

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEGIATAN MAGANG PADA
DISKOMINFO KOTA SEMARANG BERBASIS WEB**
(*WEB-BASED INFORMATION SYSTEM OF MANAGEMENT ACTIVITIES IN SEMARANG
CITY DISKOMINFO*)

MUHAMMAD AMINUDDIN
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
mh.aminuddin396@gmail.com

ABSTRACT

DISKOMINFO Semarang City always opens internship opportunities for students and students who want to carry out apprenticeships, but so far, Semarang City DISKOMINFO has always experienced difficulties or is overwhelmed in the apprenticeship management system because everything is still done manually and not computerized. For this reason, a web-based apprenticeship management information system was created to make it easier to manage internships. In developing the system this time using a prototype software development method. The prototype model can be used to address customer misunderstandings about technical matters and clarify the specifications of the customer requirements to software developers. Prototype model (prototyping model) starts from collecting customer needs for the software to be made. Then a prototype program is made so that customers are more imagined with what they really want. The result of making the system this time is to provide convenience in managing apprenticeship activities, and can also produce output, which is to provide a final assessment of the first apprentice during an internship at DISKOMINFO Semarang City.

Keywords: Information Systems, Apprenticeship, Web Based, prototype

ABSTRAK

DISKOMINFO Kota Semarang selalu membuka kesempatan magang bagi siswa maupun mahasiswa yang ingin melaksanakan magang, namun selama ini DISKOMINFO kota Semarang selalu mengalami kesulitan atau kewalahan dalam sistem pengelolaan kegiatan magang karena semua dilakukan masih secara manual dan belum terkomputerisasi. Untuk itu dibuatlah sebuah sistem informasi manajemen kegiatan magang berbasis *web* guna mempermudah dalam mengelola kegiatan magang. Pada pengembangan sistem kali ini menggunakan sebuah metode pembangunan perangkat lunak *prototype*. Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Model *Prototype (prototyping model)* dimulai dari mengumpulkan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program *prototype* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Hasil dari pembuatan sistem kali ini adalah memberikan kemudahan dalam memanajemen kegiatan magang, dan juga dapat menghasilkan output yaitu memberikan penilaian akhir kepada perta magang selama melakukan kegiatan magang pada DISKOMINFO Kota Semarang.

Kata kunci: Sistem Informasi, Magang, Berbasis *Web*, *prototype*