



# PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

**Editor Officer** : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75  
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia

**Email** : [Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id](mailto:Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id)

**Alamat Jurnal** : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

## PELATIHAN PENGGUNAAN SISTEM INFORMASI PENDIDIKAN DAN PELATIHAN PADA PT AZURE SAMUDERA KARSA

<sup>1)</sup>**Soni Ayi Purnama**

<sup>1)</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik  
Universitas Bengkulu

Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Bengkulu 38371A

\*Email:soni.mkom@unib.ac.id

### Abstrak

Kecepatan teknologi informasi yang semakin meningkat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan. Kemudahan, keakuratan, dan kecepatan memperoleh informasi merupakan hal yang sangat penting pada saat ini dan di masa depan. Penggunaan sistem komputerisasi lebih menghemat waktu, tidak memerlukan banyak tenaga, dan menjamin tampilan data akurat. PT Azure Samudera Karsa merupakan lembaga yang bergerak di pendidikan dan pelatihan. Sebagai sebuah perusahaan berbasis layanan, PT Azure Samudera Karsa senantiasa melakukan pemantauan dan pendokumentasian data peserta pendidikan dan pelatihan. PT Azure Samudera Karsa telah memiliki sebuah sistem untuk pengelolaan data peserta pelatihan. Sistem informasi yang memungkinkan pengelola untuk mengkatalogkan data seperti pencatatan, penyimpanan, dan pelaporan data peserta pendidikan dan pelatihan. Dengan adanya sistem informasi tersebut, PT Azure Samudera Karsa diharapkan dapat melihat laporan dan memperoleh data dengan cepat, tepat dan akurat. Permasalahan di PT Azure Samudera Karsa adalah banyaknya staf magang yang belum bisa mengoperasikan serta mengelola data dengan menggunakan sistem informasi, oleh karena itu maka tim pengabdian masyarakat menginisiasi dengan melaksanakan kegiatan pelatihan sistem informasi pendidikan dan pelatihan pada PT Azure Samudera Karsa.

**Kata Kunci** : *Sistem Informasi, Tabulasi Sederhana, Pelatihan*

### 1. PENDAHULUAN.

Kecepatan teknologi informasi yang semakin meningkat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional perusahaan. Kemudahan, keakuratan, dan kecepatan memperoleh informasi merupakan hal yang sangat penting pada saat ini dan di masa depan. Penggunaan sistem komputerisasi lebih menghemat waktu, tidak memerlukan banyak tenaga, dan menjamin tampilan data akurat.

PT Azure Samudera Karsa merupakan lembaga yang bergerak di pendidikan dan pelatihan. Sebagai sebuah perusahaan berbasis layanan, PT Azure Samudera Karsa senantiasa melakukan pemantauan dan pendokumentasian data peserta pendidikan dan pelatihan. PT Azure Samudera Karsa telah memiliki sebuah sistem untuk pengelolaan data peserta pelatihan. Sistem informasi yang memungkinkan pengelola untuk mengkatalogkan data seperti pencatatan, penyimpanan, dan pelaporan data peserta pendidikan dan pelatihan. Dengan adanya sistem informasi tersebut, PT Azure Samudera Karsa diharapkan dapat melihat laporan dan memperoleh data dengan cepat, tepat dan akurat.

Permasalahan di PT Azure Samudera Karsa adalah banyaknya staf magang yang belum bisa mengoperasikan serta mengelola data dengan menggunakan sistem informasi. Selain itu Sistem Informasi yang mengalami pemutakhiran sehingga banyak fitur-fitur baru dalam sistem informasi tersebut yang belum digunakan oleh staf sebagai pengguna sistem.

Dari permasalahan tersebut di atas maka tim pengabdian masyarakat menginisiasi dengan melaksanakan kegiatan pelatihan sistem informasi pendidikan dan pelatihan pada PT Azure Samudera Karsa.

**2. METODE**

- a. Persiapan  
Persiapan yang dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan sistem informasi yakni terdiri dari: (1) Pembuatan modul pelatihan, (2) pembuatan jadwal pelaksanaan pelatihan
- b. Pelaksanaan  
Dalam pelaksanaan pelatihan sistem informasi ini menggunakan metode presentasi/ceramah dan *Focus Group Discussion*
- c. Evaluasi  
Metode evaluasi yang digunakan berupa tabulasi sederhana dengan menggunakan persamaan sebagai berikut[2]:

$$P = (F / \sum F) \times 100\%$$

P : Persentase  
 F : Frekuensi kategori yang akan dihitung persentasenya.  
 ∑F : Jumlah frekuensi dari semua kategori.

