

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 BUNGO

Pitriyana, Ami Anggraini Samudra*, Rini Novita

Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas PGRI Sumatera Barat, Jalan Gajah Mada, Gunung Pangilun, Padang Utara, Indonesia

fitriyana270519@gmail.com

ABSTRAK

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah suatu pelatihan dan kegiatan yang dilaksanakan secara terarah dan sistematis dengan pengawasan yang kompeten pada suatu bidang tertentu untuk memenuhi kebutuhan tenaga terampil pada bidang tersebut. Keseluruhan proses pengelolaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK Negeri 1 Bungo masih dilakukan secara konvensional sehingga akan memakan banyak waktu dan dapat terjadi kesalahan dalam penginputan data siswa. Penelitian perancangan sistem informasi manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) berbasis *web* di SMK Negeri 1 Bungo dilakukan dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *iteratif*. Model Iteratif memiliki empat tahapan yaitu *requirement*, *design* and *development*, *testing* dan *implementation*. Sistem informasi manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) berbasis *web* di SMK Negeri 1 Bungo dikembangkan menggunakan *framework CodeIgniter4* dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Berdasarkan hasil pengujian alpha (uji black and white box) berhasil karena semua hasil pengujian baik. Selain itu, dari hasil uji beta, selama proses peninjauan, para ahli memperoleh persentase penilaian sebesar 83,3%, dan nilai rata-rata penilaian survei pengguna adalah 92,7%. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian di atas, dapat dikatakan bahwa Sistem Informasi Manajemen PKL berbasis *web* yang dikembangkan di SMK Negeri 1 Bungo merupakan kebutuhan fungsional yang dapat mempermudah seluruh proses PKL di sekolah tersebut.

Kata kunci: Praktik Kerja Lapangan (PKL), SDLC, Iterative, *CodeIgniter4*

1. PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 menjelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK sebagai salah satu lembaga penyiapan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan harapan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan SMK menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan SMK bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan berperan serta dalam pendidikan lanjutan sesuai dengan program kejuruannya [1].

Penyelenggaraan pendidikan yang berbasis kompetensi, sekolah mendorong pembelajaran dan pengembangan siswa SMK untuk menjadi perusahaan industri yang kompeten, dengan fokus pada kinerja lokal, dan perusahaan atau industri yang memberikan gambaran tentang praktik kerja langsung di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI). Pendidikan kejuruan berperan aktif sebagai sarana pembinaan yang menentukan tingkat kesejahteraan masyarakat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 50 Tahun 2020 tentang Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah pembelajaran bagi Peserta Didik pada SMK/MAK, SMALB, dan LKP yang dilaksanakan melalui praktik

kerja di dunia kerja dalam jangka waktu tertentu sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan dunia kerja [2].

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMK Negeri 1 Bungo, bahwasannya pengelolaan program Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK Negeri 1 Bungo dalam menangani pengolahan data pada proses registrasi siswa, penentuan tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL), penyelenggaraan dan sistem penilaian siswa dilakukan secara konvensional. Proses Praktik Kerja Lapangan (PKL) di SMK Negeri 1 Bungo dimulai dengan melakukan peninjauan pada Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI) yang sudah terikat *Memorandum of Understanding* (MoU), tercatat sekitar 127 industri yang sudah bekerja sama dengan SMK Negeri 1 Bungo. Penentuan tempat Praktik Kerja Lapangan (PKL) berdasarkan daerah zona lokasi siswa dengan DUDI yang telah ditetapkan, selanjutnya akan dibagi oleh ketua jurusan masing-masing dimana siswa tersebut akan ditempatkan sesuai dengan permintaan kuota dari DUDI, setelah itu akan dilaksanakan pembekalan/*coaching* dan dilanjutkan dengan penentuan guru-guru produktif sebagai guru pembimbing dari tiap-tiap daerah, selanjutnya penyerahan siswa yang akan diantar oleh guru pembimbing masing-masing kepada DUDI yang telah ditetapkan untuk melakukan PKL sampai waktu yang telah ditetapkan.

