

## ***Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran E-Prakerin Pada SMKN 3 Luwu Berbasis Web***

***Ulvah<sup>1</sup>, Rosmiati<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>***

<sup>1,2,3</sup>Teknik Informatika Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

Email : <sup>1</sup>ulva@uncp.ac.id, <sup>2</sup>rosmiati03@uncp.ac.id, <sup>3</sup>watisukma02@gmail.com

**Abstrak** – Teknologi informasi yang berkembang begitu pesat menuntut semua bidang dalam kehidupan manusia memanfaatkan teknologi untuk membantu kegiatan sehari-hari manusia. Begitupun dengan bidang pendidikan harus mengikuti momentum perkembangan era penggunaan teknologi yang semakin maju yang akan memberikan kemudahan bagi semua pihak. SMKN 3 Luwu merupakan sekolah menengah kejuruan yang bekerjasama dengan industri melalui program praktik kerja industri atau yang biasa disebut dengan prakerin selama pendidikan. SMKN 3 Luwu membutuhkan sebuah aplikasi yang mendukung dalam pengelolaan prakerin. Proses pendaftaran Prakerin bagi SMKN 3 Luwu masih dilakukan dengan cara siswa mendatangi panitia pelaksana Prakerin untuk mengajukan lokasi atau tempat di mana mereka ingin melakukan prakerin nantinya hal ini dianggap tidak efisien dengan melihat pemanfaatan teknologi saat ini yang bisa dimanfaatkan untuk megefisienkan waktu pendaftaran bagi siswa yang ingin melakukan Prakerin. Saat ini penggunaan teknologi informasi (komputer dan internet) sudah disesuaikan dengan kebutuhannya dalam meningkatkan kinerja admin pada sekolah tertentu. Metodologi pengembangan sistem informasi yang digunakan yaitu model Waterfall. Sistem informasi dirancang dan dibangun berbasis website dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP MyAdmin dan MySQL sebagai databasenya. Dengan dirancang dan dibangunnya aplikasi ini maka akan mempermudah siswa dan panitia dalam proses pendaftaran prakerin.

**Kata Kunci:** Aplikasi Prakerin, Prakerin, System Development Life Circle (SDLC), Website

**Abstract** – *Information technology that is developing so rapidly requires all fields in human life to utilize technology to help people's daily activities. Likewise, the education sector must follow the momentum of the development of the era of increasingly advanced technology use which will provide convenience for all parties. SMKN 3 Luwu is a vocational high school that collaborates with industry through an industrial work practice program or commonly called prakerin during education. SMKN 3 Luwu needs an application that supports the management of pre-kindergarten. The Prakerin registration process for SMKN 3 Luwu is still carried out by students going to the Prakerin organizing committee to propose a location or place where they want to do Prakerin later, this is considered inefficient by looking at the current use of technology that can be used to efficiently register for students who want to do Prakerin. Currently, the use of information technology (computers and the internet) has been adjusted to its needs in improving the performance of admins in certain schools. The information system development methodology used is the Waterfall model. The information system is designed and built based on a website using the PHP programming languages MyAdmin and MySQL as its database. By designing and building this application, it will make it easier for students and the committee in the pre-registration process.*

**Keywords:** *Prakerin Application, Prakerin, System Development Life Circle (SDLC), Website*

### **PENDAHULUAN**

Sekolah menjadi tempat bagi semua orang untuk mendapatkan pendidikan formal dan diimbangi dengan status lingkungan yang memberikan dampak bagi siswa untuk tumbuh baik secara mental maupun kepribadian di lingkup sosial. SMKN 3 Luwu merupakan salah satu Sekolah Menengah kejuruan yang ada di Kabupaten Luwu yang berlatar di Kecamatan Walenrang. Saat ini SMKN 3 Luwu Memiliki 5 Jurusan yaitu, TKJ,TKR,TPL,TSM dan AKL dengan jumlah siswa keseluruhan ±1000 siswa untuk semua jurusan dan angkatan. SMKN 3 Luwu

seperti SMKN lain pada umumnya juga melakukan Praktek Kerja Industri(Prakerin) yang dilaksanakan bagi siswa kelas XII selama ± 3 Bulan lamanya yang tersebar di beberapa lokasi di kabupaten Luwu dan Kota Palopo.

