
Perancangan Pendaftaran Dan Seleksi Magang Kerja di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Prov Riau

Maya Ramadhani¹, Pandu Pratama putra²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Lancang Kuning

ABSTRACT

Keywords:

PKL
Magang
Riau
komputer

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. Oleh karena itu informasi ketersediaan tempat magang dari perusahaan dan instansi yang dituju harus memiliki kecepatan dan ketepatan dalam hal peneremian dan seleksi calon peserta magang ,sehingga memberikan banyak waktu kepada peserta magang untuk mencari perusahaan lainnya jika kapasitas penerimaan calon peserta magang sudah maksimal.Saat ini komputer berperan aktif dalam segala bidang sehingga dengan adanya komputer akan sangat membantu dalam penyajian data yang akurat, cepat, dan tepat. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa/i dan siswa/i yang ingin mendaftarkan diri melakukan praktek kerja lapangan atau magang kerja di DISKOMINFO Riau.

Corresponding Author:

Maya Ramadhani

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Lancang Kuning

Email: mayaramadhani13@gmail.com

1. INTRODUCTION

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu.

Namun tidak sedikit perusahaan atau instansi yang memberikan peluang bagi calon magang kerja,meskipun demikian besarnya peluang magang disebuah instansi berbanding jauh dengan calon peserta didik yang kian tahun meningkat untuk melakukan kegiatan magang kerja atau praktek kerja lapangan,sehingga terjadilah persaingan antar waktu dimana yang terlebih dahulu mendapatkan informasi [1] lebih besar peluang untuk diterima,karena tentu saja setiap instansi atau perusahaan memiliki kapasitas penerimaan peserta magang kerja.

Oleh karena itu informasi ketersediaan tempat magang dari perusahaan dan instansi yang dituju harus memiliki kecepatan dan ketepatan dalam hal peneremian dan seleksi calon peserta magang ,sehingga memberikan banyak waktu kepada peserta magang untuk mencari perusahaan lainnya jika kapasitas penerimaan calon peserta magang sudah maksimal.Saat ini komputer berperan aktif dalam segala bidang sehingga dengan adanya komputer akan sangat membantu dalam penyajian data yang akurat, cepat, dan tepat[2].

Hingga saat ini di Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik Riau belum ada sistem yang dapat memudahkan dalam pengajuan magang kerja. Hal ini dikarenakan segala proses pengajuan dan

pemberitahuan seleksi magang kerja masih dilakukan secara manual dengan cara mendatangi secara langsung DISKOMINFO Riau.

2. RESEARCH METHOD

2.1. Waterfall Model

Requirements analysis and definition dilakukan terhadap data yang ada serta mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun. Merupakan tahap dimana inialisasi pendefinisian masalah untuk penyelesaian teknis pengembangan perangkat lunak mulai dilakukan. Terminasi tahap analisis, pada saat telah didapatnya definisi permasalahan yang disetujui oleh pengguna dan pengembang[3].

2.2. Aplikasi dan Sistem

Pengertian Sistem [4] dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objekobjek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan.

Sedangkan pengertian Aplikasi Menurut[5] bahwa aplikasi adalah program siap pakai untuk melayani kebutuhan pengguna dalam berbagai aktifitas untuk pengolahan data. Pengertian aplikasi secara universal adalah alat terapan yang di fungsikan secara khusus dan sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap untuk dipakai bagi pengguna.

2.3. Perancangan

Menurut [6] Perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesign sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik[7].

2.4. Website

Abdur Rochman, Achmad Sidik , Nada Nazahah (dalam Yusran, 2020) menjelaskan Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses dimana pun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet[9]. website merupakan komponen atau kumpulan kompeonen terdiri dari teks, gambar, suara, animasi[10], sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi[6].

2.5. Unified Modelling Language

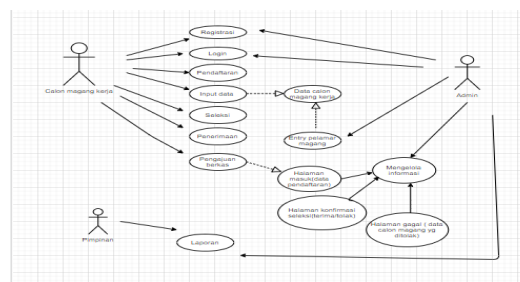
Unified Modeling Language adalah suatu gaya pemodelan secara visual yang berguna sebagai tempat perancangan sebuah sistem berorientasi objek . Menurut [8] Pada perkembangan teknik pemograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemograman berorientasi objek yaitu Unified Modeling Language (UML).

