INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

SISTEM INFORMASI KETERAMPILAN PENDAMPING MASYARAKAT DI KOTA PAREPARE

Wahyullah Sapan[1)], Ade Hastuty[2)] , Wahyuddin[3)]

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Parepare[1,3]

e-mail: wahsap195@gmail.com[1] , wahyuddin081090@gmail.com[3]

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah,
IAIN Parepare[2]

e-mail: adehastuty@iainpare.ac.id[2]

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar untuk meningkatkan layanan pelatihan keterampilan, namun di Kota Parepare proses pencarian dan pemesanan kursus masih terkendala oleh kurangnya informasi yang terstruktur dan kemudahan akses. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplementasikan Sistem Informasi Keterampilan Pendamping Masyarakat yang memudahkan pencarian kursus berdasarkan kategori, nama, dan deskripsi, serta menyediakan fitur pemesanan terintegrasi dengan WhatsApp untuk memperlancar komunikasi dan konfirmasi pembayaran. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara, kemudian sistem dikembangkan dengan model Waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan menggunakan UML, implementasi dengan PHP dan MySQL, serta pengujian menggunakan metode Black Box Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu menyediakan informasi kursus secara jelas dan terstruktur, mempermudah proses pemesanan, serta dapat diakses dengan tampilan responsif melalui berbagai perangkat. Seluruh fungsi utama berjalan baik tanpa kesalahan signifikan, sehingga sistem ini berhasil menjawab permasalahan yang ada, meningkatkan partisipasi masyarakat dalam pelatihan keterampilan, dan berpotensi menjadi dasar pengembangan aplikasi yang lebih komprehensif di masa mendatang

Kata kunci : Sistem Informasi, Pelatihan Keterampilan, Pendamping Masyarakat, Waterfall, Black Box Testing**.**

ABSTRACT

The development of information technology offers great opportunities to improve skills training services; however, in Parepare City, the process of finding and booking courses is still hindered by a lack of structured information and ease of access. This research aims

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

to design and implement a Community Assistance Skills Information System that facilitates course searches by category, name, and description, and provides a booking feature integrated with WhatsApp to streamline communication and payment confirmation. Data were obtained through observation and interviews, and the system was developed using the Waterfall model, which includes requirements analysis, system design using UML, implementation with PHP and MySQL, and testing using the Black Box Testing method. The results show that the developed system can provide course information clearly and in a structured manner, simplify the booking process, and be accessed with a responsive display across various devices. All main functions performed well without significant errors, indicating that the system successfully addresses existing problems, increases community participation in skills training, and has the potential to serve as the basis for the development of a more comprehensive application in the future.

Keywords**:** *Information System, Skills Training, Community Assistance, Waterfall, Black Box Testing****.***

1. PENDAHULUAN

Kota Parepare sebagai salah satu daerah yang sedang berkembang di Sulawesi Selatan memiliki tantangan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, khususnya di kalangan masyarakat menengah ke bawah. Pemerintah dan berbagai lembaga swadaya masyarakat telah melakukan berbagai program pemberdayaan masyarakat, yang salah satunya adalah melalui pelatihan dan pengembangan keterampilan. Namun, masih terdapat keterbatasan dalam hal informasi dan koordinasi antara program keterampilan dengan para pendamping masyarakat maupun warga yang membutuhkan. (Raharjo, B. 2019)

Pendamping masyarakat memiliki peran penting dalam menjembatani program-program keterampilan dengan masyarakat sasaran. Namun dalam praktiknya, sering terjadi keterlambatan informasi, kurangnya data peserta pelatihan, dan sulitnya pemantauan progres kegiatan. Hal ini menunjukkan perlunya sebuah sistem informasi yang terintegrasi untuk mempermudah akses, pengelolaan, dan pemantauan keterampilan yang disalurkan melalui pendamping masyarakat.

