

Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan (PKL) Berbasis Website pada PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV Kota Jambi Menggunakan *Extreme Programming*

M. Anas^{1*}, Utami Mizani Putri², M. Yusuf³

^{1,2,3} Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia

Email: ^{1,*}anaskren12@gmail.com, ²utamiputri@uinjambi.ac.id, ³yusufyssc@uinjambi.ac.id

(* Email Corresponding Author: anaskren12@gmail.com)

Received: 31 Agustus 2025 | Revision: 1 September 2025 | Accepted: 5 September 2025

Abstrak

PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan kelapa sawit yang rutin menerima peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL). Namun, proses manajemen PKL seperti presensi, logbook harian, dan penilaian peserta masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen cetak, sehingga kurang efektif dalam proses pemantauan dan monitoring peserta. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, telah dibangun sebuah sistem informasi manajemen PKL berbasis website yang melakukan pencatatan dan pemantauan kegiatan PKL dilakukan secara digital dan real-time. Sistem ini dibangun menggunakan metode *Extreme Programming* (XP), dengan perancangan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memvisualisasikan struktur dan alur kerja sistem. Pembangunan sistem ini menggunakan Framework *CodeIgniter* dan sebagai database menggunakan *MySQL*. Hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* menunjukkan sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, hasil pengujian kelayakan menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) yang melibatkan admin, pembimbing, dan peserta PKL menunjukkan nilai kelayakan sebesar 94,29%, yang menyatakan bahwa sistem layak untuk digunakan.

Kata Kunci: PKL, Website, *Extreme Programming* (XP), *CodeIgniter*, *Unified Modeling Language* (UML)

Abstract

PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV is a company engaged in the oil palm plantation sector that routinely accepts Field Work Practice (PKL) participants. However, the PKL management process such as attendance, daily logbooks, and participant assessments are still carried out manually using printed documents, making it less effective in the process of monitoring and monitoring participants. To overcome this problem, a website-based PKL management information system has been built that allows recording and monitoring of PKL activities to be carried out digitally and in real-time. This system is built using the *Extreme Programming* (XP) method, with system design using the *Unified Modeling Language* (UML) to visualize the structure and workflow of the system. The development of this system uses the *CodeIgniter* Framework and *MySQL* as a database. The test results using *blackbox testing* show that the system functions according to needs. In addition, the results of the feasibility test using *User Acceptance Testing* (UAT) involving admins, supervisors, and PKL participants showed a feasibility value of 94.29%, which states that the system is feasible to use.

Keywords: PKL, Website, *Extreme Programming* (XP), *CodeIgniter*, *Unified Modeling Language* (UML)

1. PENDAHULUAN

Pada Perkembangan teknologi pada saat ini sudah mengalami banyak kemajuan yang pesat . teknologi bertambah semakin canggih dan kompleks, seiring dengan berjalannya waktu manusia sebagai pemakai teknologi terus mengembangkan dan memperbaiki serta memperbaharui teknologi agar sesuai dengan yang diinginkan dan diharapkan guna untuk mempermudah dan membantu manusia untuk melakukan aktivitas dalam berbagai hal[1]. Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah program pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa/i dan mahasiswa/i untuk bekerja secara langsung di dunia industri atau perusahaan dengan adanya kegiatan PKL ini, diharapkan para peserta didik mampu menerapkan ilmu yang diperoleh pada dunia industri serta mendapatkan pengalaman baru dan kecakapan penguasaan pada bidang yang digelutinya[2]. Tujuan PKL adalah menumbuhkembangkan karakter dan budaya kerja yang profesional pada peserta didik, meningkatkan kompetensi peserta didik sesuai kurikulum dan kebutuhan dunia kerja, serta menyiapkan kemandirian peserta didik untuk bekerja dan /atau berwirausaha[3]. PKL dilakukan secara berkelompok dan setiap kelompok akan didampingi oleh dosen pembimbing yang ditunjuk oleh prodi untuk mendampingi mahasiswa selama PKL berlangsung[4].

PT. Perkebunan Nusantara VI yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dibidang perkebunan yaitu kelapa sawit. Pada tanggal 01 Desember 2023 PT Perkebunan Nusantara VI berubah nama menjadi PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV atau sering disebut sebagai PTPN IV Regional IV. PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV merupakan salah satu perusahaan yang secara rutin menerima peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) dari berbagai daerah dan provinsi di Indonesia. Dalam proses manajemen PKL yang di lakukan pada PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV yaitu dilakukan dengan cara konvensional atau belum terkomputerisasi, proses tersebut mencakup pencatatan presensi,

pengisian logbook (kegiatan harian), serta penilaian yang di berikan oleh pembimbing. Penilaian peserta dilakukan dengan menggunakan formulir cetak yang diisi secara tertulis oleh pembimbing. Akibatnya, pembimbing tidak dapat mengetahui perkembangan dan kehadiran peserta secara langsung. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang mampu menyediakan fasilitas pemantauan secara real-time, guna meningkatkan efisiensi dalam proses pembimbingan serta akurasi dalam pengelolaan data kegiatan PKL. sistem informasi manajemen adalah suatu metode formal yang menyuplai suatu informasi yang dapat digunakan oleh pihak manajemen secara *on time* dan *trusted* sebagai proses pengambilan keputusan pada suatu perencanaan dan pengawasan agar lebih efektif[5].

