

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Teknologi merupakan suatu pengembangan ilmu pengetahuan yang diciptakan untuk membantu dan mempermudah dalam penyelesaian permasalahan sistem. Selain itu Teknologi memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan masyarakat, berbagai aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat tidak terlepas dari penggunaan teknologi sehingga dapat dikatakan bahwa teknologi menjadi faktor pendukung utama terlaksananya suatu kegiatan dengan baik. Dengan teknologi, masyarakat akan memperoleh informasi.

Seiring dengan perkembangan zaman, Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya juga mulai menggiatkan secara menyeluruh di setiap Unit dan setiap kegiatan maupun aktifitasnya sudah menggunakan teknologi informasi dalam mempermudah dan meningkatkan pelayanannya, seperti memberikan pelayanan informasi Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) atau Kuliah Kerja Nyata (KKN). Menurut Wiranata (2017), Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa dengan pendekatan lintas keilmuan dan sektoral pada waktu dan daerah tertentu, selain itu KKN merupakan wadah dalam penerapan serta pengembangan ilmu dan teknologi, dilaksanakan di luar kampus dalam jangka waktu, mekanisme kerja dan persyaratan tertentu.

Pelaksanaan PKPM di IIB DARMAJAYA dilaksanakan oleh Lembaga Pengembangan, Pembelajaran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP4M). Salah tugasnya mengadakan kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) bagi mahasiswa yang sudah memenuhi syarat, harus melakukan proses pendaftaran, mengisi data, serta mengumpulkan berkas ke panitia PKPM untuk divalidasi. Panitia PKPM mengumumkan jumlah pendaftar PKPM, pembagian kelompok, DPL (Dosen Pembimbing Lapangan), serta Lokasi PKPM. Proses pendaftaran dimulai dari mahasiswa menyerahkan

berkas surat pernyataan kesediaan mengikuti dan mentaati peraturan PKPM dengan syarat seperti Lulus matakuliah metodologi penelitian dan bahasa Indonesia serta jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) yang ditempuh lebih atau sama dengan 96 SKS.

Sistem administrasi yang berjalan pada saat ini memiliki beberapa permasalahan yaitu mahasiswa harus mengantri untuk mendaftarkan diri ke Jurusan dengan mengisi form pendaftaran nama dan NPM. Pembagian kelompok masih menggunakan Microsoft Excel untuk mengelompokkan peserta PKPM. Proses validasi data mahasiswa sulit dilakukan, karena pengecekan berkas masih dilakukan secara manual. Sehingga menyulitkan panitia untuk memvalidasi berkas mahasiswa, proses pembagian DPL (Dewan pembimbing Lapangan), serta penentuan lokasi PKPM yang masih belum tersistem dengan baik.

Dari latar belakang tersebut, maka akan dilakukan penelitian tentang **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT (PKPM) IIB DARMAJAYA BERBASIS WEB MOBILE”** yang dapat memudahkan pendaftaran PKPM, pembagian kelompok PKPM, dan validasi data yang dikumpulkan mahasiswa. Dengan pengembangan sistem yang akan dibangun diharapkan membantu pekerjaan Badan Pelaksana Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat dalam mengelola data PKPM.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan Sistem Informasi PKPM berbasis web *Mobile*.
2. Bagaimana penanganan proses pendaftaran PKPM.
3. Bagaimana pembagian kelompok PKPM dan memvalidasi berkas PKPM dengan sistem komputer?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari latar belakang permasalahan diatas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
2. Lembaga Pengembangan, Pembelajaran, Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP4M), Fakultas Ilmu Komputer dan Fakultas Ekonomi dan Bisnis.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Membangun sebuah sistem informasi pendaftaran serta informasi PKPM secara online.
2. Membangun sebuah system informasi PKPM yang yang dapat membantu dalam kegiatan civitas akademika.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

#### **1.5.1. Manfaat dalam penelitian ini yaitu :**

- a. Mempermudah mendapatkan akses informasi yang ada di website PKPM Institut Informatika dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
- b. Koordinator Dosen Pembimbing Lapangan dapat mengatur semua kegiatan PKPM yang bersifat online.
- c. Memudahkan Mahasiswa dalam proses pendaftaran dan pelaporan pelaksanaan PKPM.
- d. Pengelolaan kegiatan PKPM menjadi lebih optimal karena didukung sistem informasi yang lebih baik.

#### **1.5.2. Manfaat bagi peneliti yaitu :**

- a. Menghasilkan sistem yang dengan mudah dapat digunakan untuk memberikan informasi tentang PKPM IIB Darmajaya.
- b. Memenuhi salah satu syarat dalam memenuhi gelar S1 (Strata satu) pada Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan diperumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya.

### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Seluruh materi referensi dalam penelitian skripsi ini, dicantumkan dalam bab ini.

## **LAMPIRAN**

Data pendukung untuk melengkapi uraian yang telah disajikan dalam bagian utama di tempatkan dibagian ini.