

INFORMATION SYSTEM OF INTERNSHIP (PKL) OF SMK NEGERI 1 TOBOALI USING THE EXTREME PROGRAMMING METHOD

ABSTRACT

Internship (PKL) is a Vocational High School (SMK) learning program which aims to implement the soft skills students have learned into the world of work. At Toboali State Vocational School 1, PKL is carried out for 4 months when students are in class XI in the second semester. The problems experienced by SMK Negeri 1 Toboali are the procedures for implementing PKL, namely the placement of PKL which is carried out by distributing regional selection questionnaires, face-to-face report guidance which hinders students who are PKL in distant areas, and PKL grades are still carried out conventionally which increases the risk of calculation errors. Considering the large number of students who will carry out PKL, the parties involved need information technology assistance in the form of a system that can make it easier for related parties to process PKL data easily and precisely. The method used to build the PKL information system at SMK Negeri 1 Toboali is the Extreme Programming Method with 4 stages, namely planning, design, coding and system testing. The research produces an Information System that is capable of processing PKL data into information in the form of PKL placements, PKL student grades, guidance on PKL student reports, graphs of PKL placements per region, and graphs of PKL scores per department at SMK Negeri 1 Toboali.

Keyword: Information Systems, Extreme Programming Methods, Internship

**SISTEM INFORMASI PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)
SMK NEGERI 1 TOBOALI MENGGUNAKAN METODE
EXTREME PROGRAMMING**

ABSTRAK

Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah program pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang bertujuan mengimplementasikan *soft skill* peserta didik yang telah dipelajari ke dunia kerja. Pada SMK Negeri 1 Toboali, PKL dilaksanakan selama 4 bulan saat peserta didik menduduki kelas XI pada semester genap. Permasalahan yang dialami SMK Negeri 1 Toboali adalah prosedur pelaksanaan PKL yaitu penempatan PKL yang dilakukan dengan penyebaran angket pemilihan wilayah, bimbingan laporan secara tatap muka membuat siswa yang PKL di wilayah yang jauh terhambat, dan nilai PKL yang masih dilakukan secara konvensional yang meningkatkan resiko kesalahan hitung. Mengingat banyaknya peserta didik yang akan melaksanakan PKL, pihak yang terlibat membutuhkan bantuan teknologi informasi berupa sistem yang dapat mempermudah pihak terkait dalam mengolah data PKL secara mudah dan tepat. Metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi PKL SMK Negeri 1 Toboali adalah Metode *Extreme Programming* dengan 4 tahapan yaitu perencanaan, desain, pengkodean dan pengujian sistem. Penelitian menghasilkan sebuah Sistem Informasi yang mampu mengolah data PKL menjadi informasi berupa penempatan PKL, nilai siswa PKL, bimbingan laporan siswa PKL, grafik penempatan PKL per wilayah, dan grafik nilai PKL per jurusan di SMK Negeri 1 Toboali.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Metode *Extreme Programming*, Praktik Kerja Lapangan