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti merancang sebuah sistem informasi manajemen PKL berbasis *website* dengan menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming* (XP). Metode *Extreme Programming* ini dipilih karena pembangunan sistem yang lebih cepat dan sangat fleksibel dengan perubahan yang terjadi pada proses pembangunan perangkat lunak[6]. *Extreme Programming* (XP) adalah metode yang memiliki tingkat responsif yang baik terhadap perubahan. Kelebihan dari metode XP juga memberikan tawaran tahapan dalam waktu pengerjaan yang singkat sesuai dengan fokus yang akan dicapai[7]. Pada Pemodelan Perancangan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). UML memungkinkan para pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem secara visual dengan menggunakan notasi yang konsisten[8]. Pada penelitian ini *Framework* yang digunakan adalah *CodeIgniter*. *CodeIgniter* juga memiliki *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi umum yang nantinya akan dibutuhkan oleh aplikasi berbasis *website*[9]. *CodeIgniter* juga memudahkan pengembang web untuk membuat dan membangun aplikasi web dengan cepat dari awal. Selain membuat web menjadi lebih dinamis, proses ini juga dapat membantu pengembang membangun aplikasi web yang ringan dan cepat[10].

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Dalam Penyusunan penelitian ini, perlu adanya kerangka kerja untuk menjelaskan tahapan-tahapan. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah agar tujuan dari penelitian ini tercapai sesuai dengan yang di inginkan adapun kerangka kerja yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah di gambarkan diatas, makanya dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut.

a. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi pada PTPN IV Regional dengan cara observasi datang langsung kelokasi. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dilakukan, Salah satu masalah yang ditemui adalah pada proses presensi yang dilakukan secara dengan tanda tangan di atas kertas yang sudah di cetak, selain itu untuk kegiatan logbook harian dilakukan menggunakan *microsoft word* dan kemudian dicetak, selanjutnya untuk penilaian yaitu dengan mencetak kertas penilaian dan kemudian dikasih ke pembimbing untuk mengasih nilai. Untuk proses pengelolaan manajemen PKL ini masih dilakukan dengan sistem manual dan proses pelayanan informasi

belum dikelola dengan baik. Identifikasi masalah ini bertujuan agar pembuatan website ini dapat sesuai dengan sasaran dan tujuan yang diharapkan oleh penulis dan pihak PTPN IV Regional IV

b. Pengumpulan Data

Pada tahapan pengumpulan data, penulis mengumpulkan data yang dibutuhkan oleh layanan manajemen praktek kerja lapangan (PKL) pada PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV Kota Jambi dengan cara wawancara dan observasi, tujuannya untuk memecahkan permasalahan pada sistem manajemen praktek kerja lapangan (PKL) pada PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV Kota Jambi yang masih manual.

c. Design (Perancangan Sistem)

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan dengan menggunakan model UML (*Unified Modelling Language*) untuk merancang sistem informasi manajemen PKL berbasis website pada PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram* dengan menggunakan tools Star UML.

d. Coding (Pengkodean)

Pada tahapan ini dilakukan penerapan dari sistem yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya. Tahapan ini dilakukan *coding* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dengan bantuan *Framework Codeigniter*

e. Testing (Pengujian)

Pengujian sistem merupakan hal yang sangat penting yang bertujuan untuk menemukan kesalahan kesalahan pada perangkat lunak yang akan diuji. Pengujian menggunakan *black box*. Pengujian sistem ini untuk meminimalisir terjadinya kesalahan(error) dan memastikan sistem yang dibangun sudah sesuai dengan fungsinya. Jika terdapat error pada tahapan pengujian sistem, maka akan terjadi perbaikan kembali agar sistem dapat berjalan sesuai dengan yang di inginkan

2.2 Metode Pengumpulan Data

Berikut beberapa metode yang penulis gunakan untuk pengumpulan data selama penelitian dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi yaitu penulis mendatangi tempat penelitian secara langsung untuk mendapatkan informasi yang valid. Peneliti melakukan observasi ke PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV Kota Baru Jambi.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pihak PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV pada bagian IT yaitu kasubag teknik pengolahan, dan Mahasiswa PKL yang sedang melakukan PKL di PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV. Untuk mendapatkan informasi yang dapat membantu proses penelitian ini.

c. Studi Pustaka

Studi Pustaka yaitu penulis mengumpulkan data dari berbagai sumber yang dapat di percaya termasuk buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan manajemen magang dan sumber-sumber lainnya.

