**BAB III  
ANALISA DAN PERANCANGAN**

**3.1. Tinjauan Umum Perusahaan**

Kata Perusahaan mempunyai dua pengertian umum. Pengertian Pertama menandakan suatu lembaga atau kelompok fungsional, seperti organisasi perusahaan, perwakilan pemerintah dan lain-lain. Pengertian yang kedua berkenan dengan proses pengorganisasian, sebagai suatu cara dimana kegiatan organisasi dialokasikan atau ditugaskan diantara para anggota agar tujuan organisasi dapat tercapai dengan efesien. Tinjauan terhadap organisasi perusahaan secara umum untuk mendukung jalannya suatu sistem organisasi, agar sistem dapat berjalan dengan lebih terencana, terarah dan sesuai dengan peraturan yang harus dipenuhi oleh sistem itu sendiri.

**3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan**

Berawal dari Nawacita yang digagas oleh Presiden Jokowi, Cita ketiga "Membangun Indonesia dari pinggiran dengan memperkuat daerah-daerah dan desa dalam kerangka negara kesatuan" sehingga ditetapkan kementerian dengan nomenklatur baru yaitu Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi sesuai dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 121/P Tahun 2014 tanggal 27 Oktober 2015 tentang Pembentukan Kementerian dan Pengangkatan Menteri Kabinet Kerja Periode Tahun 2014 – 2019.

Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi mempunyai tugas menyelenggarakan urusan permerintahan di bidang pembangunan desa dan kawasan perdesaan, percepatan pembangunan daerah tertinggal, dan transmigrasi.

Dengan terbentuknya kementerian ini maka terjadi pergeseran tugas dan fungsi Direktorat Jenderal Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kementerian Dalam Negeri, Kementerian Pembangunan Daerah Tertinggal dan Kementerian Tenaga Kerja dan Transmigrasi.

Sejak ditetapkannya Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2015 tanggal 19 Juni 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis di Lingkungan Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi, Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru semula adalah Unit Pelaksana Teknis dibidang Pelatihan Transmigrasi yang wilayah kerjanya mencakup Sumatera, berubah menjadi Balai Latihan Masyarakat dengan wilayah kerja Aceh, Sumatera Utara, Riau, Kepulauan Riau, Sumatera Barat, Jambi dan Bengkulu.

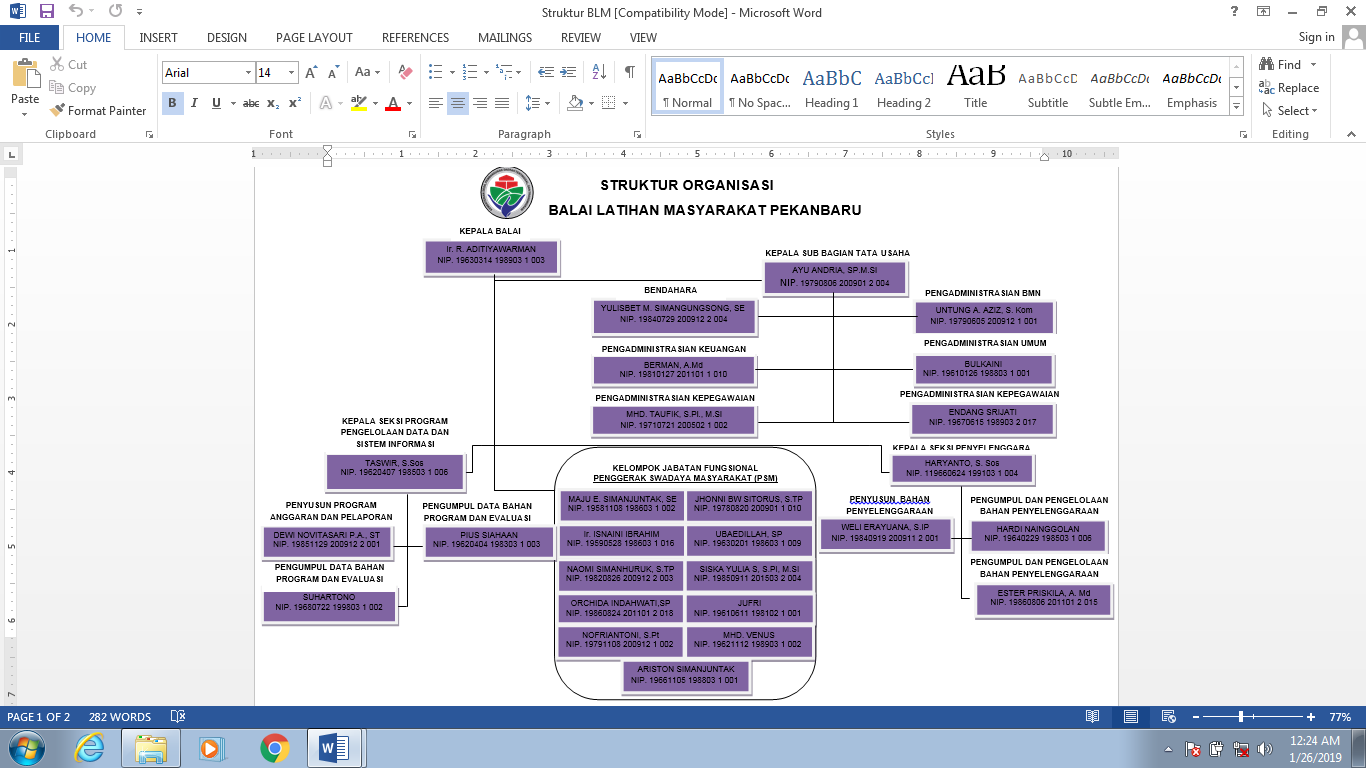
A. Visi

Visi Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru sepenuhnya mengacu pada Visi Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal dan Transmigrasi Pekanbaru, yakni :

