



**SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA  
BERBASIS WEB  
STUDI KASUS DI STT TERPADU NURUL FIKRI**

**TUGAS AKHIR**

**ANNISA MUNAJALIPAH  
0110220022**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
DEPOK**



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA  
BERBASIS WEB  
STUDI KASUS DI STT TERPADU NURUL FIKRI  
TUGAS AKHIR

ANNISA MUNAJALIPAH  
0110220022

STT - NF

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

DEPOK

AGUSTUS 2024

AGUSTUS 2024



STT - NF

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi/Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Annisa Munajalipah

NIM : 0110220022


Program Studi : Teknik Informatika

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana S.Kom. pada Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing

  
(Reza Maulana, S.Kom., M.Kom.)

Penguji

  
(Efrizal Zaida, S.Kom., M.M., M.Kom.)

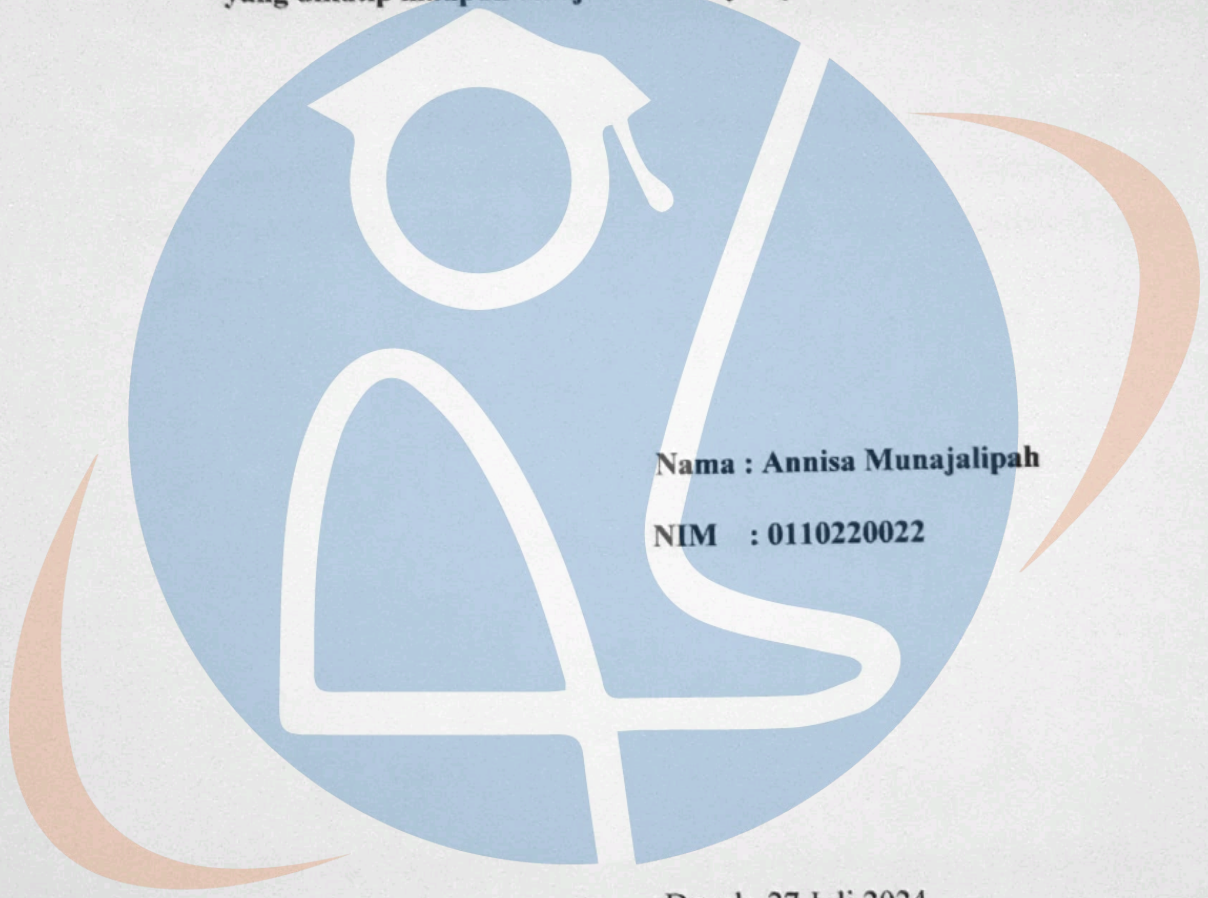
# STT - NF

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 27 Juli 2024

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tugas Akhir ini adalah hasil karya penulis, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.



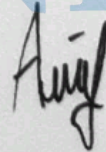
Nama : Annisa Munajalipah

NIM : 0110220022

Depok, 27 Juli 2024

STT - NF

Tanda Tangan



Annisa Munajalipah

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Munajalipah

NIM : 0110220022

Program Studi : Teknik Informatika

Jenis karya : Skripsi / Tugas Akhir

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada STT-NF **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty - Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini STT-NF berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 27 Juli 2024

STT - NF

Yang Menyatakan



( Annisa Munajalipah )

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi/Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi/Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana komputer Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi/tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Orang tua dan semua anggota keluarga yang telah memberikan dorongan baik secara moril maupun materil dalam penyelesaian tugas ini.
3. Bapak Dr. Lukman Rosyidi, M.T., M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
4. Ibu Tifani Nabarian, S.Kom., M.T.I. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
5. Bapak Henry Saptono, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama berkuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
6. Bapak Reza Maulana, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir penulis dalam menyelesaikan penulisan ilmiah ini.
7. Para Dosen di lingkungan Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri yang telah membimbing penulis dalam menuntut ilmu yang telah diberikan.

Dalam penulisan ilmiah ini tentu saja masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan yang mungkin disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Walaupun demikian, penulis telah berusaha

menyelesaikan penulisan ilmiah ini sebaik mungkin. Oleh karena itu apabila terdapat kekurangan di dalam penulisan ilmiah ini, dengan rendah hati penulis menerima kritik dan saran dari pembaca.

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 27 Juli 2024

Penulis



STT - NF



## ABSTRAK

Nama : Annisa Munajalipah  
NIM : 0110220022  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis  
Web Studi Kasus di STT Terpadu Nurul Fikri

### Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi lowongan kerja berbasis web bagi alumni STT Terpadu Nurul Fikri. Hal ini dilatarbelakangi oleh masalah yang dihadapi oleh para lulusan perguruan tinggi, termasuk STT Terpadu Nurul Fikri, di mana sekitar 30% dari alumni belum mendapatkan pekerjaan setelah lulus. Permasalahan ini dapat disebabkan oleh kurangnya informasi mengenai lowongan kerja yang sesuai, kesulitan dalam mencari dan melamar pekerjaan, serta kurangnya koordinasi antara pihak kampus dengan perusahaan atau instansi terkait.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis dalam pengembangan sistem informasi lowongan kerja, mulai dari mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menentukan spesifikasi teknis dan teknologi, merancang struktur navigasi dan antarmuka pengguna yang user-friendly, serta mengimplementasikan berbagai fitur seperti pendaftaran akun, login, tambah lowongan, pencarian pekerjaan, seleksi, tes wawancara, psikotest, dan pengumuman hasil. Pengujian juga dilakukan untuk memastikan website berjalan dengan baik.

Hasil pengujian User Acceptance Testing (UAT) menunjukkan bahwa website sistem informasi lowongan kerja yang dirancang dan dibangun dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh para alumni STT Terpadu Nurul Fikri. Diharapkan dengan adanya sistem ini, dapat membantu meningkatkan persentase alumni yang mendapatkan pekerjaan sesuai dengan kompetensi mereka.

Kata kunci: sistem informasi, lowongan kerja, alumni, STT Terpadu Nurul Fikri

### **ABSTRACT**

*Name* : Annisa Munjalipah  
*NIM* : 0110220022  
*Study Program* : Teknik Informatika  
*Title* : Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja  
Berbasis Web Studi Kasus di STT Terpadu Nurul  
Fikri

#### *Abstract:*

*This research aims to design and build a web-based job vacancy information system for alumni of STT Terpadu Nurul Fikri. This is motivated by the problems faced by university graduates, including STT Terpadu Nurul Fikri, where around 30% of alumni have not yet found employment after graduation. This problem can be caused by the lack of information on suitable job vacancies, difficulties in finding and applying for jobs, and the lack of coordination between the campus and related companies or institutions.*

*This research uses a systematic approach in the development of the job vacancy information system, starting from identifying user needs, determining technical specifications and technologies, designing a user-friendly navigation structure and user interface, as well as implementing various features such as account registration, login, job posting, job search, selection, interview tests, psycho-tests, and announcement of results. Testing is also carried out to ensure the website is running well.*

*The results of the User Acceptance Testing (UAT) show that the designed and built job vacancy information system website can solve the problems experienced by the alumni of STT Terpadu Nurul Fikri. It is hoped that with this system, it can help increase the percentage of alumni who get jobs according to their competencies.*

*Keywords: information system, job vacancy, alumni, STT Terpadu Nurul Fikri*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	5
2.8 2.1 Teori Pendukung.....	5
2.1.1 Rancang Bangun.....	5
2.1.2 Konsep Dasar Sistem.....	5

2.1.3	Konsep Dasar Informasi.....	5
2.1.4	Pengertian Sistem Informasi.....	6
2.1.5	Lowongan Kerja.....	6
2.1.6	Website.....	6
2.9	2.2 Tools.....	6
2.2.1	Visual Studio Code.....	6
2.2.2	XAMPP.....	7
2.2.3	PHP.....	7
2.2.4	MySQL.....	7
2.10	2.3 Metode Pengembangan Aplikasi.....	8
2.4.1	Rapid Application Development (RAD).....	8
2.11	2.4 Perancangan Sistem.....	8
2.4.1	Unified Modelling Language (UML).....	8
2.4.2	Use Case Diagram.....	8
2.4.3	Activity Diagram.....	9
2.4.4	Class Diagram.....	11
2.4.5	Sequence Diagram.....	13
2.12	2.5 Pengujian Aplikasi.....	14
2.5.1	Black Box Testing.....	14
2.5.2	User Acceptance Testing (UAT).....	14
2.13	2.6 Penelitian Terkait.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		16
2.14	3.1 Tahapan Penelitian.....	16
2.15	3.2 Rancangan Penelitian.....	18
2.16	3.3 Jenis Penelitian.....	18

2.17	3.4 Metode Analisis.....	18
2.18	3.5 Metode Pengumpulan Data.....	18
BAB VI PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....		19
2.19	4.1 Rancangan Database.....	19
2.20	4.2 Use Case Diagram.....	19
2.21	4.3 Activity Diagram.....	20
2.22	4.4 Flowchart.....	21
2.23	4.5 Perancangan Website.....	22
4.1.1	Low Fidelity.....	22
4.1.2	High Fidelity.....	27
4.1.4	Pengujian Aplikasi Menggunakan Laptop dengan Metode Blackbox.....	35
4.1.5	Pengujian Aplikasi dengan Metode User Acceptance Testing (UAT) 43	
BAB V PENUTUP.....		45
2.24	5.1 Kesimpulan.....	45
2.25	5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....		47

STT - NF

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Rancangan Database.....	32
Gambar 4. 2 Use Case Diagram.....	32
Gambar 4. 3 Activity Diagram User.....	33
Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin.....	34
Gambar 4. 5 Flowchart.....	35
Gambar 4. 6 Landing Page.....	36
Gambar 4. 7 Halaman Masuk Admin.....	36
Gambar 4. 8 Dashboard Admin.....	37
Gambar 4. 9 Data User Pendaftar.....	37
Gambar 4. 10 Halaman Pemberkasan.....	37
Gambar 4. 11 Halaman Pendaftaran Lowongan.....	38
Gambar 4. 12 Halaman Seleksi Wawancara.....	38
Gambar 4. 13 Halaman Psikotest.....	38
Gambar 4. 14 Halaman Kesehatan.....	39
Gambar 4. 15 Halaman Beranda User.....	39
Gambar 4. 16 Halaman Data Lowongan Pekerjaan Tersedia.....	39
Gambar 4. 17 Halaman Data Lowongan Pekerjaan Aktif.....	40
Gambar 4. 18 Landing Page.....	40
Gambar 4. 19 Halaman Login Admin.....	41
Gambar 4. 20 Tampilan Beranda Admin.....	41
Gambar 4. 21 Halaman Lowongan Pekerjaan Tersedia.....	42
Gambar 4. 22 Halaman Upload Lowongan.....	42
Gambar 4. 23 Halaman Edit Lowongan.....	42
Gambar 4. 24 Halaman Delete Lowongan.....	43

Gambar 4. 25 Halaman Data User Pendaftar.....	43
Gambar 4. 26 Halaman Detail Pendaftar.....	43
Gambar 4. 27 Halaman Data User Pendaftar.....	44
Gambar 4. 28 Halaman Nilai Pemberkasan.....	44
Gambar 4. 29 Halaman Data Nilai Pemberkasan.....	45
Gambar 4. 30 Halaman Data Nilai Wawancara.....	45
Gambar 4. 31 Halaman Data Kesehatan.....	45
Gambar 4. 32 Halaman Data Proses Metode.....	46
Gambar 4. 33 Halaman Login User.....	46
Gambar 4. 34 Halaman Daftar User.....	46
Gambar 4. 35 Halaman Beranda User.....	47
Gambar 4. 36 Halaman Profil User.....	47
Gambar 4. 37 Halaman Lowongan Pekerjaan Tersedia.....	48
Gambar 4. 38 Halaman Lowongan Pekerjaan Aktif.....	48



