

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 3,5 bulan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bangkalan, kegiatan ini telah memberikan pengalaman yang sangat berharga dalam penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan teknologi informasi ke dalam proyek nyata di lingkungan pemerintahan daerah.

Mahasiswa berhasil merancang dan mengembangkan website interaktif Mall Pelayanan Publik (MPP) menggunakan Laravel versi 12 dengan MySQL sebagai basis data utama. Website ini berfungsi untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan transparansi layanan publik melalui fitur-fitur seperti daftar layanan, pencarian, form pengaduan, agenda kegiatan, serta sistem manajemen konten berbasis admin panel *Filament*.

Kegiatan ini juga memperluas wawasan mahasiswa mengenai proses kerja di instansi pemerintah, mulai dari tahap observasi kebutuhan, analisis sistem, perancangan antarmuka, implementasi kode, hingga tahap pengujian sistem secara menyeluruh. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur utama berjalan dengan baik dan siap digunakan oleh pihak instansi.

Secara keseluruhan, kegiatan PKL ini memberikan kontribusi nyata terhadap upaya transformasi digital Diskominfo Bangkalan, sekaligus meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam hal problem solving, kerja tim, komunikasi profesional, dan penerapan prinsip rekayasa perangkat lunak sesuai standar industri

5.2 Saran

1. Bagi Instansi

Diharapkan instansi dapat melanjutkan pengembangan dan integrasi website MPP ke dalam sistem layanan publik yang lebih luas. Fitur tambahan seperti *pelacakan status layanan*, *integrasi antar-OPD*, serta *versi mobile-friendly* sangat disarankan agar layanan menjadi lebih inklusif dan mudah diakses oleh masyarakat di berbagai

perangkat. Selain itu, perlu dilakukan pemeliharaan rutin dan peningkatan keamanan sistem untuk menjaga keberlangsungan layanan digital.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa diharapkan terus mengembangkan keterampilan teknis lanjutan, khususnya dalam bidang pengembangan web, keamanan siber, dan desain antarmuka berbasis UX/UI. Pengalaman PKL hendaknya dimanfaatkan sebagai portofolio profesional dan dasar untuk menghadapi dunia kerja yang kompetitif di bidang teknologi informasi.

3. Bagi Pihak Akademik

Disarankan agar perguruan tinggi memperkuat kerja sama dengan instansi pemerintah dan sektor industri, sehingga mahasiswa dapat memperoleh lebih banyak kesempatan untuk menerapkan ilmu secara praktis. Selain itu, pendampingan intensif dari dosen pembimbing selama PKL perlu terus ditingkatkan agar kegiatan berjalan terarah dan selaras dengan capaian pembelajaran program studi

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Puspitasari and A. Wibowo, “Pengembangan Mall Pelayanan Publik Berbasis Digital di Era Transformasi Pemerintahan,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Pemerintahan*, vol. 9, no. 2, pp. 45–54, 2023.
- [2] H. Harjanto, S. Nuraini, and R. Prasetyo, “Keterbukaan Informasi Publik dan Partisipasi Masyarakat dalam Layanan Digital Pemerintahan,” *Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, vol. 15, no. 1, pp. 12–25, 2022.
- [3] M. Santoso, A. Hidayat, and T. Nugroho, “Analisis Kepuasan Pengguna terhadap Website Pelayanan Publik Interaktif,” *Jurnal Sistem Informasi Publik*, vol. 6, no. 3, pp. 77–85, 2023.
- [4] Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Bangkalan, *Profil Instansi dan Program Kerja Tahun 2024*, Bangkalan: Diskominfo, 2024.
- [5] I. Setiawan and F. Kurniawan, “Penerapan Framework Laravel dalam Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Publik,” *Jurnal Rekayasa dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 2, pp. 98–107, 2023.
- [6] L. Yuliana, D. Pratama, and E. Rahman, “Integrasi Mahasiswa Informatika dalam Pengembangan Website Pemerintahan Daerah,” *Jurnal Pengabdian dan Inovasi Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 33–40, 2023.
- [7] H. Jogiyanto, *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [8] A. Wahid, *e-Government: Konsep, Pengembangan, dan Implementasinya di Indonesia*, Yogyakarta: Gava Media, 2010.
- [9] J. Nielsen, *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*, Indianapolis: New Riders Publishing, 2000.
- [10] M. Zainuddin, R. A. Sari, and H. Putra, “Tahapan Identifikasi Kebutuhan dalam Pengembangan Sistem Informasi Pemerintahan,” *Jurnal Teknologi dan Komputer Terapan*, vol. 5, no. 2, pp. 65–72, 2023.