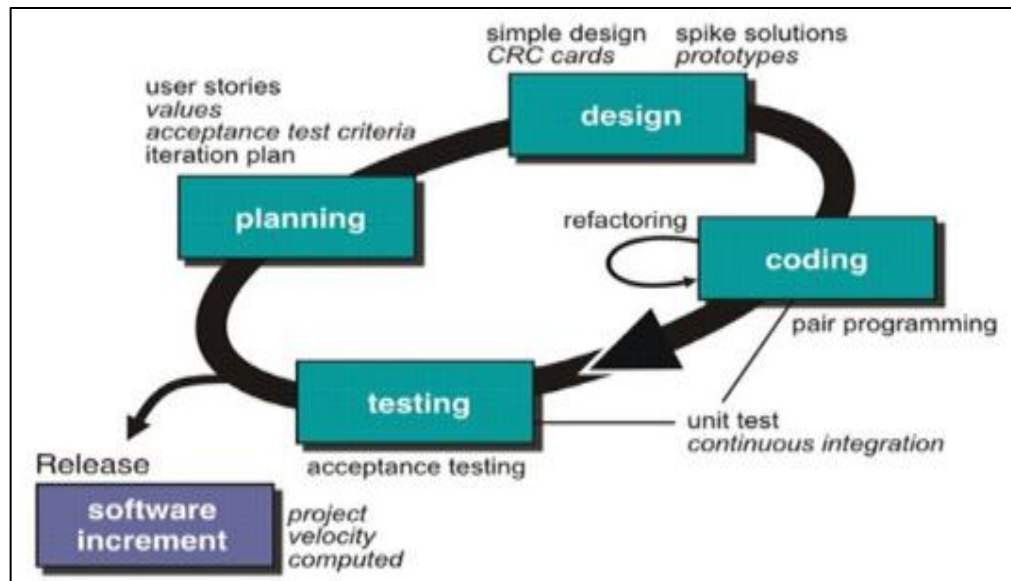
2.3 Metode Perancangan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode perancangan UML (*Unified Modelling Language*) yaitu adalah salah satu pemodelan yang standar untuk digunakan sebagai sarana perancangan sistem atau *software*. Pada tahapan ini peneliti menggunakan 4 model perancangan sistem uml yang akan di gunakan untuk merancang sistem informasi manajemen magang berbasis website pada PT Perkebunan Nusantara IV Regional IV adalah sebagai berikut:

- Use Case Diagram : akan digunakan untuk memodelkan interaksi antara aktor dan sistem.
- Activity Diagram : akan digunakan untuk memodelkan aliran kerja pada sistem.
- Class Diagram : akan digunakan untuk memodelkan dengan jelas struktur data, desain database dan hubungan antar data.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen PKL berbasis website ini menggunakan metode extreme programming (xp) yang memiliki tahap-tahap dalam menyelesaikan program yaitu dengan planning atau perencanaan, desain, coding, dan yang terakhir testing[11].



Gambar 2. Metode Pengembangan

a. Planning(Perencanaan)

Tahapan *Planning* ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem informasi manajemen PKL berbasis website. Dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan yang ada pada manajemen PKL di PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV, pengumpulan data yaitu mengumpulkan informasi yang terkait dalam manajemen PKL yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka, menganalisa dan menentukankebutuhan apa yang di inginkan pada pembangunan sistem informasi manajemen PKL berbasis website ini.

b. Deisgn (Perancangan)

Tahapan selanjutnya adalah *design* atau perancangan. *Design* atau perancangan sistem pada penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah bahasa visual untuk memodelkan dan menggambarkan komunikasi sebuah sistem dengan mempergunakan diagram. Pada penelitian ini, use case diagram dipergunakan dalam tahap perancangan. *Use case* adalah sebuah diagram yang memiliki kemampuan dalam memvisualkan interaksi diantara aktor dan *software* yang akan dikembangkan.

c. Coding (Pengkodean)

Pada tahapan pengkodean ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk *user inteface* dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur. Untuk sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak MySQL.

d. Testing (Pengujian)

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengujian yang digunakan pada tahapan ini adalah metode *blackbox testing*, dimana pengujian yang dilakukan terhadap form beberapa masukkan apakah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

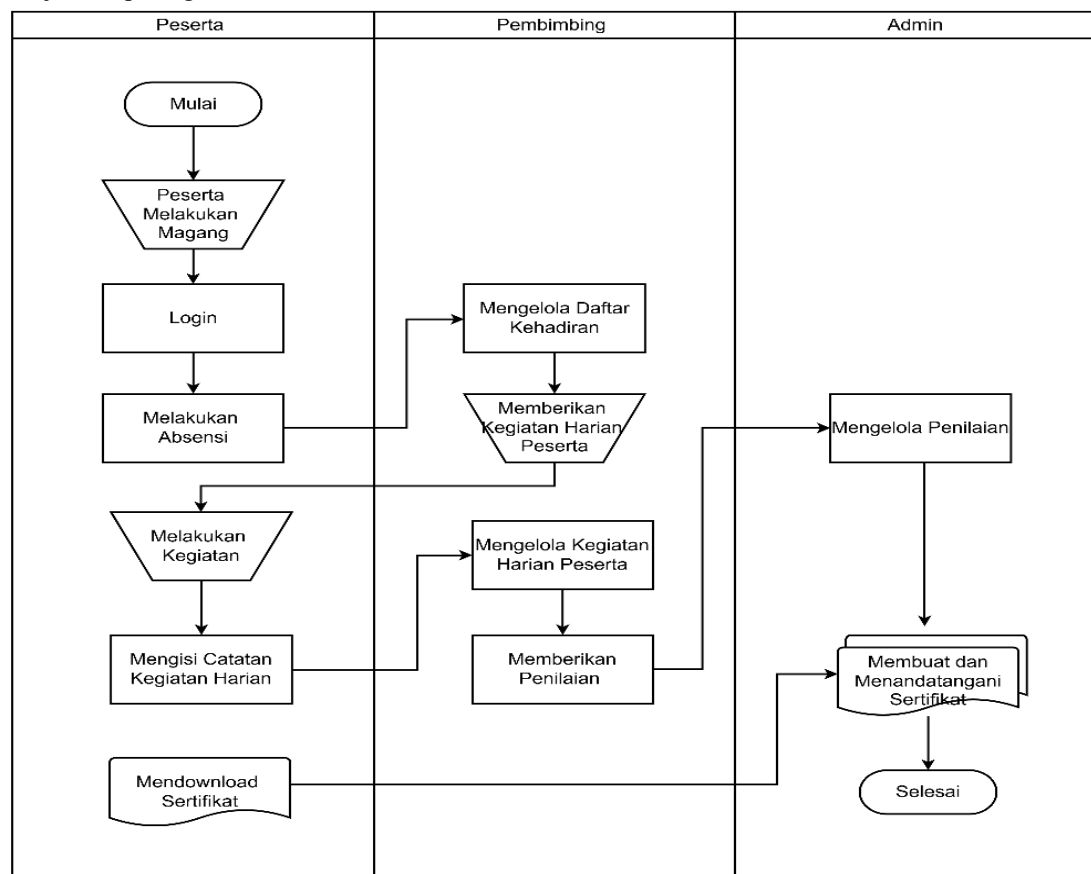
3.1 Planning (Perencanaan)

a. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem manajemen PKL di PT. Perkebunan Nusantara IV Regional IV masih berjalan secara konvensional atau belum terdigital. Proses presensi dilakukan dengan tanda tangan di kertas, *logbook* disusun menggunakan *Microsoft Word*, dan penilaian peserta direkap melalui formulir cetak. Sertifikat hanya bisa diambil langsung di kantor setelah dicetak manual atau di kirim melalui via WA.

b. Analisis Sistem Yang Ditawarkan

Sebagai solusi dari permasalahan yang ada, ditawarkan yaitu Sistem Informasi Manajemen PKL berbasis web yang menyederhanakan dan mengotomatiskan proses. Flowchart sistem yang ditawarkan ditunjukkan pada gambar 4. 1 berikut ini:



Gambar 3. Analisis Yang Ditawarkan

Adapun beberapa fitur yang di tawarkan dalam sistem ini adalah sebagai berikut:

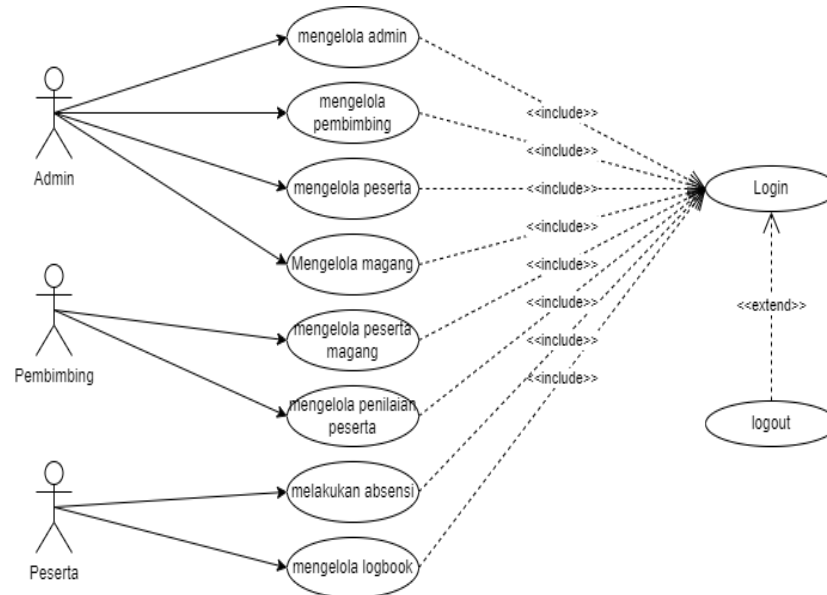
1. Presensi
Sistem mendukung fitur presensi online yang dapat dilakukan peserta PKL setiap hari melalui akun mereka. Pembimbing dapat melihat dan memverifikasi presensi peserta
2. Logbook
Peserta PKL dapat mencatat kegiatan harian mereka melalui sistem logbook digital. Pembimbing dapat meninjau catatan logbook yang diisi oleh peserta.
3. Penilaian
Pembimbing dapat memberikan nilai kepada peserta berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dengan secara digital.
4. Sertifikat

Sertifikat PKL dapat diunduh peserta secara mandiri tanpa harus ke kantor.