STT - NF

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	22
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	23
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram	24
Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram	26
Tabel 2. 5 Penelitian Terkait	28
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian Login Pengguna	49
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Daftar Pengguna	50
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Halaman Utama Pengguna	51
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Profil Pengguna	52
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Login Admin	52
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Halaman Lowongan Pekerjaan	53
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Halaman Edit Lowongan Pekerjaan	54
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Halaman Hapus Lowongan Pekerjaan	56
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Halaman Profil Admin	56
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Menggunakan Metode UAT	57



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Pekerjaan sangat penting bagi semua orang. Pekerjaan merupakan sarana bagi setiap orang untuk memperoleh penghasilan guna memenuhi kebutuhan sehari-hari. Perluasan kesempatan kerja baik di dalam maupun di luar hubungan kerja. Oleh karena itu, tujuan pemerintah dan peran teknologi informasi di bidang ketenagakerjaan harus didukung.[1] Memiliki akses terhadap informasi yang tersedia dengan kemajuan teknologi menjadi efisien, akurat dan cepat. Perkembangan pada bidang komputer saat ini telah membawa berbagai peluang, seperti para pengambil keputusan di bidang pemerintahan, ilmu pengetahuan, ekonomi, dan bidang lainnya dapat memanfaatkan kemajuan dan perkembangan komputer untuk menyelesaikan segala permasalahan.[2]

Secara sosial, orang yang mempunyai pekerjaan lebih dihormati masyarakat dibandingkan orang yang tidak mempunyai pekerjaan. Orang yang bekerja mempunyai kedudukan sosial yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang tidak bekerja. Selain itu, orang yang terlibat secara psikologis meningkatkan harga diri dan kompetensinya. Bekerja juga merupakan sarana untuk memaksimalkan potensi diri.

Lulusan perguruan tinggi dihadapkan pada tantangan untuk dapat segera memperoleh pekerjaan setelah lulus. Namun, tidak semua lulusan dapat langsung mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kompetensi mereka. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, tingkat pengangguran terbuka di Indonesia pada Agustus 2023 mencapai 5,83%, dimana sebagian besar berasal dari lulusan perguruan tinggi [3]

Fenomena serupa juga terjadi di STT Terpadu Nurul Fikri, di mana sekitar 30% dari alumni belum bekerja setelah lulus (Bagian Kemahasiswaan STT Terpadu Nurul Fikri, 2023). Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya informasi mengenai lowongan kerja yang sesuai, kesulitan dalam mencari dan melamar pekerjaan, serta kurangnya koordinasi antara pihak

kampus dengan perusahaan atau instansi terkait.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem informasi lowongan kerja yang dapat memfasilitasi para lulusan dalam mencari dan mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kompetensi mereka. Sistem informasi ini diharapkan dapat menjadi jembatan penghubung antara alumni dengan perusahaan atau instansi yang membutuhkan tenaga kerja.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan sistem informasi lowongan kerja berbasis web bagi alumni STT Terpadu Nurul Fikri. Diharapkan dengan adanya sistem ini, dapat membantu meningkatkan persentase alumni yang mendapatkan pekerjaan sesuai dengan kompetensi mereka.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka permasalahan yang ingin dibahas dalam skripsi ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun sistem informasi lowongan pekerjaan di STT Terpadu Nurul Fikri?
2. Apakah *website* yang dirancang dan dibangun dapat menyelesaikan masalah yang dialami para alumni STT Terpadu Nurul Fikri?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun *website* sistem informasi lowongan kerja di STT Terpadu Nurul fikri.
2. Menguji dan mengevaluasi efektivitas sistem informasi lowongan kerja berbasis web yang telah dirancang dan dibangun dalam meningkatkan persentase alumni STT Terpadu Nurul Fikri yang mendapatkan pekerjaan setelah lulus.

### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Alumni STT Terpadu Nurul Fikri:

- Memudahkan alumni dalam mencari dan mendapatkan informasi lowongan kerja yang sesuai dengan kompetensi mereka.
- Meningkatkan peluang alumni untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai setelah lulus.
- Memfasilitasi proses lamaran pekerjaan bagi alumni.

2. Bagi Pihak STT Terpadu Nurul Fikri:

- Membantu meningkatkan persentase alumni yang mendapatkan pekerjaan setelah lulus.
- Meningkatkan citra dan reputasi STT Terpadu Nurul Fikri sebagai institusi yang memperhatikan dan memfasilitasi kebutuhan alumni dalam mendapatkan pekerjaan.
- Membangun kerjasama yang lebih baik antara pihak kampus dengan perusahaan atau instansi terkait.

3. Bagi Peneliti:

- Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam merancang dan membangun sistem informasi berbasis web.
- Memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem informasi untuk membantu mengatasi permasalahan terkait ketenagakerjaan.

Dengan adanya manfaat-manfaat tersebut, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi alumni, pihak STT Terpadu Nurul Fikri, serta bagi peneliti sendiri.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan dan pembangunan sistem informasi lowongan kerja berbasis web yang ditujukan untuk alumni STT Terpadu Nurul Fikri.
2. Fitur yang ada hanya sebatas mencari lowongan kerja, menyediakan lowongan kerja, tes kesehatan, serta pengumuman

lulus dalam tes kesehatan.

3. Batasan *software* yang digunakan yaitu:

- PHP 7.2.4
- MySQL 8.0.39
- Xampp 8.0.30
- *Visual Studio Code* 1.91

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Dalam menyusun penelitian ini agar pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat Sistematika Penulisan penelitian ini sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang, Rumusan masalah, tujuan dan manfaat Penelitian, batasan masalah dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II KAJIAN LITERATUR**

Dalam bab ini penulis menjelaskan landasan teori yang sesuai yang akan diterapkan dalam penelitian ini, serta penelitian terkait yang akan dilakukan

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai tahapan-tahapan proses penelitian yang digunakan oleh penulis untuk menghasilkan tampilan sebagai hasil dari penelitian tersebut.

#### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini penulis akan membahas seluruh tahapan pengembangan dari sistem informasi lowongan kerja ini khususnya pada STT-NF

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian terakhir dari skripsi yang terdiri dari kesimpulan dari apa yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya. selain itu diberikan

saran-saran yang akan bermanfaat untuk STT-NF.

## BAB II KAJIAN LITERATUR

### 2.8 2.1 Teori Pendukung

#### 2.1.1 Rancang Bangun

Rancang bangun (desain) merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap analisis dalam siklus pengembangan sistem. Pada tahap ini, dilakukan pendefinisian kebutuhan-kebutuhan fungsional sistem serta menggambarkan bagaimana suatu sistem akan dibentuk. Rancang bangun mencakup penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan elemen-elemen yang terpisah menjadi satu kesatuan sistem yang utuh dan berfungsi. Hal ini juga mencakup konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dalam suatu sistem.

Rancang bangun (desain) merupakan tahap penting dalam siklus pengembangan sistem, yang berfokus pada pendefinisian dan penggambaran sistem yang akan dibangun, serta bagaimana komponen-komponennya akan dikonfigurasi menjadi satu kesatuan sistem yang berfungsi.[4]

#### 2.1.2 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen yang berinteraksi untuk tujuan tertentu. Sistem mengidentifikasi dan mengevaluasi pertanyaan, peluang, dan hambatan, serta menjelaskan tujuan mengantisipasi kebutuhan baru dan merekomendasikan perbaikan. Pendekatan yang lebih prosedural adalah dengan mendefinisikan sistem sebagai berikut: "Serangkaian kegiatan yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu." Pendekatan sistem berfokus pada elemen atau komponen, dan sistem didefinisikan sebagai kumpulan komponen-komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.[5]

### 2.1.3 Konsep Dasar Informasi

Informasi terdiri dari data yang dimanipulasi untuk membuat keputusan. Informasi serupa dengan darah dalam tubuh manusia. Demikian pula informasi perusahaan sangat penting untuk kelangsungan evolusi perusahaan, ada alasan mengapa informasi sangat penting untuk perancangan sistem informasi yang efektif. Mengambil langkah atau metode untuk membuat konten informatif adalah tujuan dari pembuatan sistem baru.[5]

### 2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Dalam suatu institusi, sistem informasi dicirikan sebagai kumpulan komprehensif dari komponen-komponen yang saling berhubungan yang memperoleh, melaksanakan, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk memfasilitasi proses pengambilan keputusan.[7]

### 2.1.5 Lowongan Kerja

Lowongan kerja adalah suatu jenis pekerjaan yang tersedia bagi para pencari kerja, khususnya pengangguran, dengan syarat-syarat tertentu.

Lowongan kerja biasanya mencakup informasi tentang jenis pekerjaan, deskripsi pekerjaan, kualifikasi yang dibutuhkan, lokasi kerja, gaji, serta proses seleksi dan pengajuan lamaran. Tujuannya adalah untuk menarik kandidat terbaik yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan yang membuka lowongan tersebut. [8]

### 2.1.6 Website

*Website* adalah suatu halaman web yang saling berhubungan bagi individu, organisasi, dan bisnis yang berisi kumpulan informasi berupa konten teks, gambar, animasi, audio, dan video yang dapat diakses melalui koneksi Internet. *World Wide Web* (biasa disebut sebagai *Web* atau *WWW*) adalah layanan online yang dapat diakses dari komputer mana pun yang terhubung ke Internet. *Website* (juga dikenal sebagai situs) pada dasarnya adalah

kumpulan halaman yang saling berhubungan yang menampilkan berbagai konten, seperti teks, gambar (baik gambar diam maupun video), suara, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut.[6]

## 2.9 2.2 Tools

### 2.2.1 Visual Studio Code

*Visual Studio Code (Vs Code)* adalah sebuah code editor yang bersifat open source. *Visual studio code* dapat beroperasi pada komputer desktop dan kompatibel dengan sistem operasi seperti Windows, Linux, dan MacOS.

*Visual studio code* memiliki ekosistem ekstension yang luas dan dapat mendukung berbagai bahasa pemrograman dan runtime lainnya. Contohnya C++, C#, Java, PHP dan Python.

### 2.2.2 XAMPP

XAMPP merupakan singkatan dari X-platform, Apache, MySQL, PHP, dan Perl. XAMPP server web sumber terbuka (gratis), kompatibel dengan beberapa sistem operasi seperti Windows, Linux, dan Mac OS. Ini dapat digunakan sebagai server mandiri atau disebut localhost, menyederhanakan proses pengeditan, perancangan, dan pengembangan aplikasi. XAMPP sendiri sangat penting untuk memfasilitasi pembuatan perangkat lunak atau situs web dengan cara yang lebih efisien, cepat, dan terorganisir. Alat ini terdiri dari tiga komponen utama: htdocs, Control Panel, dan PhpMyAdmin. Aplikasi server web ini digunakan sebagai alat pendukung untuk memulai proses pembelajaran pengembangan perangkat lunak yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan bisnis atau tuntutan proyek.[6]

### 2.2.3 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman untuk pengembangan web. PHP juga dapat digunakan untuk tujuan umum. PHP pertama kali dikembangkan oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP gratis dan sumber terbuka. PHP dirilis di bawah lisensi

yang sedikit berbeda dari *GNU General Public License* (GPL) yang biasa digunakan oleh proyek *open source*. [6]

## 2.2.4 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database (DBMS) yang gratis, populer, mendukung banyak pengguna, dan memiliki fitur *multithreading*. Secara keseluruhan, MySQL merupakan bahasa querying yang dirancang khusus untuk mengelola dan memanipulasi data di *database*. SQL digunakan untuk melaksanakan pekerjaan seperti mengubah basis data, yang berkaitan dengan konsep Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS). [9]

## 2.10 2.3 Metode Pengembangan Aplikasi

### 2.4.1 Rapid Application Development (RAD)

Rapid application development (RAD) merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memperpendek waktu penggunaan dalam prosesnya. RAD adalah pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang fokus pada siklus hidup yang singkat. RAD adalah implementasi yang lebih cepat dari pendekatan waterfall.

*Rapid Application Development* memiliki 4 tahapan utama, diantaranya:

- *Recruitment Planning* (Rencana Kebutuhan)
- *User Design* (Perancangan *Prototype*)
- *Rapid Construction* (Pengembangan Pembuatan Web)
- *Cutover* (Memperbaiki Kekurangan)

Melalui pengembangan berulang, seluruh *project* dipecah menjadi beberapa versi yang akan dikembangkan secara berurutan.