*“Terwujudnya Indonesia yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian berlandaskan gotong royong”.*

**B. Misi**

1. Meningkatkan kemampuan serta kualitas masyarakat desa melalui pelatihan, bimbingan, penyuluhan dan pendampingan.
2. Meningkatkan koordinasi dan kerjasama dengan instansi lintas sektor dalam rangka penyesuaian Program dan peningkatan kapasitas kinerja pelatihan masyarakat.
3. Membina dan menyelenggarakan pelatihan masyarakat yang diarahkan dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia, mobilitas penduduk, perpindahan penduduk dan pemberdayaan kawasan transmigrasi serta program lintas sektor.
4. Menyusun Sistem jaringan Kerja dan mekanisme kerja pelatihan masyarakat dengan para stake holder berdasarkan prinsip kemitraan dan kesetaraan (fungsi server).
5. Melakukan pengendalian penyelenggaraan pelatihan masyarakat.

**3.1.2 Struktur Organisasi**

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru

**3.1.3 Tugas Wewenang dan Tanggung Jawab**

1. **Sub Bagian Tata Usaha**

**a. Tugas Pokok**

1. Melaksanakan urusan keuangan;
2. Melaksanakan urusan kepegawaian;
3. Melaksanakan urusan kearsipan;
4. Melaksanakan urusan persuratan;
5. Melaksanakan urusan perlengkapan
6. Melaksanakan urusan rumah tangga Balai

**b. Fungsi**

* 1. Melaksanakan urusan administrasi dan pengelolaan keuangan Balai.

1. Melaksanakan pengujian SPP dan Penerbitan SPM.
2. Memberikan layanan perbendaharaan dan keuangan Balai.
3. Melaksanakan perencanaan, pengenbangan dan urusan administrasi kepegawaian
4. Melaksanakan urusan administrasi persuratan, kearsipan, dan pengelolaan perpustakaan.
5. Melaksanakan pengelolaan barang milik/kekayaan negara (BMN).
6. Melaksanakan tata usaha dan rumah tangga bali.
7. Melaksanakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Kegiatan (Renlakgiat) di sub bagian tata usaha.

**2. Seksi Program dan Pengelolaan Data dan Sistem Informasi**

**a.** **Tugas Pokok**

1. Penyiapan bahan penyusunan rencana, program dan anggaran.

2. Penyiapan materi dan bahan penelitian.

3. Pengelolaan data dan sistem informasi bidang desa, pembangunan daerah tertinggal dan transmigrasi.

4. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program dan kegiatan.

**b.** **Fungsi**

* 1. Melaksanakan penyusunan rencana, program, anggaran Balai di

tahun yang akan dating.

* 1. Menyusun Kerangka Acuan Kerja Kegiatan Balai.
  2. Menyusun Program Kerja Tahunan Balai.
  3. Melaksanakan penyusunan Rencana Pelaksanaan Kegiatan

(Renlakgiat) Balai.

* 1. Menyiapkan revisi program dan anggaran Balai.
  2. Melaksanakan penyusunan Laporan Kinerja (LAKIN) Balai.
  3. Mengkordinir kegiatan identifikasi kebutuhan pelatihan di wilayah kerja Balai.
  4. Mengkordinir kegiatan bimbingan pasca pelatihan.
  5. Menyusun Laporan Bulanan, Triwulan, Semester dan Tahunan Balai.
  6. Menyusun Rencana Pelaksanaan Kegiatan (Renlakgiat) Seksi Program dan Pengelolaan Data dan Sistem Informasi.
  7. Melaksanakan pengelolaan data dan sistem informasi di bidang desa, pembangunan daerah tertinggal dan transmigrasi.

**3. Kepala Seksi Penyelenggaraan**

**a. Tugas Pokok**

1. Melakukan penyiapan bahan pelaksanaan pelatihan;
2. Melakukan fasilitasi uji kompetensi;
3. Melakukan kerjasama di bidang pelatihan masyarakat desa, daerah tertinggal, daerah tertentu dan transmigrasi;

**b. Fungsi**

* 1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Kegiatan (Renlakgiat) Seksi

Penyelenggaraan;

* 1. Melaksanakan pelatihan desa, daerah tertinggal, daerah tertentu dan transmigrasi;
  2. Menyusun konsep dan melaksanakan kerjasama lembaga pelatihan masyarakat dengan Universitas, BUMN, dan LSM dan Organisasi lainnya di wilayah kerja Balai.
  3. Membentuk Jejaring Kerjasama dan Kemitraan dengan berbagai

Pemerintah Daerah serta Lembaga/ Intansi lainnya.

* 1. Melaksanakan penyusunan konsep pedoman penyelenggaraan

Pelatihan.

* 1. Menyiapkan penyelenggaraan Uji Coba Program Pelatihan.

