

SISTEM INFORMASI BALAI LATIHAN KERJA KOMUNITAS (BLKK) (STUDI KASUS : YAYASAN YALATIF INDONESIA)

M. Harun Fikrulloh, Nur Khafidhoh, Sujono

Jurusan Sistem Informasi, Universitas KH.A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jl. Garuda No.9Tambak Rejo,
Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur Indonesia
hfikrulloh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem pembelajaran baru yang efisien dan relevan bagi Balai Latihan Kerja Komunitas Yalatif Indonesia, dengan fokus pada integrasi teknologi informasi untuk mendukung pengembangan keterampilan masyarakat desa dan sekitarnya. Tantangan utama adalah mengintegrasikan teknologi informasi dalam operasional BLK, guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengembangan karir. Metode ADDIE dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan sistem, melalui lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna, merancang solusi yang tepat, dan menghasilkan sistem yang dapat diterapkan dengan baik. Selain itu, penelitian ini juga berupaya mengimplementasikan sistem informasi BLK yang terstruktur dan aman, sehingga dapat memenuhi kebutuhan administratif dan mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya sistem ini, diharapkan keterampilan dan karir masyarakat desa dapat berkembang lebih efektif.

Kata kunci : *Sistem pembelajaran, Teknologi informasi, Metode ADDIE, Integrasi, Balai Latihan Kerja.*

1. PENDAHULUAN

Di desa, penting untuk memiliki metode pembelajaran baru karena sering kali pendidikan formal hanya mengajarkan teori tanpa praktik. Banyak individu dari pondok pesantren memiliki latar belakang pendidikan terbatas. Oleh karena itu, diperlukan sistem yang menawarkan pembelajaran praktis sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Pendidikan berbasis praktik terbukti meningkatkan kemampuan lulusan untuk mendapatkan pekerjaan.[1]

tujuan menciptakan sistem pembelajaran baru di Balai Latihan Kerja (BLK) Komunitas Yalatif Indonesia. Sistem ini akan memberikan pelatihan keterampilan, mengelola data peserta dengan efisien, dan menjaga privasi mereka. Dengan sistem ini, pengelolaan data menjadi lebih terpusat, memudahkan admin dalam mengelola informasi. Pemerintah juga mendukung pelatihan ini, dan BLK sedang beradaptasi dengan perkembangan industri 4.0. Namun, tidak semua BLK memiliki akreditasi yang baik, sehingga perlu ada perubahan sistem. Instruktur akan memiliki kontrol penuh atas penilaian dan dapat melacak kemajuan peserta. Admin juga dapat mengelola sistem dan pengumuman pelatihan dengan baik.

Sistem ini juga fokus pada pengelolaan nilai yang terstruktur, sehingga instruktur dapat dengan mudah mencatat dan memelihara nilai peserta. Dengan sistem ini, diharapkan pembelajaran akan lebih relevan dengan kebutuhan pasar kerja dan mendukung pengembangan keterampilan di desa. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, BLK Komunitas Yalatif Indonesia dapat meningkatkan akses dan kualitas pelatihan. Sistem berbasis web akan mempercepat proses administrasi dan pengelolaan data. Dengan demikian, BLK dapat menjadi pusat pelatihan yang efektif, meningkatkan kualitas tenaga kerja, dan mengurangi kesenjangan pendidikan di

desa. Integrasi teknologi informasi di BLK adalah langkah penting untuk mendukung pengembangan karir masyarakat dan pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian terdahulu

Penelitian ini dilakukan oleh mengembangkan Sistem Informasi Alumni BLK Provinsi Kalimantan Selatan berbasis web menggunakan CodeIgniter untuk mengatasi masalah pengelolaan data alumni secara manual. Sistem ini mempermudah pemantauan status pekerjaan alumni dan pelaporan, serta diharapkan dapat diakses melalui platform lain dan dilengkapi fitur notifikasi SMS Gateway. [2]

Selanjutnya sistem yang mengembangkan Manajemen Pelatihan Kerja di UPT Pelatihan Kerja Situbondo yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen pelatihan. Sistem ini juga mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dan meningkatkan peluang kerja melalui informasi yang lebih akurat.[3]

Dan mengembangkan aplikasi manajemen siswa magang untuk BLK Kabupaten Kotabaru menggunakan PHP dan MySQL. Sistem ini mempermudah pengelolaan data magang dan diharapkan dapat dikembangkan menjadi lebih ramah pengguna dengan versi mobile.[4]

2.2. Sistem

Definisi dari sistem adalah sekumpulan atau rangkaian unsur atau variabel yang memiliki hubungan, interaksi, dan ketergantungan satu sama lain, yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan.