## 2.11 2.4 Perancangan Sistem

### 2.4.1 Unified Modelling Language (UML)

*Unified modeling language* digunakan oleh para profesional dalam bidang teknologi informasi untuk menggambarkan struktur, fungsi, dan interaksi antara komponen sistem. Dalam kerangka UML, berbagai diagram seperti




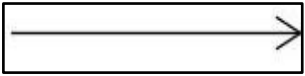




*class diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* digunakan untuk menggambarkan berbagai aspek dari sistem secara visual. UML juga menyediakan bahasa yang kaya untuk menggambarkan hubungan antara entitas dalam sistem seperti pewarisan, asosiasi, dan ketergantungan. [1]

## 2.4.2 Use Case Diagram

Diagram *use case* adalah diagram yang menggambarkan interaksi khas antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui cerita sistem. Diagram *use case* terdiri dari partisipan dan interaksinya. Aktor-aktor ini dapat berupa orang, perangkat keras, sistem lain, atau sistem interaktif.[9]

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case* Diagram




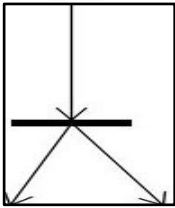
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i>		Dalam <i>Use Case</i> , sistem menjalankan fungsinya dengan berinteraksi dengan aktor melalui pesan-pesan dan menggunakan kata kerja.
Aktor/ <i>actor</i>		Aktor adalah entitas yang melaksanakan peran tertentu dalam mengoperasikan suatu sistem. Seseorang atau suatu sistem dapat hadir dalam berbagai peran. Hal yang perlu diingat adalah bahwa aktor terlibat dalam interaksi dengan Use Case, namun tidak memiliki kekuatan untuk mengendalikan use case tersebut.
Asosiasi/ <i>association</i>		Hubungan antara aktor dan <i>use case</i> dapat digambarkan dengan menggunakan garis lurus tanpa panah. Garis ini menunjukkan siapa atau apa yang meminta interaksi, namun tidak mengindikasikan adanya pertukaran data.
Asosiasi/ <i>association</i>		Hubungan antara aktor dan <i>use case</i> dapat ditemukan di dalam sistem dengan menggunakan panah terbuka. Panah terbuka tersebut digunakan untuk menunjukkan bahwa aktor terlibat secara

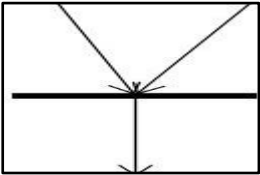
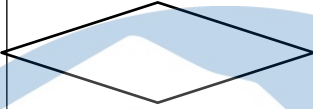
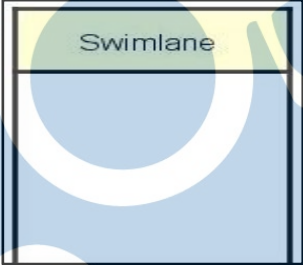
		pasif dalam interaksi dengan sistem.
<b>Include</b>		Dalam <i>use case</i> lain atau dalam pemanggilan <i>use case</i> , terdapat sebuah elemen yang disebut <i>Include</i> . Contohnya adalah ketika sebuah fungsi program dipanggil dalam <i>use case</i> .
<b>Extend</b>		<i>Extend</i> adalah sebuah ekspansi dari <i>use case</i> lain ketika kondisi atau persyaratan terpenuhi.

### 2.4.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas mewakili berbagai aliran aktivitas dari sistem yang direncanakan, bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan apa yang dibuat, dan bagaimana berakhir. Diagram aktivitas juga dapat mewakili proses paralel yang dapat terjadi dalam beberapa eksekusi.[9]

Tabel 2. 2 Simbol *Activity Diagram*

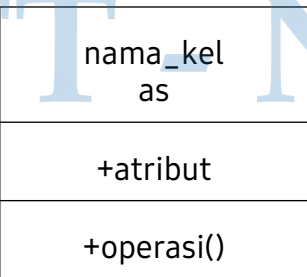
Nama	Simbol	Keterangan
<b>Start point</b>		<i>start point</i> ditempatkan di sudut kiri atas dan merupakan permulaan kegiatan.
<b>End point</b>		<i>End point</i> yang berarti akhir aktivitas
<b>Activities</b>		<i>Activities</i> yang berarti menggambarkan proses atau kegiatan bisnis
<b>Fork atau percabangan</b>		<i>Fork</i> atau percabangan merupakan suatu konsep yang digunakan untuk menyatukan dua kegiatan yang berjalan secara paralel menjadi satu aktivitas.
<b>Join atau penggabungan</b>		<i>Join</i> atau penggabungan digunakan untuk menunjukkan adanya proses pemisahan atau

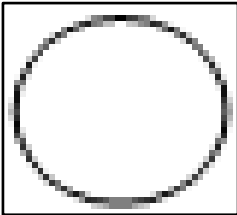



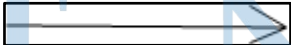
		dekomposisi.
<b>Decision points</b>		<i>Decision points</i> adalah titik-titik penting yang menunjukkan pilihan yang harus diambil, benar atau salah.
<b>Swimlane</b>		<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa

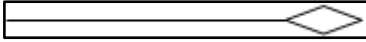
#### 2.4.4 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* dipergunakan untuk memvisualisasikan struktur kelas-kelas suatu sistem dan merupakan jenis diagram yang sering digunakan. Diagram kelas juga dapat menunjukkan kaitan antara kelas-kelas dan menjelaskan rincian setiap kelas yang terdapat dalam model desain (tampilan logis) dari suatu sistem.[9]

Tabel 2. 3 Simbol *Class Diagram*

Nama	Symbol	Keterangan
<b>Class</b>		Kelas pada struktur sistem




<p><b>Antarmuka/ <i>interface</i></b></p>		<p>Mirip dengan prinsip antarmuka dalam pemrograman berbasis objek.</p>
<p><b>Asosiasi/<i>association</i></b></p>		<p>Biasanya, asosiasi juga mengacu pada banyaknya entitas yang terlibat dalam hubungan antara kelas-kelas yang terkait dan berbagi makna umum.</p>
<p><b>Asosiasi berarah/ <i>Directed association</i></b></p>		<p>Hubungan antar kelas terjadi ketika kelas satu digunakan oleh kelas lain. Biasanya, hubungan ini juga mencakup kemungkinan adanya beberapa kejadian.</p>
<p><b>Generalisasi</b></p>		<p>Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).</p>
<p><b>Kebergantungan/ <i>dependency</i></b></p>		<p>Kebergantungan antar kelas menunjukkan hubungan antara kelas-kelas yang ada dan memiliki makna yang saling terkait satu sama lain.</p>


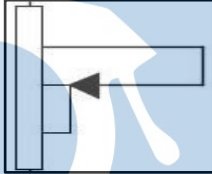


<b>Agregasi/ aggregation</b>		Hubungan antara kelas-kelas yang terkait dengan konsep keseluruhan dan bagiannya.
----------------------------------	---	---

### 2.4.5 Sequence Diagram

Diagram urutan dibuat untuk menggambarkan komunikasi antar objek di dalam dan di sekitar sistem melalui pesan yang disajikan dalam konteks temporal. Diagram urutan terdiri dari dua dimensi: dimensi vertikal yang mewakili waktu dan dimensi horizontal yang berisi objek terkait.[9]

Tabel 2. 4 Simbol *Sequence Diagram*

Nama	Symbol	Keterangan
<i>Entity Class</i>		Entity Class adalah sebagian dari sistem yang terdiri dari sekumpulan kelas yang berisi entitas-entitas yang membentuk gambaran awal sistem dan menjadi dasar dalam membangun basis data.
<i>Boundary class</i>		mencakup sekelompok kelas yang berfungsi sebagai antarmuka atau penghubung antara satu atau lebih aktor dengan sistem, seperti formulir masukan dan formulir cetak.
<i>Control class</i>		<i>Control Class</i> merupakan sebuah objek yang memuat berbagai logika aplikasi tanpa memiliki kewajiban terhadap entitas. Sebagai contoh, objek ini dapat digunakan untuk melakukan kalkulasi dan mengatur bisnis yang melibatkan beragam objek

		lainnya.
<b>Message</b>		<i>Message</i> , simbol yang bertugas mengirim pesan antar kelas.
<b>Recursive</b>		<i>Recursive</i> , menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri
<b>Activation</b>		Kegiatan yang dilakukan oleh objek panjang kotak ini akan dilakukan seiring dengan berjalannya waktu operasi tersebut.
<b>Lifeline</b>		<i>Lifeline</i> , garis titik-titik yang terhubung dengan objek sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .

## 2.12 2.5 Pengujian Aplikasi

### 2.5.1 Black Box Testing

Pengujian black box adalah metode pengujian yang melibatkan pengamatan sederhana terhadap hasil eksekusi. Lakukan pengujian fungsional perangkat lunak menggunakan data pengujian. Dalam analogi ini, mirip dengan melihat kotak hitam, kita hanya bisa mengamati bagian luarnya tanpa mengetahui apa yang ada di dalamnya. tidak mengetahui cara kerja proses detail *internal* (hanya pengetahuan *input/output*) dan hanya dinilai berdasarkan tampilan dan fungsionalitas.[10]

### 2.5.2 User Acceptance Testing (UAT)

Pengujian Pengakuan Pengguna (UAT) adalah fase terakhir dari proses pengujian sistem, yang mencakup pengujian interaksi antara pengguna dan sistem secara langsung untuk memastikan bahwa fitur berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap ini menunjukkan bahwa sistem telah menyelesaikan tahap pengembangan. Sebelum perangkat lunak dikembangkan dan dirilis, UAT dilakukan sebagai bagian dari rangkaian pengujian akhir.[11]

### 2.13 2.6 Penelitian Terkait

Tabel 2. 5 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Topik	Subjek	Hasil
1	Syafriani Astina Rahmah, Rangga Rahmadian, Yandri (2023)	Perancangan Sistem Recruitment Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada PT Hero Supermarket Tbk	<i>Web Development</i>	PT.Hero Supermarket Tbk.	Sistem <i>recruitment</i> berbasis web
2	Indah Putrianti, Shinta Esabella, Rizka Irijiba (2022)	Informasi Lowongan Kerja Kabupaten Sumbawa Berbasis Android	<i>Web Development</i>	Masyarakat Kabupaten Sumbawa	Aplikasi lowongan kerja untuk kabupaten Sumbawa
3	Rina Noviana (2022)	Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan PHP dan MySql	<i>Web Development</i>	Masyarakat sekitar Monja Store	Aplikasi Penjualan

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai rancang bangun sistem informasi lowongan kerja berbasis web juga sudah dilakukan oleh beberapa

peneliti lainnya yang dapat dilihat dalam tabel diatas. Pada tabel tersebut beberapa peneliti menggunakan PHP sebagai bahasa pemrogramannya. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil dari penelitian memiliki persamaan yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mengatasi suatu masalah. Terdapat beberapa perbedaan yang mencolok yaitu sebuah kerangka kerjanya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk pembuatan sistem informasi berbasis web.

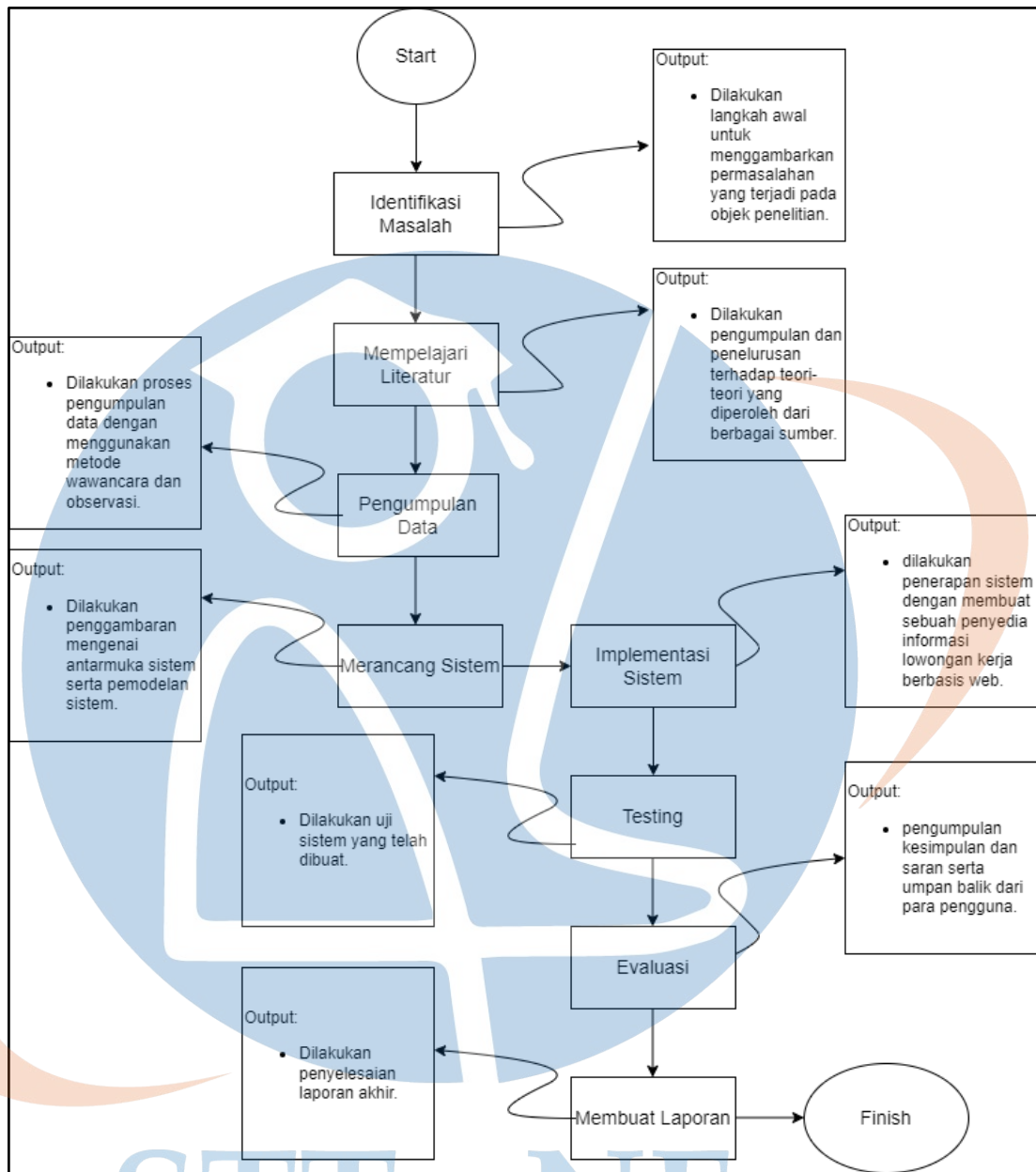
### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

#### **2.14 3.1 Tahapan Penelitian**

Berikut ini adalah tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis:

# STT - NF





STT - NF

Gambar 3.1 Diagram Tahapan Penelitian

Penjelasan:

- Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini adalah langkah awal dalam penelitian untuk menggambarkan permasalahan dan merumuskan masalah-masalah yang terjadi pada objek penelitian.

