

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan unsur pelaksana urusan pemerintah yang mempunyai tugas dalam beberapa bidang, diantaranya yaitu Bidang Tenaga Kerja, Bidang Perindustrian, Bidang Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM). Dalam menjalankan salah satu tugas pokok dan fungsinya, Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan UKM mempunyai misi untuk meningkatkan pelayanan informasi penempatan dan pembinaan ketenagakerjaan yang murah, mudah dan cepat, mendorong pertumbuhan dan penguatan ekonomi daerah melalui perlindungan usaha dan kesempatan kerja yang luas, maka UPTD BLK Kota Kudus sebagai pelaksana teknis Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (UKM) melakukan pembinaan pelatihan ketrampilan bagi masyarakat setiap tahunnya guna untuk mengurangi angka pengangguran, meningkatkan keterampilan kerja dan mandiri dalam berwirausaha. Balai Latihan Kerja atau sering disebut BLK merupakan tempat pelatihan untuk mendapat keterampilan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Adapun beberapa bidang kejuruan seperti pembuatan roti dan kue, service sepeda motor, practical office advance, pemeliharaan kendaraan ringan sistem konvensional (mekanik mobil), menjahit pakaian, pengelasan SMAW 3G, pembuatan Design Grafis, kecantikan kulit dan rambut, tata hantaran pengantin, tata rias pengantin, english for spesial purpose dan teknisi akuntansi junior.

Dalam pelaksanaan aktifitas BLK Kota Kudus, tim penyelenggara pelatihan membuat rencana pelaksanaan kegiatan pelatihan seperti membuat periode kegiatan, menentukan jumlah kelas pelatihan dan kuota peserta yang nantinya akan didiskusikan bersama dengan kepala UPT BLK, setelah bidang pelatihan, periode pelatihan dan kuota peserta disetujui maka dari pihak staf

BLK memberikan informasi ke masyarakat membuka pendaftaran pelatihan ketrampilan, dimana masyarakat dapat mendaftar di kantor BLK sesuai dengan bidang yang diminati secara gratis namun dengan syarat yang sudah ditentukan dan jumlah ketersediaan kuota yang disediakan. Setelah melakukan pendaftaran staf UPTD BLK memberi informasi kepada peserta untuk menyeleksi lolos tidaknya peserta untuk mengikuti pelatihan. Peserta yang lolos maka akan mengikuti aktifitas pelatihan dan menerima sertifikat pelatihan dari UPTD BLK Kudus.

Proses pelatihan di UPTD BLK Kudus memerlukan data-data yang berkaitan dengan aktifitas pelatihan seperti data kejuruan, data peserta, data program pelatihan. Selain itu juga diperlukan data pelatihan dan data penilaian sehingga pihak UPTD BLK Kudus dapat memberikan sertifikat pelatihan kepada peserta dan sebagai laporan kepada pimpinan mengenai pelatihan peserta BLK.

Dalam penganggaran biaya mengalami kesulitan karena data terpisah-pisah dan dialokasikan kemana saja dana tersebut sehingga sulit untuk membuat laporan rekap anggaran. Banyaknya peserta pelatihan dan berkas yang dikumpulkan menimbulkan hilang data dan pihak staf UPTD mengalami kesulitan saat memberikan informasi kepada peserta karena harus melakukan sms kepada setiap peserta. Proses penerbitan sertifikat juga membutuhkan waktu yang lama karena staf UPTD BLK harus mengitung secara manual penilaian setiap pesertanya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis menyusun skripsi dengan tema Sistem Informasi Pengelolaan Pelatihan Ketrampilan Pada UPTD BLK (Balai Latihan Kerja) Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan UKM Kabupaten Kudus Berbasis Mobile.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dihasilkan suatu perumusan masalah yaitu bagaimana menganalisa dan membuat rancang bangun sistem informasi pengelolaan pelatihan keterampilan pada UPTD BLK Kudus, sehingga dapat mempermudah peserta dalam pendaftaran dan memperoleh informasi. Selain itu, staf UPTD BLK dapat mengelola data dengan mudah.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam proses pembuatan nanti bisa terarah, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Proses yang dibahas dalam penelitian ini meliputi proses pengajuan proposal pelatihan, proses pendaftaran peserta, proses kelola keuangan, proses pendaftaran, proses penilaian pelatihan.
2. Keluaran yang dihasilkan meliputi informasi pendaftaran pelatihan yang dibuka, informasi pendaftar yang diterima, sertifikat dan laporan keuangan.
3. Penggunaan aplikasi berbasis mobile hanya dilakukan oleh peserta dan admin menggunakan aplikasi berbasis web untuk mengelola data pelatihan.
4. Bahasa pemrogram yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu menggunakan PHP dengan *database* Mysql