**4. Kelompok Jabatan Fungsional (PSM)**

Kelompok Jabatan Fungsional mempunyai tugas melakukan kegiatan sesuai dengan Jabatan Fungsional masing-masing berdasarkan Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor : Kep. 58/M.PAN/6/2004 tentang jabatan Fungsional Penggerak Swadaya Masyarakat (PSM) dan Angka kreditnya yang berlaku yaitu :

1. **Tugas pokok :**
2. Ikut terlibat dalam identifikasi kebutuhan pelatihan masyarakat dalam wilayah kerja Balatmas Pekanbaru.
3. Melakukan penyusunan kurikulum dan silabus program pelatihan masyarakat sesuai dengan DIPA – POK Balatmas Pekanbaru.
4. Menyusun perencanaan program penggerakan masyarakat.
5. Melaksanakan pelatihan, penyuluhan dan pendampingan masyarakat sesuai dengan jenis pelatihan yang dibutuhkan.
6. Melakukan kegiatan untuk pengembangan profesi PSM.
7. Menyusun Daftar Usulan Penilaian Angka Kredit (DUPAK) setiap semester**.**
8. **Fungsi :**
   * + 1. Persiapan Penggerakan swadaya masyarakat.
       2. Pelaksanaan Pemberdayaan.
       3. Pengembangan Profesi.
       4. Penunjang tugas PSM.

**3.2 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

**3.2.1 Prosedur Pengolahan Data**

Sistem penginputan pengolahan data pada pelatihan saat ini menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Data pelatihan yang akan diolah, diperoleh dari peserta pelatihan yang mengikuti pelatihan serta pemandu yang ikut serta dalam kegiatan pelatihan. Dalam mengikuti pelatihan mereka masih menggunakan kertas, sehingga disusun dulu secara teratur agar di input menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*.

* + 1. **Permasalahan dan Kendala**

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan penulis pada Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru, terutama pada pengolahan data pelatihan. Maka penulis dapat mengetahui permasalahan dan kendala yang dihadapi pada sistem berjalan yaitu :

1. Proses penginputan data pelatihan yang kurang teliti dalam mengarsipkan dokumen karena masih menggunkan kertas, mengakibatkan data pelatihan sering terjadi kehilangan sehingga melakukan pengerjaan yang berulang-ulang.
2. Proses penngimputan data sudah menggunakan *Microsoft Excel*, namun kurang efektif dikarenakan terjadi penumpukan data sehingga membuat ruang penyimpanan menjadi berat.
3. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan tingkat peserta pelatihan dalam melakukan pelatihan serta pemandu, maka dilakukan penggunaan pengolahan data angket yang efektif dan efesien.
   * 1. **Alternatif Solusi**

Dilihat dari masalah-masalah yang dihadapi pada kegiatan pengolahan data pelatihan, maka penulis akan mencoba untuk memberi cara penyelesaian dengan merancang suatu aplikasi yang diterkomputerisasikan agar masalah-masalah serta kendala-kendala yang selama ini menghabat pengolahan data pelatihan serta informasi.

1. *Website* merupakan media yang sangat tepat pada Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru untuk mengolah data-data pelatihan, sehingga informasi yang didapatkan menjadi efesien dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
2. Dengan adanya *website* dapat menilai tingkat keberhasilan dalam melakukan pelatihan oleh peserta pelatihan serta pemandu secara efektif dan efesien.
   * 1. **Aliran Sistem Informasi Berjalan**

Panitia Penyelenggara

Peserta Pelatihan

Pemandu

**Gambar 3.2 Use Case pengolahan data yang sedang berjalan**

Aliran sistem informasi yang berjalan saat ini di Balai Latihan Masyarakat memiliki tiga (3) aktor yang mempunyai pekerjaan masing-masing. Yaitu: Panitia penyelenggara mempunyai tugas menyediakan tempat, jadwal, komsumsi pelatihan untuk melakukan melatihan. Pemandu mempunyai tugas melakukan pelatihan terhadap peserta pelatihan. Setelah melakukan pelatihan pemandu akan memberikan kuis dan kusioner untuk diisi oleh peserta pelatihan. Setelah itu pemandu akan melakukan pengechekkan data pelatihan untuk diinput. Sedangkan Peserta pelatihan mempunyai tugas untuk mengisi kuis dari pemandu serta memberikan penilaian secara keseluruhan terhadap pelatihan yang sudah dilakukan.

**3.3 Ulasan sistem Baru**

Tujuan perancangan sistem infromasi ini adalah memberikan gambaran kepada pemakai secara rinci, juga menggambarkan sistem yang diusulkan sebagai penyempurnaan dari sistem yang berjalan. Sistem yang sedang berjalan sudah menggunkan komputer, namun masih banyak kesulitan yang dialami Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru, adapaun rancangannya sebagai berikut :

Sehingga sistem yang disulkan akan lebih ditekankan pada pengolahan data pelatihan menggunakan *website*, dapat diakses secara global selama ada jaringan internet. Adapun diagram yang penulis gunkan adalah *Use Case Diagram*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini :

**3.3.1 *Use Case Diagram***

*Use Case diagram* menggambarkan secara grafis perilaku *software* aplikasi. Adapun *use case* dibawah ini adalah sistem pengolahan data pelatihan pada Balai Latihan Masyarakat pekanbaru yang diusulkan :

