

MUHAMMAD WILDAN FERDIANSYAH, 22.230.0008

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN MAGANG BERBASIS
WEB DI KELURAHAN GAMER KOTA PEKALONGAN.** Dibawah Bimbingan
Bapak Sattriedi Wahyu B., S.Si., M.Kom. Dan Bapak Anas Syaifudin, S.Kom.,
M.Kom.

xviii + 271 Halaman / 221 Gambar / 31 Tabel / 46 Daftar Pustaka (2019 – 2025)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan kegiatan magang berbasis web pada Kelurahan Gamer Kota Pekalongan. Selama ini, proses pengajuan, presensi, pencatatan jurnal kegiatan, pengelolaan tugas dan penilaian akhir magang masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik, sehingga menyebabkan proses administrasi menjadi tidak efisien, berisiko kehilangan data, dan sulit dalam melakukan monitoring peserta magang. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung, wawancara dengan pihak kelurahan, serta studi literatur. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis web yang memfasilitasi proses pengajuan magang secara online, presensi digital, pencatatan jurnal kegiatan, serta penilaian akhir secara terintegrasi. Berdasarkan hasil uji coba menggunakan pengujian metode blackbox, metode whitebox dan User Acceptance Test (UAT) dapat digunakan pengguna tanpa ada bug/error dan layak untuk digunakan, sistem menunjukkan hasil dengan tingkat kelayakan sebesar 85% yang termasuk kategori “sangat baik”. Dengan adanya sistem ini, proses pengelolaan kegiatan magang di Kelurahan Gamer menjadi lebih efektif, efisien, transparan, serta mendukung digitalisasi administrasi pemerintahan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Magang, Web, Waterfall, Laravel

MUHAMMAD WILDAN FERDIANSYAH, 22.230.0008

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN MAGANG BERBASIS
WEB DI KELURAHAN GAMER KOTA PEKALONGAN.** Under The
Supervision Of Mr. Satriedi Wahyu B., S.Si., M.Kom. And Mr. Anas Syaifudin,
S.Kom., M.Kom.

xviii + 271 Pages / 221 Figures / 31 Tables / 46 References (2019 – 2025)

ABSTRACT

This study aims to design and develop a web-based internship management information system for Kelurahan Gamer, Pekalongan City. Previously, the processes of internship application, attendance, activity journal recording, task management, and final assessment were carried out manually using physical documents, which made administrative processes inefficient, prone to data loss, and difficult to monitor. The system development method used in this research is the Waterfall model, which includes the stages of requirements analysis, design, implementation, testing, and maintenance. Data were collected through direct observation, interviews with village officials, and literature studies. The result of this research is a web-based information system that facilitates online internship applications, digital attendance recording, activity journal management, and integrated final evaluations. Based on the testing results using Blackbox testing, Whitebox testing, and User Acceptance Test (UAT), the system can be used by users without any bugs or errors and is deemed feasible for implementation, achieving an eligibility score of 85%, categorized as “very good.” The implementation of this system makes the internship management process at Kelurahan Gamer more effective, efficient, transparent, and supports the digitalization of administrative governance.

Keywords: Information System, Internship, Web, Waterfall, Laravel