

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan sangat berkembang dengan pesat. Bahkan hanya untuk mencari sebuah informasi terbaru sangat mudah untuk ditemukan di dalam teknologi yang bernama internet. Pengaruhnya meluas bahkan sampai ke berbagai bidang serta banyak pula memberikan dampak positif dan tidak sedikit pula memberikan dampak negatif.

Kemajuan teknologi menuntut suatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi. Dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dapat ditingkatkan lagi menggunakan sistem yang modern/ system komputerisasi agar dapat membantu mempercepat dalam menyelesaikan pekerjaan.

Berkembangnya bidang computer yang terbagi dengan hardware maupun software tampak sekali tidak bisa ditolak seakan-akan jika tiada update di kemudian hari maka akan nampak usang walaupun teknologi tersebut masihlah yang terbaru pada zaman nya. Hardware maupun software yang terbarukan itu pula menuntut para manusia untuk dapat memahaminya jika tidak ingin tertinggal walau hanya berbeda hari saja.

Dalam kesehariannya, software adalah sarana pendukung maupun penggerak dari adanya sebuah hardware, oleh karena itu software mempunyai peran yang sangat vital pada kegunaanya. Salah satunya adalah sistem pada sebuah studi kasus.

Di Masa di saat ini berbagai hal sangat mudah jika ditopang dengan ada system tersebut sebagai sebuah sumber informasi.

Pada Karang Taruna Putrosobo, pengurus memiliki kendala untuk melakukan publikasi kegiatan maupun pengumuman untuk masyarakat sekitar akibatnya karang taruna ini kurang dikenal dan juga terbatas dalam melakukan publikasi.

Akibat dari kendala yang terjadi karang taruna putrosobo terbatas dalam melakukan kegiatannya dan sulit untuk mengembangkan potensi desa yang dimiliki. Seperti ukm yang ada didesa ini hanya dikenal oleh masyaraat sekitar desa saja padahal jika lebih dikenal luas memiliki kemungkinan peningkatan ekonomi pada daerah desa bonsari ini.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin mengusulkan pembuatan sistem informasi. Dalam Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Sistem Informasi Katup (Karang Taruna Putrosobo) Berbasis Web”. Berfungsi untuk memberikan informasi tentang aktivitas dan kegiatan yang sudah maupun yang akan terlaksanakan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas pada laporan ini diantaranya yaitu :

1. Bagaimana cara agar suatu instansi karang taruna dapat dijalankan dengan lebih efektif?
2. Bagaimana cara untuk meningkatkan potensi UKM pada lingkungan Karang Taruna Putrosobo?
3. Bagaimana cara untuk mengenalkan lebih jauh Karang Taruna pada masyarakat sekitar?

4. Bagaimana cara merancang website menggunakan pemrograman Framework?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibuat dengan tujuan umum yakni untuk membuat sistem informasi untuk Karang Taruna Putrosobo.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dibuat dengan tujuan khusus yakni untuk mempermudah kinerja anggota Karang Taruna Putrosobo mengenalkan lebih luas mengenai Karang Taruna daerah tersebut.

Dengan kendala yang terjadi pada Karang Taruna Putrosobo, yakni pengurus memiliki kendala untuk melakukan publikasi kegiatan maupun pengumuman untuk masyarakat sekitar akibatnya karang taruna ini kurang dikenal dan juga terbatas dalam melakukan publikasi. Sehingga karang taruna putrosobo terbatas dalam melakukan kegiatannya dan sulit untuk mengembangkan potensi desa yang dimiliki.

Sehingga tujuan kami adalah membantu Karang Taruna Putroso adalah untuk mengatasi kendala yang telah dipaparkan diatas.

1.4 Manfaat

Manfaat yang di dapat dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah:

1. Bagi Karang Taruna Putrosobo
 - a. Sarana mengetahui kualitas pendidikan yang ada di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
 - b. Memudahkan karang taruna untuk memberikan informasi melalui sistem informasi yang telah dibuat.
 - c. Mempublikasikan serta mempromosikan produk UMKM lokal
 - d. Saranan publikasi dokumentasi kegiatan tahunan karang taruna

2. Bagi mahasiswa
 - a. Mengimplementasikan teori dari mata kuliah yang ada prodi Informatika
 - b. Mengenal lebih jauh realita ilmu yang diterima selama masa perkuliahan dengan kenyataan yang ada di dunia kerja.
 - c. Menumbuhkan sikap profesional dan tanggung jawab penuh terhadap pekerjaan.
 - d. Menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer.
 - e. Mengenalkan metode kerja secara teamwork yang akan dijalankan ketika berada di dunia kerja.