Peserta Pelatihan

Pemandu

<<include>>

<<include>>

**Gambar 3.3 *Use Case* Yang diusulkan**

1. **Skenario *Use Case Diagram***
2. **Skenario *Use Case Diagram Login***

Skenario *diagram login,* user dapat mengakses sistem dengan memasukkan usename dan password seperti terdapat pada table 3.1 :

**Tabel 3.1** Skenario *Use Case Login*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | *Login* | |
| Aktor | Pemandu, Peserta Pelatihan, | |
| Deskripsi | Proses agar *user* dapat mengakses sistem dengan memasukan *Username* dan *Password* pengguna, guna mendapatkan hak akses menggunakan sistem | |
| *Pre-condition* | Aktor belum melakukan *login* | |
| *Post-condition* | 1. Menampilkan halaman pemandu jika pemandu sebagai pengguna 2. Menampilkan halaman Utama jika Peserta Pelatihan sebagai pengguna | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| Alur Dasar | | |
| 1. Membuka *Website* | |  |
|  | | 2. Menampilkan *Form Login* |
| 3. Memasukan *Username* dan *Password* serta pilih tombol “*Login*” | |  |
|  | | 4. Validasi *Username* dan *Password* |
|  | | 1. Jika *input*an *Username* dan *Password* benar maka : mengarahkan ke halaman admin untuk admin, mengarahkan halaman utama untuk Peserta Pelatihan, dan ke halaman info pelatihan bagi peserta palatihan. |
| **Alur Alternatif No.5** | | |
| Jika memasukan *Username* dan *Password* salah, maka akan menampilkan lagi *form login.* | | |

1. **Skenario *Use Case Diagram Logout***

Skenario *diagram logout,* user keluar dari website seperti terdapat pada table 3.2 :

**Tabel 3.2** Skenario *Use Case Logout*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | *Logout* | |
| Aktor | Pemandu, Peserta Pelatihan, | |
| Deskripsi | Proses penghapusan *session* data | |
| *Pre-Condition* | Aktor harus sudah *login* | |
| *Post-Condition* | Menampilkan halaman *login* | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| **Alur Dasar** | | |
| 1. Pilih Tombol “*Logout*” | |  |
|  | | 2. Menghapus *Session* |
|  | | 3. Mengarahkan ke halaman *login* |

1. **Skenario Kelola *Web***

Skenario Kelola *Web,* sebuah kegiatan untuk melihat, dan memverifikasi data peserta pelatihan, wacana pelatihan, wacana pelatihan, kuis, kuesioner seperti terdapat pada table 3.3 :

**Tabel 3.3** Skenario Kelola *Web*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | Kelola *Web* | |
| Aktor | Pemandu | |
| Deskripsi | Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk melihat, dan memverifikasi data peserta pelatihan, wacana pelatihan, kuis, kuesioner, data User | |
| *Pre-Condition* | Admin harus sudah *login* | |
| *Post-Condition* | 1. Menampilkan Data peserta pelatihan 2. Menampilkan Wacana Pelatihan 3. Menampilkan Kuis 4. Menampilkan Kuisioner 5. Menampilkan Data *User* | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| **Alur Dasar** | | |
| 1. Membuka data *User* atau data peserta pelatihan, info pelatihan, kuis, kuisioner. | |  |
|  | | 2. Memvalidasi data peserta pelatihan |
|  | | 1. Memvalidasi wacana pelatihan |
|  | | 1. Memvalidasi kuis |
|  | | 1. Memvalidasi kuisioner |
|  | | 1. Memvalidasi data *user* |

**4. Skenario Kelola Data *User***

Skenario kelola data *User,* kegiatan untuk memberikan level atas pengguna sistem proses melihat, menghapus atau mengubah data user seperti terdapat pada table 3.4 :

**Tabel 3.4** Skenario Kelola Data *User*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | Kelola Data *User* | |
| Aktor | Pemandu | |
| Deskripsi | Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk memberikan level atas pengguna sistem proses ini melihat, menambah, mengubah atau menghapus Data *User* | |
| *Pre-Condition* | Admin harus sudah *login* | |
| *Post-Condition* | 1. Menampilkan Data *User* | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| **Alur Dasar** | | |
| 1. Membuka Data *User* | |  |
| 1. Menambah, Mengubah, Menghapus dan Menampilkan Data *User* | |  |
|  | | 1. Memeriksa Valid atau tidak data yang di tambah,diubah atau dihapus |
|  | | 1. Menyimpan data yang ditambah,diubah, dihapus dan menampilkan data |
|  | | 1. Menampilkan pesan sukses ditambah, diubah, dan dihapus |

1. **Skenario Kelola Data Master**

Skenario kelola data master*,* sebuah kegiatan untuk melihat, menambah, mengubah atau menghapus data master seperti terdapat pada table 3.5 :

**Tabel 3.5** Skenario Kelola Data Master

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | Kelola Data Master | |
| Aktor | Admin | |
| Deskripsi | Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk melihat, menambah, mengubah atau menghapus Data Master | |
| *Pre-Condition* | Admin harus sudah *login* | |
| *Post-Condition* | 1. Menampilkan Data Master (peserta pelatihan, wacana pelatihan, kuis, kusioner) | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| **Alur Dasar** | | |
| 1. Membuka Data Master | |  |
| 1. Menambah, Mengubah, Menghapus dan Menampilkan Data Master | |  |
|  | | 1. Memeriksa Valid atau tidak data yang di tambah,diubah atau dihapus |
|  | | 1. Menyimpan data yang ditambah,diubah, dihapus dan menampilkan data |
|  | | 1. Menampilkan pesan sukses ditambah, diubah, dan dihapus |

