

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang tidak akan ada hentinya, sejak seseorang dilahirkan hingga akhir hayatnya. Pendidikan merupakan elemen yang penting bagi berlangsungnya hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan manusia yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan peranannya dalam masyarakat. Pendidikan menjadi tolok ukur keberhasilan suatu bangsa. Pembangunan akan maju apabila didukung dengan pendidikan yang bermutu. Pendidikan dikatakan bermutu apabila proses pembelajaran berlangsung efektif dan peserta memperoleh pengalaman yang bermakna bagi dirinya. Di dalam Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dikemukakan pengertian dari pendidikan yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bangsa kita dituntut untuk dapat mempersiapkan diri khususnya dalam mempersiapkan SDM yang unggul, padahal faktor utama yang menentukan mampu tidaknya bersaing adalah SDM yang memiliki kompetensi, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mampu menghasilkan produk unggul. Karena itu, mempersiapkan SDM harus dilaksanakan secara sungguh dan terencana dengan baik. Jenis pendidikan

yang dibutuhkan untuk situasi seperti sekarang adalah pendidikan yang dapat membekali peserta didik, melalui ketrampilan aplikatif yang dikemudian hari bisa dirasakan dalam lingkungan masyarakat. Eksistensi pendidikan akan menentukan kualitas sumber daya manusia. Indikasi sumber daya manusia yang berkualitas salah satunya adalah terbentuknya tenaga kerja profesional yakni terampil dan ahli dalam bidangnya. Salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan tenaga profesional adalah Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan disebutkan juga bahwa Standar kompetensi lulusan pada satuan pendidikan menengah kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 adalah sebagai berikut : (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi;

dan (d) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Pada sisi lain, keadaan pendidikan kejuruan yang ada saat ini cukup memprihatinkan. Keadaan ini ditandai dengan adanya isu bahwa terdapat kesenjangan antara pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki lulusan pendidikan kejuruan dengan pengetahuan dan ketrampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Hal ini sesuai dengan pendapat Slamet (dalam Suparmin, 1998 : 3) yang menyatakan bahwa ketidaksiapan Sekolah Menengah Kejuruan bukan disebabkan oleh mutunya yang rendah akan tetapi karena ketidaksesuaian antara pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dengan tuntutan kerja.

Salah satu kebijakan yang menjadi dasar pengembangan Pendidikan Menengah Kejuruan adalah kebijakan *Link and Match*. Pendekatan tersebut menggambarkan suatu sistem pendidikan yang merupakan perpaduan saling mengisi dan melengkapi antara pendidikan di SMK dengan pelatihan keahlian profesi yang didapatkan melalui pengalaman bekerja langsung di Dunia Kerja.

Realisasi kebijakan Link and Match dilakukan pendidikan kejuruan dengan mengadakan perubahan-perubahan secara mendasar yaitu dari sistem konvensional menuju Pendidikan Sistem Ganda (PSG). Sistem konvensional memiliki banyak kelemahan, antara lain : kurang mempersiapkan siswanya untuk memasuki lapangan kerja, tidak efisien, kurang mampu menjaga relevansi dengan tuntutan pasar kerja, dan kurang mutakhir (konservatif). Sedang PSG dipandang lebih banyak memberikan

keuntungan, baik bagi siswa, bagi Dunia Kerja maupun bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Keuntungan lain yang dipandang lebih bernilai adalah bahwa PSG mampu memberikan pengalaman kerja sarat nilai.

PSG merupakan suatu kombinasi antara penyelenggaraan pembelajaran di sekolah (SMK) dengan penyelenggaraan praktik kerja industri (PRAKERIN) di institusi kerja pasangan (perusahaan jasa, dagang, industri), secara sinkron dan sistematis, bertujuan menghantarkan peserta didik pada penguasaan kemampuan kerja tertentu, sehingga menjadi lulusan yang berkemampuan relevan seperti yang diharapkan.

Salah satu program tahunan SMK yang mengacu pada penerapan pendidikan sistem ganda dalam meningkatkan dedikasi kerja lapangan siswa-siswanya adalah dengan praktik kerja industri (PRAKERIN). PRAKERIN merupakan salah satu program intrakurikuler pendidikan di SMK. Pelaksanaan PRAKERIN merupakan bagian dari pendidikan sistem ganda (PSG) yang merupakan inovasi pada program SMK dimana peserta didik melakukan praktik kerja (magang) di perusahaan atau industri yang merupakan bagian integral dari proses pendidikan dan pelatihan di SMK. Pendidikan sistem ganda diilhami oleh program dua sistem (dual based program) yang dilakukan di Jerman. Mulai diberlakukan di Indonesia berdasarkan kurikulum SMK tahun 1994.

Kegiatan PRAKERIN ini merupakan kontrol kualitas siswa, apakah siswa SMK telah memenuhi kompetensi sebagaimana yang dipersyaratkan industri, apakah telah memenuhi prinsip keterkaitan dan ketepatan (*link*

and match) programnya dengan industri. Peran berikutnya adalah mengemban fungsi kehumasan (*public relation*) bagi lembaga SMK, akan memberikan pandangan positif melalui para siswa yang memiliki sikap dan kemampuan yang baik selama melaksanakan PRAKERIN, atau sebaliknya terjadi pandangan negatif jika sikap dan kemampuan siswa kurang baik. PRAKERIN juga dapat berperan sebagai pemasaran lulusan, atau kegiatan kemitraan lainnya dengan industri seperti penelitian, pengabdian masyarakat dan sebagainya, yang kesemuanya harus saling memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak.