Prakerin atau Praktek Kerja Industri merupakan kegiatan pendidikan, pelatihan, dan pembelajaran bagi siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) yang dilakukan di dunia usaha atau dunia industri yang berkaitan dengan kompetensi siswa sesuai bidang yang digelutinya. Pada umumnya, sekolah akan mengupayakan terlaksananya program Prakerin SMK

ini demi meningkatkan keterampilan siswa di bidangnya. Dalam program ini, para siswa diberikan bekal ilmu pengetahuan dasar supaya meminimalisir kendala saat penerapan bekerja. Program ini dilaksanakan agar siswa lebih siap untuk bekerja di lapangan dan juga dapat mempraktikkan teori yang sudah dipelajari di sekolah. Dengan begitu, ketika lulus nanti, siswa dapat beradaptasi lebih cepat dengan dunia kerja. Prakerin SMK ini merupakan upaya sekolah untuk meningkatkan mutu siswa SMK sehingga dapat menghasilkan lulusan yang mampu menjalani pekerjaan sesuai dengan bidangnya dan memasuki dunia kerja yang persaingannya cukup ketat.

Proses pendaftaran Prakerin bagi SMKN 3 Luwu masih dilakukan dengan cara siswa mendatangi panitia pelaksana Prakerin untuk mengajukan lokasi atau tempat di mana mereka ingin melakukan prakerin nantinya hal ini dianggap tidak efisien dengan melihat pemanfaatan teknologi saat ini yang bisa dimanfaatkan untuk megefesienkan waktu pendftaran bagi siswa yang ingin melakukan Prakerin. Saat ini penggunaan teknologi informasi (komputer dan internet) sudah disesuaikan dengan kebutuhannya dalam meningkatkan kinerja admin pada sekolah tertentu. Pengelolaan informasi yang baik membutuhkan suatu sistem yang melibatkan semua pihak dalam suatu instansi pendidikan maupun institusi untuk mengoptimalkan penggunaan sumber daya informasi yang dimilikinya. Keberadaan teknologi informasi pada saat ini sudah tidak dapat dipisahkan peranannya dalam proses untuk mengerjakan tugas seorang admin. (Dwiningsih, 2017).

Melihat adanya permasalahan dalam pelaksanaan Prakerin pada SMKN 3 Luwu maka peneliti ingin merancang sebuah Aplikasi untuk mempermudah siswa dan pihak panitia pelaksana Prakerin yaitu "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Prakerin Pada SMKN 3 Luwu Berbasis Web".

## METODOLOGI PENELITIAN

### A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R & D (Research dan Development) dengan menggunakan metode Systems Development Life Cycle (SDLC). Metode System Development Life Cycle (SDLC) merupakan pengembangan yang berfungsi sebagai sebuah mekanisme untuk mengidentifikasi perangkat lunak. Terdapat fase-fase dalam System Development Life Cycle (SDLC). Adapun tahapan yang dilakukan

pada penelitian ini dengan menggunakan metode Systems Development Life Cycle sebagai berikut:



Gambar.1 Tahapan Penelitian

Gambar di atas dimulai dengan menganalisis permasalahan yang terjadi pada proses pendaftaran prakerin yang ada pada SMKN 3 Luwu dilanjutkan dengan mendesain sebuah aplikasi yang akan dibuat untuk memberikan solusi pada saat siswa/siswi mendaftar prakerin. Setelah melakukan tahap desain peneliti lanjut ke tahap pembuatan program aplikasi dengan melakukan pengkodean, kemudian lanjut ke tahap penyelesaian yaitu dengan melakukan pengujian aplikasi program yang telah dibuat sebelum diimplementasikan oleh pihak sekolah dalam hal ini panitia penyelenggara prakerin pada SMKN 3 Luwu selaku bagian admin.