2.3. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diibaratkan sebagai permintaan yang muncul dari industri, di mana terdapat kebutuhan akan sarana untuk pengolahan data dan komunikasi yang efisien dan terjangkau (mampu menembus batasan ruang dan waktu) menjelaskan bahwa sistem informasi terdiri dari empat elemen pokok yang saling terkait. Keempat elemen tersebut mencakup perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang telah terlatih.[5]

2.4. Internet

Internet adalah suatu jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer di seluruh dunia. Dengan adanya Internet, komputer dapat mengakses data dari komputer lain di berbagai benua. Internet memungkinkan toko online untuk tetap beroperasi selama 24 jam sehari dan 7 hari seminggu tanpa henti. Kejadian penting yang terjadi di suatu negara juga dapat segera diketahui oleh orang lain di negara yang berbeda melalui Internet. Istilah "Internet" berasal dari bahasa Latin "inter" yang berarti "antara". Internet adalah suatu jaringan antara atau penghubung, yang menghubungkan berbagai jenis komputer dan jaringan di seluruh dunia dengan sistem operasi dan aplikasi yang berbeda. Komunikasi dalam Internet menggunakan protokol standar yang dikenal sebagai protokol TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol).

2.5. Web Site

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet. Websitedigunakan untuk menyajikan informasi, pembelajaran, konten multimedia, atau menjalankan aplikasi online dengan cepat, mudah dan tepat Sebuah websit biasanya memiliki domain atau alamat web yang unik, dan dapat diakses melalui web browser menggunakan protokol HTTP atau HTTPS.

Website dibangun dengan menggunakan kombinasi tagmarkup languageseperti HTML (HyperText Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), dan JavaScriptSerta PHP Tag Markup Language dan Bahasa-bahasa pemrograman ini digunakan untuk membuat struktur, tampilan, dan interaksi antarmuka pada website, sehingga memungkinkan pengembang web untuk membuat halaman web yang kaya akan konten, estetika yang menarik, dan fungsi yang kuat. HTML digunakan untuk struktur dan konten, CSS digunakan untuk tampilan dan gaya visual, sementara PHP dan JavaScript digunakan untuk logika dan interaksi.Selain itu, banyak juga frameworkdan CMS (Content Management System)yang digunakan untuk mempercepat pembangunan

website dan memudahkan pengelolaannya Selain itu, website juga memungkinkan pengunjung untuk mengakses informasi atau konten kapan saja dan di mana saja. Dengan adanya website, informasi dapat diakses secara online, baik melalui komputer desktop, laptop, tablet, atau perangkat mobile lainnya. Ini memberikan fleksibilitas kepada pengunjung untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan tanpa terbatas oleh waktu atau lokasi.

2.6. Web Serfer

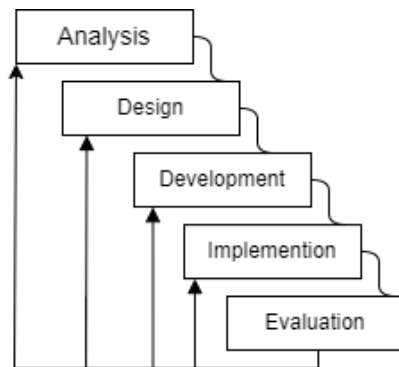
Web Server merupakan tempat di mana aplikasi web disimpan dan diakses melalui Internet. Setiap perubahan, baik besar maupun kecil, diunggah ke web server, dan kemudian diperiksa untuk memastikan bahwa perubahan tersebut sesuai dengan yang diinginkan. Web server diperlukan terutama untuk server-side scripting seperti PHP, di mana perubahan baru akan terlihat setelah menggunakan web server. dalam direktori web server (root dokumen).

