



JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA

RESEARCH OF SCIENCE AND INFORMATICA V5.I2

Vol.5 No.2 (2019)136-145
<http://ejournal.kopertis10.or.id/index.php/sains>

p-issn : 2459-9549
e-issn : 2502-096X

OPTIMALISASI PELAYANAN KETENAGAKERJAAN MENGUNAKAN SISTEM ANTAR KERJA BERBASIS WEB DI KABUPATEN PADANG PARIAMAN

Budi Harto^a, Rima Susilawati^b

^aProdi Sistem Informasi, STMIK Jayanusa Padang, banghector@gmail.com

^bMahasiswa Prodi Sistem Informasi, STMIK Jayanusa, Padang, rimasusila@gmail.com

Submitted: 26-11-2019, Reviewed: 25-11-2019, Accepted 29-11-2019
<http://doi.org/10.22216/jsi.v5i2.4678>

Abstract

Employment Services are the main tasks of the Regional Government through the Department of Labor in providing and distributing labor to companies or agencies that need it. So far, the Employment Service in Padang Pariaman Regency is still centralized in the Office and done manually, making it difficult for job seekers who want to take care of labor administration requirements especially those who live far from the city center. Therefore we need an Inter-Work System which is a system that includes labor market information services, counseling and job guidance as well as mediation, Web-based Information System is a solution offered because it can be accessed anytime and from anywhere, making it easier for people to find information and also take care of labor-related administration. In this study the authors used the Research and Development (R&D) method.

Keywords : EmploymentServices, Inter-work, Information Systems, Web.

Abstrak

Pelayanan Ketenagakerjaan merupakan Tugas pokok dari Pemerintah Daerah melalui Dinas Tenaga Kerja dalam menyediakan dan Menyalurkan Tenaga Kerja kepada Perusahaan atau instansi yang membutuhkan. Selama ini Pelayanan Ketenagakerjaan di Kabupaten Padang Pariaman masih terpusat di Kantor Dinas dan dilakukan dengan cara Manual, sehingga menyulitkan pencari kerja yang ingin mengurus persyaratan administrasi ketenagakerjaan apalagi yang berdomisili jauh dari pusat kota. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah Sistem Antar Kerja yang merupakan sebuah sistem yang mencakup pelayanan informasi pasar kerja, penyuluhan dan bimbingan jabatan serta perantaraan kerja, Sistem Informasi berbasis Web adalah solusi yang ditawarkan karena dapat diakses kapan saja dan dari mana saja sehingga memudahkan masyarakat dalam mencari informasi dan juga mengurus administrasi terkait ketenagakerjaan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Research and Development (R&D).

Kata kunci : Pelayanan Ketenagakerjaan, Antar Kerja, Sistem Informasi, Web.

© 2019 JurnalSains dan Informatika

1. Pendahuluan

Salah satu Tugas Pokok dari Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan Ukm Kabupaten Padang Pariaman adalah memberikan Pelayanan Ketenagakerjaan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan serta pengawasan dan pengendaliannya. Namun Bentuk dan Jenis Bidang Layanan tersebut tentunya disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia serta kebijakan dan peraturan pemerintah daerah setempat.

Seiring dengan berkembang pesatnya pemanfaatan Teknologi Informasi mengikuti Revolusi Industri 4.0, mendorong instansi-instansi terkait untuk dapat meningkatkan kualitas pelayanannya melalui peningkatan kualitas Sumber daya manusianya dan juga peningkatan sumberdaya Informasi melalui pemanfaatan Teknologi Komputer, Basisdata dan Jaringan Komunikasi.

Saat ini pemanfaatan Aplikasi berbasis web dan media Internet, dianggap sebagai salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan keterbatasan akses dan informasi. Sehingga jarak

tempuh yang jauh serta waktu layan yang lama tidak akan menjadi kendala lagi baik bagi calon pencari kerja maupun penyedia lowongan pekerjaan.

Kartu Antar Kerja I (AK/I), merupakan dokumen wajib yang harus dimiliki oleh seorang Calon Pencari Kerja apabila mereka ingin melamar pekerjaan pada suatu instansi atau perusahaan. Selama ini untuk mengurus dokumen AK/1 mereka harus datang langsung ke Kantor Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan Ukm Kabupaten Padang Pariaman dengan membawa dokumen-dokumen persyaratan lain yang dibutuhkan, seperti dokumen kependudukan, Ijazah, pas photo dan persyaratan lainnya.

