

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini lebih pesat dibandingkan tahun-tahun sebelumnya. Peranan teknologi sangatlah penting dalam berbagai bidang karena memang dibutuhkan. Misalnya saja teknologi sistem informasi yang digunakan sebagai sarana pertukaran berbagai macam informasi. Salah satu bidang yang menggunakan teknologi sistem informasi ini sebagai sarana pertukaran informasi adalah pada bidang pendidikan atau instansi pendidikan.

UPN “Veteran” Jawa Timur sebagai suatu lembaga pendidikan tingkat tinggi di Indonesia yang diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang terampil, profesional dan siap dipakai untuk teknisi di bidangnya. Oleh karena itu, UPN “Veteran” Jawa Timur dituntut agar selalu menyesuaikan pendidikan sesuai dengan perkembangan dunia lapangan kerja yang sesungguhnya, sehingga para mahasiswa diharapkan dapat menggunakan pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah sebagai dasar dalam menghadapi kendala yang mungkin terjadi di lapangan. Oleh karena itu, PKL di SMK Al Islah Surabaya akan memberikan manfaat untuk pengembangan karir di masa yang akan datang.

Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu mata kuliah yang wajib diambil sebagai prasyarat kelulusan mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional “Veteran “ Jawa Timur Prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer. Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) kami lakukan di SMK Al Islah Surabaya. Pada saat melaksanakan PKL di SMK Al Islah Surabaya ini kami melakukan dua kegiatan yaitu, melakukan pengujian menggunakan metode *Usability Testing* dan mendesain ulang website sistem informasi SMK Al Islah Surabaya.

Dalam *usability testing* dilakukan pengukuran kegunaan dari *website* SMK AL Islah Surabaya, kemampuan dan kecepatan pengguna dalam mengakses fitur di *website* SMK Al Islah Surabaya. Pengukuran diambil berdasarkan lima indikator penilaian yang terdiri dari *learnability*, *efficiency*, *memorability* dan *satisfaction*. Peningkatan desain *website* SMK Al islah Surabaya, penulis lakukan dengan

mendesain tampilan - tampilan *wireframe* dan *prototype* menggunakan aplikasi figma.

Kesimpulannya adalah penulis ingin mengembangkan kemampuan, pengalaman profesional dan meningkatkan tampilan *website* sekolah SMK Al Islah Surabaya yang diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga di SMK AL Islah Surabaya ini menjadi alasan penulis untuk melaksanakan kegiatan PKL.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah beberapa rumusan masalah Praktek Kerja Lapangan (PKL) di SMK Al Islah Surabaya:

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dipengaruhi oleh desain dan navigasi situs setelah melalui *usability testing*?
2. Bagaimana desain UI yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengguna?

1.3 Tujuan PKL

Berikut ini adalah tujuan yang ingin penulis capai dari pelaksanaan praktek kerja lapangan di SMK Al Islah Surabaya, di antaranya:

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah dalam dunia profesional.
2. Merupakan salah satu persyaratan kelulusan bagi mahasiswa S1 prodi Informatika Fakultas Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.
3. Mengetahui peran SMK AL Islah Surabaya dalam memfasilitasi penggunaan sistem informasi untuk keperluan belajar siswa.
4. Meningkatkan pemahaman dan wawasan tentang berbagai peran dan pengelolaan sistem informasi di instansi terkait.
5. Memaksimalkan kemampuan dalam penerapan solusi sistem informasi yang efektif dan efisien di instansi terkait.

1.4 Manfaat PKL

1. Bagi Instansi

- a. Sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan yang ada di UPN “Veteran” Jawa Timur.
- b. Sarana untuk menjembatani antara perusahaan/instansi dengan lembaga pendidikan UPN “Veteran” Jawa Timur untuk kerja sama lebih lanjut, baik bersifat akademis maupun organisasi.
- c. Sarana untuk memberikan penilaian kriteria kerja yang dibutuhkan untuk instansi yang bersangkutan.

2. Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman serta generasi terdidik untuk dapat terjun ke dalam masyarakat terutama di lingkungan dunia kerja.
- b. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari bangku kuliah dan mengetahui perbandingan antara ilmu pengetahuan di bangku kuliah dengan dunia kerja.
- c. Dapat menguji kemampuan pribadi baik dari segi disiplin ilmu maupun sosialisasi hidup bermasyarakat.
- d. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan serta daya kreatif diri yang sesuai dengan lingkungan di masa yang akan datang.

3. Bagi Universitas

- a. Membangun hubungan kerjasama dengan pihak instansi atau lembaga mitra praktik kerja lapangan.
- b. Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan, serta menemukan penyesuaian dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten di bidangnya.
- c. Untuk memperkenalkan prodi informatika, fakultas ilmu komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur kepada instansi yang membutuhkan lulusan informatika.