2.7. Web Browser

Web Browser sekumpulan perangkat lunak yang diinstal di mesin klien yang berfungsi untuk menafsirkan tag-tag yang telah dibuat sebelumnya. Beberapa browser yang umum digunakan adalah Internet Explorer (IE), Mozilla, Opera, Netscape Navigator, dan lainnya.Web browser juga bisa diartikan sebagai aplikasi yang dapat menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara menafsirkannya. Proses ini dilakukan oleh komponen dalam aplikasi browser yang disebut mesin web. Semua dokumen web ditampilkan oleh browser setelah diterjemahkan. Beberapa browser populer saat ini antara lain Internet Explorer (diproduksi oleh Microsoft), Mozilla Firefox, Opera, dan Safari (diproduksi oleh Apple). Web browser adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menampilkan dan berinteraksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh server web. Dengan menggunakan web browser, pengguna dapat mengakses informasi yang disediakan oleh server web. Beberapa browser yang populer saat ini termasuk Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Safari, dan Netscape Navigator. Awalnya, program browser pertama adalah Mosaic, yang merupakan browser teks, tetapi sekarang browser web telah berkembang menjadi bentuk multimedia.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE sebagai metode pengembangan produk, yang dikenal logis dan komprehensif untuk berbagai proyek pembelajaran terdiri dari lima tahap utama: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.[6]



Gambar 1. Metode ADDIE

Setiap tahap dalam Model ADDIE diterapkan secara berurutan dalam pengembangan berikut adalah penjelasan singkatnya :

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan kebutuhan yang ada untuk pengembangan sistem pada BLK termasuk identifikasi kebutuhan pelatihan, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kebutuhan pengguna.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini, sistem dirancang berdasarkan hasil analisis. Desain mencakup arsitektur sistem, antarmuka yang intuitif dan mudah jika digunakan oleh peserta, instruktur, dan admin.

c. Pengembangan

Tahap ini membuat kode pemrograman dengan spesifikasi desain, mengembangkan fitur-fitur seperti manajemen data peserta, pengelola nilai dan pengumuman pelatihan serta melakukan uji coba untuk memastikan sistem berjalan dengan kebutuhan dan tidak bug.

d. Implementasi

Sistem yang telah dikembangkan diterapkan kepada pengguna. Ini mencakup pelatihan pengguna, peluncuran sistem, dan pemantauan untuk memastikan sistem berfungsi dengan baik.

e. Evaluasi

Tahap ini mencakup evaluasi Formatif dan Sumatif dengan tujuan selama pemrosesan analisis, desain, pengembangan dan implementasi untuk memastikan setiap langkah memenuhi kebutuhan dan tujuan dan Sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai keseluruhan efektivitas sistem dalam meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran di BLK.

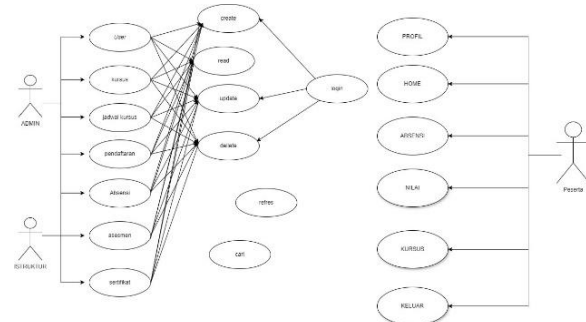
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan perencanaan dan pengembangan sistem aplikasi. Setelah proses pengembangan selesai, aplikasi akan menjalani pengujian kinerja sistem secara menyeluruh guna memastikan fungsionalitas dan stabilitasnya. Selanjutnya, Diagram Use Case akan digunakan untuk menggambarkan interaksi antara

pengguna dan sistem, sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran serta skenario penggunaan yang ada. Selain itu, Diagram Aktivitas akan merepresentasikan alur logis dan struktur proses dalam sistem, memudahkan identifikasi langkah-langkah yang terlibat. Sebagai ilustrasi, contoh halaman antarmuka dari Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) akan ditampilkan, menunjukkan menu yang tersedia setelah admin berhasil melakukan login, serta aktivitas yang dapat dilakukan dalam sistem. Diagram Use Case.

