

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara berkembang harus memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dan memiliki kemampuan intelektual yang cukup memadai untuk mengimbangi pesatnya perkembangan industri agar tidak kalah bersaing dengan negara berkembang dan negara maju lainnya. Semakin cepatnya perkembangan teknologi dan tingginya tingkat persaingan dalam dunia usaha, merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi oleh semua pihak. Sementara itu di satu sisi masih terdapat kesenjangan antara dunia kerja dengan ketersediaan tenaga kerja terampil.

Untuk itu, UPT BLK Pasir Pengaraian sebagai pelaksana teknis Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Riau menyelenggarakan pelatihan keterampilan setiap tahunnya untuk mengurangi angka pengangguran dan menciptakan tenaga kerja mandiri dan terampil di Rokan Hulu.

Dalam aktifitasnya UPT BLK Pasir Pengaraian membuat laporan pendataan peserta pelatihan keterampilan belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal. Dalam menyajikan laporan tersebut penggunaan komputer hanya sebatas pengetikan seluruh data peserta pelatihan keterampilan yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan menggunakan aplikasi *Ms-Word* dan *Ms-Excel*, sehingga didalam menghasilkan seluruh laporan yang akurat dan tepat relatif lama serta kurang lengkapnya laporan yang dihasilkan.

Data-data yang berhubungan dengan peserta pelatihan keterampilan yang terhimpun itu tentu saja sangat diperlukan. Untuk memenuhi kebutuhan dalam pencarian informasi dan laporan peserta pelatihan keterampilan dibutuhkan suatu sistem informasi. Sistem informasi tersebut harus dapat diandalkan untuk mengolah data menjadi informasi yang aktual.

Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data adalah sangat dibutuhkan dengan mempertimbangkan

kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan. Keadaan ini mendorong suatu usaha untuk merancang suatu sistem informasi pendaftaran Peserta Pelatihan Keterampilan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas maka penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi pada BLK berbasis *online*?
2. Bagaimana sistem informasi pada BLK mampu menghasilkan informasi yang cepat dan akurat sehingga mendukung kegiatan operasional harian pada BLK?

1.3 Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan pada penelitian dari latar belakang permasalahan diatas maka penulis merumuskan masalah penelitian seperti pengelolaan data pendaftaran, perekapan data nilai, informasi kelulusan, dan pengelolaan data instruktur.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana komputer dan untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam menganalisa, merancang dan menciptakan sebuah aplikasi sistem informasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Penulis.

meningkatkan kemampuan penulis dalam menganalisa, merancang dan menciptakan sebuah aplikasi sistem informasi.

2. Balai Latihan Kerja.

Diharapkan berguna sebagai tolak ukur pada pelaksanaan kegiatan peningkatan dan pengembangan kualitas tenaga kerja terutama pada pemerintah Provinsi Riau terkhusus Rokan Hulu melalui Balai Latihan Kerja pasir pengaraian, serta diharapkan pula dapat memberikan masukan kepada pihak-pihak yang terkait sebagai bahan pertimbangan dalam Pengambilan keputusan untuk program dimasa yang akan datang.

3. Pembaca.

Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat sebagai bahan refrensi bagi penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan terutama untuk penelitian yang berkaitan dengan ketenagakerjaan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Interview

Interview adalah salah satu metode pengumpulan data, yang menggali dengan pertanyaan baik dengan menggunakan panduan (pedoman) wawancara maupun kuesioner (daftar pertanyaan). Alat ini dipergunakan untuk memperoleh jawaban tentang apa saja hal-hal yang akan diketahui sehubungan dengan suatu hal, bagaimana yang dirasakan, tentang pengalaman, apa yang diingat, pilihan sikap, hal-hal yang menjadi dasar atau alasan, dan lain sebagainya dalam hal ini penyusun melakukan wawancara dengan Kepala Bidang dan staf BLK Pasir Pengaraian mengenai mekanisme proses pendaftaran, pengabsenan, penginformasian, dan penginputan nilai.

1.5.2 Obserbasi

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data, yang menggali dengan langsung kelapangan untuk melihat, mengalami dan menyaksikan sebagai mana mestinya sistem lama yang digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada Laporan Skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang landasan atau dasar-dasar teoritis yang digunakan sesuai dengan topik bahasan atau judul perancangan yang diangkat antara lain seperti sistem informasi, sekilas tentang BLK, *web,php, javascript*, dan lain sebagainya.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini metodologi penelitian merupakan serangkaian atau langkah yang logis dan terstruktur untuk menyelesaikan penelitian dari awal hingga hasil didapatkan.