Begitu pula halnya dengan pelayanan ketenagakerjaan yang lain, contohnya lowongan pekerjaan, setiap perusahaan wajib melaporkan lowongan pekerjaan yang mereka sediakan kepada Pemerintah. Hal ini ditandai dengan penerbitan Kartu Antar Kerja III (AK/III) yang harus dimiliki setiap pemilik perusahaan yang menyediakan lowongan pekerjaan.

Untuk itu dibutuhkan solusi berupa sistem informasi pelayanan ketenagakerjaan yang dapat membantu masyarakat dalam mencari dan menemukan lowongan pekerjaan yang mereka butuhkan serta memudahkan dalam mengurus kelengkapan Administrasi Ketenagakerjaan seperti Kartu Antar Kerja dan Lowongan pekerjaan sehingga dapat meningkatkan Kinerja dalam Pelayanan Ketenagakerjaan pada Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan Ukm Kabupaten Padang Pariaman.

2. Tinjauan Pustaka/Penelitian Sebelumnya

2.1 Pengertian Sistem

Menurut Bambang Sridadi (2009) yang dikutip oleh [1] bahwa :

“Sistem yaitukumpulan elemen elemen yang saling berkaitan dan bertanggung jawab memproses masukan-masukan (input) sehingga menghasilkan keluaran (output)”.

Definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekumpulan dari elemen–elemen yang saling terhubung satu sama lain dalam upaya mencapai suatu tujuan tertentu.

Diantara karakteristik atau sifat-sifat dari sebuah sistem yaitu mempunyai komponen-komponen sistem, batasan sistem (boundary), lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukkan sistem, keluaran sistem, pengolah sistem, sasaran ataupun tujuan sistem.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen seperti orang, prosedur kerja, informasi, dan perangkat teknologi informasi yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam sebuah organisasi.

2.3 Website

Menurut [2] *Website* atau situs web dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun dinamis, yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.4 Framework

Menurut [3] *Framework* adalah kerangka kerja. *Framework* juga dapat diartikan sebagai kumpulan *script* (terutama *class* dan *function* yang dapat membantu *developer/programmer* dalam menangani berbagai masalah-masalah dalam pemrograman seperti *koneksi ke database*, pemanggilan *variabel*, dan *file*. Sehingga *developer* lebih fokus dan lebih cepat membangun aplikasi.

2.5 Pengertian Pelayanan Publik

Berdasarkan kepada Keputusan Menteri Pemberdayaan Aparatur Negara Nomor 63/KEP/M. Pan/7/2003 tentang Pedoman Umum Dalam Penyelenggaraan Pelayanan Publik, yang disebut Pelayanan Publik adalah “kegiatan pelayanan yang dilaksanakan oleh penyelenggara pelayanan publik sebagai upaya pemenuhan kebutuhan menerima pelayanan maupun pelaksanaan ketentuan perundang-undangan”.

Sedangkan menurut Lorenzi, Skinner, dan Crosby yang dikutip Susiloadi (2006) bahwa pelayanan adalah produk-produk yang kasat mata yang melibatkan usaha-usaha manusia yang menggunakan peralatan.

2.6 Pengertian Tenaga Kerja

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang dimaksud dengan “tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan/atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat.”

2.7 Pengertian lowongan Pekerjaan

Lowongan pekerjaan adalah suatu informasi tentang peluang suatu pekerjaan yang tersedia bagi para pencari kerja baik yang disediakan instansi pemerintah maupun swasta, khususnya bagi orang yang tidak mempunyai pekerjaan atau sedang mencari pekerjaan yang disertai dengan kualifikasi dan syarat-syarat tertentu.

2.8 Pengertian Antar Kerja

System Antar Kerja merupakan Mekanisme pelayanan kepada calon pencari kerja untuk dapat memperoleh pekerjaan sesuai dengan minat, bakat serta kemampuan yang mereka miliki, baik untuk sementara waktu maupun tetap dalam jangka panjang. Juga untuk pelayanan kepada penyedia lowongan kerja untuk memperoleh tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhannya.

Menurut Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Nomor PER. 07/MEN/IV/2008 tentang Penempatan Tenaga Kerja yang dimaksud dengan "sistem antar kerja adalah suatu sistem yang meliputi pelayanan informasi pasar kerja, penyuluhan dan bimbingan jabatan, dan perantaraan kerja." Antar kerja juga diartikan sebagai proses kegiatan untuk mempertemukan (*matching*) seorang atau lebih pencari kerja dengan satu atau lebih peminta tenaga yang membutuhkan tenaga kerja melalui prosedur tertentu dengan penyediaan informasi pasar kerja, dimulai dari penyuluhan, pendaftaran tenaga atau lowongan sampai dengan penempatan pencari kerja pada lowongan yang tersedia dan tindak lanjutnya.