### B. Lokasi Penelitian

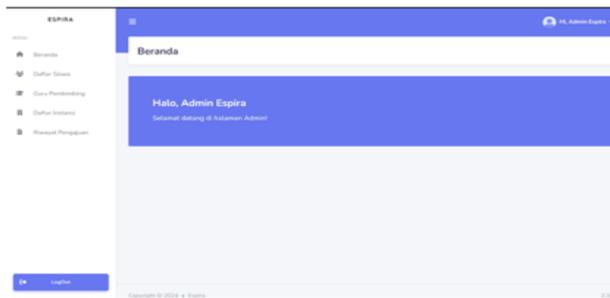
Lokasi penelitian pada SMKN 3 Luwu yang beralamat di Jl.Poros Masamba -Palopo KM 16.Kalibamamase Kec.Walenrang,Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. SMK negeri ini berdiri sejak 2017. Sekarang SMK Negeri 3 Luwu mengimplementasikan panduan kurikulum belajar SMK 2013 REV. Akuntansi dan Keuangan Lembaga. SMKN 3 Luwu dikepalai oleh seorang kepala sekolah bernama Drs. Damis Asang, M.pd ditangani oleh seorang operator yang bernama Hartono Baharuddin.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil

Aplikasi pendaftaran prakerin berbasis website yang akan digunakan pada saat pendaftaran prakerin pada SMKN 3 Luwu tiap periode nya merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan melewati beberapa tahapan menggunakan metode Systems Development Life Cycle (SDLC).

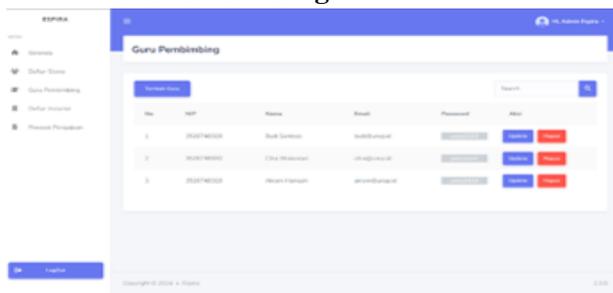
### a. Halaman Admin



Gambar 2. Halaman Admin.

Halaman ini merupakan halaman yang dikelola oleh admin sepenuhnya yang memiliki beberapa menu akan dibagikan oleh para pengguna nantinya. Halaman admin diakses penuh oleh admin, selain mengelolah aplikasi admin juga bertugas untuk melakukan pemeliharaan dan perbaikan terhadap aplikasi yang akan digunakan nantinya.

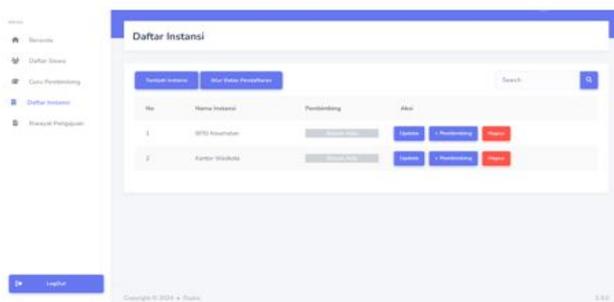
### b. Menu Guru Pembimbing



Gambar 3. Menu Guru pembimbing

Menu guru pembimbing merupakan halaman menu yang akan berisi nama-nama guru yang akan menjadi pembimbing lapangan pada saat pelaksanaan prakerin tiap periode. Halaman ini hanya diakses oleh admin dan guru pembimbing yang nama ada pada daftar menu guru pembimbing.