4. BAB VI ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini terdiri dari dua subbab diantaranya analisa sistem berjalan yang memiliki subsubbab tinjauan perusahaan, prosedur sistem yang sedang berjalan, permasalahan, dan alternatif pemecahan masalah. Sedangkan rancangan sistem usulan mempunyai subsubbab terdiri dari rancangan prosedur sistem usulan (*Use case* usulan, *ERD*, dan *flowchart system*), dan spesifikasi rancangan sistem usulan.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisikan pengujian sistem *white box*.

6. PENUTUP

Kesimpulan di ambil berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang di bahas pada Bab sebelumnya.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Pada dasarnya, sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksud untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan dalam sebuah sistem. Sebagai contoh, raket dan pemukul bola kasti (masing-masing sebagai elemen) tidak bisa membentuk sebuah sistem. Karena tidak ada sistem permainan olahraga yang memadukan peralatan tersebut.

2.2 Konsep Dasar Informasi

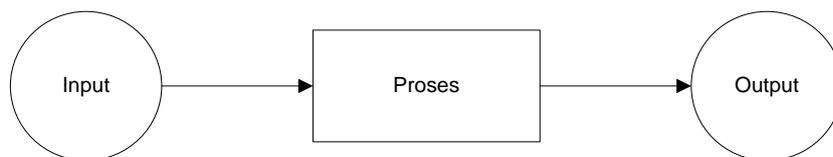
Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam manajemen modern. Banyak keputusan strategis yang bergantung kepada informasi. Sebagai mana diketahui, sumber daya 4M+II yang mencakup manusia (sumber daya manusia SDM), material (termasuk di dalamnya energi), mesin, modal, dan informasi merupakan sumber daya vital bagi kelangsungan organisasi bisnis.

Kini, istilah manajemen informasi sangat populer. Yang dimaksud manajemen informasi tidak lain adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan pemerolehan informasi, pengguna informasi seefektif mungkin, dan juga pembuangan terhadap informasi (yang tidak berguna lagi) pada waktu yang tepat (McLeod, 1998). Elbert dan Griffin (2003) mendefinisikan manajemen informasi sebagai operasi-operasi internal yang mengatur sumber daya informasi dalam perusahaan untuk mendukung kinerja dan hasil bisnis.

Informasi tidak hanya dipakai untuk kepentingan internal dalam organisasi, tetapi juga dipakai oleh eksternal (di luar organisasi). Pemakai internal meliputi staf operasi, manajemen tingkat bawah hingga manajemen tingkat atas, sedangkan pemakai eksternal dapat berupa pelanggan, pemegang saham, pemasok atau mitra kerja, dinas pajak, dan lain-lain.

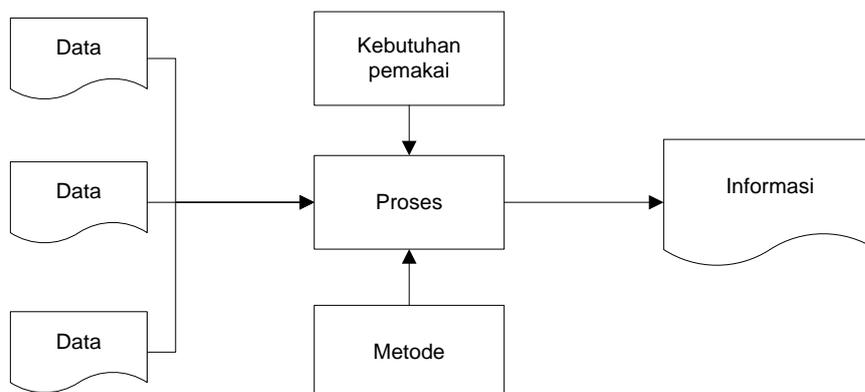
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan pengaturan orang, data, proses dan teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi. (Jeffery L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C. Ditman, 2004:10). Sistem informasi merupakan suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi (Jogiyanto, 2008:33).