Sebagai gambaran penelitian ini dilakukan di SMK Dhuafa Padang. Yang beralamat di Jl.M. Thamrin, No. 93 Ranah Kec. Padang Selatan, Kab. Kota Padang, Prov. Sumatra Barat. Sekolah tersebut didirikan untuk menyelamatkan anak-anak yang tidak mampu tetapi memiliki motivasi sekolah yang tinggi, mempunyai empat jurusan yaitu Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, dan Teknik Pemodelan dan Informasi Bangunan. Untuk mendukung sarana belajar mengajar di SMK, pihak sekolah telah menyediakan berbagai fasilitas pendukung. Adapun fasilitas yang disediakan adalah bengkel dan unit produksi untuk setiap jurusan, Lab Komputer, Perpustakaan, dan sarana lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, SMK Dhuafa Padang melaksanakan PRAKERIN pada kelas XII. Tata cara yang harus ditempuh oleh para siswa yang akan melaksanakan PRAKERIN adalah siswa mencari lokasi (DU/DI) yang mau ditempati dan mengadakan perjanjian

lisan, siswa membuat surat permohonan praktik industri yang ditandatangani oleh Ketua Program Studi, Ketua Pokja PSG dan Kepala Sekolah, siswa mengantarkan surat permohonan PRAKERIN ke DU/DI dan meminta pengesahan/persetujuan tertulis bahwa siswa tersebut diterima.

Siswa diwajibkan mengikuti pembekalan dari sekolah terkait pelaksanaan PRAKERIN, tata tertib dan mekanisme pelaksanaan PRAKERIN dari pihak sekolah, selain itu juga harus mengikuti upacara pelepasan di sekolah dan serah terima pembimbing. Selama melaksanakan PRAKERIN siswa diminta untuk membuat jurnal kegiatan yang dilakukan selama mengikuti kegiatan PRAKERIN berdasarkan jurnal kegiatan selama melaksanakan PRAKERIN tersebut.

Adapun kriteria pemilihan DU/DI tempat PRAKERIN adalah perusahaan yang memiliki fasilitas sesuai kompetensi keahlian yang dibutuhkan, sanggup menerima siswa yang akan melaksanakan PRAKERIN, sanggup menyediakan pembimbing dari perusahaan, mempunyai dedikasi untuk menerapkan nilai-nilai kedisiplinan, kreatifitas, dan rasa tanggung jawab terhadap siswa yang melaksanakan PRAKERIN, sanggup memberikan evaluasi kinerja siswa PRAKERIN yang dituangkan dalam penilaian hasil kegiatan pendidikan dengan sistem ganda di industri pada buku laporan pembimbingan dari industri/perusahaan.

Permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan prakerin di SMK Dhuafa padang saat ini adalah banyaknya peserta yang mengikuti pelaksanaan prakerin. Hal tersebut tentu saja akan menimbulkan dalam kesenjangan

selama proses informasi pelaksanaan prakerin, diantaranya ada beberapa siswa yang kesulitan mendapatkan informasi dan proses pengelolaan data.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengolah data prakerin secara keseluruhan, serta menghasilkan sebuah informasi evaluasi penilaian prakerin untuk pihak sekolah. Evaluasi penilaian prakerin dilakukan untuk memonitoring dan mengukur ketercapaian tujuan dari pelaksanaan program prakerin yang telah ditetapkan melalui strategi pengelolaan yang tepat. Maka, sangat menarik untuk melakukan penelitian dalam rangka skripsi dengan tema **“Perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Industri Berbasis Web di SMK Dhuafa Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Proses pengolahan data peserta prakerin yang masih berupa dokumen cetak yang dapat hilang maupun rusak.
2. Informasi yang disampaikan masih diberitahu secara lisan atau ditempel pada papan pengumuman sehingga penyebaran informasi mengenai prakerin kurang luas.
3. Belum adanya sistem informasi praktek kerja industri berbasis *Web*.
4. Proses pendaftaran praktek kerja industri masih berbentuk pencatatan dalam bentuk dokumen yang dapat memperlambat dalam proses pendaftaran siswa peserta praktek kerja industri.

5. Proses pendataan siswa peserta praktek kerja industri masih dalam bentuk buku yang dapat memperlambat pencarian data siswa peserta prakerin.

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Validasi perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Industri Berbasis *Web* di SMK Dhuafa Padang?
2. Bagaimana Praktikalitas perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Industri Berbasis *Web* di SMK Dhuafa Padang?
3. Bagaimana Efektifitas perancangan Sistem Informasi Praktik Kerja Industri Berbasis *Web* di SMK Dhuafa Padang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat Validitas *website* Praktik Kerja Industri di SMK Dhuafa Padang.
2. Untuk mengetahui tingkat Praktikalitas *website* Praktik Kerja Industri di SMK Dhuafa Padang.
3. Untuk mengetahui tingkat *website* Praktik Kerja Industri di SMK Dhuafa Padang.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pembuatan *Web* Praktik Kerja Industri.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dan siswa dalam proses pelaksanaan PRAKERIN.

3. Bagi Pengembangan Keilmuan

Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

F. Spesifikasi Produk yang dibuat

Produk yang dibuat dari penelitian ini adalah *Web* Praktik Kerja Industri di SMK Dhuafa Padang, secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. *Web* Praktik Kerja Industri ini dapat dibuka di *smartphone*.
2. *Web* Praktik Kerja Industri ini dibuat dengan menggunakan *Software* Aplikasi *Notepad++* dan *visual studio code*.
3. Aplikasi tambahan pengolahan grafis seperti *Adobe Photoshop* yang digunakan untuk pengolahan gambar.
4. *Web* Praktik Kerja Industri memiliki halaman admin, guru dan siswa.
5. Keunggulan *Web* Praktik Kerja Industri ini lebih praktis, desainnya lebih sederhana, dan Mudah digunakan (*user friendly*).