4.1. Diagram Case

Diagram Use Case adalah representasi visual yang menggambarkan bagaimana pengguna atau aktor berinteraksi dengan sistem. Diagram ini digunakan untuk menganalisis berbagai cara pengguna berinteraksi dengan sistem dan peran aktor lainnya yang terlibat. Diagram tersebut menunjukkan skenario atau aktivitas dalam sistem dan menjelaskan peran serta tanggung jawab setiap aktor dalam setiap skenario.

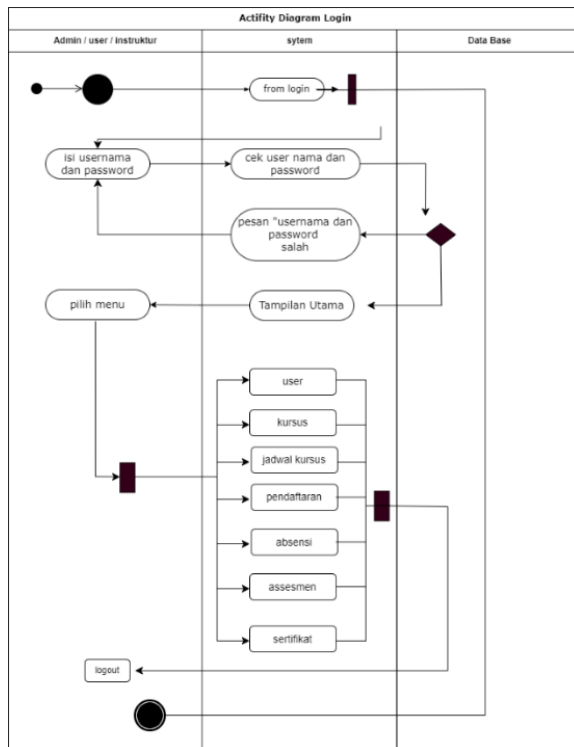


Gambar 2. Diagram Case

Mengilustrasikan peran administrator dalam Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK), khususnya pada studi kasus Yayasan Yalatif Indonesia. Diagram ini menggambarkan bagaimana admin dapat secara efektif mengelola data instruktur dan peserta, memastikan operasi yang efisien dan teratur. Alat visual ini juga membantu memahami secara menyeluruh interaksi admin dalam sistem, sehingga meningkatkan keseluruhan proses pengelolaan data.

4.2. Diagram Activity

Activity Diagram sering diartikan sebagai representasi visual dari alur logis sistem dalam bentuk diagram aktivitas. Diagram ini menunjukkan struktur proses dalam sistem, cara akses data dilakukan, dan cara sistem beroperasi secara keseluruhan. Penggunaan diagram aktivitas bertujuan untuk menggambarkan alur kerja sistem dan logika prosedural yang terlibat, sehingga memudahkan pemahaman tentang bagaimana tugas-tugas dalam sistem saling berhubungan dan mengalir satu sama lain.



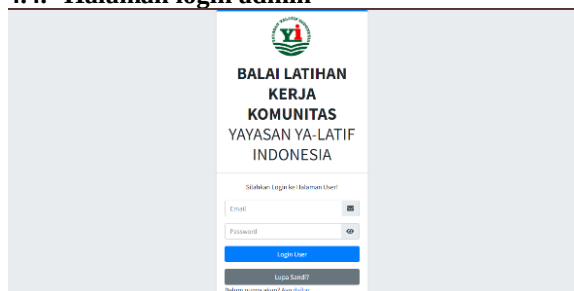
Gambar 3. diagram Activity

Diagram tersebut Activity Diagram yang dibuat untuk menggambarkan proses login oleh admin dalam Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) Kejuruan Studi Kasus Yayasan Yalatif Indonesia. Proses ini dimulai ketika admin membuka halaman login pada website Sistem Informasi BLK. Setelah itu, muncul halaman yang berisi menu atau aktivitas yang dapat diakses setelah admin berhasil melakukan login.