Dengan memanfaatkan Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan (PKL) dapat menyederhanakan seluruh proses pengelolaan PKL yang semula dilakukan secara konvensional menjadi terkomputerisasi. Oleh karena itu, untuk mengatasi

permasalahan tersebut perlu dibuat sistem informasi manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) berbasis *website* yang dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi *terupdate* mengenai langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan setelah menyelesaikan proses pendaftaran PKL. Dengan adanya sistem informasi PKL diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengolah data pengelolaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan lebih efektif dan efisien. Selain itu, sistem informasi manajemen PKL diharapkan dapat memudahkan guru pembimbing untuk mengevaluasi, memberikan penilaian dan mengumpulkan laporan siswa PKL. Sistem informasi manajemen PKL diharapkan mampu memudahkan siswa *upload* laporan PKL ke sistem sehingga laporan tersebut tidak mudah rusak dan siswa tidak mengeluarkan banyak biaya untuk mencetak laporannya. Sistem informasi manajemen PKL diharapkan dapat membantu DUDI (Pamong) dengan mudah untuk *follow up* penerimaan siswa PKL pada DUDI, selain itu pamong dapat memberikan penilaian siswa secara *online* tanpa harus menilai melalui buku jurnal PKL dari sekolah.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Rosalina yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi manajemen PKL berbasis *website* yang dapat diakses secara *online*. Sehingga sistem informasi pengelolaan PKL mampu mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pengelolaan data kegiatan PKL serta mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data PKL di SMK Persada Bandar Lampung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem informasi manajemen PKL berbasis *web* di SMK Persada Bandar Lampung telah lolos uji *black box* dan mencapai hasil 100% dengan kondisi sangat baik [1].

2.2. Sistem

Sistem adalah tatanan yang terdiri dari beberapa komponen fungsional (termasuk unit fungsional dan tugas tertentu) yang saling berhubungan dan bersama-sama ditujukan untuk melakukan proses tertentu [3].

2.3. Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerimanya dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang dialami secara langsung maupun tidak langsung sebagai akibat pada saat pengumpulan data [4].

2.4. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang bekerja sama untuk merekam dan mengolah data serta menghasilkan informasi yang dapat digunakan

oleh pemangku kepentingan sebagai dasar pengambilan keputusan [5].

2.5. Sistem Informasi Manajemen (PKL)

Sistem informasi manajemen adalah sistem komputer yang dapat memberikan informasi kepada pengguna dengan kebutuhan yang sama [6].

Menurut [6] menjelaskan bahwa terdapat komponen sistem informasi manajemen yaitu:

- Perangkat Keras (*Hardware*) yaitu peralatan fisik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, *input*, mengolah, menyimpan dan mengeluarkan data hasil olahan berupa informasi.
- Perangkat Lunak (*Software*) yaitu sekumpulan program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu di komputer.
- Orang (*Brainware*) yaitu sumber daya manusia yang memiliki bagian terpenting dari komponen sistem manajemen informasi.
- Prosedur (*Procedure*) yaitu serangkaian tindakan atau aktivitas yang dilakukan berulang kali dengan cara yang sama.
- Basis Data (*Database*) yaitu kumpulan data yang terorganisir yang saling berhubungan sedemikian rupa sehingga memudahkan proses pencarian informasi.
- Jaringan Komputer dan Komunikasi Data yaitu suatu sistem koneksi yang memungkinkan beberapa pengguna untuk berbagi atau mengakses sumber daya.

2.6. Praktik Kerja Lapangan (PKL)

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah suatu bentuk pelatihan dan pendidikan yang dilakukan secara terarah dan sistematis dengan supervisi yang kompeten pada suatu bidang tertentu untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang ahli dalam bidang tersebut [6].

2.7. Website

Website adalah kumpulan dari halaman *web* yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya [6].

2.8. Software Development Life Cycle (SDLC)

SDLC (*Software Development Life Cycle*) adalah tahap pekerjaan yang dilakukan oleh analis sistem dan pemrogram untuk mengumpulkan informasi sistem dan cara mengembangkannya [7].

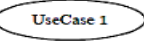
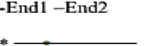
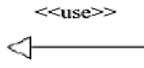
2.9. Model Iterative

Model *iterative* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan tim pengembang perangkat lunak untuk menggunakan unsur-unsur yang bersifat berulang dan berjalan dalam waktu yang bersamaan. Model *iterative* terdiri dari 4

buah tahapan yaitu *requirement, design and development, testing dan implementasi* [7].

2.10. Unified Modeling System

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa visualisasi atau gambar standar industri untuk mengembangkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML digunakan sebagai alat untuk mendukung pendekatan analisis objek [5].