2.9 Pengertian Kartu Antar Kerja

AK.1 (kartu kuning) merupakan kartu tanda pencari kerja yang dijadikan salah satu syarat untuk melamar pekerjaan di sebuah perusahaan atau instansi baik di negeri ataupun diswasta. Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM adalah instansi yang bertanggung jawab untuk menangani masalah kependudukan dan pelayanan pembuatan AK.1 (kartu kuning) di Indonesia.

Pembuatan AK.1 (kartu kuning) ini dapat berfungsi untuk mendaftarkan jumlah para pencari kerja, sehingga dengan informasi ini dapat dipergunakan untuk mengambil tindakan dan merencanakan solusi untuk mengurangi angka pengangguran khususnya di Kabupaten Padang Pariaman, sehingga dampak negatif seperti rendahnya kualitas hidup, kesehatan, kemiskinan, meningkatnya kejahatan, dan dampak negatif lainnya.

Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM sebagai sebuah instansi pelayanan masyarakat dalam bidang ketenagakerjaan, harus selalu meningkatkan mutu pelayanannya dari waktu ke

waktu agar tetap dipercaya dan menjadi pilihan utama masyarakat di bidang ketenagakerjaan.

2.10 Jenis-jenis pelayanan Dinas Tenaga Kerja, diantaranya:

1. Rekomendasi Izin Pendirian Lembaga Pelatihan Kerja (LPK)/ Balai Latihan Kerja Luar Negeri (BLKLN) ;
2. Pencatatan Serikat Pekerja/Serikat Buruh;
3. Pengesahan Peraturan Perusahaan (PP);
4. Pendaftaran Perjanjian Kerja Bersama (PKB);
5. Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial Melalui Mediator/ Perantara Hubungan Industrial;
6. Penerbitan Rekomendasi Operasional Perusahaan Penyedia Jasa Pekerja (PPJP);
7. Pendaftaran Perjanjian Penyediaan Jasa Pekerja/Buruh;
8. Penerbitan Kartu Pencari Kerja/Kartu AK-1/Kartu Kuning;
9. Perpanjangan Kartu Pencari Kerja / Kartu AK-1
10. Penerbitan Tanda Daftar Bursa Kerja Khusus (BKK);
11. Ijin Tempat Penampungan Calon Tenaga Kerja Indonesia (CTKI);
12. Rekomendasi Perpanjangan Ijin Mempekerjakan Tenaga Asing (IMTA);
13. Pelayanan Informasi Pasar Kerja;
14. Penanganan Pengaduan Masyarakat terhadap Bidang Ketenagakerjaan
15. Pelayanan Permohonan Informasi Publik.

2.11 UML (Unified Modeling Language)

Menurut [4] bahwa:

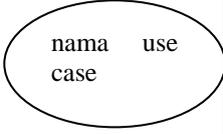
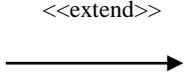
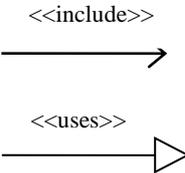
"UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek".

2.12 Use Case Diagram

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case:

Tabel 1. Simbol Use Case

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i></p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor</p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi anantara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p>
<p>menggunakan / <i>include / uses</i></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini</p>

2.13 Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendiskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek

yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada use case.

2.14 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variable-variable yang dimiliki oleh suatu kelas. Sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan perancangan sebuah Sistem Informasi Antar Kerja Berbasis Web dalam upaya untuk meningkatkan kinerja dan pelayanan ketenagakerjaan pada Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM Kabupaten Padang Pariaman.

3.2. Metodologi

Pada Penelitian ini digunakan Metode *Research and Development* (R&D), yaitu sebuah Metode Penelitian yang dapat digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, serta dapat juga digunakan untuk menguji sejauh mana keefektifan dari produk tersebut, yang mana produk tersebut tidak hanya dapat berupa benda atau perangkat keras (*hardware*) namun juga dapat berupa perangkat lunak (*software*).

3.3. Alat

Alat dan Bahan utama yang digunakan dalam merancang system Informasi ini diantaranya sebagai berikut :

A. Perangkat Keras (Hardware)

1. Laptop Asus
2. 4 GB RAM
3. 500GB HDD

B. Perangkat Lunak (Software)

1. Sistem Operasi Windows 10
2. Microsoft Office 2010
3. Microsoft Office Visio 2007
4. Framework CodeIgniter_2.1.4
5. WampServer2.1e-x32
6. Database Management Sistem (DBMS) MySql

3.4. Perancangan Aplikasi dengan UML (Unified Modelling Language)

Perancangan aplikasi adalah merancang atau mendesain suatu aplikasi yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Dalam perancangan aplikasi ini perlu dilakukannya pemodelan. Pemodelan yang digunakan adalah UML. UML (Unified Modelling Language) adalah standar bahasa yang banyak digunakan untuk mendefinisikan dalam pemograman berorientasi objek.