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan skripsi ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan pelatihan ketrampilan pada UPTD BLK (Balai Latihan Kerja) yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam pencarian data dan menjamin dokumen agar lebih aman.

1.5 Manfaat

1. Bagi Instansi (Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan UKM)
 - a. Memberikan solusi terhadap masalah dalam pengelolaan pelatihan ketrampilan pada UPTD BLK Kudus
 - b. Membantu instansi dalam pengelolaan data peserta pelatihan.
 - c. Membantu dalam membuat laporan dan pembuatan sertifikat pelatihan.
2. Bagi Perguruan Tinggi
 - a. Menambah referensi dan informasi dalam penelitian skripsi.
 - b. Sebagai pembanding atau literatur penyusunan skripsi.
 - c. Untuk mengukur kemampuan mahasiswa dalam menerapkan teori yang didapat dalam perkuliahan, sehingga dapat dijadikan evaluasi.
3. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengalaman dalam menganalisa dan merancang sistem sesuai dengan teori yang diajarkan dalam perkuliahan.
 - b. Sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang akurat maka penulis menggunakan metode pengumpulan dengan cara sebagai berikut :

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi :

a. Interview

Melakukan wawancara kepada pihak yang terlibat dalam proses studi kasus yaitu staf UPTD BLK Kudus.

b. Observasi

Pengamatan terhadap permasalahan pada Dinas Tenaga Kerja, Perindustrian, Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data ini diambil dari buku-buku, dokumentasi dan literatur-literature yang masih dalam pembahasan yang sama meliputi:

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data yang berasal dari sumber-sumber buku yang berkaitan dengan tema yang diteliti. Meninjau dari referensi penelitian serupa seperti skripsi ataupun jurnal yang pernah dilakukan sebelumnya.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari pencarian di internet, atau sumber informasi lainnya yang membantu dalam studi kasus yang diteliti.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang dipergunakan untuk pengembangan sistem ini adalah Metode *Waterfall*. Tahapan dalam *Waterfall* menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013) adalah:

a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan data untuk merincikan kebutuhan aplikasi agar sesuai apa yang dibutuhkan *user*. Serta menganalisis kebutuhan dari pembuatan aplikasi tersebut.

b. Desain

Desain aplikasi dengan mengkonsep aplikasi melalui prototipe aplikasi sesuai dengan alur yang sudah dirangkai sebelumnya. Desain pembuatan program perangkat lunak meliputi arsitektur perangkat lunak dan representasi *interface*.

3. Pembuatan Kode Program

Pembuatan aplikasi secara inti untuk dapat berjalan sesuai dengan konsep yang diinginkan sebelumnya. Koding program memberikan implementasi konsep menjadi sebuah aplikasi yang diharapkan.

4. Pengujian

Pengujian pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional memastikan minimalisir kesalahan sistem. Tujuan untuk mengetahui alur sistem sudah berjalan dengan baik serta mengetahui kesalahan saat pengodingan aplikasi.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*) atau Pendukung (*Support*)

Proses pemeliharaan sistem untuk mengatasi maupun mengantisipasi program bermasalah dan tidak menutup kemungkinan akan hadirnya pembaruan perangkat lunak dalam versi baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan untuk pembangunan aplikasi adalah UML atau (*Unified Modelling Language*). UML adalah pemodelan untuk menggambarkan hubungan sistem dengan menggunakan diagram.