1. **Skenario Laporan**

Skenario laporan sebuah kegiatan untuk melihat laporan nilai kuesioner seperti terdapat pada table 3.7 :

**Tabel 3.6** Skenario Laporan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *Use Case* | Laporan | |
| Aktor | Admin | |
| Deskripsi | Proses ini adalah sebuah kegiatan untuk melihat laporan *nilai kusioner* | |
| *Pre-Condition* | Admin harus sudah *login* | |
| *Post-Condition* | 1. Menampilkan menu *hasil nilai kusioner* | |
| **Aksi Aktor** | | **Reaksi Sistem** |
| **Alur Dasar** | | |
| 1. Membuka menu *hasil nilai kusioner* | |  |
| 1. Memilih laporan yang akan ditampilkan | |  |
|  | | 1. Menampilkan laporan sesuai kreteria yang di cari |

**3.3.2 *Activity Diagram***

*Activity Diagram* adalah teknik menggambarkan alur kerja aktivitas dalam melakukan pekerjaan. Adapun *Activity* dibawah ini adalah sistem pengolahan data pelatihan pada Balai Latihan Masyarakat pekanbaru yang diusulkan :

1. ***Activity Login***

*Activity login* menggambarkan alur kerja aktivitas dalam melakukan login seperti pada gambar 3.4 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Login  Menampilkan Halaman Login  Masukan Username dan Password  Cek Username & Password  Valid?  Halaman Utama  True  False |  |

**Gambar 3.4 *Activity Diagram Login***

1. ***Activity Log Out***

*Activity login* menggambarkan alur kerja aktivitas dalam melakukan login seperti pada gambar 3.4 :

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Log Out  Menampilkan Halaman Login |  |

**Gambar 3.4 *Activity Diagram Log Out***

1. ***Activity* Kelola Data Peserta Pelatihan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
|  | Menampilkan Halaman Data Peserta Pelatihan  Pilih Menu Data Peserta Pelatihan  Kelola Data Peserta Pelatihan  Update  Delete  Input  Data Peserta Pelatihan |

**Gambar 3.5 *Activity Diagram* Kelola Data Peserta Pelatihan**

1. ***Activity* Wacana Pelatihan**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Wacana Pelatihan  Kelola Data Wacana Pelatihan  Menampilkan Halaman Wacana Pelatihan  Update | Delete  Input  Data Wacana Pelatihan |

**Gambar 3.6 *Activity Diagram* Wacana Pelatihan**

1. ***Activity* Kelola Kuis**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Kuis  Kelola Kuis  Menampilkan Halaman Kuis  Update | Delete  Input  Data Kuis |

**Gambar 3.7 *Activity Diagram* Kuis**

1. ***Activity* Kelola Kuesioner**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Kuesioner  Kelola Kuesioner  Menampilkan Halaman Kuesioner  Update | Delete  Input  Data Kuesioner |

**Gambar 3.8 *Activity Diagram* Kuesioner**

1. ***Activity* Diagram Menjawab Kuis**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Kuis  Menjawab Kuis  Menampilkan Halaman Kuis  Update | Delete  Input  Data Kuis |

**Gambar 3.9 *Activity Diagram* Menjawab Kuis**

1. ***Activity Diagram* Nilai Kuesioner**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktor** | **Sistem** |
| Pilih Menu Nilai Kuesioner  Kelola Nilai Kuesioner  Menampilkan Halaman Nilai Kuesioner  Update | Delete  Input  Data Kuesioner |

**Gambar 3.10 *Activity Diagram* Nilai Kuesioner**

**3.3.3 *Sequence Diagram***

*Diagram Sequence* menggambarkan kelakukan objek ada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirmkan dan diterima antar objek. Banyaknya *diagram sequence* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian use case yang memiliki proses sendiri atau yang penting. Semua *use case* yang telah didefenisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *diagram sequence*. Sehingga semakin banyak *use case* yang didefenisikan maka *diagaram sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak.

1. ***Sequence Diagram Login***

Aktor

1.Aktor Memasuki Halaman Login

Form Login

2.Masukkan Username & password

Login

3.Validasi Usename & Password

Database

4.Jika benar menuju halaman utama

Halaman Utama

**Gambar 3.11 *Sequence Diagram Login***

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Data Peserta Pelatihan**

Peserta

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Peserta Pelatihan

Menu Peserta

3.Menampilkan

Manipulasi Data

Data Peserta

5.Melakukan Input Data

**Gambar 3.12 *Sequence Diagram* Mengelola Data Peserta Pelatihan**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Data Peserta Pelatihan**

Pemandu

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Peserta Pelatihan

Menu Peserta

3.Menampilkan

Manipulasi Data

Data Peserta

5.Melakukan Update Data

6.Melakukan Delete Data

Data Peserta

**Gambar 3.13 *Sequence Diagram* Mengelola Data Peserta Pelatihan**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Wacana Pelatihan**