- Mempelajari Literatur

Tahapan ini dilakukan pengumpulan dan penafsiran terhadap teori-teori yang didapat dari berbagai sumber. Contohnya jurnal, internet, dan buku. Tahapan ini bertujuan untuk melengkapi sumber kajian serta menggali teori dan konsep yang relevan untuk penelitian ini.

- Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara dan observasi untuk analisa dan pengamatan terhadap perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan suatu informasi yang diperlukan.

- Merancang Sistem

Pada tahapan ini dilakukan penggambaran antarmuka sistem yang dirancangan serta pemodelan sistem untuk membantu proses perancangan pada sistem yang akan dibuat.

- Implementasi Sistem

Pada tahapan ini yaitu dilakukannya penerapan sistem dengan membuat sebuah penyedia informasi lowongan kerja berbasis website. Sistem juga akan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya.

- Testing

Pada tahapan ini yaitu dilakukannya uji pada sistem yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan apakah sistem yang sudah

dirancang dan dikembangkan akan berjalan dengan lancar.

- Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan kesimpulan dan saran serta *feedback* dari para pengguna. Evaluasi bertujuan untuk menilai apakah sistem sudah memenuhi syarat atau masih memerlukan pengembangan.

- Membuat Laporan

Pada tahapan ini dilakukan penyelesaian laporan yang mencakup seluruh rangkaian penelitian dari awal sistem dibuat hingga sistem selesai dibuat.

### 2.15 3.2 Rancangan Penelitian

Sebagai permulaan, rancangan penelitian ini dibuat untuk merinci proses penelitian dari awal hingga akhir, termasuk pada jenis penelitian, metode analisis dan pengumpulan data, metode pengujian dan strategi implementasi dan evaluasi.

### 2.16 3.3 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode *rapid application development* (RAD) dan penelitian ini menghasilkan pengembangan sebuah sistem informasi lowongan kerja berbasis web yang bertujuan untuk mempermudah para Alumni STT Terpadu Nurul Fikri dalam mencari lowongan kerja sesuai dengan bakat nya.

### 2.17 3.4 Metode Analisis

Analisis yang digunakan di dalam penelitian ini adalah metode analisis kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah teknik penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata untuk menjelaskan dan menjabarkan makna setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Peneliti adalah alat penting untuk memaknai dan menginterpretasikan setiap fenomena, gejala, dan situasi sosial tertentu. Akibatnya, peneliti harus memahami teori untuk menganalisis perbedaan antara konsep teoritis dan kenyataan.[12]

### 2.18 3.5 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

#### 1. Wawancara

Merupakan kegiatan bertanya menjawab antar peneliti dan narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan

#### 2. Observasi

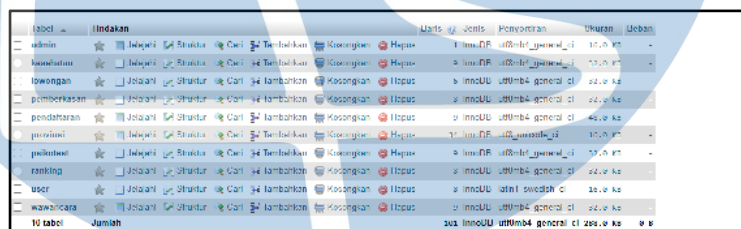
Merupakan kegiatan pengamatan dengan meneliti dokumen-dokumen yang diperlukan untuk pembuatan *website*.

## BAB VI

### PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

#### 2.19 4.1 Rancangan Database

Berikut ini adalah rancangan database yang berisi admin, kesehatan, lowongan, pemberkasan, pendaftaran, provinsi, psikotes, ranking, user, dan wawancara.

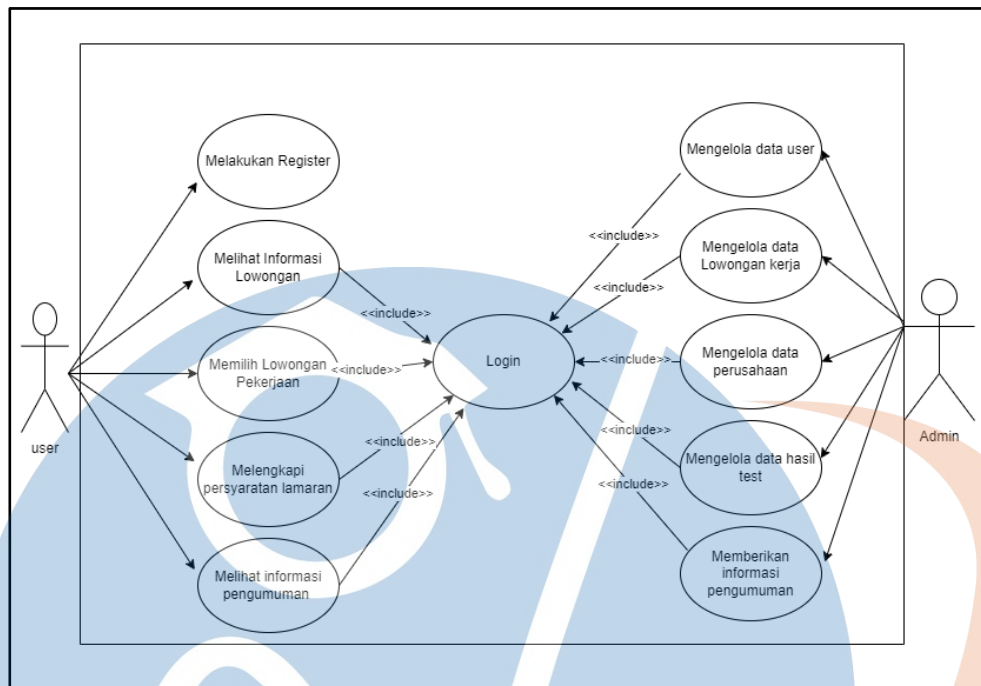


label	lindakan	Uraian	Jenis	Pemilihan	ukuran	liberan
admin	idadmin	nama	varchar(50)	PK	50	nt
admin	password	password	varchar(50)		50	nt
lowongan	idlowongan	nama	varchar(50)	PK	50	nt
pemberkasan	idpemberkasan	nama	varchar(50)	PK	50	nt
pendaftaran	idpendaftaran	nama	varchar(50)	PK	50	nt
provinsi	idprovinsi	nama	varchar(50)	PK	50	nt
psikotes	idpsikotes	nama	varchar(50)	PK	50	nt
ranking	idranking	nama	varchar(50)	PK	50	nt
user	iduser	nama	varchar(50)	PK	50	nt
wawancara	idwawancara	nama	varchar(50)	PK	50	nt
10 tabel	Jumlah					

Gambar 4. 1 Rancangan *Database*

#### 2.20 4.2 Use Case Diagram

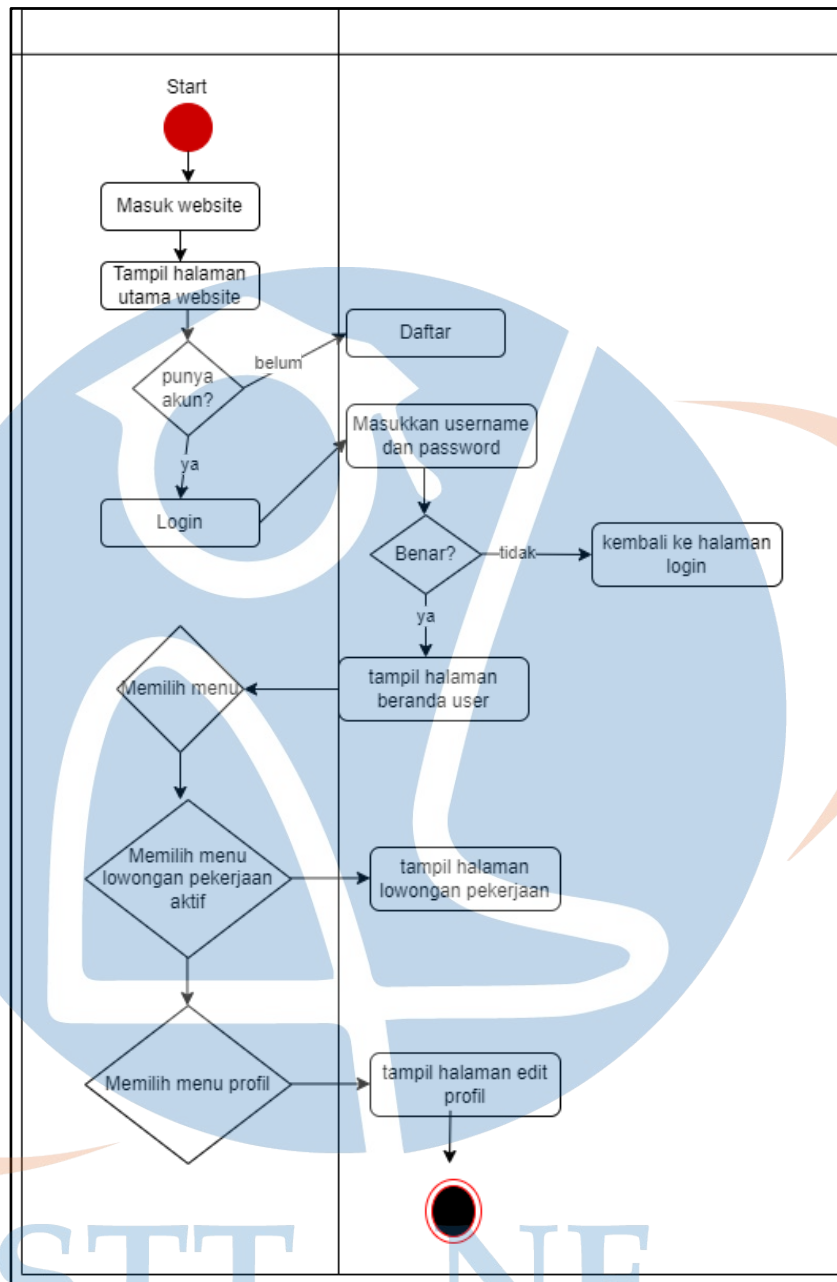
Diagram *use case* adalah diagram yang menggambarkan interaksi khas antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri melalui cerita sistem. Diagram *use case* terdiri dari partisipan dan interaksinya. Aktor-aktor ini dapat berupa orang, perangkat keras, sistem lain, atau sistem interaktif.[8]