4.3. Implementasi Interface

Desain antarmuka pengguna (User Interface) untuk Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) Kejuruan Studi Kasus Yayasan Yalatif Indonesia perlu disusun secara cermat dan intuitif. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pihak admin dalam mengelola data dan mendapatkan informasi yang diperlukan. Beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam desain antarmuka pengguna (User Interface) tersebut antara lain

4.4. Halaman login admin

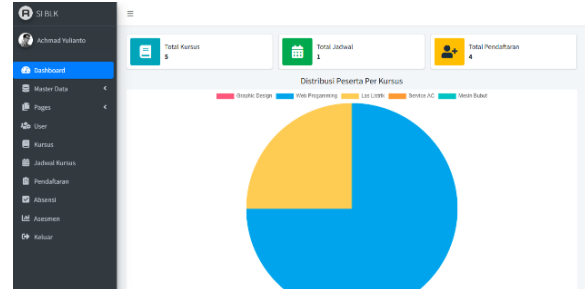


Gambar 4. halaman login admin

Proses login dimulai ketika admin mengakses halaman login pada website BLK. Selanjutnya, admin

memasukkan username dan password yang telah terdaftar dalam sistem. Setelah berhasil melakukan login, admin akan diarahkan ke dashboard utama, di mana berbagai menu dan aktivitas tersedia untuk dikelola. Menu tersebut mencakup pengelolaan level pengguna, jadwal kursus, pengelolaan kursus, pendaftaran, absensi, dan asesmen.

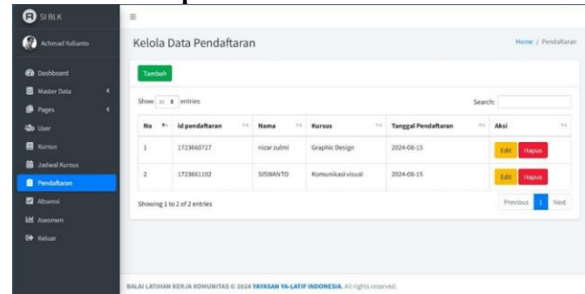
4.5. Halaman Dashboard Admin



Gambar 5. halaman dashboard admin

Dashboard dari Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) Yayasan Yalatif Indonesia. Di sisi kiri terdapat menu navigasi vertikal yang mencakup opsi seperti Dashboard, Master Data, Pages, User, Kursus, Jadwal Kursus, Pendaftaran, Absensi, Asesmen, dan Keluar. Di bagian atas dashboard, terdapat tiga kotak informasi: yang menunjukkan total kursus yang tersedia, total jadwal kursus dan menampilkan total pendaftaran peserta.

4.6. Halaman pendaftaran

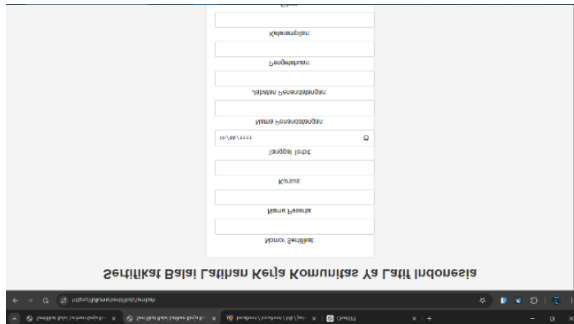


Gambar 6. Halaman Pendaftaran

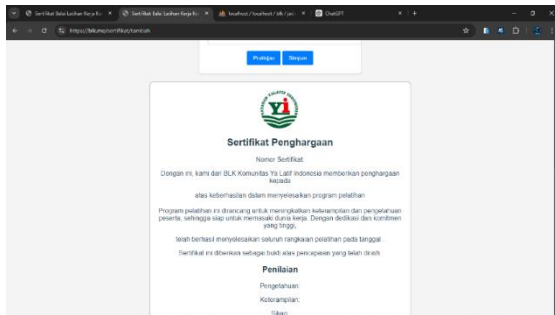
Halaman pendaftaran dalam Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) Komunitas Yalatif Indonesia digunakan untuk mencatat dan mengelola informasi pendaftaran peserta kursus. Halaman ini mencakup data seperti nama peserta yang mendaftar, nama kursus yang diikuti peserta, dan tanggal pendaftaran mereka.