3.5. Use Case Diagram

Use Casemendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

1.5.1 Defenisi aktor

Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan tertentu. Defenisi aktor adalah aktifitas yang bisa dilakukan oleh para aktor pada sistem. Berikut adalah deskripsi aktor pada perancangan sistem, dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 2. Defenisi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1	Admin / Petugas	Aktor yang akan malakukan manajemen aplikasi (server) dan Petugas aktor yang mengelola dan menjalankan proses seleksi disistem ini.
2	Pencaker	Aktor yang dapat melihat informasi dari sistem ini.
3	Pemberi kerja	Aktor yang dapat melihat informasi dari sistem ini.
4	Kepala	Kepala adalah pengguna yang menerima laporan.

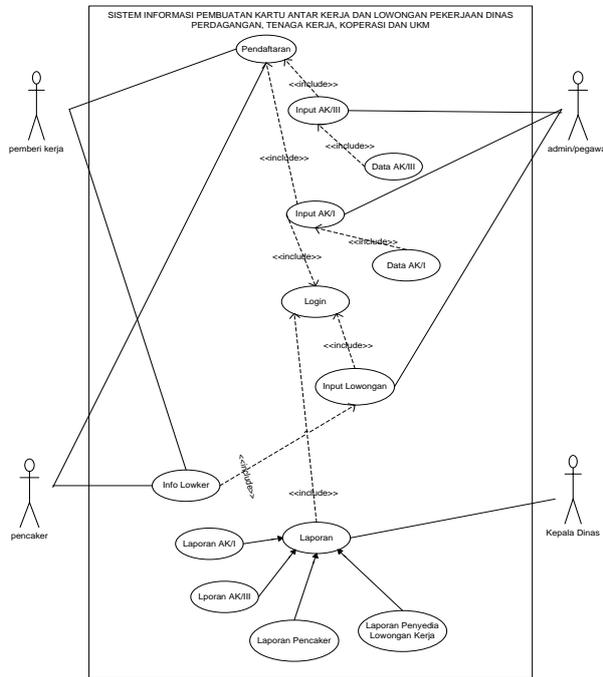
1.5.2 Definisi Use Case

Berikut adalah deskripsi pendefinisian Use Case pada sistem informasi pelayanan ketenagakerjaan yang berfungsi untuk menjelaskan proses yang terdapat pada setiap Use Case, keterangannya dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Use Case Diagram

No.	Use Case	Deskripsi	Aktor
1	Home	Halaman awal dari sistem	Pencaker , Pemberi kerja
2	Berita	Halaman berita berisi informasi tentang syarat2 pembuatan kartu antar kerja	Pencaker , Pemberi kerja
3	Data Pendaftaran	Pengisian data AK/I dan AK/III	Pencaker , Pemberi kerja, Admin/P etugas
4	Cetak kartu AK/I, AK/III	Pencetakan kartu AK/I, AK/III	Admin/P etugas
5	Informasi lowongan pekerjaan	Halaman yang memberikan informasi tentang lowongan pekerjaan	Pencaker , Admin/P etugas
6	Login	Menu Login merupakan menu untuk masuk kedalam sistem baik itu yang berbasis server untuk admin/petugas.	Admin/P etugas
7	Laporan Pendaftar	Laporan pembuat kartu antar kerja di dinas perdagangan, tenaga kerja, koperasi dan ukm kab. padang pariaman	Kepala
8	Data Berita	Manajemen data berita serta dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.	Admin/P etugas

Berikut adalah gambar *Use Case Diagram* dari perancangan Sistem Antar Kerja. Dapat dilihat pada Gambar 1. berikut :



Gambar 1. Use Case Diagram

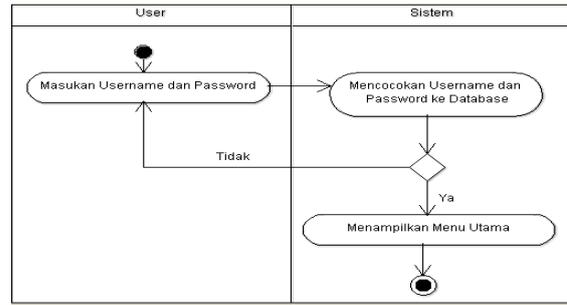
3.6. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktifitas dalam sistem yang sedang dirancang. Bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, bagaimana mereka berakhir. Berikut adalah activity diagram yang di usulkan pada perancangan sistem informasi pembuatan kartu AK dan lowongan pekerjaan.