Gambar 4. 2 Use Case Diagram

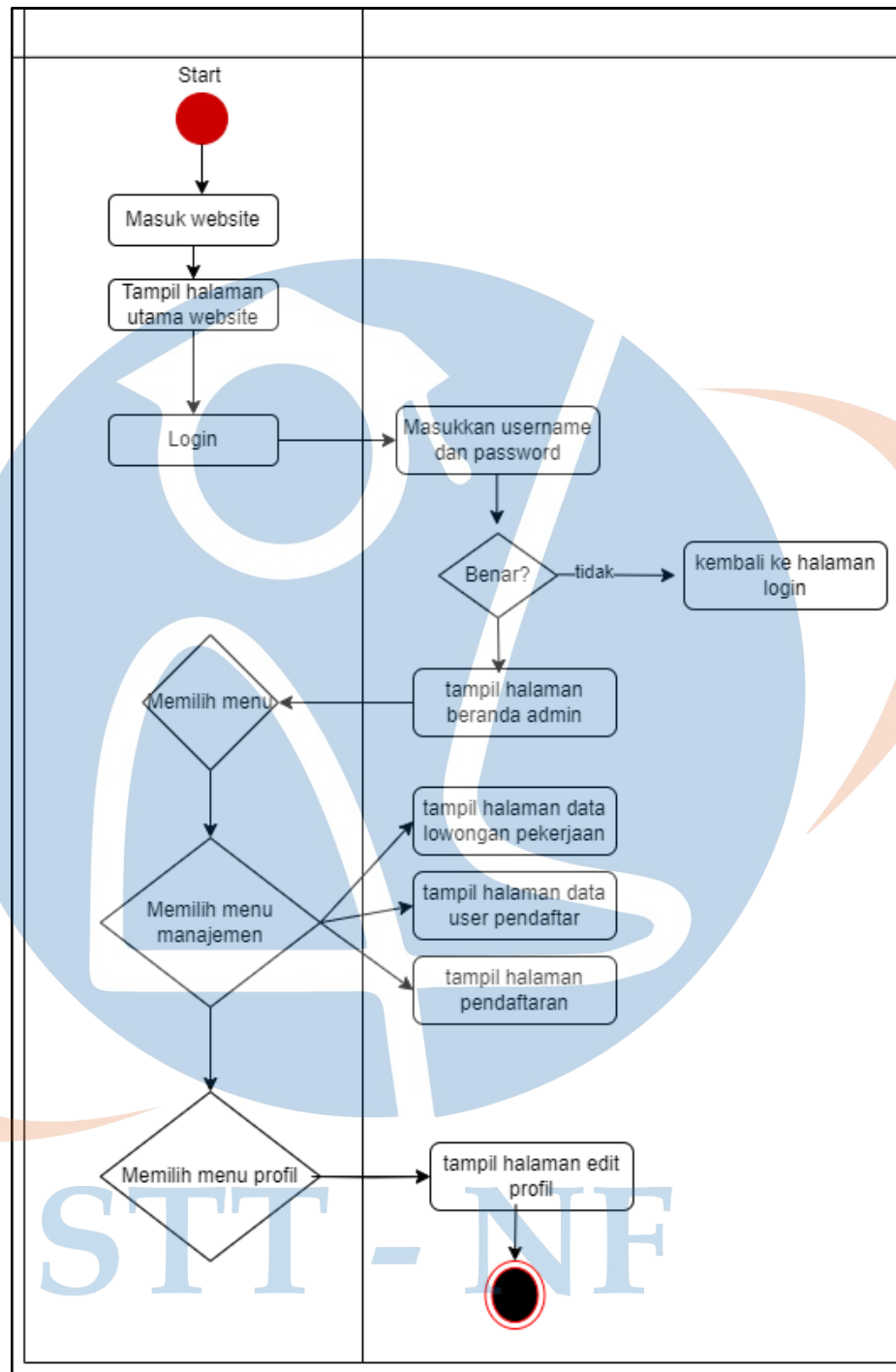
### 2.21 4.3 Activity Diagram

Diagram aktivitas mewakili berbagai aliran aktivitas dari sistem yang direncanakan, bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan apa yang dibuat, dan bagaimana berakhir. Diagram aktivitas juga dapat mewakili proses paralel yang dapat terjadi dalam beberapa eksekusi.[8]



Gambar 4. 3Activity Diagram User



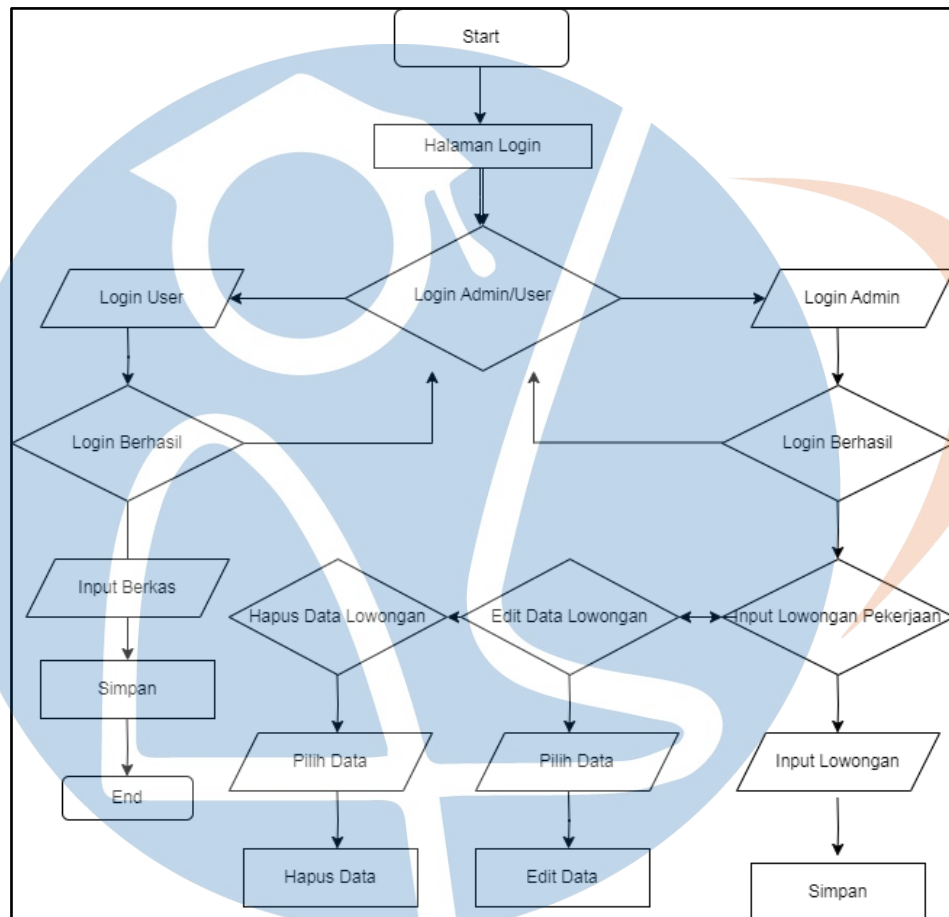




Gambar 4. 4 Activity Diagram Admin

#### 2.22 4.4 Flowchart

Bagan alur dari program secara keseluruhan. *Flowchart* ini menggambarkan struktur alur program yang sudah dibuat.



STT - NF

Gambar 4. 5 Flowchart

#### 2.23 4.5 Perancangan Website

Perancangan website adalah proses merancang sebuah situs web untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memberikan informasi, menjual barang, atau menyediakan layanan. Ini termasuk perencanaan tampilan visual, navigasi, dan fungsionalitas situs web untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang baik.

#### 4.1.1 Low Fidelity

*Low fidelity* dalam perancangan website atau desain biasanya mengacu pada tahap awal proses desain di mana ide-ide dan konsep dasar digambarkan dengan cara yang sederhana dan kurang rinci. *Low fidelity* biasanya berupa sketsa kasar, wireframe, atau mockup yang digunakan untuk mengkomunikasikan struktur dan tata letak tanpa memperhatikan desain visual atau desain grafis yang rumit, yang membantu fokus pada aspek dasar dan konseptual

- Tampilan Halaman Utama



Gambar 4. 6 Landing Page

- Rancangan Halaman Masuk



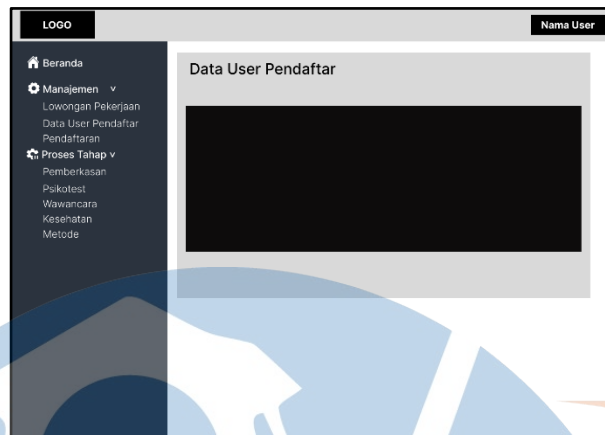
Gambar 4. 7 Halaman Masuk Admin

- Rancangan *Dashboard* Admin



Gambar 4. 8 *Dashboard* Admin

- Halaman User Pendaftar



Gambar 4. 9 Data *User* Pendaftar

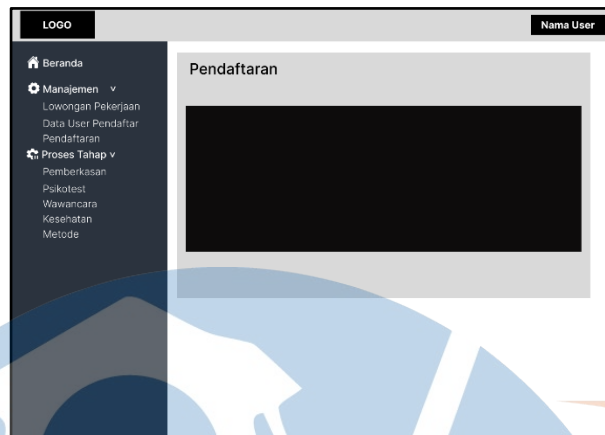
- **Halaman Pemberkasan**



Gambar 4. 10 Halaman Pemberkasan

- **Halaman Pendaftaran Lowongan Kerja**

STT - NF



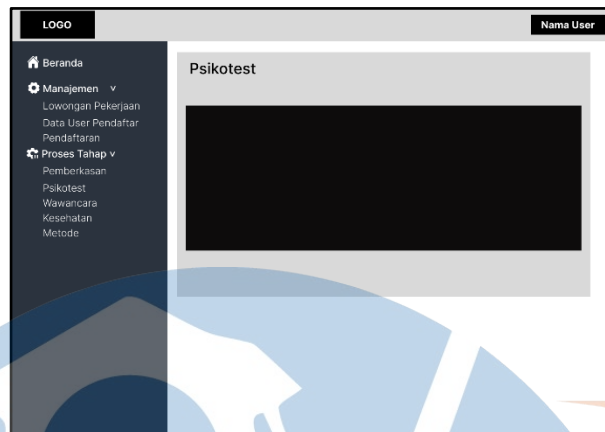
Gambar 4. 11 Halaman Pendaftaran Lowongan

- **Halaman Wawancara**



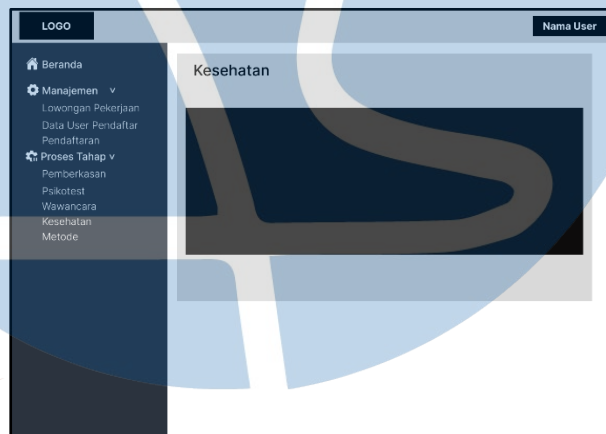
Gambar 4. 12 Halaman Seleksi Wawancara

- **Halaman Psikotes**



Gambar 4. 13 Halaman Psikotest

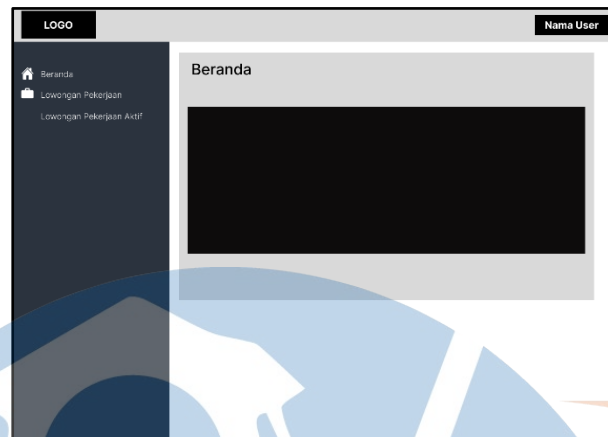
- **Halaman Kesehatan**



Gambar 4. 14 Halaman Kesehatan

- **Tampilan Beranda User**

STT - NF



Gambar 4. 15 Halaman Beranda User

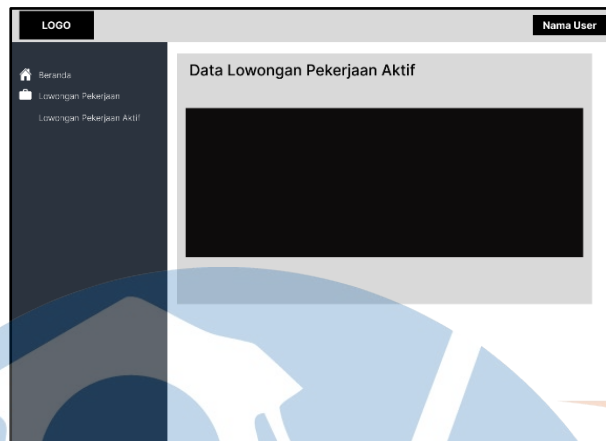
- Tampilan Halaman Lowongan Pekerjaan yang Tersedia.