4.7. Halaman sertifikat

Halaman sertifikat dalam sistem informasi balai latihan kerja (BLK) Komunitas Yalatif Indonesia di gunakan untuk melakukan penerbitan sertifikat pada peserta yang telah slesai melakukan pelatihan dan juga bisa melihat siapa yang telah mendapatkan sertifikat.



Gambar 7. halaman sertifikat



Gambar 8. lanjutan dari halaman sertifikat

Pengujian sistem ini dilakukan menggunakan metode Black Box. Metode ini menguji setiap komponen sistem aplikasi dengan memberikan sejumlah input tanpa mengetahui secara rinci bagaimana proses internal sistem berjalan. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memeriksa kesesuaian antara output yang dihasilkan dan kebutuhan fungsionalnya. Jika output yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan fungsional, komponen sistem tersebut dapat diterima. Sebaliknya, jika output tidak sesuai, berarti ada kesalahan yang perlu diperbaiki dalam komponen sistem tersebut.

Pengujian Black Box ini bertujuan untuk memastikan bahwa website Sistem Informasi Balai Latihan Kerja (BLK) Jurusan Studi Kasus Yayasan Yalatif Indonesia berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dengan melakukan pengujian secara menyeluruh, diharapkan semua kesalahan atau bug dalam sistem dapat ditemukan dan diperbaiki, sehingga website dapat beroperasi dengan baik dan efektif memenuhi kebutuhan pengguna. Daftar hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

Admin dapat mengakses dan mengelola fitur di dashboard secara efisien Sistem dapat mengeluarkan dan menampilkan sertifikat bagi peserta yang lolos

4.8. Hasil Pengujian

Tabel 1. Hasil Pengujian Blackbox

No	Fitur	Hasil yang di harapkan	Kesimpulan
1	login admin	Admin berhasil login dan masuk ke halaman dashboard login	Diterima
2	Dashboard admin	Admin dapat mengakses dan mengelola fitur di dashboard secara efisien	Diterima
3	Pendaftaran	Pengguna berhasil melakukan pendaftaran dan data tersimpan di database	Diterima
4	Sertifikat	Sistem dapat mengeluarkan dan menampilkan sertifikat bagi peserta yang lolos	Diterima

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembuatan sistem informasi di BLK Komunitas Yalatif Indonesia merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan kebutuhan akan sistem yang cepat, akurat, dan tepat waktu dalam pengolahan serta penyajian informasi. Sistem ini dirancang untuk mengatasi kesenjangan pendidikan dan memberikan metode pembelajaran yang lebih praktis dan relevan dengan kebutuhan lapangan kerja, terutama di lingkungan desa yang seringkali memiliki akses terbatas terhadap pendidikan dan pelatihan keterampilan. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi, sistem ini tidak hanya mempercepat proses administrasi, tetapi juga memungkinkan pengelolaan data yang lebih efisien dan aman. Fitur-fitur seperti manajemen data terpusat, akses terbatas untuk menjaga privasi peserta, fleksibilitas penilaian bagi instruktur, dan pengumuman pelatihan yang terintegrasi menjadikan sistem ini alat yang komprehensif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pelatihan di BLK. Dukungan pemerintah melalui reorientasi, revitalisasi, dan rebranding juga memperkuat keberlanjutan dan efektivitas sistem ini dalam menghadapi era digital dan revolusi industri 4.0. Dengan demikian, implementasi sistem ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan karir dan keterampilan

masyarakat di lingkungan desa, serta memperkuat peran BLK dalam pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan.