1.6.1 Activity Diagram Admin/Petugas

Activity Diagram Admin/Petugas menggambarkan segala aktivitas yang bisa dilakukan Admin/Petugas terhadap sistem yang dimulai dengan melakukan login terlebih dahulu setelah itu Admin/Petugas bisa melakukan beberapa terhadap menu-menu pilihan yang ada. Berikut adalah beberapa *Activity Diagram* pada Admin/Petugas :

1. Activity Diagram Login

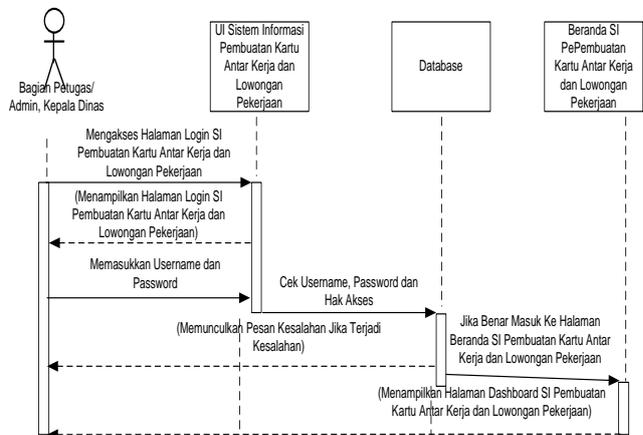


Gambar 2. Activity Diagram Login

3.7. Sequence Diagram

Sebuah diagram menunjukkan urutan interaksi object yang disusun dalam urutan waktu. Ini menggambarkan object dan class-class yang terlibat dalam skenario dan urutan pesan yang dipertukarkan antara object yang dibutuhkan untuk melaksanakan fungsi skenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama sequence diagram terdiri atas object yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

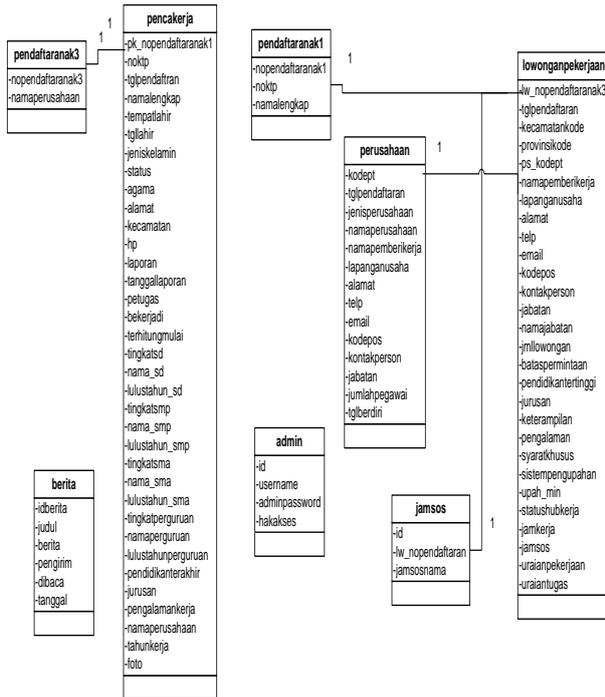
Sequence Diagram Login



Gambar 3. Sequence Diagram Login

3.8. Class Diagram

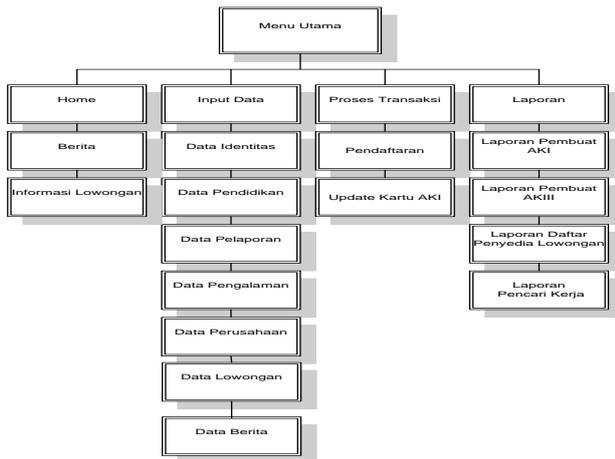
Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Berikut adalah Class Diagram dari sistem yang dibangun yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Class Diagram

3.9. Struktur Program

Rancangan struktur program terdiri dari modul-modul dan sub modul yang melihat hubungan antara suatu modul program dan modul program lainnya yang terlibat dalam suatu pengolahan data. Struktur program ini dimaksudkan untuk mempermudah bagi kita dalam memahami keterkaitan modul-modul program sistem informasi pembuatan kartu AK dan lowongan berikut :



Gambar 5. Struktur Program

4. Hasil dan Pembahasan

Desain detail merupakan kunci utama suksesnya sistem yang akan dirancang, karena perancangan secara detail akan dimuat sesuai rancangan yang akan mengarah pada teknik pelaksanaannya. Desain ini meliputi desain *output*, desain *input*.