# STT - NF

Gambar 4. 16 Halaman Data Lowongan Pekerjaan Tersedia

- Tampilan Lowongan Kerja Aktif



Gambar 4. 17 Halaman Data Lowongan Pekerjaan Aktif

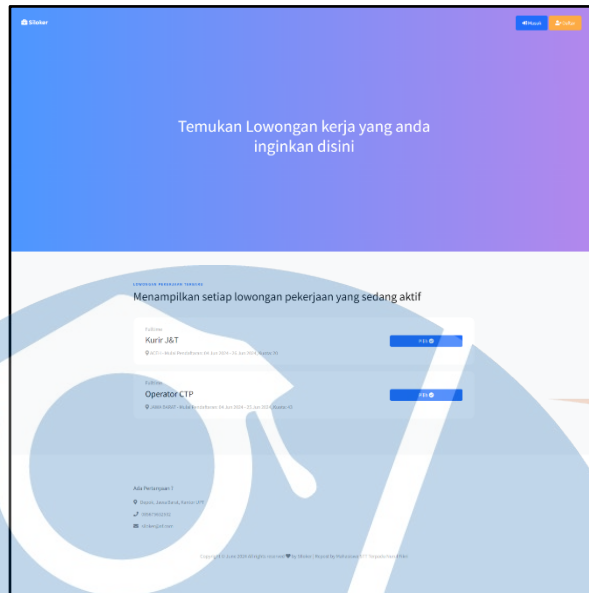
#### 4.1.2 High Fidelity

*High fidelity* adalah tahapan perancangan website yang berkualitas tinggi yang mengacu pada tahap dimana desain telah dibuat dengan detail yang tinggi, termasuk tata letak, warna, tipografi dan elemen interaktif yang sesuai dengan desain asli.

- **Dashboard**

*Dashboard* merupakan sebuah halaman yang tampil pada saat pertama kali mengakses *website*. *Website* akan secara otomatis tampil beserta fitur-fiturnya. Contohnya halaman daftar dan *login*, lowongan pekerjaan yang sedang tersedia dan kategori pekerjaan



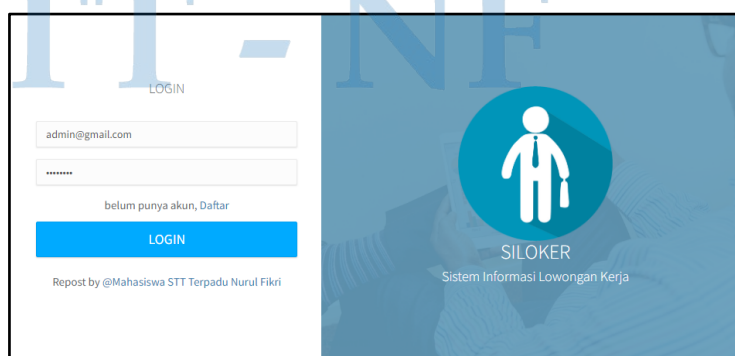


Gambar 4. 18 Landing Page

#### 4.1.2.1 Halaman Perusahaan (Admin)

- **Tampilan Masuk Admin**

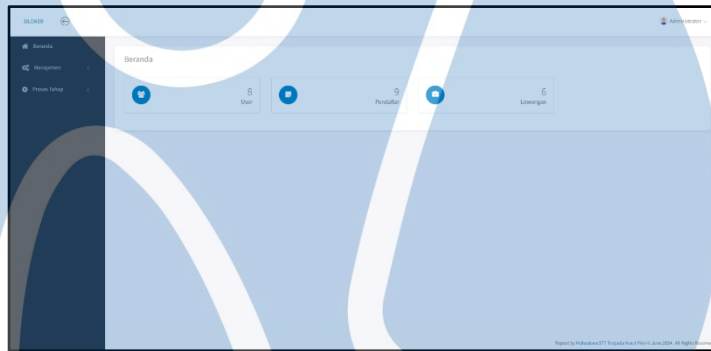
Sebelum memasuki halaman *dashboard*, admin perusahaan diharuskan untuk *login* dahulu yaitu dengan cara mengisi *username* dan *password*.



Gambar 4. 19 Halaman Login Admin

- **Halaman Beranda Admin**

Halaman ini terdapat beberapa halaman yang terdiri dari halaman beranda, halaman manajemen, halaman proses tahap dan halaman profil admin. *Dashboard* merupakan tampilan awal dari halaman admin. Halaman manajemen digunakan untuk melihat dan terdapat fitur untuk menambahkan lowongan pekerjaan, data user pendaftar dan pendaftaran. Sedangkan halaman proses tahap digunakan untuk pemberkasan, psikotes, wawancara, kesehatan dan metode penilaian.



Gambar 4. 20 Tampilan Beranda Admin

- **Halaman Lowongan Kerja**

Pada halaman ini berisi daftar lowongan pekerjaan dan tombol *edit*, *delete* dan *tambah* lowongan kerja. admin perusahaan dapat mengakses, mengelola, mengedit dan menghapus lowongan pekerjaan yang telah didaftarkan oleh perusahaan.

No	ID	Detail	Deskripsi	Kota	Lokasi	Tipe	Mula Pendaftaran	Akhir Pendaftaran	Aksi
1		Mechanical Engineer Pemas P&A Area Upstream		30	DKI JAKART	Fulltime	14 Mei 2024	30 Jun 2024	Detail Hapus
2		PMS Sun Kembang		38	WISATAJATI	Fulltime	28 Jan 2023	14 Mei 2023	Detail Hapus
3		Data Engineer PT ABC		35	ACEH	Fulltime	30 Jan 2020	14 Mei 2021	Detail Hapus
4		Business Analyst PT ABC		25	JAWA TIMUR	Fulltime	30 Jan 2020	14 Mei 2021	Detail Hapus
5		KWH JET	keru	35	ACEH	Fulltime	04 Jun 2024	25 Jun 2024	Detail Hapus
6		Operator CTP	Computer I&D Place	43	JAWA BARU	Fulltime	04 Jun 2024	25 Jun 2024	Detail Hapus

Gambar 4. 21 Halaman Lowongan Pekerjaan Tersedia

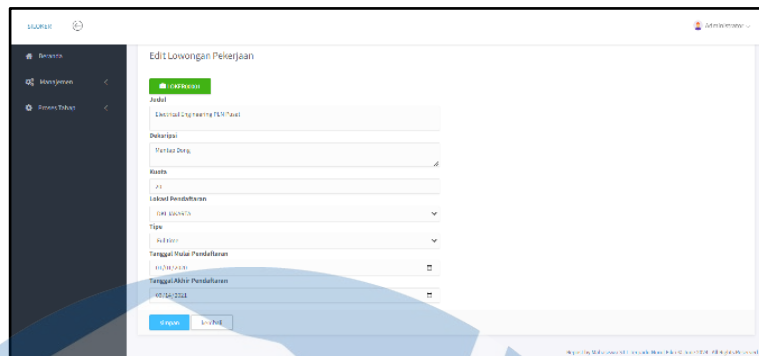
- **Halaman Upload Lowongan Pekerjaan**

Halaman ini dibuat untuk menambah data lowongan kerja.

Gambar 4. 22 Halaman Upload Lowongan

- **Halaman Edit Lowongan Pekerjaan**

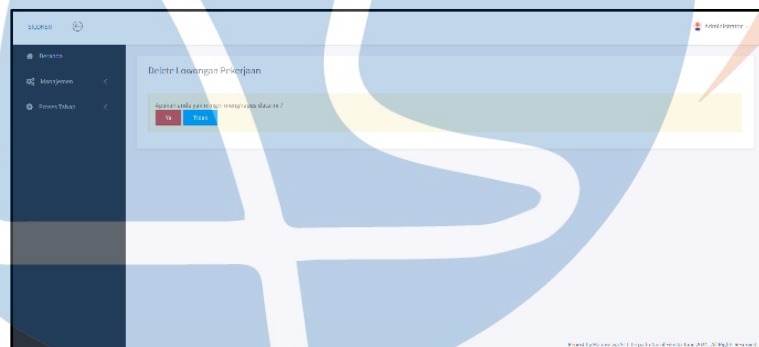
Halaman ini dibuat untuk mengedit isi lowongan kerja jika sewaktu-waktu terjadi kesalahan data.



Gambar 4. 23 Halaman Edit Lowongan

- **Halaman *Delete* Lowongan Pekerjaan**

Halaman ini dibuat untuk *delete* lowongan kerja yang sudah tidak tersedia.



Gambar 4. 24 Halaman Delete Lowongan

- **Halaman Data User Pendaftar**

Halaman ini digunakan untuk menampung para calon pelamar yang telah mendaftarkan diri ke perusahaan yang membuka lowongan. Halaman ini juga terdapat tombol *detail* biodata pekerja.

No	ID	NIK	Nama Lengkap	Tanggal Lahir	Alamat	Jenis Kelamin	Email	No Hp	Login Terakhir	Aksi
1	121102000000001	121102000000001	Muhammad Hanifika Putra Pratama	03 June 1998	Jl. H. Jarak No.18	Laki-Laki	ryanjulke1@gmail.com	082148080075	2023-03-04 09:52:43	Detail
2	121102000000002	121102000000002	Ryan Nur Pratama	03 June 1998	Jl. H. Jarak No. 18 Duri Kumbang	Laki-Laki	ryan@gmail.com	082148080097	2023-03-02 04:42:03	Detail
3	141901400300000	141901400300000	Egip Setyan	01 January 1970	Tgandara	Laki-Laki	egip@gmail.com	081324141327	2023-03-11 10:26:53	Detail
4	121102000000004	121102000000004	Abdul Ghafur	01 January 1970	Jl. Karamat Raya	Laki-Laki	abdulghafur@gmail.com	085000000000	2023-03-09 13:52:26	Detail
5	191701410000000	191701410000000	Abdul Ghani	01 January 1996	Jl. Duri Kumbang Lakerta Barat	Laki-Laki	abdulghani@gmail.com	081000000000	2023-03-09 13:50:00	Detail
6	191900000000000	191900000000000	Fahri Rahmat Firdaus	01 January 1970	Dugak Banyu	Laki-Laki	fahri@gmail.com	081589200001	2023-03-11 22:07:50	Detail
7	121102000000007	121102000000007	-	01 January 1970	-	-	amalrak13@yahoo.com	084504232342	-	Detail
8	121102000000008	121102000000008	-	01 January 1970	-	-	amalrak13@gmail.com	084504232342	2023-03-08 06:25:40	Detail

Gambar 4. 25 Halaman Data User Pendaftar

- **Halaman Detail Pendaftar**

Halaman ini dibuat untuk melihat isi biodata dari si pelamar seperti nama, alamat, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor *handphone*, dan alamat *email*.



Gambar 4. 26 Halaman Detail Pendaftar

- **Halaman Data Pendaftaran**

Pada halaman ini berisikan user yang telah mendaftar ke perusahaan yang membuka lowongan, aktivitas *login* terakhir dari para pelamar.

No	ID	Pekerjaan	ID User	Nama User	Tanggal Daftar
1		Mechanical Engineer Pegawai PT S. Neo Jayapura		Iyan Ficus Pratama	22 Jan 2024
2		Mechanical Engineer Pegawai PT S. Neo Jayapura		Muhammad Hanngah Putra Pratama	20 Jan 2024
3		Mechanical Engineer Pegawai PT S. Neo Jayapura		Abdul Ghafur	20 Jan 2024
4		Mechanical Engineer Pegawai PT S. Neo Jayapura		Abdul Ghani	20 Jan 2024
5		PMO Danu Kowanda		Egi Setyan	20 Jan 2024
6		Business Analyst PT ABC		Karna Rahardian Endikus	20 Jan 2024
7		Mechanical Engineer Pegawai PT S. Neo Jayapura		Karna Rahardian Endikus	21 Feb 2024
8		Manu & T			04 Jan 2024
9		Operator CTP			04 Jan 2024

Gambar 4. 27 Halaman Data User Pendaftar

- **Halaman Nilai Pemberkasan**

Pada halaman ini berisikan data-data nilai pemberkasan yang sudah ditinjau oleh admin perusahaan. Halaman ini juga berisi tombol untuk melihat detail nilai dan status berkas.

No	ID User	Nama User	Total Berkas	Bobot	Status	Aksi
1		Iyan Ficus Pratama	4 Berkas	50	Aktif	Detail
2		Muhammad Hanngah Putra Pratama	4 Berkas	50	Aktif	Detail
3		Abdul Ghafur	4 Berkas	50	Aktif	Detail
4		Abdul Ghani	4 Berkas	50	Aktif	Detail
5		Abdul Ghani	4 Berkas	50	Aktif	Detail
6		Karna Rahardian Endikus	4 Berkas	50	Aktif	Detail
7		Karna Rahardian Endikus	4 Berkas	50	Aktif	Detail
8			4 Berkas	50	Aktif	Detail
9			4 Berkas	50	Aktif	Detail

# STT - NF

Gambar 4. 28 Halaman Nilai Pemberkasan

- **Halaman Data Nilai Psikotes**

Halaman ini mencakup nilai pendaftar, bobot nilai, status nilai dan tombol *edit*.

No	ID	ID Bulat	ID User	Nama User	Nilai	Bobot	Status	Aksi
1				Ryan Prida Pratama	85	200	Selesai	Aksi
2				Muhammad Haniffah Fatah Pratama	83	20	Selesai	Aksi
3				Abdul Ghafur	70	25	Selesai	Aksi
4				Abdul Ghani	70	25	Selesai	Aksi
5				Fidias Rochard Pratama	100	200	Selesai	Aksi

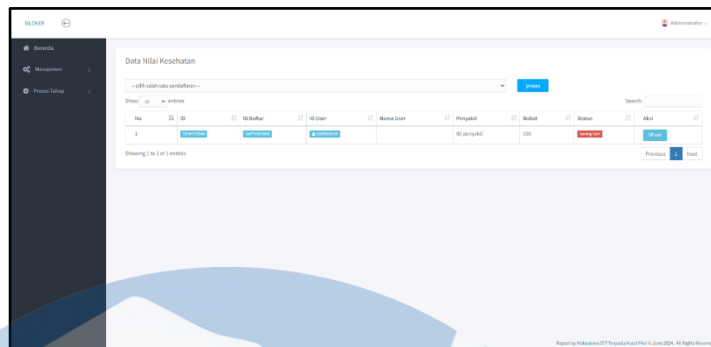
Gambar 4. 29 Halaman Data Nilai Pemberkasan

- **Halaman Data Nilai Hasil Wawancara**  
Halaman ini berisi nilai-nilai hasil wawancara dari para pelamar pekerjaan.