**3. PEMBAHASAN DAN HASIL**

**3.1. Pembahasan**

Kegiatan pengabdian “Pelatihan Sistem Informasi Pendidikan dan Pelatihan Pada PT Azure Samudera Karsa” telah dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025. Kegiatan ini dihadiri oleh staf serta pimpinan PT Azure Samudera Karsa. Kegiatan pengabdian dilakukan secara tatap muka dengan menggunakan metode ceramah dan juga FGD. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan staf PT Azure Samudera Karsa dalam pengelolaan manajemen pendidikan dan pelatihan yang dihadiri oleh satu orang dosen pemateri dan tujuh orang peserta yang terdiri dari staf dan pimpinan.



Gambar 1. Tim Pengabdian sedang menyampaikan maksud dan tujuan pelatihan



Gambar 1. Tim Pengabdian sedang menyampaikan materi pelatihan

**3.2. Hasil**

Kuisisioner diberikan kepada seluruh peserta pelatihan yang terdiri dari 7 responden yang diberikan 10 pertanyaan.

Tabel 1. Penilaian Responden

No	Pertanyaan	SBB	BB	CB	B	SB
1	P1				3	4
2	P2				3	4
3	P3				3	4
4	P4			2	1	4
5	P5			2	1	4
6	P6			2	2	3
7	P7				3	4
8	P8				3	4
9	P9				3	4

10	P10				3	4
----	-----	--	--	--	---	---

Keterangan: SBB: Sangat Belum Bisa (nilai 1), BB: Belum Bisa (nilai 2), CB: Cukup Bisa (nilai 3), B: Bisa (nilai 4), Sangat Bisa (nilai 5)

Tabel 2. Nilai Rata-rata Responden

No	Pertanyaan	Skor Penilaian	Jumlah
		TPxSL	
1	P1	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
2	P2	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
3	P3	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
4	P4	CB: 2x3=6 B: 1x4=4 SB: 4x5=20	30
5	P5	CB: 2x3=6 B: 1x4=4 SB: 4x5=20	30
6	P6	CB: 2x3=6 B: 1x4=4 SB: 4x5=20	30
7	P7	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
8	P8	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
9	P9	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
10	P10	B: 3x4=12 SB: 4x5=20	32
<b>Rata-Rata</b>			31,3

Keterangan: TP: Total Responden, SL: Skala Likert

Jadi hasil pencapaian terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil sebagai berikut:

$\begin{aligned} \text{Hasil Capaian} &= 31,4/35 \times 100 \\ &= 89,71\% \end{aligned}$
--

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka hasil persentase capaian yaitu sebesar 89,71 yang berada pada interval 80%-100% dengan kategori Sangat Bisa (SB)

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan angka pencapaian yang diperoleh dengan kriteria Sangat Bisa (SB), dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil memberikan informasi kepada staf tentang pengelolaan sistem informasi pendidikan dan pelatihan, sehingga proses manajemen pendidikan dan pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

**5. SARAN**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini merupakan pelatihan sistem informasi berbasis website, untuk kedepannya agar dapat menggunakan aplikasi mobile.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kepada pimpinan PT Azure Samudera Karsa yang telah memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan lancar dan juga ucapan terima kasih kami sampaikan kepada staf PT Azure Samudera Karsa

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sasmito, Ginanjar Wiro. (2017). Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)* , Vol. 2, No. 1, Januari 2017, 6-12
- [2] Muslihah, I., Rokhmah, S., Agtrisa Ramadhani, R., & Rumses, R. (2022). Pelatihan Penggunaan Website Al Ihsan Store Bagi Karyawan. *Budimas : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 583–590. Retrieved from <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/JAIM/article/view/5433>
- [3] Valentino, R. A., Rusmana, A., & Damayani, N. A. (2021). Konstruksi Realitas Kolektor Vinyl Musik. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 4(1), 121-133.
- [4] Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi
- [5] Purnama, S. A., & Susilawati, E. (2021). Sistem Informasi Geografis pan AKB dan PSBB Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming. *INTERNAL (Information System Journal)*, 4(2), 123-136.
- [6] Wibowo, Koko, dkk. (2015). Sistem Informasi Geografis (SIG) Menentukan Lokasi Pertambangan Batu Bara Di Provinsi Bengkulu Berbasis Website. *Jurnal Media Infotama*
- [7] Ahmad, Lukman dan Munawir. (2018). *Sistem Informasi Manajemen*. Banda Aceh: Lembaga Komunitas Informasi Teknologi Aceh (KITA).
- [8] Leman. (1998). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [9] M. Sudarma. (2012). *Manajemen Proyek Teknologi Informasi*. Denpasar: Udayana University Press
- [10] Purnia, dkk. (2019). Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta*.
- [11] Erlansari, dkk. (2022). Sistem Infomasi Diklat Dasar dan Menengah di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Internal Vol 5*, 102-115