Simbol	Nama	Keterangan
 Actor 1	Aktor	Merupakan Penggunaan dari sistem. Penamaan aktor menggunakan kata benda.
	Use Case	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Penamaan use case dengan kata kerja.
	Asosiasi	Hubungan antara aktor dengan use case
	Include	Hubungan antara use case dengan use case, include menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
	Extends	Hubungan antara use case dengan use case, extends menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

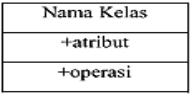
Gambar 1. Simbol Use Case Diagram [8]

Use case diagram menunjukkan apa saja yang bisa dijalankan oleh aktor dan sistem yang berada pada use case tersebut. *Use case diagram* menunjukkan cara-cara aktor berkomunikasi dengan sistem untuk memenuhi kebutuhan fungsional yang dijelaskan pada sub bagian sebelumnya.

Gambar	Keterangan
	Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	End Point, akhir aktivitas
	Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	Fork/percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	Join (penggabungan) atau rake, digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi
	Decision Points, menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, True dan False
	Swimlane, pembagian activity diagram untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

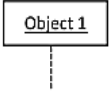
Gambar 2. Simbol Activity Diagram [9]

Activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan yang digunakan sebagai penjelasan aktivitas program tanpa melihat coding atau tampilan.

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka/Interface 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity.
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan multiplicity.
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
Agresiasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.

Gambar 3. Simbol Class Diagram [8]

Class diagram adalah diagram yang menampilkan beberapa kelas yang disertai dengan atribut-atribut di dalamnya, di mana kelas-kelas tersebut saling berelasi dengan yang lainnya sesuai sistem yang dikembangkan.

Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masa hidup dari objek
Message 1 	Pesan	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.
Message 2 	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

Gambar 4. Simbol Sequence Diagram [8]

Sequence diagram adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek. Isi

dari *sequence diagram* harus sama dengan *use case* dan diagram kelas.

2.11. MYSQL

MySQL merupakan suatu sistem manajemen basis data atau “DBMS”. Basis data relasional tempat disimpannya data dalam tabel yang terpisah tergantung pada penggunaannya. MySQL tidak menyimpan seluruh data dalam satu tabel besar. Beberapa diantaranya dihubungkan dengan hubungan yang menautkan data dalam tabel-tabel [10].

2.12. Framework Codeigniter

CodeIgniter merupakan salah satu kerangka kerja PHP dengan MVC (*Model, View, Controller*) berfungsi mengembangkan suatu *web* dinamis dengan memakai PHP yang nantinya akan mempersingkat proses pengembangan dalam mengerjakan sebuah aplikasi [10].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengembangan sistem yang dibangun, penulis menggunakan beberapa alat bantu berupa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Observasi

Pada metode ini peneliti melakukan survei lokasi untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan praktek kerja lapangan di SMA Negeri 1 Bungo.

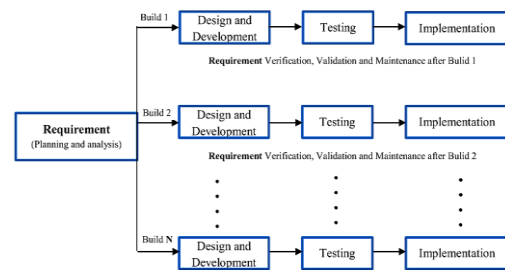
b. Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara terhadap kepala sekolah SMA Negeri 1 Bungo tukar informasi mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses praktek kerja lapangan di SMA Negeri 1 Bungo.

3.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penelitian ini dilakukan dengan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model iteratif. Model iteratif terdiri dari empat langkah: *requirement, design and development, testing dan implementation*.

Model *Iterative* pertama kali dikembangkan oleh seorang professor di Departemen Ilmu Komputer di *Universitas Southern California* dan juga seorang anggota *National Academy of Engineering* yang bernama Dr. Barry Boehm pada tahun 1988 [11]. Tahapan pengembangan dengan model *iterative* dapat dijelaskan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 5. Model *Iterative* Modifikasi [12]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi program atau sistem adalah tahapan pelaksanaan program yang telah dibuat untuk mengetahui hasil yang dirancang sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Perancangan sistem informasi ini menggunakan *software Xampp Control Panel* sebagai *server* untuk sistem yang dibangun, *Visual Studio Code* sebagai *text editor* dan *CodeIgniter4* sebagai *framework*.