Dengan hadirnya Sistem Informasi Keterampilan Pendamping Masyarakat di Kota Parepare, diharapkan proses penyampaian informasi, pencatatan data, pelaporan, hingga evaluasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Sistem ini dapat diakses oleh pendamping masyarakat, pemerintah daerah, lembaga pelatihan, dan warga, sehingga seluruh pihak dapat berkolaborasi dalam peningkatan kapasitas dan keterampilan Masyarakat.

2. Landasan Teori

Keterampilan Pendamping Masyarakat

a. Pengertian Pendamping Masyarakat

Pendamping masyarakat adalah individu yang membantu masyarakat dalam

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi berbagai kegiatan pemberdayaan. Sebagai fasilitator, pendamping memiliki peran krusial dalam memastikan partisipasi aktif masyarakat dalam setiap tahap perencanaan dan pengambilan keputusan.

Di era digital, pendamping juga perlu memanfaatkan teknologi untuk mempercepat proses dokumentasi dan komunikasi. Penguasaan sistem informasi berbasis web atau aplikasi berbasis mobile sangat bermanfaat dalam mempermudah akses data dan informasi.

Keterampilan pendamping masyarakat sangat penting untuk memastikan bahwa program-program pemberdayaan masyarakat berjalan efektif dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan. Pelatihan ini akan memfokuskan pada pengembangan keterampilan inti yang dibutuhkan oleh pendamping. (Suryani, T. 2021).

Sistem Informasi

Sistem informasi didefinisikan sebagai kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen, atau sistem informasi didefinisikan sebagai kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen.

Menurut definisi sistem informasi sebelumnya, sistem informasi memiliki hubungan dengan sistem data saat ini di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain.

Definisi Sistem Informasi Menurut para ahli :

a. Menurut John F.Nash (1995:8) Sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, fasilitas atau teknologi, media, prosedur-prosedur, dan pengendalian yang mempunyai maksud untuk menata jaringan komunikasi yang penting, proses-proses dan transaksi-transaksi tertentu secara teratur, membantu manajemen dan para pemakain internal dan eksternal, dan menyediakan suatu dasar pengambilan keputusan yang tepat.
b. Menurut Robert A. Leitch (1999:11), sistem informasi adalah suatu sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu(Hasan, 2023).Website

Website atau situs web adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses secara online oleh perorangan, perusahaan, institusi pendidikan, pemerintahan, dan organisasi.

Dengan adanya website, informasi yang diinginkan akan mudah dan cepat ditemukan bagi yang membutuhkan, kemudian mudah didesiminasikan oleh pemilik informasi. Oleh karena itu, website juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis yang baik, di samping sebagai sarana hiburan.

Beberapa contoh website yang banyak dikenal orang antara lain Google (www.google.co.id), Facebook (www.facebook.com), Twitter (www.twitter.com), Shopee (www.shopee.co.id), Tokopedia

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

(www.tokopedia.com), Traveloka (traveloka.co.id), Netflix (www.netflix.com), dan sebagainya.

Beberapa manfaat website sebagai berikut.

1) Sumber informasi
   Website yang selalu terhubung online 24 jam sehari nonstop memungkinkan informasi dapat diakses kapan pun dan di mana pun, memudahkan user mendapatkan informasi. Terlebih untuk para pegiat bisnis dan akademisi, informasi yang cepat dan dapat dipercaya ini sangatlah dibutuhkan.
2) Sarana promosi
   Dibandingkan cara konvensional yang menggunakan kertas cetak untuk promosi, seperti membuat pamflet atau poster, kehadiran website dapat menjadi sarana promosi yang praktis dan murah.
3) Tampil profesional
   Dengan memiliki website, sebuah perusahaan atau instansi akan terlihat lebih serius dan siap terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.
4) Meningkatkan bisnis
   Website dapat meningkatkan peluang bisnis dengan hadirnya SEO (search engine optimization), layanan pelanggan, layanan ketersedian produk dan jasa, serta sebagainya yang tentunya akan memudahkan calon pelanggan untuk membeli produk atau jasa.
5) Sarana menuangkan ide, gagasan, portofolio, atau bahkan untuk sekadar cerita(Achmad, L.G.A, 2019).