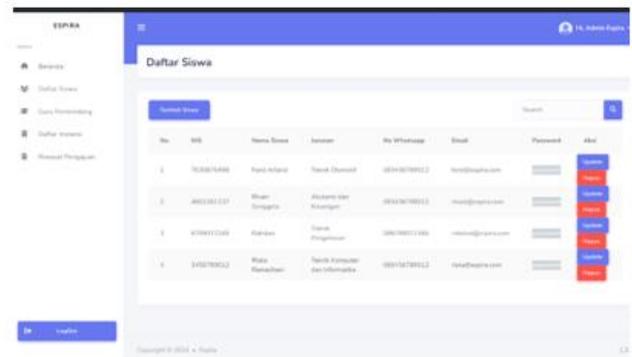
### c. Menu Daftar Instansi



Gambar 4. Daftar Instansi

Menu Daftar instansi merupakan menu yang akan diisi dan berisi daftar instansi yang menjadi relasi dan yang akan menjadi relasi pada saat pelaksanaan Prakerin pada SMKN 3 Luwu. Menu ini nantinya akan di view atau dilihat oleh siswa pada saat pengajuan surat permohonan Prakerin ke berbagai instansi yang dipilih oleh siswa yang akan melaksanakan Prakerin.

### d. Menu Daftar Siswa



Gambar 5. Menu Daftar Siswa

Menu Daftar Siswa merupakan menu yang berisi data siswa kelas XII yang akan melaksanakan Prakerin pada periode tersebut yang berisi data Nis, Nama, Jurusan, No WhatsApp, Email dan Password siswa yang telah melakukan registrasi pengajuan pembuatan surat permohonan pelaksanaan Prakerin ke Instansi yang akan dituju.

## B. Pembahasan

Aplikasi pendaftaran Prakerin berbasis Web bagi SMKN 3 Luwu sangat membantu siswa/i serta panitia pelaksana Prakerin untuk mengajukan lokasi atau tempat di mana mereka ingin melakukan prakerin nantinya hal ini dianggap efisien dengan melihat pemanfaatan teknologi saat ini yang bisa dimanfaatkan untuk megefesienkan waktu pendftaran bagi siswa yang ingin melakukan Prakerin.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada SMKN 3 Luwu aplikasi pendaftaran Prakerin berbasis Website ini sangat memberikan pengaruh positif terhadap siswa/i dan panitia penyelenggara prakerin. Siswa/i dengan mudah mengajukan surat permohonan untuk pengajuan lokasi prakerin karena siswa/i dan panitia penyelenggara dapat membuka aplikasi pendaftaran kapan saja dan dimana saja selama

terdapat koneksi internet. Siswa/i serta penyelenggara tidak lagi melakukan antrian dalam hal administrasi terutama pengurusan surat pengajuan lokasi prakerin dan adanya aplikasi ini dapat mengefesienkan waktu dengan baik bagi siswa/i maupun penyelenggara prakerin SMKN 3 Luwu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Mondev, Asparizal, dan Adrianto. 2017. Komputerisasi Barang Inventaris pada Kantor Lingkungan Hidup Kota Dumai. Jurnal Informatika, Manajemen, dan Komputer (Online)
- Trisnawati, H. 2016. Sistem Informasi Inventory pada PT Vision Net Menggunakan Visual Basic 6.0. Jurnal Sains dan Teknologi Utama (Online)
- Syafarina, G. A. 2016. Perancangan Aplikasi Inventory Barang Materials and Product. Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik "Tecnologia" (Online), 7, 1. Diakses pada 8 Desember 2019
- Santi, Asriyanik, dan Rizal, I. 2015. Aplikasi Inventaris Laboratorium Teknik Infomatika pada Universitas Muhammaadiyah Sukabumi. Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi (Online)
- Guslan dan Radianto. 2019. Sistem Informasi Inventory Data Barang pada UD. Mutiara Meubel Berbasis Web. Jurnal JINTEKS
- Paratomo, R. 2020. Perancangan Sistem Aplikasi Inventory dan Penjualan di Distro Sixteen Merch Berbasis Java. Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika