

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menempuh Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur ini kami diberi pengetahuan agar menjadi mahasiswa yang berbudi dan bisa diandalkan dalam lingkungan masyarakat. Oleh karena itu UPN “Veteran” Jawa Timur mewajibkan seluruh mahasiswanya untuk merasakan Praktik Kerja Lapangan Ini.

Dimana tujuannya agar mahasiswa memiliki pandangan akan dunia kerja sesungguhnya yang kelak akan mereka hadapi disisi lain Program ini bertujuan untuk melatih mahasiswanya agar apa ilmu yang mereka miliki dapat diterapkan dalam dunia nyata, tidak hanya pintar dalam akademik para mahasiswa juga dituntun untuk dapat mengimplementasikan ilmunya dengan baik.

Kegiatan perkuliahan adalah kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk mengajarkan ilmu kepada mahasiswa agar dapat diaplikasikan kepada masyarakat. Selain teori yang diberikan di kelas di butuhkan adanya modul sebagai buku panduan untuk melaksanakan kegiatan praktikum, sedangkan untuk menilai keberhasilan praktikum di akhir semester diadakan kegiatan final project.

Selain informasi mengenai kegiatan kemahasiswaan, ada pula informasi mengenai *event*, lomba, PKM, dan lain-lain. Jika sebelumnya hal-hal tersebut di sampaikan secara manual maka dengan adanya *website* Bidang kemahasiswaan ini dapat tersampaikan secara cepat dan lebih efektif yang dapat diakses oleh pengurus dan mahasiswa.

Masalah yang terjadi adalah penyampaian informasi mengenai kegiatan mahasiswa dan kegiatan penunjang lain. Pengurus dan mahasiswa membutuhkan sebuah media yang dapat dengan mudah memperluas informasi dan mempublikasi secara umum serta dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun, baik dari kalangan *internal* maupun *eksternal* Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Untuk menangani permasalahan tersebut penulis mencoba memberikan padangan dan solusi untuk membuat “PEMBUATAN WEB BACKEND MEDIA INFORMASI PADA BIDANG KEMAHASISWAAN FAKULTAS ILMU

KOMPUTER UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR”. Yang memberikan informasi dan berita tentang hal-hal yang bersangkutan dengan kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka di butuhkan perancangan *website* untuk mempermudah pekerjaan dan penyampaian informasi. Perancangan merupakan langkah pertama dalam pembuatan *website* guna mengetahui spesifikasi kebutuhan dan sistem dalam *web* serta SDM yang akan menggunakan *website*. Perancangan penggunaan *website* akan diterapkan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Untuk menyesuaikan kondisi yang ada maka pembuatan web ini menggunakan *Framework* Laravel yang berbasis PHP dan MySQL.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka dapat dirumuskan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana cara meningkatkan efisiensi penyampaian informasi kepada mahasiswa dengan aplikasi diatas?
2. Apakah Sistem tersebut memudahkan untuk melakukan pengajuan?
3. Bagaimana perancangan dan pembuatan *website* Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sebagai berikut :

1. Merancang dan membuat *website* menggunakan *framework* Laravel berbasis PHP dan MySQL untuk keperluan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Merancang dan membuat *website* yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi penting yang berkaitan kemahasiswaan pada

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”
Jawa Timur.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Adapun manfaat yang ingin di dapat dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di Bidang Kemahasiswaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sebagai berikut:

1. Bagi Penulis.
 - a. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah.
 - b. Untuk mengetahui gambaran umum institusi/lembaga, serta mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi pada dunia kerja.
 - c. Untuk Memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1). Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bagi Pembaca
 - a. Ilmu yang bermanfaat.
 - b. Referensi bagi mahasiswa lain saat melakukan penelitian serupa.
3. Bagi Instansi (Universitas)
 - a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran yang diperoleh dibangku kuliah.
 - b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
 - c. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.