UML memiliki bagian-bagian, diantara lain:

1. *Use Case* Diagram

Mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat.

2. *Class* Diagram

Menggambarkan struktur sistem dari segi *pendefinisian* kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence* Diagram

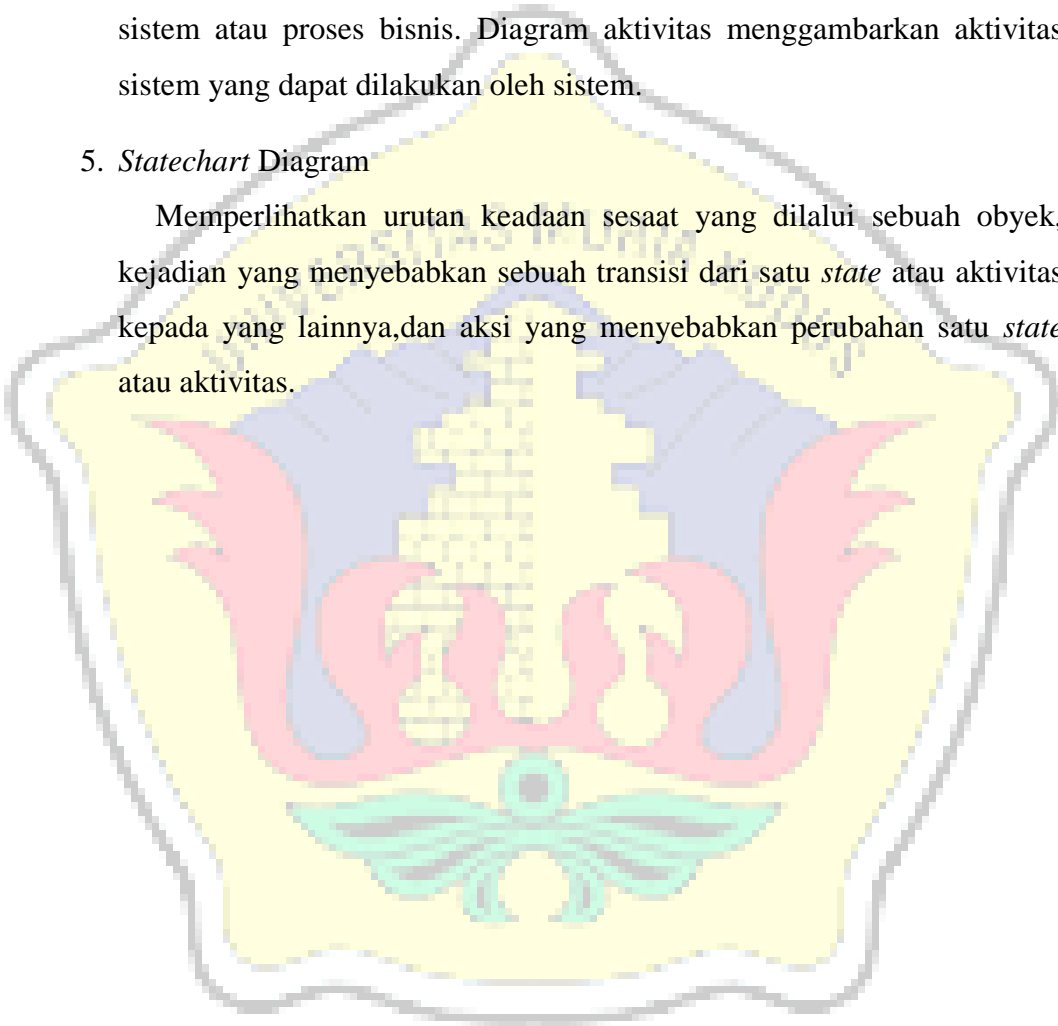
Menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

4. *Activity* Diagram

Menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem yang dapat dilakukan oleh sistem.

5. *Statechart* Diagram

Memperlihatkan urutan keadaan sesaat yang dilalui sebuah obyek, kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari satu *state* atau aktivitas kepada yang lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu *state* atau aktivitas.



1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:

