

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna merupakan instansi pemerintah yang berada di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Diskominfo Kabupaten Natuna memiliki tugas dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika serta dipercaya sebagai pengelola teknologi informasi dan komunikasi di wilayah Kabupaten Natuna. Lembaga ini menjadi pusat informasi yang mendukung kebutuhan komunikasi data pemerintah daerah maupun masyarakat umum.

Pemerintah Kabupaten Natuna telah menginstruksikan kepada seluruh organisasi perangkat daerah untuk mengembangkan website dan sistem informasi guna mendukung pelayanan publik berbasis digital. Pengembangan tersebut dilaksanakan oleh tim programmer dari Diskominfo Kabupaten Natuna yang bertanggung jawab dalam membangun, mengelola, dan memelihara sistem berbasis teknologi informasi.

Dalam konteks kerja praktik ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam proses rancang bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna. Sistem ini dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pengelolaan data peminjaman fasilitas olahraga yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Melalui sistem ini, proses pencatatan peminjaman, pengembalian, serta pengelolaan jadwal penggunaan fasilitas dapat dilakukan secara lebih efisien, transparan, dan terstruktur.

Dengan sistem informasi berbasis web ini, data peminjaman dan penggunaan fasilitas olahraga dapat tersimpan secara digital dalam database, sehingga mengurangi risiko kehilangan data serta memudahkan proses pencarian dan rekapitulasi informasi. Hal ini mendukung efisiensi kerja dan pelayanan yang lebih optimal bagi instansi maupun masyarakat pengguna fasilitas olahraga.

Selain memberikan manfaat praktis bagi instansi, kerja praktik ini juga menjadi sarana bagi penulis untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam konteks dunia kerja yang nyata. Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses pengembangan sistem informasi, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga implementasi.

Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP tanpa framework dengan dukungan database MySQL. Untuk perancangan antarmuka pengguna, penulis memanfaatkan aplikasi Figma, sedangkan metode pengembangan yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD). Dengan pendekatan fullstack, penulis terlibat dalam keseluruhan proses pengembangan aplikasi web, baik dari sisi antarmuka pengguna (client-side) maupun sisi logika dan penyimpanan data (server-side), sehingga memberikan pemahaman menyeluruh mengenai siklus pengembangan sistem informasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah:

- a. Dengan menggunakan sistem informasi peminjaman fasilitas olahraga berbasis *web*, proses pengolahan data peminjaman dapat dilakukan secara terstruktur dan terdokumentasi dengan baik, sehingga meminimalisir risiko kesalahan pencatatan maupun kehilangan data.
- b. Memudahkan petugas administrasi dalam mencatat, memantau, dan mengelola jadwal penggunaan fasilitas olahraga, termasuk riwayat peminjaman dan pengembalian secara digital.

- c. Mendukung proses pengarsipan data, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pelaporan.
- d. Meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas kerja dalam pengelolaan fasilitas olahraga melalui sistem yang terotomatisasi dan mudah diakses oleh pengguna maupun administrator.

1.3 Hasil Proyek Kerja Praktik

Berdasarkan hasil pengerjaan sistem yang telah disusun, target dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah rancang bangun website pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna. Sistem tersebut mencakup perancangan fitur Pengajuan Peminjaman dan konfirmasi peminjaman . Aplikasi ini dibangun menggunakan php tanpa menggunakan framework.