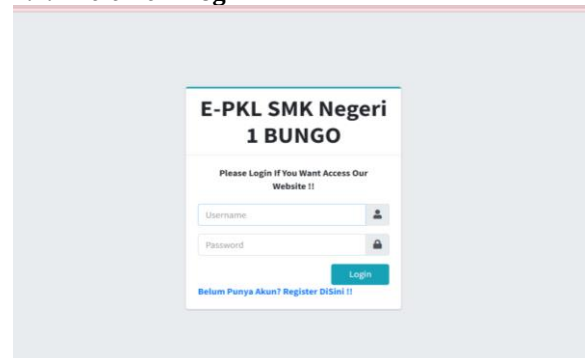
4.1. Halaman Home Sistem



Gambar 6. Halaman *Home*

Halaman *home* atau tampilan awal dari semua sistem sebelum masuk ke halaman *login* dan *register* adalah halaman utama yang menampilkan beberapa menu didalamnya.

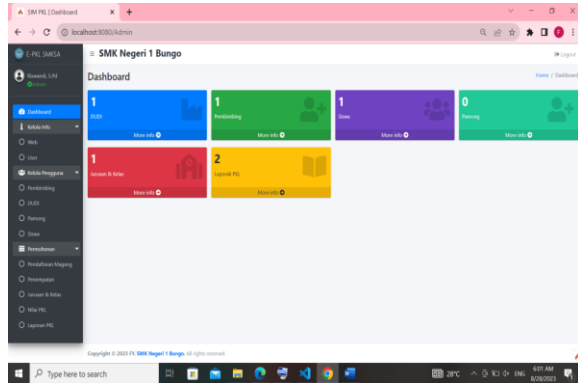
4.2. Halaman Login



Gambar 7. Halaman *Login* SIM PKL

Menjelaskan bahwa untuk masuk ke sistem informasi PKL maka pengguna harus memasukkan *username* dan *password* yang sebelumnya telah melakukan *registrasi* kemudian klik tombol *login* dan akan diarahkan ke halaman *dashboard user*.

4.3. Halaman Dashboard Admin

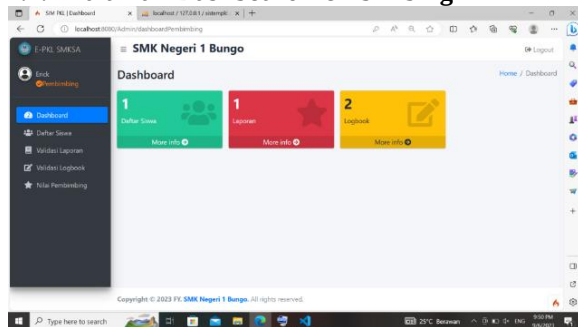


Gambar 8. Halaman Dashboard Admin

Pada gambar menjelaskan beberapa menu yang terdapat di dalam *dashboard* admin yaitu sebagai berikut :

- Kelola info : pada kelola info terdapat menu web dan user. Menu kelola info hanya bisa diakses oleh admin saja. Pada menu kelola info web admin bisa mengedit mengenai profil sekolah dan lainnya. Sedangkan pada menu kelola info user, admin dapat mengelolah seperti tambah, edit dan delete data profil user.
- Kelola pengguna : pada kelola pengguna terdapat beberapa menu seperti pembimbing, siswa, DUDI dan pamong. Admin dapat tambah, edit dan hapus data di dalam menu tersebut.
- Kelola pengguna : pada kelola pengguna terdapat beberapa menu seperti pembimbing, siswa, DUDI dan pamong. Admin dapat tambah, edit dan hapus data di dalam menu tersebut.