Gambar 2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Secara konseptual data dan informasi mempunyai arti yang berbeda. Data merupakan kata jamak dari datum yang berarti gambaran mengenai fakta, statistik, dan lain sebagainya, yang belum memiliki makna atau arti, Sedangkan informasi didefinisikan sebagai kumpulan dari fakta, statistik dan lainlain yang memiliki makna. Jadi yang membedakan data dan informasi adalah makna yang dikandungnya. Dijelaskan definisi yang diberikan oleh Burch Jhon G. Jr. Dalam bukunya yang berjudul “ *Information Systems: Theory and Practice* “ : Secara skematis proses pengolahan data menjadi informasi dapat dijelaskan pada gambar berikut ini :



Gambar 2.2 Transformasi Data Menjadi Informasi

2.4 Sekilas Tentang BLK

Balai Latihan Kerja (BLK) adalah instansi pemerintah, badan hukum atau perorangan yang memenuhi syarat untuk menyelenggarakan pelatihan kerja. Sementara pelatihan kerja adalah keseluruhan kegiatan untuk memberi atau memperoleh, meningkatkan serta mengembangkan kompetensi kerja, produktivitas, disiplin, sikap dan etos kerja pada tingkat keterampilan dan keahlian tertentu sesuai dengan jenjang dan kualifikasi jabatan atau pekerjaan. Balai Latihan Kerja Industri merupakan Unsur Pelaksana Teknis Dinas yang melaksanakan tugas operasional di bidang latihan kerja industri. BLKI mempunyai tugas melaksanakan berbagai macam pelatihan dalam rangka usaha penyediaan tenaga kerja yang memiliki keterampilan, pengetahuan dan sikap mental di bidang industri. Untuk melaksanakan tugasnya, BLKI mempunyai fungsi :

1. Penyusunan rencana, program pelatihan industri serta kerja sama pelatihan.
2. Pelaksanaan pemasaran program pelatihan, hasil produksi dan jasa.
3. Pelaksanaan pelatihan dan uji keterampilan/kompetensi dan sertifikasi tenaga kerja.
4. Pendayagunaan fasilitas dan memberikan layanan informasi pelatihan.
5. Pelaksanaan tugas-tugas ketatausahaan.
6. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas.

Balai Latihan Kerja Pasir Pengaraian mempunyai fungsi melaksanakan pelatihan berbagai macam kejuruan dibidang industri dalam rangka usaha menyediakan tenaga yang terampil, disiplin, produktif dan kompeten yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan industri, tata niaga dan aneka kejuruan.

2.5 Administrasi

Administrasi adalah kegiatan penyusunan dan pencatatan data dan informasi secara sistematis dengan tujuan untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam satu

hubungan satu sama lain. Hendi Haryadi (2009:1). Fungsi administrasi menurut Quible, ada lima jenis fungsi pendukung administrasi dalam perkantoran.

1. Fungsi rutin, yaitu fungsi administrasi perkantoran yang membutuhkan pemikiran minimal mencakup pengarsipan dan penggandaan. Biasanya, fungsi ini dilaksanakan oleh staf administrasi yang bertanggungjawab atas kegiatan administrasi sehari-hari.
2. Fungsi teknis, yaitu fungsi administrasi yang membutuhkan pendapat, keputusan dan keterampilan perkantoran yang memadai, seperti menggunakan program aplikasi komputer.
3. Fungsi analisis, yaitu fungsi yang membutuhkan pemikiran yang kritis dan kreatif, disertai kemampuan untuk mengambil keputusan, seperti membuat dan menganalisis laporan dan membuat keputusan pembelian.
4. Fungsi interpersonal, yaitu fungsi yang membutuhkan penilaian dan analisis sebagai dasar pengambilan keputusan, serta keterampilan yang berhubungan dengan orang lain, seperti mengkoordinasikan tim proyek.
5. Fungsi manajerial, yaitu fungsi yang membutuhkan perencanaan, pengorganisasian, pengukuran dan pemotivasian, seperti pembuatan anggaran dan pengevaluasian.

2.6 Website

Website adalah sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan komputer. Wahana Komputer (2010:1). *Website* merupakan suatu media untuk menyebarkan informasi-informasi yang dinilai berguna bagi pihak-pihak tertentu. Dilihat dari sifatnya, *website* dibagi menjadi dua jenis, yakni:

2.6.1 Website Statis

Website statis adalah *website* yang memiliki *front end*, yaitu halaman yang dapat dilihat oleh pengunjung *website*. Karena fasilitas yang sangat terbatas, isi dari halaman *website* statis bersifat tetap atau tidak berubah. Untuk mengganti

sebuah halaman *website* statis harus dilakukan secara manual dan harus mengganti semua kode-kode HTML yang merupakan unsur utama dari *website* tersebut. Wahana Komputer (2010:2).

