

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia saat ini selalu meningkat secara signifikan. Selalu ada hal baru yang berhubungan dengan teknologi, mulai dari perangkat lunak maupun keras. Itu semua disebabkan para penggiat atau perusahaan teknologi yang selalu berlomba-lomba untuk menghasilkan produk yang lebih baik dan bermanfaat untuk kepentingan bisnisnya. Adanya manfaat dari teknologi tersebut dipergunakan oleh banyak manusia untuk mempermudah semua aktivitasnya setiap hari di berbagai aspek, salah satunya dalam mencari ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dapat dikategorikan banyak jenis, mulai dari budaya, ekonomi, sosial, militer, dan kesehatan. Semua kategori yang disebutkan memiliki sejarah tersendiri. Ilmu pengetahuan sejarah dapat dilihat dan dibaca melalui arsip atau buku yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Semua informasi yang berkaitan dengan sejarah dapat diakses menggunakan fasilitas teknologi yang telah ada, seperti situs, forum, atau aplikasi. Pencarian informasi menggunakan fasilitas teknologi bisa dibilang lebih cepat dan praktis dibandingkan dengan cara konvensional, yang mana harus mencari arsip, buku, atau data fisik terlebih dahulu.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya (Dispupip) memiliki salah satu layanan, yaitu baca dan peminjaman arsip statis, seperti foto, dokumen, dan video yang berisi tentang sejarah Kota Surabaya. Peminjaman arsip statis diperuntukkan untuk warga negara Indonesia yang ingin mendapatkan informasi tentang sejarah Kota Surabaya. Peminjaman arsip statis di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya diharuskan melalui beberapa proses atau tahapan.

Namun, semua proses ini masih dilakukan secara konvensional dan belum memanfaatkan adanya fasilitas teknologi berupa website untuk manajemen proses dan semua data peminjaman. Cara ini dibidang dapat memerlukan waktu lebih lama, biaya yang lebih besar, dan proses yang lebih sulit. Oleh karena itu, pada Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini membuat perencanaan untuk website layanan baca dan pinjam arsip statis berupa perencanaan manajemen proyek yang berisi *Work Breakdown Structure (WBS)*, *project scope management*, *project time management*, *risk management*, dan *quality management* dan studi kasus desain *user interface* dan *user experience* dengan metode design thinking (*emphatize, define, ideate, prototype, test*). Perencanaan ini untuk mempermudah pegawai Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya dalam membuat dan mengembangkan website pelayanan baca dan peminjaman arsip statis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun rumusan masalah yang diangkat sebagai laporan akhir Praktik Kerja Lapangan (PKL) mencakup beberapa hal sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang manajemen proyek pembuatan *website* layanan baca dan peminjaman arsip statis di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya?
2. Bagaimana merancang studi kasus desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* website layanan baca dan peminjaman arsip statis di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya menggunakan metode *design thinking*?

1.3 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai atas pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya sebagai berikut.

1. Mengetahui dan mempelajari proses peminjaman layanan baca dan pinjam arsip statis di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya.
2. Mengetahui dan mempelajari cara merancang manajemen proyek dan studi kasus desain *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* untuk perencanaan *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya.

1.4 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya sebagai berikut.

1. Bagi Instansi
 - a. Diharapkan dapat memberikan informasi dan bimbingan tentang proses layanan baca arsip statis di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya.
 - b. Diharapkan dapat berbagi ilmu pengetahuan tentang manajemen proyek dan membuat studi kasus *user interface (UI)* dan *user experience (UX)* untuk perencanaan *website* Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk memenuhi kurikulum akademik, yang mana termasuk syarat mahasiswa untuk menyelesaikan program Strata I (S1).

- b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, melatih *hard-skill* dan *soft-skill* agar dapat diimplementasikan ke dunia kerja yang sebenarnya di kemudian hari.
- c. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk melatih keterampilan dalam mengaplikasikan ilmu teori, prinsip dan konsep yang telah dipelajari sebelumnya di bangku perkuliahan.