3.2 Design (Perancangan Sistem)

a. Use case Diagram

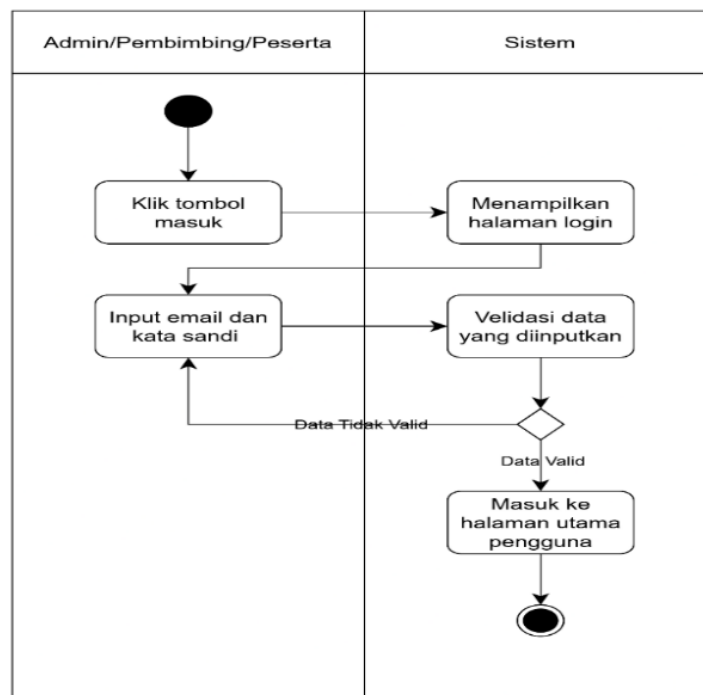
Use case diagram adalah sebuah diagram yang menunjukkan hubungan antara actors dan use case[12]. Dimana diagram ini menunjukkan aktor yang berperan dalam sistem, seperti peserta, pembimbing, dan admin, serta fitur utama yang dapat mereka akses, Diagram ini menunjukkan bagaimana masing-masing pengguna berinteraksi dengan sistem dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

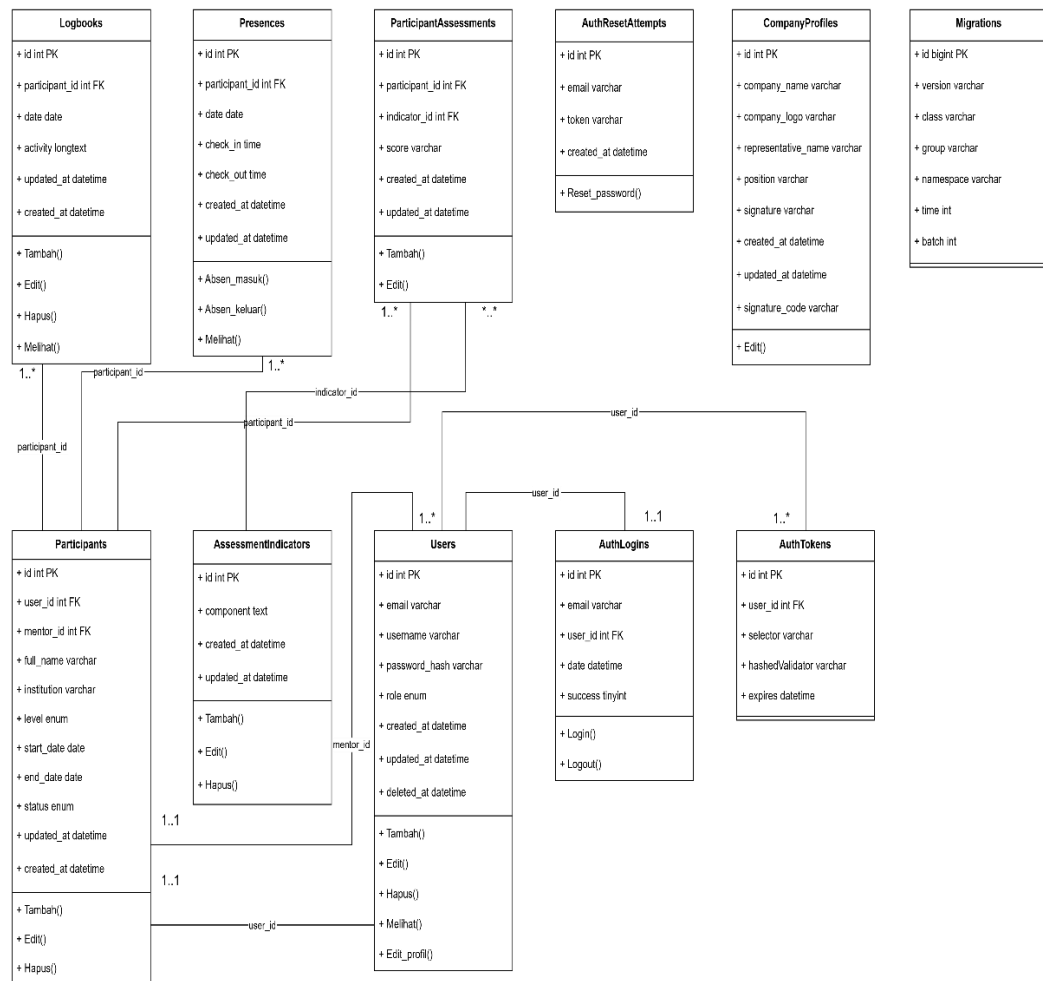
Activity diagram menggambarkan aliran fungsionalisme dalam suatu sistem informasi[13]. seperti proses presensi, pengisian *logbook*, hingga penerbitan sertifikat. Diagram ini membantu memahami bagaimana setiap fitur bekerja secara berurutan. Berikut merupakan activity diagram dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Activity Diagram Login

c. Class Diagram

Class Diagram pada penelitian ini untuk menggambarkan class-class yang terlibat dalam analisis sistem yang akan dibangun[14]. termasuk entitas seperti Peserta, Pembimbing, *Logbook*, dan Sertifikat, serta hubungan antar kelas dalam sistem. Berikut ini adalah *Class Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Class Digaram