2.6.2 Website Dinamis

Website dinamis adalah *website* yang dapat diubah atau di-*update*. Dalam *website* dinamis terdapat dua halaman, yaitu halaman *front end* dan *back end*. Halaman *front end* merupakan halaman yang dapat diakses semua *user*, sedangkan halaman *back end* merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh admin yang bersangkutan. *Back end* biasa disebut dengan CMS (*Content Management System*). Wahana Komputer (2010:2). Halaman web dinamis merupakan halaman yang diinginkan oleh pengguna maupun pemilik suatu situs *web*. Pengguna dari *internet* menginginkan halaman *web* yang dapat berinteraksi secara hidup. Suwanto Raharjo dan Jazi Eko Istiyanto (2003:10)

2.7 Xampp

Menurut Wicaksono (2008:7) menjelaskan bahwa “ XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolahan data MYSQL di komputer lokal”. XAMPP berperan sebagai *server virtual*, yang dapat membantu melakukan *preview* sehingga dapat dimodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*.

2.8 Sekilas Tentang Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman sangatlah penting untuk membuat sebuah aplikasi, begitu pula pembuatan *website* berbasis *online*. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa bahasa program untuk merancang Sistem Informasi Berbasis *Online* Pada BLK diantaranya :

2.8.1 HTML (*Hypertext Markup Language*)

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah sekumpulan symbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan halaman pada *web browser*. (Anhar, 2010:40) HTML merupakan kumpulan kode-kode yang ditampilkan dalam format Tag untuk ditampilkan dalam halaman *web*. (LiaKuswayatno:2006) Contoh membuat dokumen HTML sederhana, yaitu sebagai berikut:

```
<HTML>
<HEAD>
  <TITLE> PENULISAN PERTAMA
</TITLE>
</HEAD>
  <BODY>
    SELAMAT BELAJAR...
  </BODY>
</HTML>
```

2.8.2 Java Script

Merupakan bahasa pemrograman yang disisipkan di antara tag HTML. *Java Script* digunakan untuk memperluas fungsi-fungsi HTML sehingga *website* tampak lebih dinamis. Dadan Sutisna (2007:6)

2.8.3 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS digunakan untuk mempercantik halaman *web*. Seperti halnya *JavaScript*, CSS merupakan bahasa yang disisipkan pada *tag* HTML. Dadan Sutisna (2007:6)

2.8.4 PHP (*Personal Home Page*)

PHP adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). (Anhar, 2010:3). PHP merupakan

singkatan dari *Personal HomePage* dimana PHP merupakan bahasa yang berbentuk skrip yang ditempatkan dan diproses di server, hasilnya dikirim kepada *client* melalui *browser*. PHP merupakan pemrograman *web* yang dirancang untuk membuat aplikasi *web* yang dinamis, artinya dapat membentuk suatu output berdasarkan keinginan *user*. PHP bermula pada tahun 1994, saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip Perl yang data mengetahui tentang siapa saja yang melihat daftar riwayat hidupnya. Kemudian skrip-skrip tersebut dikemas menjadi tool yang disebut "*Personal Home Page*". Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi 2 dimana pada versi ini pemrogram dapat mencantumkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Serta dapat melakukan komunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan.

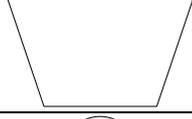
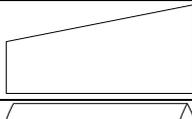
2.8.5 MySQL

MySQL (My Structured Query Language) atau yang biasa dibaca *mai-se kuel* adalah sebuah program pembuat dan pengelola *database* atau yang sering disebut dengan *DBMS (DataBase Management System)*, sifat dari *DBMS* ini adalah *Open Source*. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux*, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna, serta lisensi dari *database* ini adalah *OpenSource*, maka para pengembang kemudian merilis versi Windows. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *MultiUser (Banyak Pengguna)*. Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query (permintaan standard SQL (Structured Query Language))*. Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak mungkin berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (*interface*) yang berguna sebagai program aplikasi pengakses database yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *OpenSource* seperti PHP maupun yang tidak *OpenSource* yang ada pada *platform windows* seperti Visual Basic, Delphi dan lainnya. (Bunafit Nugroho, 2008).