Peningkatan Fitur dan Kapasitas Sistem, Disarankan untuk terus mengembangkan fitur-fitur baru dan meningkatkan kapasitas sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan teknologi. Ini termasuk peningkatan antarmuka pengguna, penambahan modul pelatihan baru, dan peningkatan kapasitas server untuk menangani jumlah pengguna yang lebih besar. Pelatihan dan Sosialisasi, Untuk memastikan semua pemangku kepentingan dapat memanfaatkan sistem dengan optimal, perlu dilakukan pelatihan dan sosialisasi yang menyeluruh. Admin, instruktur, dan peserta harus diberikan pelatihan tentang cara menggunakan sistem dan fitur-fiturnya dengan efektif. Peningkatan Keamanan Sistem, Mengingat pentingnya keamanan data, langkah-langkah keamanan harus terus ditingkatkan. Ini bisa meliputi enkripsi data, pemantauan keamanan secara berkala, dan penerapan protokol keamanan yang lebih ketat untuk melindungi data sensitif. Evaluasi dan Feedback Pengguna, Melakukan evaluasi sistem secara berkala dan mengumpulkan feedback dari pengguna (admin, instruktur, dan peserta) untuk mengetahui kekurangan dan area yang perlu diperbaiki. Ini akan membantu dalam melakukan

perbaikan dan penyesuaian yang dibutuhkan untuk meningkatkan kinerja dan efektivitas sistem. Kolaborasi dengan Pihak Terkait, Menjalinkan kerjasama dengan institusi pendidikan lain, industri, dan pemerintah untuk terus mengembangkan dan memperbarui konten pelatihan agar tetap relevan dengan kebutuhan pasar kerja dan perkembangan teknologi terbaru. Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan sistem informasi BLK Komunitas Yalatif Indonesia dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi pengembangan karir dan keterampilan masyarakat di lingkungan desa dan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Sari, "Pengaruh Pendidikan Berbasis Praktik terhadap Kesiapan Kerja Lulusan di Desa," *Jurnal Pendidikan dan Ketenagakerjaan*, vol. 12, no. 2, pp. 45–57, 2021.
- [2] Prasetyo, Y. (2021). Sistem Informasi Alumni Balai Latihan Kerja Provinsi Kalimantan Selatan Berbasis Web Dengan Codeigniter (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- [3] Arifin, M., & Helmi, F. (2023). Sistem Informasi Manajemen Pelatihan Kerja Pada UPT Pelatihan Kerja Situbondo Berbasis Web. *JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimy*, 2(1), 30–37. <https://doi.org/10.35316/justify.v2i1>.
- [4] Wahyudi, I., Rina Alfah, dan, & Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, U. (2022). APLIKASI MANAJEMEN SISWA MAGANG PADA BALAI LATIHAN KERJA KABUPATEN KOTABARU BERBASIS WEB.
- [5] Tohari, M. (2022). Sistem informasi: Teori dan praktik. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), 12-20.
- [6] Puspita, R., Alkhalifi, A., & Basri, M. (2021). Pengembangan website interaktif menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(1), 34-42.
- [7] Hidayatullah, M., & Kawistara, A. (2021). Pengaruh internet terhadap komunikasi global. *Jurnal Komunikasi dan Media*, 6(3), 67-75.
- [8] Rahmawati, N., & Rachmat, H. (2022). Aspek teknologi dan sosial dalam penggunaan internet. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 8(4), 90- 102.
- [9] Nuraeni, Y., Yuliastuti, A., Nasution, F. A., Saepul Muharam, A., & Iqbal, F. (2022). Peran Balai Latihan Kerja (BLK) Komunitas Dalam Menyediakan Tenaga Kerja Pada Dunia Usaha dan Industri. *Jurnal Ketenagakerjaan*, 17(1). <https://doi.org/10.47198/naker.v17i1.124>
- [10] Sri Agustin, A., Kamila Zayyan, F., Nurhasanah, S., Ekonomi Syariah, P., Ekonomi dan Bisnis Islam, F., & Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U. (2024b). *KERJA JEMBER (Vol.2)*. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/jpp/>