3.3 Coding (Pengkodean)

a. Implementasi halaman tampilan login

Halaman Login berfungsi sebagai pintu masuk pengguna ke dalam sistem dengan tampilan sederhana berupa form input Username/Email dan Password, tombol Login, serta logo sistem di bagian atas. Berikut ini adalah implementasi dari Halaman Login yang dapat dilihat pada gambar 7 berikut:

Masuk

Email atau nama pengguna

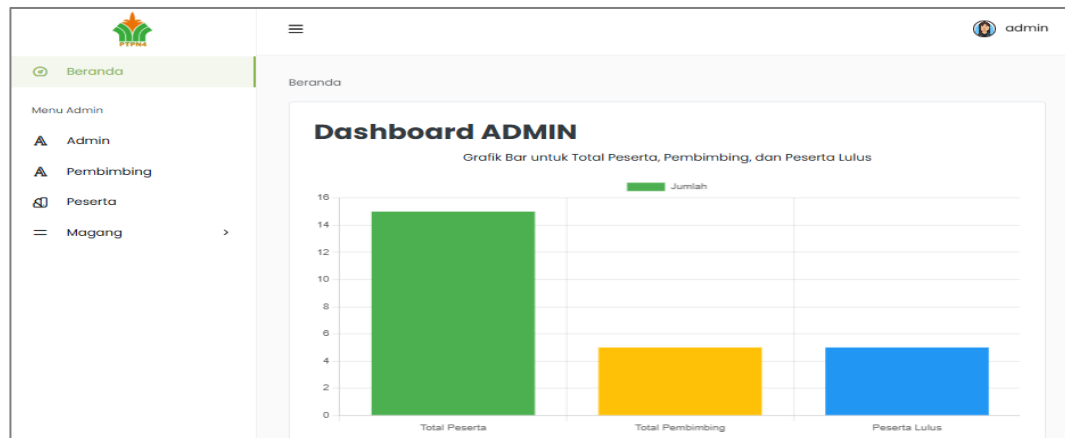
Kata sandi

[Lupa kata sandi Anda?](#)

Gambar 7. Tampilan Halaman Login

b. Implementasi halaman beranda admin

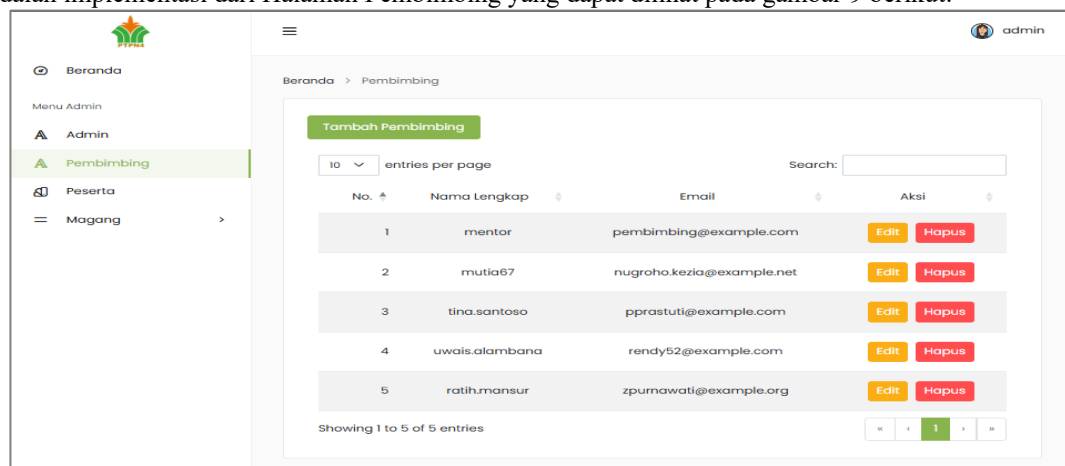
Menampilkan ringkasan data, notifikasi penting, dan grafik sederhana tentang aktivitas sistem. Berikut ini adalah implementasi dari Halaman Beranda Admin yang dapat dilihat pada gambar 8 berikut:



Gambar 8 Halaman Beranda Admin

c. Implementasi halaman beranda pembimbing

Memuat daftar data pembimbing magang yang dapat ditambahkan, diubah, atau dihapus oleh admin. Berikut ini adalah implementasi dari Halaman Pembimbing yang dapat dilihat pada gambar 9 berikut:



Tambah Pembimbing

10 entries per page Search:

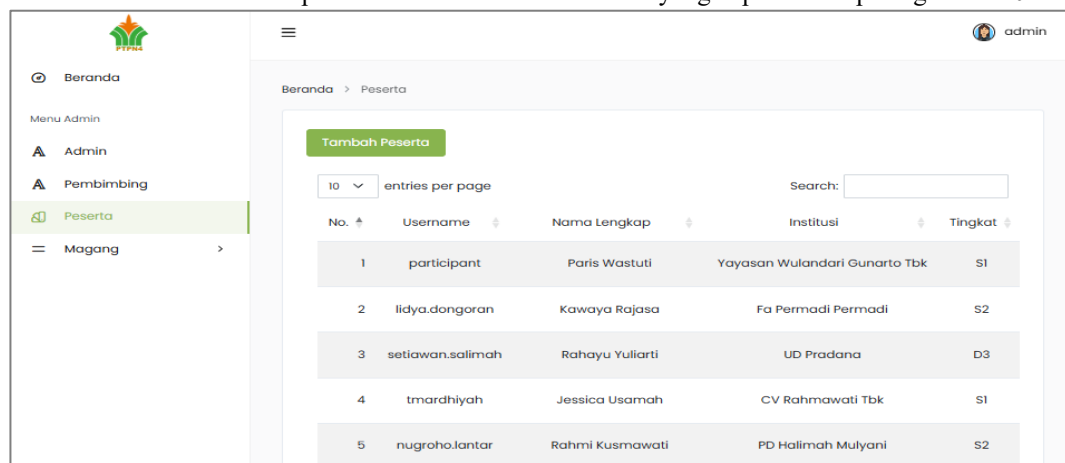
No.	Nama Lengkap	Email	Aksi
1	mentor	pembimbing@example.com	Edit Hapus
2	mutia67	nugroho.kezia@example.net	Edit Hapus
3	tina.santoso	pprastuti@example.com	Edit Hapus
4	uwais.alambana	rendy52@example.com	Edit Hapus
5	ratih.mansur	zpunawati@example.org	Edit Hapus

Showing 1 to 5 of 5 entries

Gambar 9 Halaman Beranda Pembimbing

d. Implementasi halaman beranda peserta

Berfungsi untuk mengelola data peserta magang, termasuk pendaftaran dan pemantauan perkembangan peserta. Berikut ini adalah implementasi dari Halaman Peserta yang dapat dilihat pada gambar 10 berikut:



Tambah Peserta

10 entries per page Search:

No.	Username	Nama Lengkap	Institusi	Tingkat
1	participant	Paris Wastuti	Yayasan Wulandari Gunarto Tbk	S1
2	lidyadongoran	Kawaya Rajasa	Fa Permadi Permadi	S2
3	setiawan.salimah	Rahayu Yuliarti	UD Pradana	D3
4	tmardhiyah	Jessica Usamah	CV Rahmawati Tbk	S1
5	nugroho.lantar	Rahmi Kusmawati	PD Halimah Mulyani	S2

Gambar 10 Halaman Beranda Peserta

3.4 Testing (Pengujian)

a. Blackbox Testing

Metode Black Box Testing merupakan pengujian untuk menunjukkan kesalahan pada system aplikasi seperti kesalahan pada fungsi system aplikasi, serta menu aplikasi yang hilang. Jadi Black Box testing merupakan metode uji fungsionalitas system aplikasi[15]. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua fungsi sistem dapat berjalan sesuai dengan skenario yang telah direncanakan.

b. Uji Kelayakan

Selain pengujian fungsi, dilakukan juga uji kelayakan sistem untuk mengetahui sejauh mana sistem layak digunakan berdasarkan beberapa aspek seperti fungsionalitas, kemudahan penggunaan, kinerja, dan keandalan. Metode User Acceptance Testing (UAT) digunakan agar dapat mengetahui bagaimana reaksi pengguna/responden terhadap rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan kuesioner. Percobaan dilakukan dengan melibatkan 1 Admin, 3 Pembimbing, dan 3 orang peserta PKL sebagai responden/pengguna. Sehingga jumlah responden sebanyak 7 orang.

Tabel 1. Skor Responden

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju(S)	4
3	Netral(N)	3
4	Tidak Setuju(TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

1. Katernagan asil

$$\text{Total SS} = 7 + 5 + 1 + 6 + 6 + 3 + 7 = 35$$

$$\text{Total S} = 2 + 6 + 1 + 1 + 4 = 14$$

2. Menghitung Hasil Pengujian

Rumus meghitung jumlah skor sebagai berikut:

$$\text{Sangat Setuju (SS)} = 5 \times (\text{Total Penilaian SS}) = \text{Hasil} \quad (1)$$

$$\text{Setuju (S)} = 4 \times (\text{Total Penilaian S}) = \text{Hasil} \quad (2)$$

$$\text{Cukup Setuju (CS)} = 3 \times (\text{Total Penilaian N}) = \text{Hasil} \quad (3)$$

$$\text{Tidak Setuju (TS)} = 2 \times (\text{Total Penilaian TS}) = \text{Hasil} \quad (4)$$

$$\text{Sangat Tidak Setuju (STS)} = 1 \times (\text{Total Penilaian STS}) = \text{Hasil} \quad (5)$$