Pemandu

Halaman Admin

2.Pilih Menu Wacana Pelatihan

Menu Wacana

Manipulasi Data

Data Wacana

3.Menampilkan

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

4.Melakukan Input Data

5.Melakukan Update Data

6.Melakukan Delete Data

Data Wacana

Data Wacana

**Gambar 3.14 *Sequence Diagram* Mengelola Wacana Pelatihan**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Data Kuis**

Pemandu

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Kuis

Menu Kuis

Manipulasi Data

Data Kuis

3.Menampilkan

4.Melakukan Input Data

5.Melakukan Update Data

6.Melakukan Delete Data

Data Kuis

Data Kuis

**Gambar 3.15 *Sequence Diagram* Mengelola Data Kuis**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Kuesioner**

Peserta

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Kuesioner

Menu Kuesioner

3.Menampilkan

Manipulasi Data

4.Melakukan Input Data

Data Kuesioner

**Gambar 3.16 *Sequence Diagram* Mengelola Kuesioner**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Kuesioner**

Pemandu

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Kuesioner

Menu Kuesioner

Manipulasi Data

3.Menampilkan

Data Kuesioner

4.Melakukan Update Data

5.Melakukan Delete Data

Data Kuesioner

**Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Mengelola Kuesioner**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Menjawab Kuis**