XML

XML adalah singkatan dari eXtensible Markup Language. Bahasa markup adalah sekumpulan aturan-aturan yang mendefinisikan suatu sintaks yang digunakan untuk menjelaskan, dan mendeskripsikan teks atau data dalam sebuah dokumen melalui penggunaan tag. XML didesain untuk mampu menyimpan data secara ringkas dan mudah diatur. Kata kunci utama XML adalah data (jamak dari datum) yang jika diolah bisa memberikan informasi (Mohammad Ikhsan Saputro, 2022).



Gambar 1. Logo XML

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif dimana memberikan gambaran mengenai apa yang sesungguhnya terjadi. Dalam pembuatan Skripsi ini digunakan metode deskripsif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Aliran Data dengan UML

Dalam analisis sistem ini penulis menggunakan Use Case Diagram, Activity Diagram dan Squence Diagram.

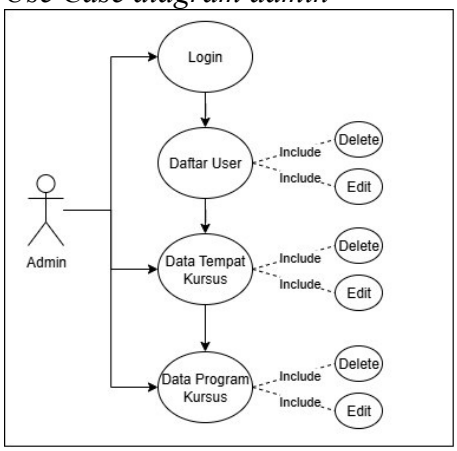
1. Use Case

   Use Case Diagram berfungsi untuk menjalankan manfaat sistem jika

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

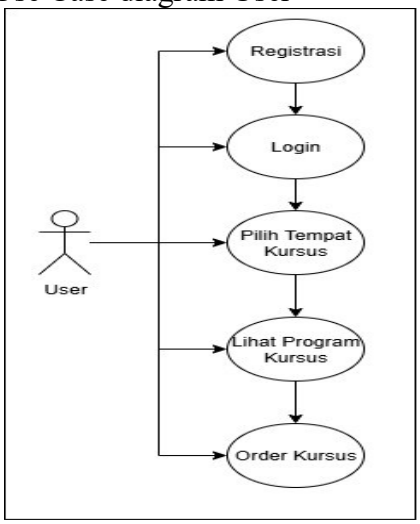
dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (actor).

a. Use Case diagram admin



Gambar 2. *Use Case Admin*

b. Use Case diagram User



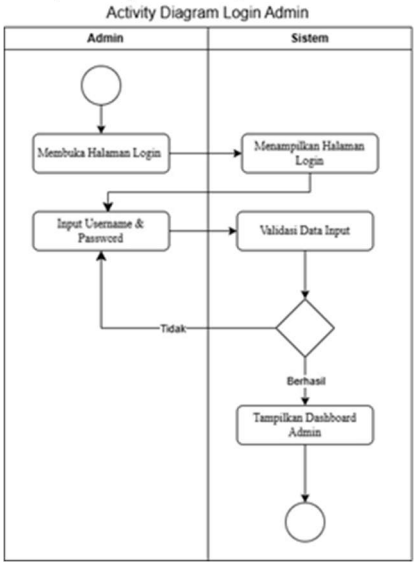
Gambar 3. *Use Case User*

2. Activity Diagran

Activity diagram adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. *Activity* diagram ini menjelaskan tentang aktifitas-aktifitas yang terjadi didalam sebuah aliran proses pada sebuah system.