3. Menghitung Skor:

$$5 \times 35 = 175$$

$$4 \times 14 = 56$$

$$3 \times 0 = 0$$

$$2 \times 0 = 0$$

$$1 \times 0 = 0$$

$$\text{Total Skor} = 231$$

4. Menghitung nilai X (Skor Tertinggi) dan Nilai Y (Skor Terendah)

$$X = 5 \times (7 \times 7) = 245$$

$$Y = 1 \times (7 \times 7) = 49$$

$$\text{Menghitung persentase UAT} = \frac{\text{Total Skor}}{X} \times 100\%$$

$$\text{persentase UAT} = \frac{231}{245} \times 100\% = 94,29\%$$

Tabel 2. Range Persetujuan Pengguna

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	81 – 100 %
2	Setuju(S)	61 – 80 %
3	Netral(N)	41 – 60 %
4	Tidak Setuju(TS)	21 – 40 %
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	0 – 20 %

Dari range diatas dapat dilihat bahwa pengguna dengan hasil pengujiannya termasuk Sangat Setuju (SS) karena hasil persentasi UAT yang diperoleh adalah **94,29%**. Dengan kata lain, penelitian ini cukup kuat dan menunjukkan bahwa sistem yang penulis buat dapat diterapkan dan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan sistem yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan suatu Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Website dengan Menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming* dan memiliki fitur yaitu presensi, logbook harian, penilaian, dan sertifikat. Sistem ini juga memiliki 3 aktor yaitu admin, pembimbing, peserta PKL. Perancangan sistem ini menggunakan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dengan 3 *Use case* yaitu *Use case diagram*, *Activity Diagram*, dan *class diagram*. Hasil Pengujian sistem ini menggunakan Blackbox Testing dengan hasil yang di nyatakan sesuai, uji kelayakan menggunakan pengujian *User Acceptance Texting* (UAT) menghasil presentase **94,29%** (Sangat Setuju), secara keseluruhan memberikan hasil yang sukses dan sesuai dengan apa yang telah di rancang.

REFERENCES

- [1] Z. Febriansyah, S. Wartika, and M. T. Kom, “Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Di SMKN 1 MAJALAYA.”
- [2] F. Abdussalaam and A. Ramdani, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web Menggunakan Metode Agile”, [Online]. Available: <http://journal.piksi.ac.id/index.php/INFOKOM>
- [3] A. Supriyanto, N. Miyono, and G. Abdullah, “Manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) dalam Peningkatan Kompetensi Teknik Kendaraan Ringan Otomotif.” [Online]. Available: <http://Jiip.stkipyapisdompui.ac.id>
- [4] D. Apriani, T. Ramadhan, E. Astriyani, and F. Sains dan Teknologi, “Kerja Lapangan Berbasis Website Untuk Sistem Informasi Manajemen Praktek (Studi Sistem Informasi Program Studi Kasus Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Universitas Raharja,” 2022.
- [5] M. I. P. N. S. S. A. S. Wahyu Rusbandi Huni Nasution, “9 Pendapat Ahli Mengenai Sistem Informasi Manajemen,” *Jurnal Inovasi Penelitian (JIP)*, 2022.
- [6] M. Amdi Rizal, I. Ahmad, N. Aftirah, and W. Lestari, “Aplikasi Inventory Persediaan Barang Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus:Esha2 Cell),” 2022.
- [7] N. A. Septiani and F. Y. Habibie, “Penggunaan Metode Extreme Programming Pada Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Publik,” *Jurnal Sistem Komputer dan Informatika (JSON)*, vol. 3, no. 3, p. 341, Mar. 2022, doi: 10.30865/json.v3i3.3931.
- [8] F. Mahardika, S. G. Merani, and A. T. Suseno, “Penerapan Metode Extreme Programming pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan,” *Blend Sains Jurnal Teknik*, vol. 2, no. 3, pp. 204–217, Dec. 2023, doi: 10.56211/blendsains.v2i3.313.
- [9] A. F. Sallaby and I. Kanedi, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter,” 2020.
- [10] M. Ikhsan, Helmina, Z. Akbar, R. Dani, and O. Ediansa, “Sosialisasi dan Pelatihan Framework Codeigniter Untuk Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jambi,” *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 70–76, Dec. 2023, doi: 10.61132/aspirasi.v2i1.138.

- [11] L. L. A. H. Muhammad Ma'Mur, "Metode extreme programming dalam membangun aplikasi kos-kosan di kota bandar lampung berbasis web," *Jurnal Cendikia*, pp. 377–383, Oct. 2019.
- [12] T. Arianti, A. Fa'izi, S. Adam, M. Wulandari, and P. ' Aisyiyah Pontianak, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language)," 2022.
- [13] S. W. Ramdany, S. Aulia Kaidar, B. Aguchino, C. Amelia, A. Putri, and R. Anggie, "Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," Jun. 2024.
- [14] S. Nabila, A. R. Putri, A. Hafizhah, F. H. Rahmah, and R. Muslikhah, "Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android (Studi Kasus: Alopel)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 12, no. 2, pp. 130–139, Nov. 2021, doi: 10.47927/jikb.v12i2.150.
- [15] M. Nur Ichsanudin, M. Yusuf, S. Jurusan Rekayasa Sistem Komputer, J. Teknik Industri, I. AKPRIND Yogyakarta, and R. Artikel, "Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula Info Artikel Abstrak," vol. 1, no. 2, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55123.