3. RESULTS AND ANALYSIS

Pada Dinas Komunikasi ,Informatika dan Statistik Provinsi Riau adalah membangun sebuah aplikasi pendaftaran dan seleksi magang secara online berbasis website yang dapat digunakan oleh calon magang kerja untuk mengajukan permohonan magang di Dinas Komunikasi,Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

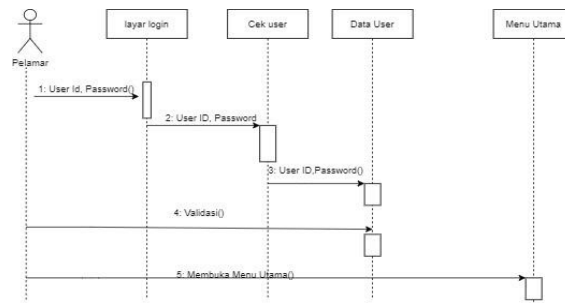
3.1. Perancangan

Diagram use case tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara use case, aktor dan sistem.



Gambar 1. Use Case

Sequence Diagram merupakan salah satu diagram yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan, pesan apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya.



Gambar2 Sequence Diagram Login Pelamar atau Calong Magang Kerja

3.2. Desain Interface

Perancangan interface merupakan tahapan perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun. Di bawah ini merupakan bentuk rancangan interface yang akan dibuat.



Gambar 3 Tampilan halaman utama

Aplikasi ini juga dapat membantu calon magang kerja untuk mendapatkan informasi jawaban dari permohonan yang diajukan apakah diterima atau ditolak melalui aplikasi tersebut tanpa harus mendatangi Instansi. Kemudian data-data mahasiswa/siswa yang pernah mengajukan dan melakukan magang dapat tersimpan dengan baik karena langsung diolah melalui basisdata.

Gambar 4 Tampilan halaman Pengisian

4. CONCLUSION

Perancangan sistem pendaftaran dan seleksi magang kerja di Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik ini dirancang melalui UML yang digambarkan untuk menggambarkan sistem yang akan dirancang. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan mahasiswa/i dan siswa/i yang ingin mendaftarkan diri

melakukan praktek kerja lapangan atau magang kerja di DISKOMINFO Riau. Sehingga Saran yang diberikan untuk perusahaan adalah agar membuat sistem aplikasi pendaftaran dan seleksi magang kerja berbasis web untuk memudahkan calon magang kerja mendapatkan informasi dan mendaftarkan diri sehingga perusahaan dan pelamar memiliki kesempatan waktu yang lebih efisien tanpa harus bertatap muka dan meminimalisir kehilangan data pendaftar magang ataupun data-data yang lain-nya.

ACKNOWLEDGEMENTS

REFERENCES

- [1] O. Veza, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI INVENTORY DATA BARANG PADA PT.ANDALAS BERLIAN MOTORS (Studi Kasus : PT Andalas Berlian Motors Bukit Tinggi)," *J. Tek. Ibnu Sina*, vol. 2, no. 2, pp. 121–134, 2017, doi: 10.36352/jt-ibsi.v2i2.63.
- [2] R. Yunida, R. Watrianthos, and M. Nasution, "Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Beasiswa Ptn Siswa/I Labuhanbatu Berbasis Web," *J. Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 24–34, 2019, doi: 10.36987/informatika.v6i2.744.
- [3] D. P. Sari, O. M. Febriani, and A. S. Putra, "Perancangan Sistem Informasi SDM Berprestasi pada SD Global Surya," pp. 289–294, 2018.
- [4] Fitri Ayu and Nia Permatasari, "perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian," *J. Infra tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018, [Online]. Available: <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>.
- [5] A. N. Nurhayati, A. Josi, and N. A. Hutagalung, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih," *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 13–23, 2018, doi: 10.34010/jati.v7i2.490.
- [6] A. Aris, R. Anggara, and Z. A. Zamzami, "Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Pada PKBM Bhakti Sejahtera," *Cices*, vol. 2, no. 1, pp. 87–98, 2016, doi: 10.33050/cices.v2i1.215.
- [7] K. Anam, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Mi Al-Mursyidiyyah Al-'Asyirotusyafi'Iyyah," *J. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 2, pp. 207–217, 2018, doi: 10.15408/jti.v11i2.8867.
- [8] Y. Yusran, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web," *Edik Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 7–14, 2020, doi: 10.22202/ei.2020.v6i2.3980.
- [9] M. Susanti, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Pada Smk Pasar Minggu Jakarta," *Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 91–99, 2016.
- [10] Lasminiasih, A. Akbar, M. Andriansyah, and R. Utomo, "Perancangan Sistem Informasi Kredit Mikro Mahasiswa Berbasis Web," *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 883–893, 2016.