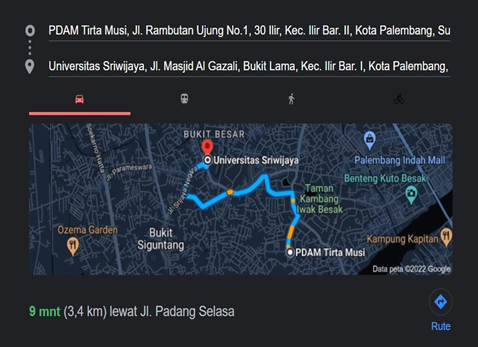
Adapun penelitian tedahulu adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ikhsan yang berjudul “Aplikasi Manajemen Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika Berbasis Web” tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi manajemen kerja praktik yang dapat mengembangkan sistem kerja praktik yang diterapkan pada sistem berbasis website, memudahkan program studi dalam pengolahan data dan monitoring kerja praktik mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau, metode penelitian yang digunakan adalah metode waterfall yang merupakan metode yang bersifat sistematis dalam pengembangan dan perencanaan sebuah sistem.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Budi Setiawan yang berjudul “Pengelolaan Sistem Informasi Kerja Praktek di Perguruan Tinggi” tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas proses dapat dicapai dengan meminimalisis tingkat kesalahan. Aplikasi ini dapat mengefisisensikan dalam pengelolaan proses kerja praktik dengan mempercepat waktu pengerjaan dalam setiap prosesnya, kemudian untuk meningkatkan kualitas penyajian informasi. Perancangan aplikasi desktop berbasis client server ini menggunakan metode Java *Remote Methode Invocation*  (RMI) dan untuk *tools development* menggunakan NetBeans 7.0.1, Java ver 1.7.0\_02 dan Client VM 22.0-b10.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Juliyansah Rohmatulloh, Ahsani, Totok Mulyono yang berjudul “Sistem Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Website di PT. Telkom Surabaya” tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk membangun yang dapat mengelola data-data Laporan Akhir Secara elektronis. Aplikasi ini dapat mengelola data-data Praktik Kerja Lapangan dengan efisien, dan mempercepat pengerjaannya dalam setiap prosesnya. Aplikasi yang dibangun menggunakan metode waterfall, dengan tahapan analisis meliputi analisis kelemahan sistem dan analisis kebutuhan sistem, perancangan atau perancangan yang meliputi pemodelan sistem menggunakan metode UML dan perancangan antarmuka, kode dan pengujian menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan My SQL sebagai pengelola database, dilanjutkan pada tahap implementasi dan pemeliharaan.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Khairur Rasyid, Nindian Puspa Dewi, Badar Said, dan Ubaidi yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Kerja Praktik dan Tugas Akhir di Prodi Informatika Universitas Madura Berbasis Web” tahun 2022. Penelitian ini betujuan untuk membangun aplikasi yang mampu mengelola proses manajemen dan monitoring Kerja Praktek dan Tugas Akhir secara terkomputerisasi, sehingga proses administrasi pelaksanaan Kerja Praktek dan Tugas Akhir lebih efisien dalam hal waktu dan memudahkan program studi untuk monitoring. Aplikasi ini dapat mengefisiensi pengelolaan data Kerja Praktik sehingga menghasilkan kinerja yang baik bagi instansi yang terkait. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall yang merupakan metode yang bersifat sistematis dalam pengembangan dan perencanaan sebuah sistem.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Edoardo Jofan Rifano, Fatra Nonggala Putra, Ratika Sekar Ajeng Ananingtyas yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Universitas Nahdlatul Ulama Blitar” tahun 2022. Teknologi informasi saat ini dianggap sebagai bagian terintegrasi dari sebuah sistem informasi Banyak perguruan tinggitelah memanfaatkan siste informasi untuk mendukung layanannya kepada mahasiswa. Sistem informasi tersebut harusd iintegrasikan secara baik. Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Pada Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Menggunakan Metode “Waterfall”. Waterfall dipilih sebagai alat bantu atau tools pada rancang bangun sistem informasi PKL ini karena memilik keunggulan mulai dari exposition syangurut mulai dari analisa hingga support setiap compositions memiliki spesifikasinya sendiri sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dan apa yang dikehendaki. Berdasarkan hasil pengujian secara black box semua fungsionalitas dari sistemsudah mampu bekerja dengan baik terbukti dengan tidak adanya output yang error dan tidak sesuai dengan harapan. Selain itu dari sisi keefektifan penggunaan, sistemini mampu mendapatkan respon yang baik dari user yang dibuktikan dengan 89,9% responden setuju bahwa sistemini dapat memudahkan proses pelaksaanaan PKL di lingkungan Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Eksakta Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.

**BAB III**

**METODELOGI PENELITIAN**

* 1. **Lokasi Penelitian**

****Penelitian diakukan di PERUMDA Tirta Musi Palembang, Jl. Rambutan Ujung No. 1, 30 Ilir, Kec. Ilir Barat II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30129. Adapun lokasi PERUMDA Tirta Musi Palembang dapat dilihat pada gambar 3.1.

**Gambar 3.** Google Maps PERUMDA Tirta Musi

* 1. **Metode pengambilan Data**

Metode yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas akhir ini sebagai berikut:

## Data Primer

Data Primer adalah kumpulan data didapat secara langsung dari objek yang akan dijadi-kan laporan dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Mengumpulkan data dari buku-buku sebagai referensi dan serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti penulis.