4.1 Desain Output

Tujuan akhir dari suatu sistem adalah dapat menyajikan suatu informasi atau output dengan cepat dan akurat. Untuk itu dalam pendesainan *output* ini perlu kita cermati *output* apa saja yang akan kita sajikan dan apa saja yang menjadi isi dari *output* tersebut. Berikut adalah desain output dari sistem pembuatan kartu AK dan lowongan pekerjaan :

4.1.1 Kartu AK/I

a. Kartu AK/I depan

Ketentuan : 1. Berlaku Nasional 2. Bila ada perubahan data/keterangan lainnya atau telah mendapat pekerjaan harap segera melapor 3. Apabila pencari kerja yang bersangkutan telah diterima maka intansi/Perusahaan yang menerima agar mengembalikan AKI ini ke Dinas Sosial dan Tenaga Kerja Kabupaten Padang Pariaman 4. Kartu ini berlaku selama 2 tahun dengan keharusan melapor setiap 6 bulan sekali bagi pencari kerja yang belum mendapatkan pekerjaan	 PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA Jln. Syamratulangi No. 30 Telp./Fax (0751) 91127 Pariaman KARTU TANDA BUKTI PENDAFTARAN PENCARI KERJA
	No. Pendaftaran pencari kerja : :XXXXX No. Induk kependudukan/NIK : :XXXXX DATA IDENTITAS Nama Lengkap : :XXXXX Tempat/Tgl. Lahir : :XXXXX Jenis Kelamin : :XXXXX Status : :XXXXX Agama : :XXXXX Alamat : :XXXXX

Gambar 6. Kartu AK/I depan

b. Kartu AK/I belakang

LAPORAN TANGGAL-BULAN-TAHUN Pertama XXXXX Kedua Ketiga Diterima di : Terhitung Mulai Tanggal :	Tanda Tangan Pengantar Kerja Petugas Pendaftaran (Cantumkan Nip) XXXXX XXXXX	PENDIDIKAN FORMAL <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Tingkat Pendidikan</th> <th>Jurusan</th> <th>Lulus Tahun</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>SD/SEDERAJAT</td><td>XXXXX</td><td>XXXXX</td></tr> <tr><td>2</td><td>SMT/SEDERAJAT</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>SMTA/D.I/AKTA I</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>SMD.II/D.III</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>AKTA II</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>AKTA III</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td>SPASC/S.I/AKTA IV/DIV</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td>DOKTER S.II AKTA V</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> KETERAMPILAN/PENGALAMAN BEKERJA <table border="1"> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </table> Pengantar Kerja/Petugas Antar Kerja (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)	No	Tingkat Pendidikan	Jurusan	Lulus Tahun	1	SD/SEDERAJAT	XXXXX	XXXXX	2	SMT/SEDERAJAT			3	SMTA/D.I/AKTA I			4	SMD.II/D.III			5	AKTA II			6	AKTA III			7	SPASC/S.I/AKTA IV/DIV			8	DOKTER S.II AKTA V														
No	Tingkat Pendidikan	Jurusan	Lulus Tahun																																															
1	SD/SEDERAJAT	XXXXX	XXXXX																																															
2	SMT/SEDERAJAT																																																	
3	SMTA/D.I/AKTA I																																																	
4	SMD.II/D.III																																																	
5	AKTA II																																																	
6	AKTA III																																																	
7	SPASC/S.I/AKTA IV/DIV																																																	
8	DOKTER S.II AKTA V																																																	