2.8.6 Aliran Sistem Informasi (ASI)

Aliran sistem informasi merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari program dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Aliran sistem informasi mempunyai simbol di tabel 2.6 Aliran Sistem Informasi berikut :

Tabel 2.1 Aliran Sistem Informasi

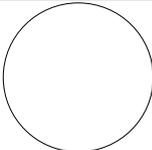
Gambar	Nama	Keterangan
	Proses	Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
	Data	Menunjukkan data sebelum diproses oleh program komputer.
	Dokumen	Menunjukkan dokumen setelah diproses oleh program komputer.
	Operasi manual	Menunjukkan pekerjaan manual.
	Simbol penghubung	Menunjukkan penghubung dalam satu halaman.
	<i>Input</i> manual	Penginputan dengan cara manual.
	Basis data	Tempat penyimpanan beberapa data.

2.8.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah sistem yang mana berorientasi pada alur data yang bergerak pada sebuah sistem nantinya. Dalam pembuatan sistem informasi, DFD sering digunakan. DFD dibuat oleh para analis untuk membuat sistem yang baik. Dimana DFD ini nantinya diberikan pada programmer untuk melakukan proses coding. Dimana para programmer melakukan sebuah coding sesuai dengan DFD

yang dibuat oleh para analis sebelumnya. Tools yang digunakan pada pembuatan DFD (Data Flow Diagram) yaitu *EasiCase*, Power Designer 6, dan Microsoft Visio. DFD mempunyai simbol-simbol pada tabel 2.7 Data Flow Diagram di bawah ini :

Tabel 2.2 Data Flow Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	User /Terminator	Kesatuan diluar sistem (external entity) yang memberikan input ke sistem atau menerima output dari sistem berupa orang, organisasi, atau sistem lain.
	Process	Aktivitas yang mengolah input menjadi output.
	Data flow	Aliran data pada sistem (antar proses, antara terminator, dan proses, serta antara proses, dan data store).
	Data store	Penyimpanan data pada database, biasanya berupa tabel.

2.8.9 Pengertian *Entity Relation Diagram (ERD)*

Menurut Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (2013:239), *ERD (Entity Relation Diagram)* merupakan diagram yang menggambarkan persepsi dari pemakai dan berisi objek-objek dasar yang disebut entitas dan hubungan antar entitas tersebut yang disebut *relationship*.

Entitas adalah objek yang dapat dibedakan dengan yang lain dalam dunia nyata. Entitas dapat berupa objek secara fisik seperti orang, rumah, atau kendaraan. Entitas dapat pula berupa objek secara konsep seperti pekerjaan, dan perusahaan.

Atribut adalah karakteristik dari entitas atau relationship, yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relationship tersebut. Nilai Atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu entitas atau *relationship*.

Tabel 2.3 Simbol ERD

Nama Elemen	Simbol	Keterangan
<i>Entity</i>		Kumpulan <i>person, place, object, event</i> , atau <i>concept</i> yang perlu dicatat dan disimpan datanya.
<i>Attribute / property</i>		Deskriptif sifat atau karakteristik <i>entity</i>
<i>Relationship</i>		Hubungan bisnis alamiah antara satu atau lebih <i>entity</i> . <i>Relationship</i> mungkin mewakili peristiwa yang menghubungkan <i>entity</i> atau hanya pertalian logis antara <i>entity</i>

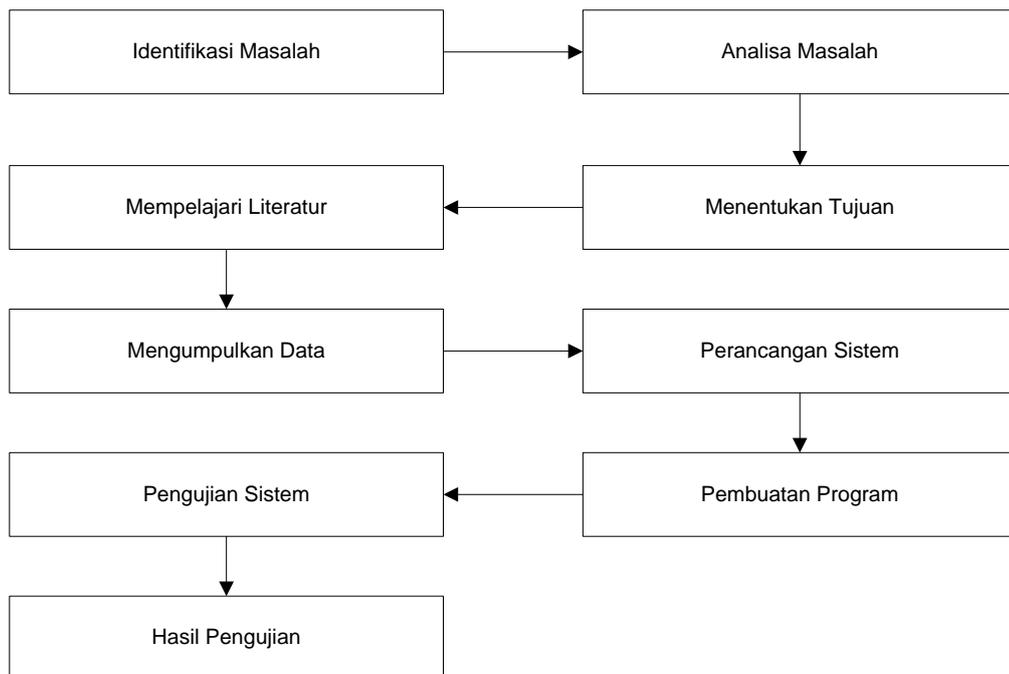
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendahuluan

