

APLIKASI MANAJEMEN PROJECT BERBASIS WEB PADA STUDIO PADAS ANIMATION SMK NEGERI 2 BANJARMASIN

Indra Wahyudi^{1*}, Budi Setiadi², Rezky I.Y Anwar³

¹Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, NPM18630143

²Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, NIDN0011107501

³Teknik Informatika, 55201, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, NIDN1121099001

email : indrawahyudi3498@gmail.com

ABSTRAK

Pertumbuhan teknologi informasi sudah merubah arah industri untuk membuat pemagangan menjadi lebih fleksibel. Magang sekarang bukan lagi hanya sebagai tempat mengasah keahlian, tetapi juga menjadi media menambah pengalaman, pengembangan diri dan memperoleh hal baru. Studio Padas Animation menjadi salah satu tempat untuk siswa dan siswi yang memiliki kompetensi dibidang animasi untuk melakukan kegiatan magang peserta didik. Studio Padas Animation SMK Negeri 2 Banjarmasin pada saat ini masih belum memanfaatkan sebuah sistem untuk kegiatan magang.

Berdasarkan masalah yang dihadapi maka tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat mengelola data pengajuan magang, pembimbing, studio, project, surat balasan diterima dan ditolak magang, surat keterangan magang, sertifikat serta pembuatan laporan. Perancangan dilakukan menggunakan metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil dari aplikasi ini diharapkan diantaranya pengelolaan data dapat menjadi terkomputerisasi dan terpusat yang memudahkan dalam mengelola data, pengarsipan, dan pelaporan akan lebih mudah dan efektif.

Kata Kunci: *Aplikasi, Magang, Project, Animasi, SMK*

ABSTRACT

The growth of information technology has changed the direction of the industry to make apprenticeships more flexible. Internships are now no longer just a place to hone skills, but also a medium to gain experience, self-development and acquire new things. Padas Animation Studio is one of the places for students who have competence in the field of animation to conduct student internships. Studio Padas Animation SMK Negeri 2 Banjarmasin at this time still does not utilize a system for internship activities.

Based on the problems faced, the purpose of this study is to design an application that can manage internship submission data, supervisors, studios, projects, reply letters accepted and rejected internships, internship certificates, certificates and report generation. The design was carried out using qualitative methods with interview techniques, observation, and literature study. The results of this application are expected to include computerized and centralized data management which makes it easier to manage data, archiving, and reporting will be easier and more effective.

Keywords: *application, internship, Project, Animation, SMK.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi informasi sudah merubah arah industri untuk membuat pemagangan menjadi lebih fleksibel. Pelaku industri sadar betul bahwa beberapa pekerjaan sudah dapat diselesaikan dari mana pun tanpa mengharuskan datang ke studio. Magang sekarang bukan lagi hanya sebagai tempat mengasah keahlian, tetapi juga menjadi media menambah pengalaman, pengembangan diri dan memperoleh hal baru.

Seiring berkembangnya teknologi informasi saat ini, maka suatu instansi harus mengimbangnya dengan cara meningkatkan para tenaga kerja yang berkualitas dalam bidang teknologi informasi agar dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam bekerja. Magang atau *On Job Training* merupakan salah satu contoh kegiatan yang bertempat di lingkungan kerja langsung. Magang termasuk kedalam bentuk penerapan sistematis antara program pendidikan yang ada di sekolah dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung di dunia kerja agar mendapatkan tingkat keahlian tertentu.

Studio Padas Animation menjadi salah satu tempat untuk siswa dan siswi yang memiliki kompetensi dibidang animasi untuk melakukan kegiatan magang. Bertempat di SMK Negeri 2 Banjarmasin, studio Padas Animation memiliki kapasitas yang dapat menampung 20 orang, memiliki 15 unit komputer yang sudah sesuai dengan standar industri animasi, dan 5 unit Laptop pendukung, studio ini masih belum dapat memenuhi kebutuhan seluruh siswa yang ingin melakukan kegiatan magang, baik siswa SMK Negeri 2 sendiri maupun dari sekolah luar yang ingin magang di studio Padas Animation.

Studio Padas Animation pada saat ini masih belum memanfaatkan sebuah sistem yang terintegrasi yang dapat melakukan management project maupun melakukan pendataan siswa ataupun siswi yang ingin melakukan magang secara online. Penyampaian informasi juga hanya dilakukan melalui media sosial dan untuk data laporan masih diolah manual menggunakan Microsoft Office Word dan Microsoft Office Excel.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka diperlukan adanya sebuah aplikasi Manajemen Project, maka laporan penyusunan skripsi ini mengangkat “APLIKASI MANAJEMEN PROJECT BERBASIS WEB PADA STUDIO PADAS ANIMATION SMK NEGERI 2 BANJARMASIN”

Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan acuan atau arah penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diambil rumusan masalahnya yaitu:

REFERENSI

- Admin. (2015, Juni 15). *Sejarah Singkat*. Retrieved from <https://smkn2-bjm.sch.id/>:
https://smkn2-bjm.sch.id/?page_id=1
- Charis. (2021, Maret 25). *Pengertian Magang (Praktik Kerja Industri)*. Retrieved from <https://www.charis.id/>: <https://charis.id/pengertian-magang/>
- Anhar. (2010). PHP & MySQL Secara Otodidak - Google Buku. In *Mediakita*. MediaKita.
https://www.google.co.id/books/edition/PHP_MySql_Secara_Otodidak/J711efbP9LYC?hl=id&gbpv=1&dq=mysql&pg=PA45&printsec=frontcover
- Charis. (2021). \surd *Pengertian Magang (Praktik Kerja Industri) Lengkap*.
<https://www.charis.id/pengertian-magang/>
- Elisabet Yunaeti Anggraeni. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=8VNLDwAAQBAJ>
- Gaol, C. J. L. (2008). *Sistem Informasi Manajemen*. Grasindo.
<https://books.google.co.id/books?id=VFFQD2eHGYYC>
- Hamidin, M. D. (2017). *Analisis Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*. In *Deepublish*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=MjxyDwAAQBAJ>
- Hidayat, C. (2018). *Pengertian Metode Waterfall Dan Tahap-Tahapnya - Ranah Research*.
<https://ranahresearch.com/metode-waterfall/>
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=zRq2O7VkNSgC>
- Jayanti, N. K. D. A., & Sumiari, N. K. (2018). *Teori Basis Data*. In *Www.Kajianpustaka.Com* (Issue February). Penerbit Andi.
<https://books.google.co.id/books?id=Tn2DDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=basis+data+erd&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj9rSG6srrAhXSdn0KHTijACAQ6AEwAXoECAIQAg#v=onepage&q=basis data erd&f=false>
- Kusrini. (2007). *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Penerbit Andi.

<https://books.google.com/books?id=NaKZX-XsJdEC&pgis=1>

Mardalena,Sarinah. (2017). *Pengantar Manajemen*. Deepublish.

<https://books.google.co.id/books?id=NBExDwAAQBAJ>

Nurdiansyah,Haris ; Saepul, R. (2019). *Pengantar Manajemen: Diandra Kreatif*. Diandra

Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=ZjqnDwAAQBAJ>

Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL \& Javascript*.

Anak Hebat Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=HsnyDwAAQBAJ>

Triyani Budyastuti, SE., M.Ak;Suryadharma SIM, SE., M.Ak., CIBA, C. (2019). *Sistem*

Informasi Manajemen. Uwais Inspirasi Indonesia. <https://doi.org/10.31219/osf.io/v84sx>