4.4. Halaman Dashboard Pembimbing



Gambar 9 . Halaman Dashboard Pembimbing

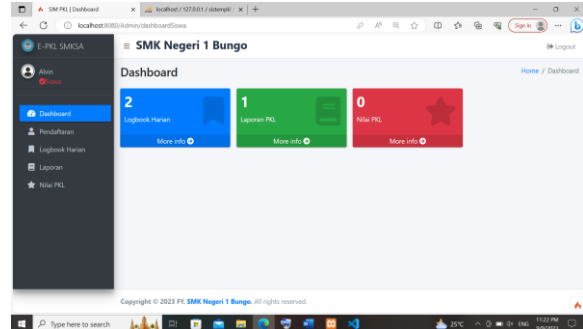
Pada gambar 38 terdapat beberapa menu yang dapat di jelaskan sebagai berikut:

- Daftar siswa: pada menu daftar siswa, pembimbing dapat mengakses data siswa seperti penempatan tempat PKL siswa dan lainnya.
- Validasi *logbook*: pada menu *logbook*, pembimbing dapat memvalidasi *logbook* atau kegiatan harian siswa *pkl*.

c) Validasi laporan: pada menu laporan ini, pembimbing dapat memvalidasi laporan yang telah di *upload* oleh siswa.

d) Nilai pembimbing: pada menu ini, pembimbing dapat menginputkan nilai siswa *pkl* bimbingannya.

4.5. Halaman Dashboard Siswa



Gambar 10. Halaman Dashboard Siswa

Pada gambar 10 terdapat beberapa menu yang dapat di jelaskan sebagai berikut:

- Pendaftaran : pada menu pendaftaran, siswa dapat melakukan pendaftaran PKL, yang kemudian akan di proses oleh admin PKL untuk diterima.
- Logbook harian : pada menu ini siswa dapat menginputkan kegiatan selama PKL ke dalam logbook, yang nantinya akan di validasi oleh pembimbing.
- Laporan : pada menu ini, siswa dapat mengupload laporan akhir PKL ke dalam system, yang nantinya akan di validasi oleh pembimbing.
- Nilai PKL : pada menu ini, siswa dapat mengakses nilai PKL yang telah di inputkan oleh pembimbing dan pamong.

4.6. Pembahasan

Tabel 1. Persentase Validasi Tenaga Ahli

Kriteria	Persentase Nilai (%)	Keterangan
<i>Functionality</i>	83,3%	Sangat Setuju
<i>Reliability</i>	79,16%	Sangat Setuju
<i>Usability</i>	87,5%	Sangat Setuju
<i>Efficiency</i>	81,25%	Sangat Setuju
<i>Maintainability</i>	81,25%	Sangat Setuju
<i>Portability</i>	87,5%	Sangat Setuju
Rata-Rata	83,3%	Sangat Setuju

Pengujian beta yang dilakukan oleh ahli sistem informasi PKL menghasilkan skor rata-rata sebesar 83,3%, dengan hasil 'sangat dapat diterima'. Oleh karena itu, sistem ini dapat digunakan untuk meningkatkan *Performance Management System* (PMS) pada SMK Negeri 1 Bungo. Untuk menilai kelayakan sistem, sistem dan survei dikirim ke auditor untuk dievaluasi kelayakannya. Berdasarkan hasil dan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan

sistem manajemen data (DMS) harus sebisa mungkin mencegah kesalahan. Selain itu, sistemnya tidak sulit digunakan.

Tabel 2. persentase penilaian pengguna

Kriteria	Persentase Nilai (%)	Keterangan
Tampilan Website	95%	Sangat Setuju
Menu Website	90%	Sangat Setuju
Isi (konten website)	91%	Sangat Setuju
Kemudahan Penggunaan	90%	Sangat Setuju
Kemanfaatan	97,5%	Sangat Setuju
Rata-Rata	92,7%	Sangat Setuju

Berdasarkan hasil uji beta pengguna sistem informasi manajemen lapangan (PKL), rata-rata 92,7% hasilnya 'sangat setuju'. Oleh karena itu, berikut ini dapat disimpulkan mengenai sistem informasi fungsional dan non-fungsional manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) sudah baik bagi pengguna. Sehingga sistem manajemen Praktik Kerja Lapangan (PKL) dapat digunakan oleh SMK Negeri 1 Bungo untuk memberikan informasi mengenai PKL dan mempermudah proses kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) mulai dari pendaftaran hingga evaluasi bagi pengguna sistem. Hal ini selaras dengan pendapat [13] bahwa pengujian beta merupakan pengujian berdasarkan umpan balik yang diambil dari pengguna aplikasi.