Metodologi penelitian merupakan sebuah skenario yang diterapkan dalam penelitian. Dalam sebuah penelitian wajib menggunakan metode supaya penelitian selesai dengan sempurna, jika tidak menggunakan metode tentu tidak penelitian akan menjadi keliru.

3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Pada bab ini akan diuraikan metodologi penelitian dan kerangka kerja metodologi penelitian. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang akan dibahas. Adapun kerangka kerja penelitian ini dapat di gambarkan pada gambar 3.1 langkah-langkah penelitian berikut :



Gambar 3.1 Langkah-langkah Metode Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja pada gambar 3.1 maka masing-masing langkahnya dapat diuraikan seperti berikut ini :

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang Sistem Informasi Berbasis Online Pada BLK yang memiliki salah satu prinsip yaitu *input* atau masukan dan *output* atau keluaran data, maka pada BLK Pasir Pengaraian dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah yang akan dihadapi oleh Sistem Informasi dan di lembaga ini, yaitu

1. Pembuatan kodifikasi hanya berupa nomor urut, sehingga pengelolaan data belum terintegrasi.
2. Penyimpanan data pendaftaran peserta masih menyatu dengan data peserta,
3. Pembuatan absensi peserta masih menggunakan aplikasi *microsoft excel*.
4. Pembuatan laporan masih sangat kurang efisien dan membutuhkan waktu yang relatif cukup lama.

2. Analisa Masalah

Analisa masalah yang telah diidentifikasi maka peneliti sudah menentukan apa yang harus di perbaiki terhadap sistem yang selama ini dilaksanakan di kantor BLK. Penulis menganalisis poin yang harus di perbaiki antara lain seperti pendaftaran, pengabsenan, penginformasian, dan penginputan nilai.

3. Menentukan Tujuan

Berdasarkan pemahaman dari permasalahan yang telah dianalisa, langkah berikutnya adalah menentukan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini. Pada tujuan ini target yang akan dicapai, terutama yang dapat mengatasi permasalahan yang ada.

4. Mempelajari Literatur

Penelitian ini dilakukan untuk melengkapi perbendaharaan kaidah, konsep, teori-teori yang mendukung dalam penyelesaian masalah dalam penelitian ini. Penelitian juga dilakukan melalui buku-buku, jurnal-jurnal, yang ada hubungannya dengan studi kasus skripsi maupun refrensi yang lain.

5. Mengumpulkan Data

Pengumpulan data merupakan suatu langkah yang sangat penting saat penelitian, jika tidak ada data apa yang akan dibuat saat perancangan sistem. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara dan metode observasi.

6. Perancangan Sistem

Perancangan suatu sistem harus melalui tahap identifikasi masalah terlebih dulu dan tentu langkah selanjutnya menganalisa masalah. Setelah tahap tersebut dilalui maka peneliti akan mudah merancang sebuah sistem yang terbaru atau yang diajukan.

7. Pembuatan Program

Sistem yang sudah dirancang dengan sesuai kebutuhan pengguna, maka langkah berikutnya ialah pembuatan program. Program yang dibuat adalah sistem informasi yang berbasis *online*.

8. Pengujian Sistem

Sistem atau aplikasi web yang sudah dirancang akan diuji terlebih dahulu supaya kita tahu letak kesalahan sistem yang sudah dibuat, agar sistem sudah layak pakai dalam proses administrasi kantor Balai Latihan Kerja Pasir Pengaraian.

9.Hasil Pengujian

pada tahapan hasil pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah tahapan sebelumnya telah memberikan solusi dari masalah sesuai dengan yang diinginkan. Setelah berhasil maka sistem akan diterapkan di Balai Latihan Kerja Pasir Pengaraian.