Gambar 7. Kartu AK/I belakang

4.1.2 AK/III

No	DIISI DENGAN HURUF CETAK
1	Pemerintah Kabupaten Padang Pariaman Dinas Sosial Dan Tenaga Kerja Jl. Syamratulangi no. 30 Telp./Fax. (0751) 91127 Pariaman Kode Wilayah : <input type="text"/> Kode Wilayah : <input type="text"/>
2	NOMOR DAN TANGGAL PENDAFTARAN No : <input type="text"/> Tanggal Pendaftaran : <input type="text"/>
3	BATAS WAKTU PERMINTAAN : <input type="text"/> Hari
4	DATA PERUSAHAAN Nama Pemberi Kerja : <input type="text"/> Perusahaan : <input type="text"/> Lapangan Usaha : <input type="text"/> Alamat : <input type="text"/> Telp/Hp : <input type="text"/> Email : <input type="text"/> Kode Pos : <input type="text"/> Kontak Person : <input type="text"/> Jabatan : <input type="text"/>
5	INFORMASI LOWONGAN JABATAN PEKERJAAN Nama Jabatan/Pekerjaan : <input type="text"/> Jumlah Lowongan : <input type="text"/> Laki-laki : <input type="text"/> Orang Perempuan : <input type="text"/> Orang
6	PERSYARATAN JABATAN Pendidikan Formal : <input type="text"/> Pendidikan Tertinggi : <input type="text"/> Jurusan : <input type="text"/> Keterampilan/Keahlian : <input type="text"/> Pengalaman : <input type="text"/> Syarat Khusus : <input type="text"/>
7	SISTEM PENGUPAHAN Sistem Pengupahan : <input type="text"/> Gaji/Uph Sebulan : Rp. <input type="text"/> Status Hubungan Kerja : <input type="text"/> Jumlah Jam Kerja Dalam Seminggu : <input type="text"/> Jam Jaminan Sosial Lainnya : <input type="text"/>
URAIAN SINGKAT PEKERJAAN : <input type="text"/>	
URAIAN TUGAS : <input type="text"/>	
Tanda Tangan Pemberi Kerja : <input type="text"/> Pengantar Kerja/Petugas Kerja : <input type="text"/>	
(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx) (xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)	

Gambar 8. AK/III

4.1.3 Laporan Daftar Pembuat AK/III Perbulan

PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA Jln. Syamratulangi No. 30 Telp./Fax (0751) 91127 Pariaman							
LAPORAN DAFTAR PEMBUAT AK/III PERBULAN Bulan : X(30)							
Tanggal : 99/99/9999							
No	Nama Perusahaan	Lapangan Usaha	Alamat	Email	Telp	Jumlah Pegawai	Tanggal Berdiri
99	X(50)	X(10)	X(30)	X(30)	X(30)	99	X(30)
99	X(50)	X(10)	X(30)	X(30)	X(30)	99	X(30)
Pimpinan				Pariaman, 99/99/9999 Mengetahui, Admin			
(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)				(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)			

Gambar 9. Laporan Daftar Pembuat AK/III Perbulan

4.1.4 Laporan Daftar Perusahaan Penyedia Lowongan Pekerjaan Perbulan

PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA Jln. Syamratulangi No. 30 Telp./Fax (0751) 91127 Pariaman					
LAPORAN DAFTAR PERUSAHAAN PENYEDIA LOWONGAN PEKERJAAN PERBULAN					
Tanggal : 99/99/9999					
No	Nama Perusahaan	Lapangan Usaha	Lowongan	Gaji	Minimal
99	X(50)	X(10)	X(30)	X(30)	X(30)
99	X(50)	X(10)	X(30)	X(30)	X(30)
Pimpinan			Pariaman, 99/99/9999 Mengetahui, Admin		
(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)			(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)		

Gambar 10. Laporan Daftar Perusahaan Penyedia Lowongan Pekerjaan Perbulan

4.1.5 Laporan Daftar Pencari Kerja Perbulan

PEMERINTAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA Jln. Syamratulangi No. 30 Telp./Fax (0751) 91127 Pariaman						
LAPORAN DAFTAR PENCARI KERJA PERBULAN						
Tanggal : 99/99/9999						
No	NO Pencaker	No ktp	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Tanggal Registrasi
99	X(50)	X(30)	X(30)	X(10)	X(30)	X(30)
99	X(50)	X(30)	X(30)	X(10)	X(30)	X(30)
Pimpinan			Pariaman, 99/99/9999 Mengetahui, Admin			
(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)			(xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx)			

Gambar 11. Laporan Daftar Pencari Kerja Perbulan

4.2 Desain Input

Desain input merupakan bentuk tampilan-tampilan berupa masukan data ke layar komputer, bagus tidaknya output yang dihasilkan tergantung pada input data yang dimasukkan. Desain input ini mencakup semua masukan yang terjadi sebagai data untuk diolah. Desain tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

4.2.1 Form Data Pendaftaran AK1

FORM INPUT PENDAFTARAN AK1	
No Pendaftaran	<input type="text"/>
No Ktp	<input type="text"/>
Nama Lengkap	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/> <input type="button" value="KEMBALI"/>	

Gambar 12. Form Data Pendaftaran AK1

4.2.2 Form Data Pencari Kerja

The screenshot shows the 'FORM INPUT DATA IDENTITAS' section with fields for: No. Pendaftaran, NIK, Nama Lengkap, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Status, Agama, Alamat, and Kecamatan. There is an 'Upload Foto' button and a photo placeholder. Below this is the 'FORM INPUT PELAPORAN' section with fields for Laporan, Tanggal-Bulan-Tahun, and Tahun, along with 'Diterima di' and 'Terhitung Mulai Tanggal' fields. At the bottom are 'SIMPAN' and 'KELUAR' buttons.