Pemandu

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Menjawab Kuis

Menu Kuis

Manipulasi Data

Data Kuis

3.Menampilkan

5.Melakukan Delete Data

Data Kuis

4.Melakukan Update Data

**Gambar 3.18 *Sequence Diagram* Mengelola Menjawab Kuis**

1. ***Sequence Diagram* Mengelola Menjawab Kuis**

Peserta

1.Pemandu Mengakses Halaman Admin

Halaman Admin

2.Pilih Menu Menjawab Kuis

Menu Kuis

3.Menampilkan

Manipulasi Data

4.Melakukan Input Data

Data Kuis

**Gambar 3.19 *Sequence Diagram* Menjawab Kuis**

1. ***Sequence Diagram* Melihat Data Peserta Pelatihan, Pemandu, Kuesioner**

Peserta

1.Pemandu Mengakses Halaman Utama

Halaman Admin

2.Melihat Data Peserta Pelatihan

Data Peserta

3.Melihat Data Pemandu

Data Pemandu

4.Melihat Nilai Kuesioner

Data Kuesioner

**Gambar 3.20 *Sequence Diagram* Melihat Data Peserta, Pemandu, Kuesioner**

1. ***Sequence Diagram* Log Out**

Aktor

1.Aktor Masuk Menu Log Out

Menu Log Out

2.Tekan Tombol

Log Out

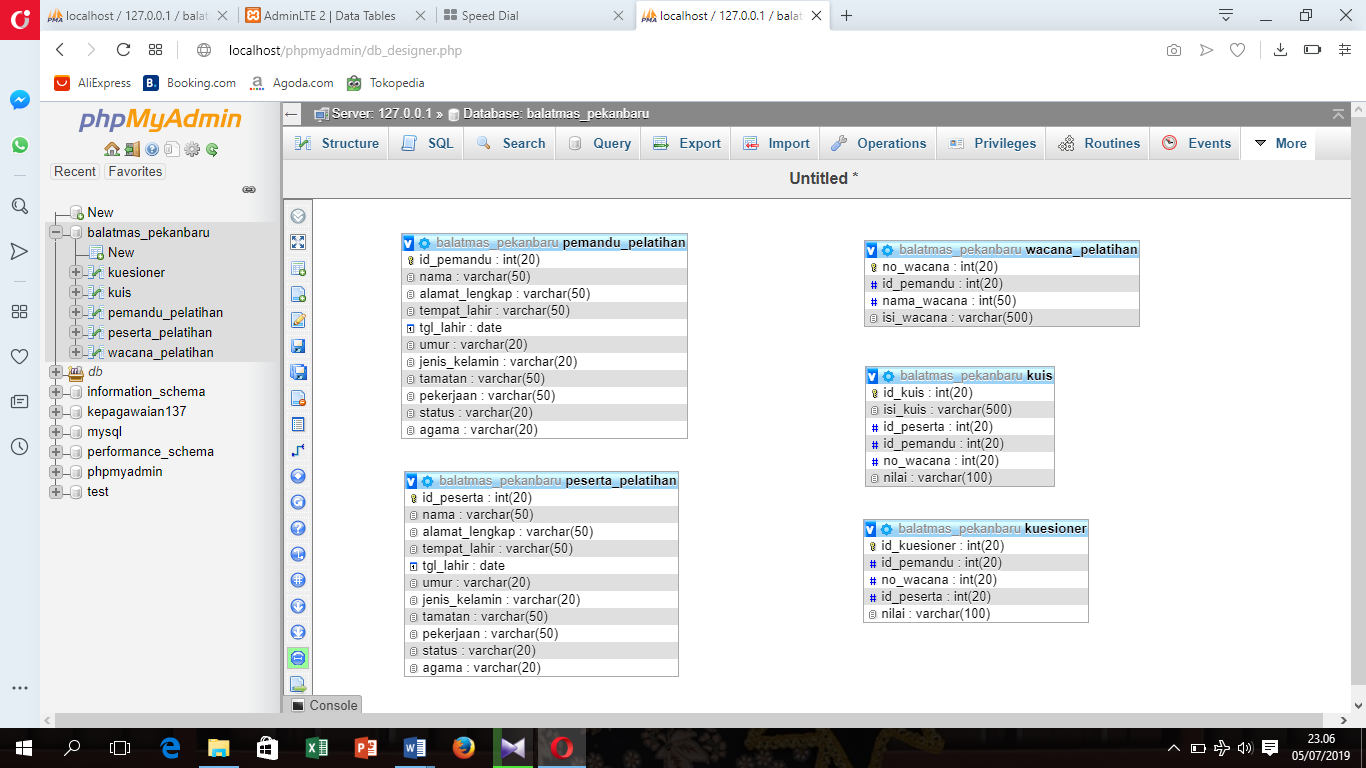
3.Akan Dialihkan ke

Form Login

**Gambar 3.21 *Sequence Diagram* Log Out**

**3.3.4 *Class Diagram***

*Class diagram* memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur yang dibuat. Dimana *class diagram* pengolahan data pelatihan pada Balai Latihan Masyarakat pekanbaru adalah sebagai berikut :



**Gambar 3.22 *Class Diagram***

* 1. **Desain Terperinci**

**3.4.1 Perancangan Input**

Merupakan rancangan dalam bentuk memasukkan data. Berikut adalah perancangan input sistem informasi pengolahan data pelatihan pada Balai Latihan Masyarakat Pekanbaru :

1. Rancangan Form Login

Silahkan Login

Username :

Login

Password :

**Gambar 3.23 Login**

1. Rancangan Input Paserta Pelatihan

Nama :

Alamat Lengkap :

Tempat Lahir :

Tanggal Lahir :

Umur :

Jenis Kelamin :

Tamatan :

Pekerjaan :

Status :

Agama :

Simpan

Update

Delete

Id Peserta :

**Gambar 3.24 Input Peserta Pelatihan**

1. Rancangan Wacana Pelatihan

No Wacana :

Id Pemandu :

Nama wacana :

Isi Wacana :

Delete

Update

Simpan

**Gambar 3.25 Input Wacana Pelatihan**

1. Rancangan Input Pemandu Pelatihan

Id Pemandu :

Nama :

Alamat Lengkap :

Tempat Lahir :

Tanggal Lahir :

Umur :

Jenis Kelamin :

Tamatan :

Status :

Pekerjaan :

Agama :

Pekerjaan :

Simpan

Delete

Update

**Gambar 3.26 Input Wacana Pelatihan**

1. Rancangan Kuis

Id Kuis :

Id Peserta :

Isi Kuis :

Id Pemandu :

No Wacana :

Nilai :

Update

Delete

Simpan

**Gambar 3.27 Input Kuis**

1. Rancangan Input Kuesioner

Id Kusioner :

Id Pemandu :

No wacana :

Id Peserta :

Nilai :

Delete

Update

Simpan

**Gambar 3.28 Input Kusioner**

**3.4.2 Perancangan Output**

Merupakan segala macam bentuk laporan dari hasil kegiatan yang dilakukan oleh sistem. Berikut merupakan rancangan output sebagai berikut :

1. Laporan Data Peserta Pelatihan

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id | Nama | Alamat lengkap | Tempat/Tgl Lahir | Umur | JNK | Pekerjaan | Status | Agama |
| 1 | Annisa Qurnia | Universitas Negeri Padang | Padang,10-10-94 | 25 | L | - | Mahasiswa | Islam |
| 2 | Jepri Naldi | Universitas Negeri Padang | Medan,23-12-94 | 25 | L | - | Mahasiswa | Islam |
| 3 | Alfonita | Universitas Negeri Padang | Medan,22-01-94 | 25 | P | - | Mahasiswa | Islam |
| 4 | Hamdani | Universitas Negeri Padang | Pekanbaru,27-07-94 | 25 | L | - | Mahasiswa | Islam |

**Gambar 3.29 Laporan Data Peserta Pelatihan**

1. Laporan Wacana Pelatihan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No wacana | Id Pemandu | Nama Wacana | Isi Wacana |
| 1 | 1. Ariston   Simanjuntak   1. Josia Yosandi Simamora, S.K.M | Catrans | Transmigrasi merupakan langkah kongkrit dan nyata untuk meningkatkan kesejahteraan.  Kesejahteraan transmigran didapat melalui tahap seleksi, lalu pembekalan dari berbagai pelatihan pembangunan desa yang dilakukan oleh pemerintah. Selain itu, kehidupan bertransmigrasi para transmigran didukung fasilitas sarana dan prasarana yang memadai.  Transmigran adalah warga negara Republik Indonesia yang berpindah secara sukarela ke Wilayah Pengembangan Transmigrasi (WPT) atau lokasi permukiman transmigrasi melalui pengaturan dan pelayanan Pemerintah. |

**Gambar 3.30 Laporan Data Peserta Pelatihan**

1. Laporan Pengisian Kuis

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Id Kuis | Isi Kuis | Id Peserta | Id Pemandu | No Wacana | Nilai |
| 1 | 1. Bagaimana Pemahanan saudara tentang kemudahan prosedur pelayaan di unit ini : 2. Tidak Mudah 3. Kurang Mudah 4. Cepat 5. Sangat Cepat 6. Bagaimana Pendapat saudara tentang kompetensi/kemampuan petugas dalam pelayanan : 7. Tidak Kompeten 8. Kurang Kompeten 9. Kompeten 10. Sangat Kompeten | Alfonita | 1. Ariston   Simanjuntak   1. Josia Yosandi Simamora, S.K.M | 1 Catrans | - |