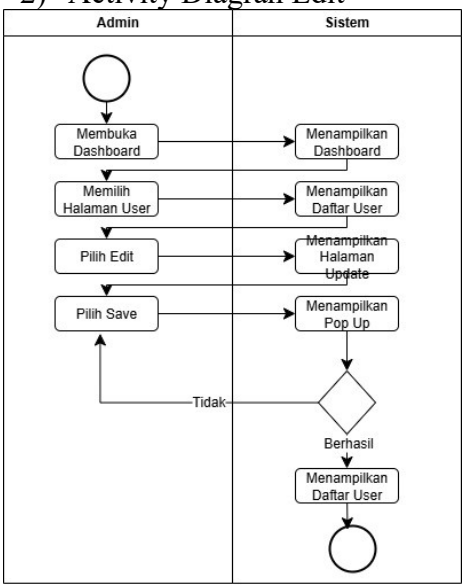
a. Activity Diagram *Admin*

1) *Activity* Diagram *Login*



Gambar 4. *Activity diagram login*

2) Activity Diagran Edit



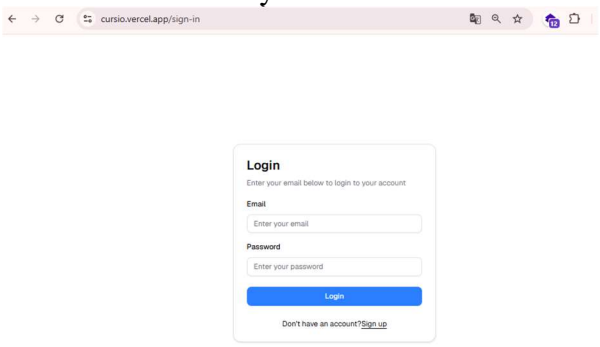
Gambar 5 Activity diagram edit

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

B. Detail Sistem

1. Admin
   a. Halaman Login Admin

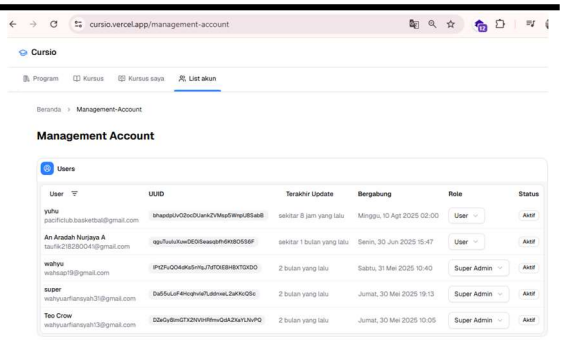
      Merupakan halaman awal yang digunakan *admin* untuk mendapatkan akses masuk ke halaman *dashboard admin*. Hanya *admin*istrator yang berwenang yang dapat mengakses dan mengelola data dan fungsi sistem, halaman *login* ini yang berfungsi sebagai pintu gerbang bagi *admin*istrator untuk masuk ke sistem setelah memverifikasi identitasnya.



Gambar 6. Halaman Login Admin

   b. Halaman Dashboard admin

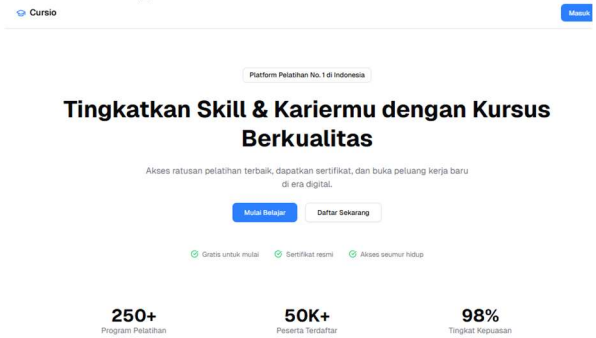
      Merupakan halaman utama setelah *admin* berhasil *login*, yang menampilkan daftar pengguna terdaftar, daftar kursus yang dimiliki.



Gambar 6. Halaman Dashboard admin

2. User
   a. Halaman Home

      Halaman *Home* adalah bagian dari sistem yang dirancang khusus untuk pengguna, menampilkan informasi utama, panduan pelaporan kehilangan bagasi, serta akses cepat ke fitur pengajuan laporan.

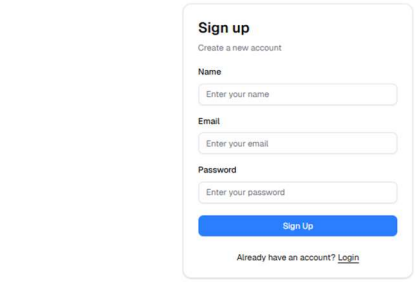


Gambar 7. Halaman Home

   b. Halaman Register

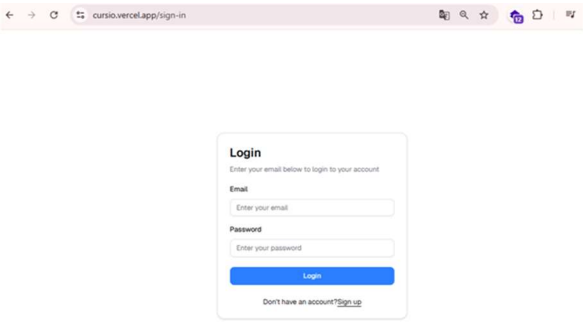
      Halaman *Register* adalah bagian dari sistem yang dirancang khusus untuk memungkinkan pengguna baru mendaftarkan akun dengan mengisi informasi seperti nama, *email*, nomor telepon, dan kata sandi agar dapat mengakses fitur pada web ini.

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)



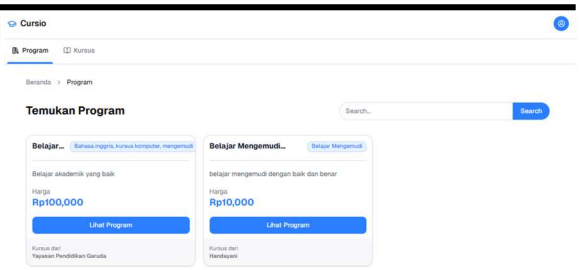
Gambar 8. Halaman Register

c. Halaman Login user
Halaman *login User* adalah bagian dari sistem yang dirancang khusus untuk memungkinkan pengguna mengakses akun mereka dengan memasukkan *email* dan kata sandi yang valid agar dapat menggunakan fitur yang ada pada website.



Gambar 9. Halaman Login User

d. Halaman Home User
Halaman Home User adalah bagian dari sistem yang dirancang khusus untuk menampilkan informasi utama bagi pengguna, termasuk program dan kursus yang ada.



Gambar 10 Halaman Home User.

5. KESIMPULAN

Perancangan dan pembangunan Sistem Informasi Keterampilan Pendamping Masyarakat di Kota Parepare berhasil menjawab rumusan masalah terkait bagaimana menyediakan platform yang memudahkan pencarian kursus berdasarkan kategori, nama, dan deskripsi, sekaligus menyediakan fitur pemesanan yang terintegrasi dengan WhatsApp untuk mempermudah proses komunikasi dan konfirmasi pembayaran. Sistem yang dihasilkan mampu memberikan kemudahan akses informasi secara cepat, akurat, dan terstruktur, sehingga selaras dengan tujuan penelitian untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sebuah sistem yang efektif dan efisien. Selain itu, hasil penelitian ini membawa manfaat nyata, baik bagi pengguna yang kini dapat menemukan kursus sesuai minat dengan lebih mudah, bagi pengelola yang memperoleh sistem pemesanan yang praktis dan interaktif, maupun bagi peneliti selanjutnya sebagai acuan dalam pengembangan sistem serupa yang lebih kompleks dan terintegrasi. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan solusi teknologi

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

terhadap permasalahan koordinasi dan distribusi informasi pelatihan, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas layanan pendampingan masyarakat di Kota Parepare secara berkelanjutan

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, Rohi. 2018. Pemrograman Web Untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Adi (Setiawan, 2021) Nugroho.2020, Rekayasa Peragkat Lunak Menggunakan UML Dan Java, Pustaka Belajar. Yogyakarta.

Agra L. M. Joko Supoto, 2018. Rancang Bangun Chatbot Sebagai Pusat Informasi Lembaga Kursus Dan Pelatihan Menggunakan Pendekatan Natural Language Processing, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi & Elektro, Universitas Teknologi Yogyakarta.