Gambar 13. Form Data Pencari Kerja

4.2.3 Form Data Perusahaan

The screenshot shows the 'FORM INPUT DATA PERUSAHAAN' section with fields for: Tanggal Pendaftaran, Jenis Perusahaan, Nama Perusahaan, Lapangan Usaha, Alamat, Telp / Hp, Email, Kode Pos, Kontak Person, Jabatan, Jumlah Pegawai, and Tanggal Berdiri. At the bottom are 'SIMPAN' and 'KELUAR' buttons.

Gambar 14. Form Data Perusahaan

4.2.4 Form Lowongan Pekerjaan

The screenshot shows the 'FORM INPUT LOWONGAN PEKERJAAN' section with fields for: Nomor Pendaftaran, Kabupaten / Kode Wilayah, Tanggal Pendaftaran, and Provinsi Sumbar / Kode Wilayah. It includes sections for 'INFORMASI LOWONGAN JABATAN PEKERJAAN' (Nama Jabatan/Pekerjaan, Jumlah Lowongan, Batas Waktu Permintaan), 'PERSYARATAN JABATAN' (Pendidikan Tertinggi, Jurusan, Keterampilan/Keahlian, Pengalaman, Syarat Khusus), 'SISTEM PENGUPAHAN' (Sistem Pengupahan, Gaji/Upah Sebulan, Status Hubungan Kerja, Jumlah Jam Kerja Dalam Seminggu, Jaminan Sosial Lainnya), 'URAIAN SINGKAT PEKERJAAN', and 'URAIAN TUGAS'. At the bottom are 'SIMPAN' and 'KELUAR' buttons.

Gambar 15. Lowongan Pekerjaan

5. Kesimpulan

Melalui penelitian yang penulis lakukan pada Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM Kabupaten Padang Pariaman, mengenai pembuatan kartu antar kerja dan lowongan pekerjaan serta Hal-hal lain yang terkait dengan Pelayanan Ketenagakerjaan yang dilandasi dengan teori – teori serta didukung oleh sarana yang dibutuhkan dalam penelitian, maka dibangunlah sebuah sistem informasi pelayanan ketenagakerjaan atau yang disebut Sistem Antar Kerja berbasis web guna untuk mengoptimalkan kinerja dan pelayanan pada Kantor Dinas Perdagangan, Tenaga Kerja, Koperasi dan UKM Kabupaten Padang Pariaman.

Dengan sistem yang dibangun tentunya akan mampu mengatasi permasalahan yang terkait dengan pelayanan ketenagakerjaan seperti informasi terkait lowongan kerja, daftar penyedia lowongan kerja serta daftar pencari kerja yang berasal dari Kabupaten Padang Pariaman.

Dengan sistem informasi yang berbasis web tentunya dapat memudahkan penggunaanya dari berbagai aspek seperti dari segi kemudahan akses,

karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan jaringan internet, begitu juga halnya dengan tampilan yang menarik serta interaktif tentunya juga akan sangat membantu pengguna dalam menggunakan system tersebut.

6. Daftar Rujukan

- [1] Fery Wongso. (2015). perancangan sistem informasi perpustakaan menggunakan barcode pada fakultas ilmu komputer universitas lancang kuning. *Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Barcode Pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning*, 11(2), 481–501.
- [2] Anggraini Septima Riyadi, Eko Retnandi, A. D. (2012). *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru di Sekolah Pesantren Persatuan IslaM 99 RANCABANGO*. Issn.
- [3] Dewi Rosmala, M. I. dan M. I. G. (2011). komparasi framework mvc(codeigniter dan cakephp) pada aplikasi berbasis web, 2(2), 22–30.
- [4] Rosa A.S dan Salahuddin. 2014. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Tersruktur dan Berorieantasi Objek)*. Bandung: Informatika
- [5] Kurniawan Zuki. (2012). analisis sistem dan sumber daya informasi. *Analisa Sistem Dan Sumber Daya Informasi*, 6, 1–23.
- [6] Prabowo, D. (2015). Website E-commerce Menggunakan Model View Controller (MVC) dengan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah Dasi*, 16(1), 23–29.