**Gambar 3.31 Laporan Penilaian Kuesioner**

1. Laporan Penilain Kuesioner

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Pemandu | Isi Materi | Kejelasan Materi | Penguasan Materi | Kesesuaian Materi Pembelajaran | Keterangan | Rata-rata |
|
| 1 | Ariston Simanjuntak | 80,00 | 83,33 | 84,17 | 83,33 | Baik | 80,00 |
| 2 | Josia Yosandi Simamora, S.K.M | 80,00 | 80,00 | 79,17 | 81,67 | Baik | 81,67 |

**Gambar 3.32 Laporan Penilaian Kuesioner**

**3.4.2 Perancangan Tabel**

Dibawah ini merupakan perancangan table dari sistem pengolahan data peserta pelatihan :

1. Tabel Peserta Pelatihan

Tabel Name : Tabel Peserta

Primary Key : Id Peserta

Foregin Key : Id Peserta

**Tabel 3.7** Peserta Pelatihan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| Id Peserta | Int | 20 | Id Peserta |
| Nama | Varchar | 50 | Nama Lengkap |
| Alamat Lengkap | Varchar | 50 | Alamat Lengkap |
| Umur | Varchar | 20 | Umur |
| Tempat Lahir | Varchar | 50 | Tempat Lahir |
| Tanggal Lahir | Date |  | Tanggal Lahir |
| Jenis Kelamin | Varchar | 20 | Jenis Kelamin |
| Tamatan | Varchar | 50 | Tamatan |
| Pekerjaan | Varchar | 50 | Pekerjaan |
| Status | Varchar | 20 | Status |
| Agama | Varchar | 20 | Agama |

1. Tabel Pemandu Pelatihan

Tabel Name : Tabel Pemandu

Primary Key : Id Pemandu

Foregin Key : Id Pemandu

**Tabel 3.8** Tabel Pemandu Pelatihan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| Id Pemandu | Int | 20 | Pemandu |
| Nama | Varchar | 50 | Nama Lengkap |
| Alamat Lengkap | Varchar | 50 | Alamat Lengkap |
| Umur | Varchar | 20 | Umur |
| Tempat Lahir | Varchar | 50 | Tempat Lahir |
| Tanggal Lahir | Date |  | Tanggal Lahir |
| Jenis Kelamin | Varchar | 20 | Jenis Kelamin |
| Tamatan | Varchar | 50 | Tamatan |
| Pekerjaan | Varchar | 50 | Pekerjaan |
| Status | Varchar | 20 | Status |
| Agama | Varchar | 20 | Agama |

1. Tabel Wacana Pelatihan

Tabel Name : Tabel Wacana Pelatihan

Primary Key : No Wacana

Foregin Key : No Wacana

**Tabel 3.9** Tabel Wacana Pelatihan

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| No Wacana | Int | 20 | No Wacana |
| Id Pemandu | Varchar | 20 | Id Pemandu |
| Nama Wacana | Varchar | 100 | Nama Wacana |
| Isi Wacana | Varchar | 500 | Isi Wacana |

1. Tabel Kuis

Tabel Name : Tabel Kuis

Primary Key : Id Kuis

Foregin Key : Id Kuis

**Tabel 3.10** Tabel Kuis

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| Id Kuis | Int | 20 | No Wacana |
| Isi Kuis | Varchar | 100 | Isi Kuis |
| Id Peserta | Varchar | 20 | Id Peserta |
| Id Pemandu | Varchar | 20 | Id Pemandu |
| No Wacana | Varchar | 20 | No Wacana |
| Nilai | Varchar | 50 | Nilai |

1. Tabel Kuesioner

Tabel Name : Tabel Kuesioner

Primary Key : Id Kuesioner

Foregin Key : Id Kuesioner

**Tabel 3.10** Tabel Kuesioner

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nama Field | Type | Size | Keterangan |
| Id Kuesioner | Int | 20 | Id Kuesioner |
| Isi Pemandu | Varchar | 20 | Ise Pemandu |
| No Wacana | Varchar | 20 | No Wacana |
| Id Peserta | Varchar | 20 | Id Peserta |
| Nilai | Varchar | 50 | Nilai |

**3.4.2 *Flowchat* Sistem**

Berikut *Flowchat* dari pengolahan data peserta pelatihan sebagai berikut :

Kuis Pelatihan

Input Data Kuis

Simpan Data Kuis

Peserta Pelatihan

Input Data Peserta

Simpan Data Peserta

Kuesioner Pelatihan

Input Data Kuesioner

Simpan Data Kuesioner

Pemandu Pelatihan

Input Data Pemandu

Simpan Data Pemandu

Rekam Data

Rekam Data

Rekam Data

Rekam Data

Cetak Laporan Peserta

A

Cetak Laporan Kuis

A

Cetak Laporan Pemandu

A

Cetak Laporan Kuesioner

A

Laporan Peserta

Laporan Kuis

Laporan Pemandu

Laporan Kuesioner

**Gambar 3.33 *Flowchart***