Berdasarkan hasil dan pengujian di atas, dapat dikatakan bahwa sistem informasi manajemen praktik lapangan (PKL) yang dikembangkan sudah baik bagi penggunaanya ditinjau dari alur fungsional dan non fungsional sistem.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengujian Alpha (pengujian *white box*, pengujian *black box*) dan pengujian Beta. Berdasarkan hasil pengujian Alpha (pengujian *black box* dan *white box*) dapat disimpulkan bahwa pengujian alpha telah berhasil diselesaikan. Selain itu, berdasarkan hasil pengujian beta yang dilakukan sebagai bagian *verifikasi*, para ahli memperoleh hasil yang sepenuhnya konsisten dengan nilai rata-rata sebesar 83,3%. Nilai rata-rata pertanyaan survei pengguna adalah 92,7% sangat setuju. Adapun saran yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan lebih lanjut dalam upaya peningkatan kualitas sistem yang sudah ada yaitu:

Bagi sekolah, memiliki sistem yang lebih efisien dan informasi yang dapat ditindaklanjuti membuat pengelolaan data menjadi lebih mudah, sehingga sekolah harus dapat menerapkan sistem manajemen praktik lapangan (PKL) dengan baik.

Memperbarui antarmuka dan sistem informasi, karena seiring berjalannya waktu akan muncul fitur-

fitur baru yang dapat memudahkan pekerjaan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. S. Rosalina and L. Andraini, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN," vol. 2, no. 11, pp. 1–15, 2022.
- [2] Aris, N. Hose Munthe, F. Ikhwanul Hartanto, and D. Ahmad Syampurna, "Implementasi Sistem Monitoring Laporan Kerja Praktek Lapangan Berbasis Web Pada SMK Citra Madani Kabupaten Tangerang," *Technomedia J.*, vol. 6, no. 2, pp. 212–222, 2021, doi: 10.33050/tmj.v6i2.1528.
- [3] D. Widiyanto, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori Berbasis Web (Studi Kasus: SMK YPT Purworejo)," *J. Ekon. dan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–31, 2022.
- [4] K. Artaye, Aswin, D. T. Widakdo, and D. Wahyudi, "Sistem Informasi Manajemen pengelolaan Laporan Kerjasama Berbasis Web," *J. Innov. Res. Knowl.*, vol. 2, no. 3, pp. 805–809, 2022, [Online]. Available: <https://www.bajangjournal.com/index.php/JIRK/article/view/3142/2257>
- [5] J. S. Pasaribu, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Di Smk Plus Pratama Adi Bandung," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 7, no. 2, pp. 148–158, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol7.iss2.2021.552.
- [6] Y. Rahmanto, Istikomah, and Styawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Menggunakan Metode Web Engineering," *Jdmsi*, vol. 2, no. 1, pp. 24–30, 2021, [Online]. Available: <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JDMSI/article/view/987>
- [7] E. Sovyan, P. Giawa, T. Mary, and A. A. Samudra, "Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Laboratorium Pendidikan Informatika Universitas PGRI Sumatera Barat Design of Scheduling Information System for Informatics Education Laboratory Universitas PGRI Sumatera Barat," vol. 1, no. 2, pp. 1–6, 2022, doi: 10.22202/jurteii.2022.5706.
- [8] Fitri Ayu and Nia Permatasari, "perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian," *J. Infra tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018, [Online]. Available: <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JI/article/download/33/25>
- [9] M. S. H. Simarangkir, "Rancang bangun sistem informasi penjadwalan mata pelajaran berbasis web," *Electro Luceat*, vol. 7, no. 1, pp. 48–59, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/340>
- [10] M. S. P. Utama, D. S. Rusdianto, and F. Amalia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik

- Kerja Lapangan berbasis Web (Studi Kasus : Program Studi Teknik Informatika Universitas Brawijaya),” vol. 6, no. 4, pp. 1693–1701, 2022.
- [11] O. J. Okesola, A. A. Adebisi, A. A. Owoade, O. Adeaga, O. Adeyemi, and I. Odun-Ayo, *Software Requirement in Iterative SDLC Model*, vol. 1224 AISC. Springer International Publishing, 2020. doi: 10.1007/978-3-030-51965-0_2.
- [12] A. A. Samudra, K. B. Seminar2, and Widodo3, “Jurnal Edik Informatika Jurnal Edik Informatika,” *Penelit. Bid. Komput. Sains dan Pendidik. Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 9–18, 2020.
- [13] H. A. Mumtahana, “Perancangan Sistem Informasi Prakerin Universitas PGRI Madiun Berbasis Web,” vol. 3, no. 1, pp. 37–44.