Ahmad Husein, 2018, Pembelajaran Kursus Menjahit Di Lembaga Kursus Dan Pelatihan (Lkp) Nissan Fortuna Kabupaten Kudus, Jurusan Pendidikan Non Formal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Anharuddin, Aria Nurdin, 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Pendaftaran Kursus. (Studi Kasus: Ghibrant English Course-Pandeglang), Jurnal Prosisko Vol. 5 No. 2.

Awaluddin. 2022. Simbol Simbol Pada Flowchart Dan Penjelasannya. Fakultas Teknik. Universitas Muhammdiyah Parepare.

Arfiansyah, W., Zainal, M., Wahyuddin, W., & Masnur, M. (2025). Application of the C45 Decision Tree Method in Evaluating the Potential and Contribution of Retribution to Pad: Case Study of Barru Regency. *Journal of System and Computer Engineering*, *6*(2), 170-179.

Dinata, 2020. “Rancang Bangun Website Informasi Pemesanan Lapangan Olahraga,” J. Technol. Informatics, Vol. 2, No. 1, Pp. 1–9.

Endra, Aprilita. 2018. Pengertian HTML (Hypertext Markup Language) .

Gilang Ramadhan. 2023. Contoh USE CASE Diagram Legkap Penjelasan, Dicoding Intren. (Online), Https://Www.Dicoding.Com/Blog/Contoh-Use-Case-Diagram.

Khasanah, Kroenke, Ryan Latifahul; Kesuma, Chandra; Wijianto, Ragil. 2018. Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan Online Berbasis Web Pada PMI Kabupaten Purbalingga. Jakarta.

Nurhasan Nugroho, Yuri Rahmanto. 2021, Software Development Sistem

INFORMATIKA
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu
Vol. 14 No.1 / Januari/2026
2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)

Informasi Kursus Mengemudi (Kasus: Kursus Mengemudi Widi Mandiri), Jurnal Sains Komputer & Informatika , Volume 5 Nomor 1.

Nugroho, B. P., & Jayanti, S. 2017. Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web (Studi Kasus Gereja Gke Sion Palangkaraya). Jurnakl Saintekom, 138–152.

Parepare.Go.Id. (2024). Profil Kota Parepare. Diakses Dari: Https://Pareparekota.Go.Id

Petrus Mursanto. 2020, *Journal Of Information Systems,* Jurnal Sistem Informasi, Vol. 16, No. 2, Hal. 18-19.

Putra, R. U., Wahyuddin, W., Muhammad, B., Masnur, M., & Nurhaedah, N. (2025). Sistem Informasi Penyebaran dan Penerapan Bersertifikasi Halal bagi UMKM di Kota Parepare. *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, *5*(1), 61-68.

Raharjo, B. (2019). "Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Efektivitas Program Pemberdayaan Masyarakat," Jurnal Administrasi Publik, 10(2), 150–158.

Jogiyanto Rukin, 2019. Metodologi Penelitian Kualitatif. Takalar : Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.

Suryani, T. (2021). "Penguatan Kapasitas Pendamping dalam Program Pemberdayaan Masyarakat." Jurnal Pengembangan Masyarakat, 5(1), 33–41.

Suryana, T. 2020. Pengenalan Xampp Dan Database.

Tahir, F., Hastuty, A., & Yunus, M. (2025). Sistem Informasi Pengelolaan Data pada Perpustakaan Umum Parepare. *KOMPUTEK*, *9*(1), 32-38.

Yudhanto, Yudho, Dan Helmi Adi Prasetyo. 2018. Panduan Mudah Belajar Framework Laravel. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Wahyuddin, W., & Hasim, A. (2023). Aplikasi Ekstraksi Data Kartu Vaksin Berbasis Web Menggunakan Metode Ocr. *Jurnal Sintaks Logika*, *3*(2), 53-57.

Wahyuddin, W., & Saputra, A. (2021). Aplikasi schedule pengerjaan proyek online dinas PU Kab. Sidrap. *Jurnal Sintaks Logika*, *1*(2), 54-61.