1. Wawancara/Interview

Mengadakan wawancara dengan Wakil Manajer bagian SDM di PERUMDA Tirta Musi Palembang.

1. Dokumentasi

Penulis akan melakukan pengumpulan data atau informasi terhadap dokumen-dokumen yang sudah melalui proses pencatatan secara cermat dan sistematis pada bagian Admin.

1. **Data Sekunder**

Yaitu data yang diperoleh dari penelitian orang lain atau sumber yang telah dipublikasi- kan. Penulis mempelajari dan mengumpulkan berbagai macam literatur manajemen kerja praktek untuk mengurangi dari permasalahan pengolahan data peserta kerja praktek di PERUMDA Tirta Musi Palembang.

* 1. **Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem yang dipakai oleh penulis saat menyusun tugas akhir ini ialah metode waterfall atau juga bisa di sebut dengan metode air terjun, di sebut dengan air terjun itu di karnakan metode ini di kerjakan secara berurutan atau bertahap. Berikut metodenya.

* 1. **Analisis**

Analisis dilakukan penulis untuk sebuah kebutuhan yang terjadi di perangkat lunak dari berbagai fungsi ataupun proses aplikasi yang di buat, termasuk dengan melakukan indentifikasi kendala-kendala dalam pembuatan aplikasi ini seperti adanya kelemahan dari teknologi yang akan digunakan.

**b. Desain**

Desain tentunya di perlukan dalam sebuah perancangan sistem serta menterjemahkan syarat-syarat ketentuan atau kebutuhan desain sistem yang digunakan kedalam sebuah perangkat lunak. Di rancangan ini penulis menggunakan rancangan seliputi dengan struktur data, arsitektur software, serta dengan reprsentasi antarmuka dan procedure algoritma.

**c. Coding**

Setelah dari tahapan desain selanjutnya yaitu impelntasi, dimana hasil dari rancangan desain akan di implementasikan kedalam suatu bahasa Gambar 3.1 Metode Waterfall 18 pemograman atau juga yang biasa di sebut dengan coding. Jika dalam tahapan ini telah selesai maka tahapan selanjutnya yang akan di gunakan yaitu testing.

1. **Testing**

Testing ini tentu saja memiliki tujuan tertentu, dimana agar bisa mendapatkan permasalahan yang ada sehingga hal tersebut dapat di perbaiki dan dapat layak digunakan serta dapat dilakukan sebuah penerapan pada sistem ini.

* 1. **Jadwal Penelitian**

## Waktu Penelitian

Lama pelaksanaan penelitian direncanakan dimulai bulan dari bulan juni sampai dengan agustus 2023.

## Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| NO | KEGIATA N | BULAN | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| November 2023 | | | | Desember 2023 | | | | Januari 2024 | | | | Februari 2024 | | | | Maret  2024 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Observasi  Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Wawancara  Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Pembuatan  Proposal  Penelitian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Pengumpulan  Data |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Perancangan  Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Pembuatan  Website |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Penulisan  Laporan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

# Penutup

Demikian proposal tugas akhir ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat memberikan gambaran secara singkat dan jelas tentang maksud dan tujuan mengenai pengajuan proposal Tugas Akhir “Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Manajemen Kerja Praktik di PERUMDA Tirta Musi Palembang”.

Sebagai salah satu syarat kelulusan jurusan sistem informasi program studi manajemen informatika bagi mahasiswa jenjang diploma komputer. Besar harapannya untuk dapat melaksanakan Tugas Akhir di Instansi tersebut.

Palembang, 22 Desember 2023

Mahasiswa,

Akhyar Hasanuddin Cahya Sutrisna

NIM. 09010582024045

**DAFTAR PUSTAKA**

**Akhmad Khairur Rasyid, Nindian, Puspa Dewi, Badar Said, Ubaidi. (2022).** SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KERJA PRAKTEK DAN TUGAS AKHIR DI PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS MADURA BERBASIS WEB. *Jurnal Insand Comtech, 15-21.*

**Edoardo Jofan Rifano, Fatra Nonggala Putra, Ratika Sekar Ajeng Ananingtyas. (2022).** Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.   
Journal Automation Computer Information Sistem, 91-99.

**F. R., Purwinanto, R. W., & R. F. (2018).** Perancangan Sistem Informasi Absensi Dosen Dengan Validasi Mahasiswa Berbasis Web. Jurnal Sains dan Informatika, 107-110.

**Ikhsan, Muhamad. (2022).** Aplikasi Manajemen Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika Berbasis Web. Avaible at: <https://repository.uir.ac.id/14332/>.

**Rohmatullah Juliansyah, Ahsani, Totok Mulyono. (2022).** Sistem Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web di PT. Telkom Surabaya. *Jurnal Tekonologi dan Terapan Bisnis, 17-30.*

**Setiadi, T. (2020).** PENERAPAN DAN MANFAAT TEKNOLOGI INFORMASI DALAM BIDANG INDUSTRI 4.0. Available at: http://sistem-komputer-s1.stekom.ac.id/informasi.

**Setiawan, Eko Budi. (2017)**. Pembanguan Sistem Informasi Kerja Praktek di Perguruan Tinggi. *Jurnal Ultims Infoys 1-8.*