No	ID	ID Bulat	ID User	Nama User	Nilai	Bobot	Status	Aksi
1					80	50	Selesai	Aksi

Gambar 4. 30 Halaman Data Nilai Wawancara

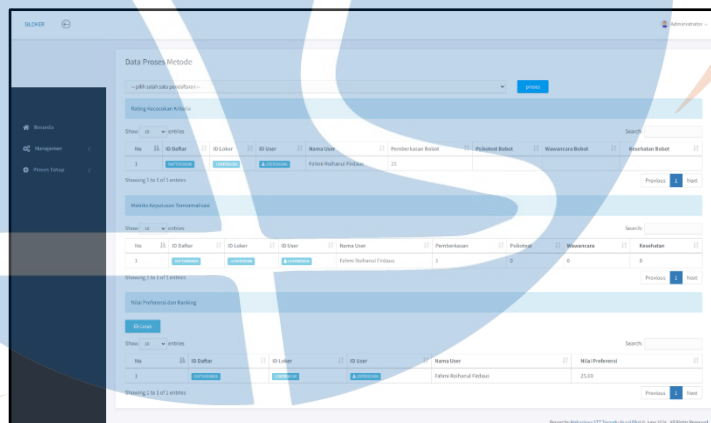
- **Halaman Nilai Kesehatan**  
Halaman ini berisi nilai kesehatan para pelamar kerja.



Gambar 4. 31 Halaman Data Kesehatan

- **Halaman Data Proses Metode**

Pada halaman ini berisi mengenai hasil akhir dari rangkaian tes kesehatan, psikotes dan wawancara.



Gambar 4. 32 Halaman Data Proses Metode

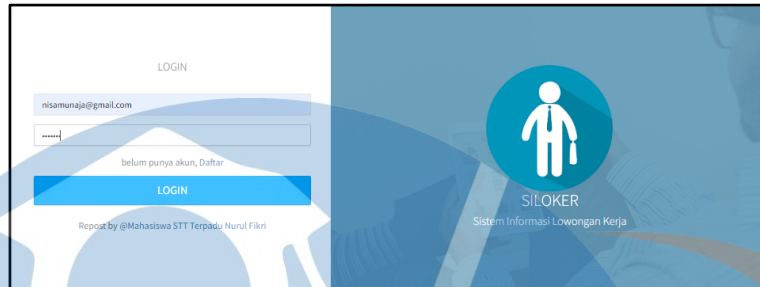
#### 4.1.2.2 Tampilan Halaman Pengguna (*user*)

- **Halaman Masuk *User***

Sebelum memasuki *website* pendaftaran, *user* disarankan untuk masuk ke akun yang sudah dibuat terlebih dahulu dengan mengisi



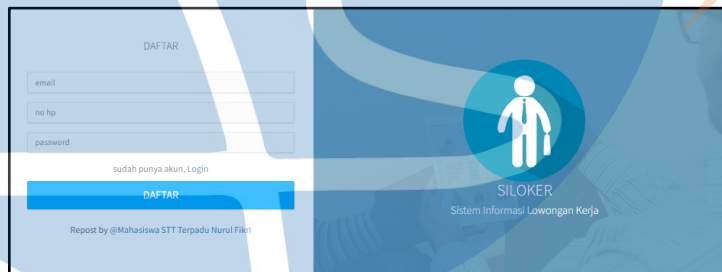
*username* dan *password*, jika belum memiliki akun maka terlebih dahulu daftarkan diri di halaman daftar seperti pada contoh gambar 4.28.



Gambar 4. 33 Halaman *Login User*

- **Halaman Daftar *User***

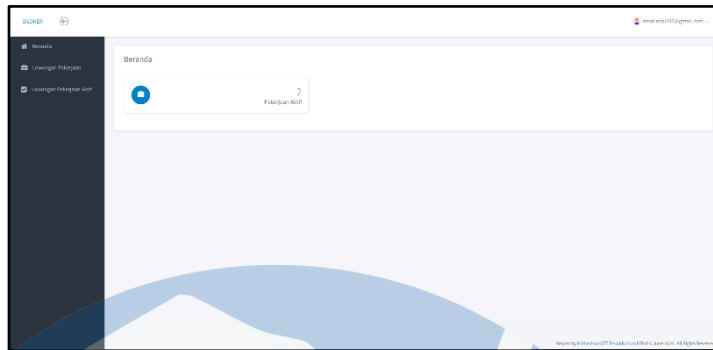
Halaman ini dibuat untuk pengguna yang tidak memiliki akun. Halaman daftar *user* terdiri dari *email*, nomor *handphone*, dan *password*.



Gambar 4. 34 Halaman Daftar User

- **Halaman Beranda *User***

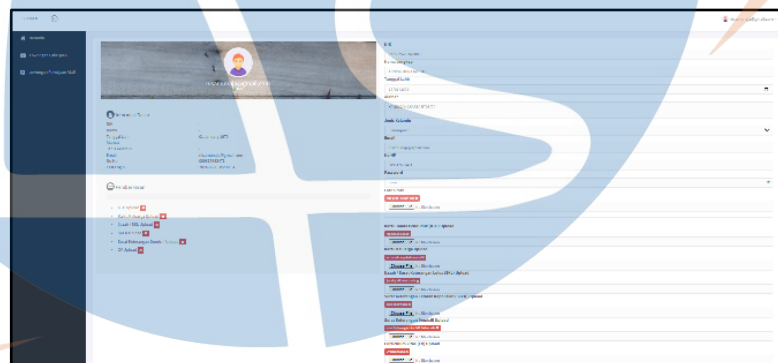
Halaman ini pelamar dapat melihat beberapa lowongan kerja yang aktif atau tersedia.



Gambar 4. 35 Halaman Beranda User

- **Halaman Profil User**

Halaman ini berisi biodata dari *user* atau pengguna. Juga tombol untuk mengupload berkas-berkas lamaran seperti CV, KTP, KK, ijazah, SKCK, dan surat keterangan domisili.

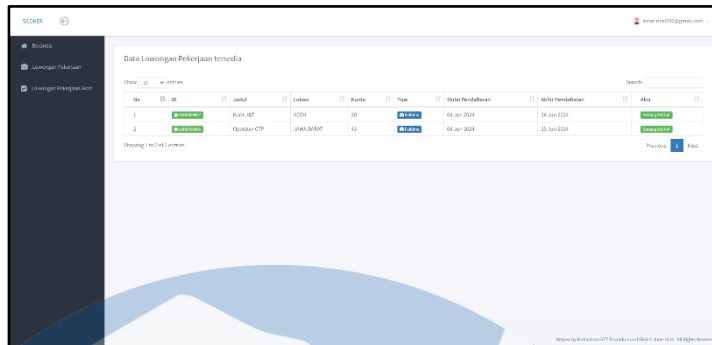


# STT - NF

Gambar 4. 36 Halaman Profil User

- **Halaman Lowongan Pekerjaan yang Tersedia.**

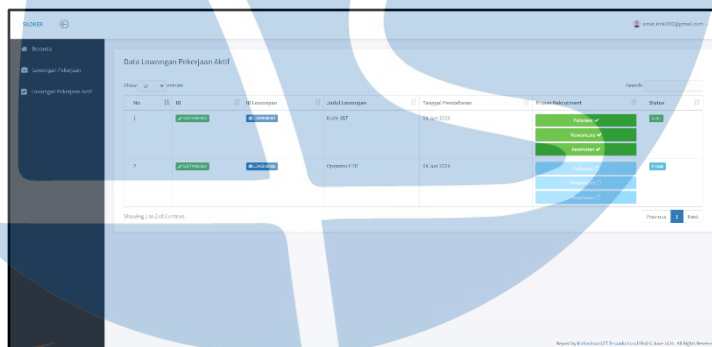
Pada halaman ini berikan beberapa lowongan pekerjaan yang tersedia. Ada beberapa alternatif pilihan jenis pekerjaan, lokasi, kuota, tipe pekerjaan, waktu mulai dan akhir pendaftaran.



Gambar 4. 37 Halaman Lowongan Pekerjaan Tersedia

- **Halaman Lowongan Kerja Aktif**

Pada *website* ini calon pekerja dapat melihat detail dari proses *recruitment* seperti hasil test wawancara, test psikotest, dan tes kesehatan.

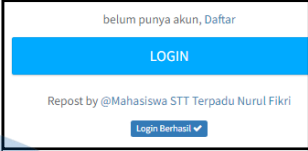
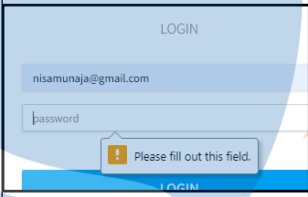


Gambar 4. 38 Halaman Lowongan Pekerjaan Aktif


#### 4.1.4 Pengujian Aplikasi Menggunakan Laptop dengan Metode Blackbox

Pengujian dapat dilakukan ketika semua sistem telah berhasil dibuat. Pada tahapan ini sistem diuji apakah sudah memenuhi syarat atau belum. Sistem akan lolos jika semua fungsi berjalan dengan sesuai harapan.

Tabel 4. 1 Hasil Pengujian *Login* Pengguna

No	Uji	Text Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Uji	Kesimpulan
1.	Isi <i>username</i> dan <i>password</i> secara benar	<i>Username:</i> <a href="mailto:nisamunaja@gmail.com">nisamunaja@gmail.com</a> <i>Password:</i> abcdefg	Login ke <i>website</i> dan menampilkan pesan "login berhasil"		Berhasil
2.	Isi <i>username</i> dan <i>password</i> secara salah	<i>Username:</i> abc <i>Password:</i> abc	Menolak masuk ke sistem dan akan kembali ke halaman login	Sesuai harapan	Berhasil
3.	Isi hanya satu kotak saja	<i>Username:</i> <a href="mailto:nisamunaja@gmail.com">nisamunaja@gmail.com</a>  <i>Password:</i>	Menolak <i>login</i> ke sistem dan menampilkan pesan <i>error</i>		Berhasil

Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Daftar Pengguna

No	Pengujian	Text Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengisi semua kotak dengan format yang sesuai	<i>Email :</i> <a href="mailto:abc@gmail.com">abc@gmail.com</a>  Nomor <i>handphone:</i> 081908153614 <i>Password:</i>	Menerima data dan menampilkan pesan "Mendaftar akun berhasil" serta mengarahkan ke halaman		Berhasil

		abc	login		
2.	Mengosongkan semua kotak	<i>Email:</i> Nomor HP: <i>Password:</i>	Menolak mengirim data dan menampilkan pesan "please fill out this field"		Berhasil
3.	Mengosongkan hanya satu kotak saja	<i>Email:</i> acb@gmail.com <i>Nomor Hp:</i> <i>Password:</i> abc	Menolak mengirim data dan menampilkan pesan "please fill out this field"		Berhasil
4.	Isi dengan username yang sama	<i>Email:</i> abc@gmail.com <i>Nomor Hp:</i> 081908153614 <i>Password:</i> abc	Menolak mengirim data dan menampilkan pesan "email sudah pernah terdaftar sebelumnya"		Berhasil

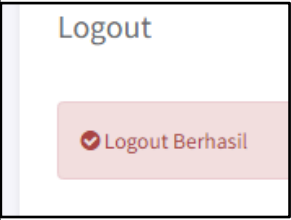
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Halaman Utama Pengguna

No	Pengujian	Text Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
----	-----------	-----------	-----------------------	-----------------	------------

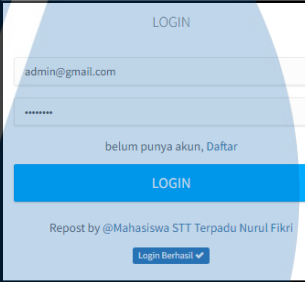
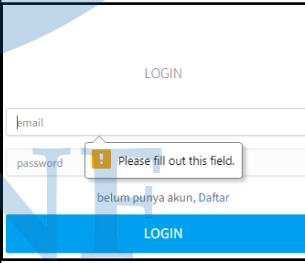
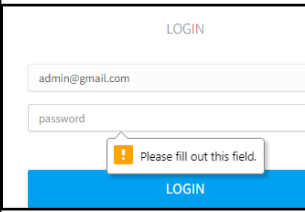
1.	Mengisi kotak pada "cari pekerjaan"	Mengisi kotak "Cari Pekerjaan"	Tampilan data sesuai dengan kotak yang telah diisi.	Menampilkan data sesuai dengan kotak yang telah diisi.	Berhasil
2.	Klik tombol "beranda"	Meng-klik tombol "beranda"	Tampilan halaman beranda	Menampilkan halaman beranda	Berhasil
3.	Meng-klik tombol "lowongan pekerjaan"	Meng-klik tombol "lowongan pekerjaan"	Tampilan halaman lowongan pekerjaan	Menampilkan halaman lowongan pekerjaan	Berhasil
4.	Meng-klik tombol "lowongan pekerjaan aktif"	Meng-klik tombol "lowongan pekerjaan aktif"	Tampilan halaman lowongan pekerjaan aktif	Menampilkan halaman lowongan pekerjaan aktif	Berhasil

Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Profil Pengguna

No	Pengujian	<i>Text Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Meng-klik tombol "profil"	Meng-klik tombol "profil"	Tampilan data akun pengguna seperti "NIK, Nama lengkap, tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, <i>email</i> , nomor hp, <i>password</i> , foto profil."	Menampilkan data akun pengguna seperti "NIK, Nama lengkap, tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, <i>email</i> , nomor hp, <i>password</i> , foto profil."	Berhasil

2.	Meng-klik tombol "logout"	Meng-klik tombol "logout"	Tampilan pesan <i>logout</i> dan mengakhiri sesi pada <i>website</i>		Berhasil
----	---------------------------	---------------------------	--	--	----------

Tabel 4. 5 Hasil Pengujian *Login Admin*

No	Pengujian	<i>Text Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar	<i>Username:</i> <a href="mailto:admin@gmail.com">admin@gmail.com</a> <i>Password:</i> admin123	Menerima <i>login</i> ke sistem dan menampilkan pesan "login berhasil"		Berhasil
2.	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Username:</i> abc <i>Password:</i> abc	Menolak masuk ke sistem dan kembali ke halaman login.	Menolak masuk ke sistem dan kembali ke halaman login.	Berhasil
3.	Mengosongkan semua kotak	<i>Username:</i> <i>Password:</i>	Menolak masuk ke sistem dan menampilkan pesan "please fill out this field"		Berhasil
4.	Mengisi hanya satu kotak saja	<i>Username :</i> <a href="mailto:admin@gmail.com">admin@gmail.com</a> <i>Password:</i>	Menolak masuk ke sistem dan menampilkan pesan "please fill out this field"		Berhasil

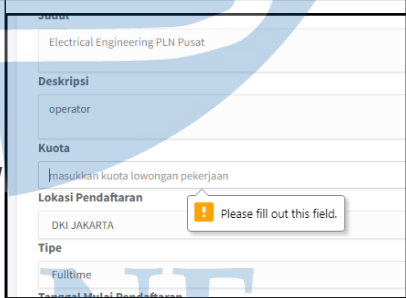
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Halaman Lowongan Pekerjaan

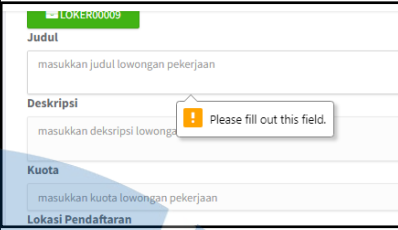
No	Pengujian	<i>Text Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Meng-klik tombol "edit pekerjaan"	Meng-klik tombol "edit pekerjaan"	Tampilan berubah menjadi halaman halaman edit lowongan	Tampilan berubah menjadi halaman halaman edit lowongan	Berhasil
2.	Meng-klik tombol "tambah pekerjaan"	Meng-klik tombol "tambah pekerjaan"	Tampilan berubah menjadi halaman pengisian lowongan pekerjaan	Tampilan berubah menjadi halaman pengisian lowongan pekerjaan	Berhasil
3.	Meng-klik tombol "delete"	Meng-klik tombol "delete"	Tampilan berubah menjadi halaman delete lowongan pekerjaan	Tampilan berubah menjadi halaman delete lowongan pekerjaan	Berhasil
4.	Mengisi kotak pada "search"	Menampilkan data yang sesuai.	Tampilan data sesuai dengan kotak yang sesuai dengan yang telah diisi	Menampilkan data sesuai dengan kotak yang sesuai dengan yang telah diisi	Berhasil

Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Halaman Edit Lowongan Pekerjaan

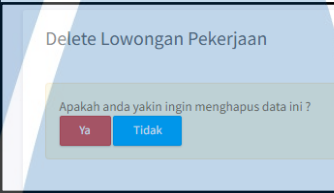
No	Pengujian	<i>Text Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
----	-----------	------------------	-----------------------	-----------------	------------



1.	Mengisi semua kotak pada halaman <i>upload</i> lowongan pekerjaan	Judul : Electrical Engineering PLN Pusat Deskripsi : Operator Kuota: 30 Lokasi Pendaftaran: DKI Jakarta Tipe : <i>full</i> Tanggal pendaftaran : 14/06/2024 Tanggal akhir pendaftaran: 03/07/2024	Menerima data dan mengirim ke <i>database</i>	Menerima data dan mengirim ke <i>database</i>	Berhasil
2.	Mengosongkan hanya satu kotak saja pada halaman <i>upload</i> lowongan pekerjaan	Judul : Electrical Engineering PLN Pusat Deskripsi : operator Kuota: Lokasi Pendaftaran: DKI Jakarta Tipe : <i>full</i> Tanggal mulai : 14/06/2024 Tanggal akhir:	Menolak dan ada tampilan pesan " <i>please fill out this field</i> "		Berhasil

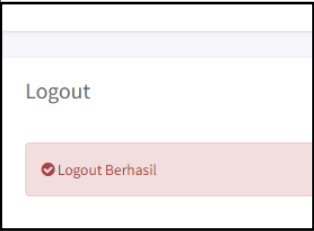
		03/07/2024			
3.	Mengosongkan beberapa kotak pada halaman <i>upload</i> lowongan pekerjaan	Judul : Deskripsi : Kuota: Lokasi Pendaftaran: Tipe : <i>full</i> Tanggal mulai: 14/06/2024 Tanggal akhir: 03/07/2024	Menolak dan menampilkan pesan " <i>please fill out this field</i> "		Berhasil
4.	Mengubah salah satu kotak pada halaman <i>edit</i>	Judul : Electrical Engineering PLN Pusat Deskripsi : Operator Kuota: 30 Lokasi Pendaftaran: Aceh Tipe : <i>full</i> Tanggal mulai pendaftaran : 14/06/2024 Tanggal akhir pendaftaran: 03/07/2024	Mengubah dan menampilkan pesan "data berhasil diedit"		Berhasil

Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Halaman Hapus Lowongan Pekerjaan

No	Pengujian	Text Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Meng-klik tombol "delete" pada salah satu lowongan pekerjaan	Meng-klik tombol "delete" pada satu lowongan pekerjaan	Tampilan berubah ke halaman <i>delete</i> lowongan pekerjaan	Tampilan berubah ke halaman <i>delete</i> lowongan pekerjaan	Berhasil
2.	Meng-klik tombol "ya"	Meng-klik tombol "ya"	Otomatis data akan dihapus dari tabel lowongan pekerjaan dan <i>database</i>		Berhasil
3.	Menekan tombol "tidak"	Menekan tombol "tidak"	Mengembalikan <i>user</i> ke halaman lowongan pekerjaan	Mengembalikan <i>user</i> ke halaman lowongan pekerjaan	Berhasil

Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Halaman Profil Admin

No	Pengujian	Text Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Meng-klik halaman "profil"	Meng-klik halaman "profil"	Tampilan data akun <i>admin</i> seperti "Nama lengkap, <i>email</i> , <i>password</i> "	Tampilan data akun <i>admin</i> seperti "Nama lengkap, <i>email</i> , <i>password</i> "	Berhasil

2.	Meng-klik tombol "logout"	Meng-klik tombol "logout"	Tampilan akan berubah menjadi pesan <i>logout</i> dan mengakhiri sesi pada sistem		Berhasil
----	---------------------------	---------------------------	---	--	----------

Berdasarkan pada hasil pengujian di atas, dapat disimpulkan bahwa fitur-fitur utama pada Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Sistem dapat menangani proses Daftar, Login, Tambah lowongan, Edit lowongan, Hapus lowongan, dan mendaftar ke lowongan yang tersedia dengan baik.

System juga dapat menangani kasus-kasus *error* yang mungkin terjadi, contohnya seperti email yang sudah terdaftar, *password* yang tidak memenuhi syarat dan data yang tidak lengkap.

#### 4.1.5 Pengujian Aplikasi dengan Metode User Acceptance Testing (UAT)

Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Menggunakan Metode UAT

No	Skenario Uji	Langkah pengujian	Hasil
1.	<i>User</i> dapat dengan mudah mendaftarkan diri pada lowongan kerja yang tersedia.	Membuka halaman lowongan pekerjaan tersedia.	Sesuai
2.	<i>User</i> dapat melihat informasi pengumuman lolos test seleksi	Membuka halaman lowongan pengumuman	Sesuai
3.	<i>User</i> dapat mengedit profil.	Membuka halaman profilku,	Sesuai.

4.	Admin dapat menambahkan lowongan pekerjaan baru	Membuka halaman manajemen lalu meng-klik halaman lowongan pekerjaan	Sesuai.
5.	Admin dapat melihat data <i>user</i> pendaftar	Membuka halaman data <i>user</i> pendaftar	Sesuai.
6.	Admin dapat melihat informasi data pendaftaran	Membuka halaman pendaftaran	Sesuai.
7.	Admin dapat melihat proses tahap pemberkasan	Membuka halaman pemberkasan	Sesuai.
8.	Admin dapat mengedit data nilai hasil psikotest	Membuka halaman psikotest	Sesuai.
9.	Admin dapat mengedit data nilai hasil wawancara	Membuka halaman wawancara	Sesuai.
10.	Admin dapat mengedit data nilai hasil test kesehatan	Membuka halaman kesehatan	Sesuai.

# STT - NF

## BAB V PENUTUP

### 2.24 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pengembangan website lowongan pekerjaan ini, telah dilakukan tahapan-tahapan yang sistematis. Dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna yaitu alumni STT Terpadu Nurul Fikri serta menganalisis fitur-fitur yang diperlukan. Selanjutnya, ditentukan spesifikasi teknis dan teknologi yang akan digunakan, yaitu PHP dan MySQL. Pada tahap desain, struktur navigasi dan antarmuka pengguna yang user-friendly telah dibangun, serta layout, warna, dan elemen visual yang sesuai dengan branding STT Terpadu Nurul Fikri. Dalam tahap implementasi, website telah dibangun dengan mengintegrasikan berbagai fitur seperti pendaftaran akun, login, tambah lowongan, pencarian pekerjaan, seleksi, test wawancara, psikotest, dan pengumuman hasil. Pengujian juga telah dilakukan untuk memastikan website berjalan dengan baik. Terakhir, tahap deployment akan dilakukan dengan pemantauan, evaluasi, dan perbaikan secara berkala.

Dari hasil pengujian blackbox yang telah dilakukan, semua fitur pada website lowongan pekerjaan ini berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Peneliti akan terus melakukan pemantauan, evaluasi, dan perbaikan secara berkala untuk memastikan website berjalan dengan optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Berdasarkan hasil pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) terhadap *website* yang dirancang dan dibangun, dapat disimpulkan bahwa *website* tersebut dapat menyelesaikan masalah yang dialami para Alumni STT Terpadu Nurul Fikri.

## 2.25 5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut dan penerapan hasil penelitian ini, beberapa saran yang didapatkan yaitu:

1. Sistem informasi lowongan pekerjaan ini dapat dikembangkan lagi untuk pengguna *smartphone* sehingga memperluas jangkauan.
2. Sistem informasi lowongan pekerjaan ini masih perlu penambahan

fitur-fitur seperti map untuk lokasi perusahaan yang lebih akurat, notifikasi untuk pengguna *smartphone*, filter pencarian, dan fitur testimoni agar *user* dapat memberikan ulasannya setelah menggunakan website ini.



STT - NF

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Yusran, L. S. Lesmana, F. Putra, and E. Yandani, "Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis WEB," *J. Ilm. Teknol. Inf. Asia*, vol. 14, no. 2, 2021, doi: 10.32815/jitika.v14i2.454.
- [2] S. A. Rahmah, R. Rahmadian, and Y. B. Yandri, "Perancangan Sistem Recruitment Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Pt Hero Supermarket Tbk," *J. Mhs. Apl. Teknol. Komput. dan Inf.*, vol. 5, no. 3, pp. 167–173, 2023.
- [3] C. S. de Almeida *et al.*, "Statistik Pemuda Indonesia 2023," *Rev. Bras. Linguística Apl.*, vol. 5, no. 1, pp. 1689–1699, 2023, [Online]. Available: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rce/article/download/1659/1508%0Ahttp://hipatiapress.com/hpjournals/index.php/qre/article/view/1348%5Cnhttp://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09500799708666915%5Cnhttps://mckinseyonociety.com/downloads/reports/Educa>
- [4] Y. Mulyanto, F. Hamdani, and Hasmawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 69–77, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i1.560.
- [5] M. Megawati and I. Irman, "Analisa Swot Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *JSil (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 1, p. 32, 2019, doi: 10.30656/jsii.v6i1.1014.
- [6] Rina Noviana, "Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [7] S. Hasan and N. Muhammad, "Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, p. 44, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i1.66.
- [8] I. Putrianti, S. Esabella, and R. Irjiba, "Bulletin of Information Technology (BIT) Informasi Lowongan Kerja Wilayah Kabupaten Sumbawa Berbasis Android," vol. 3, no. 4, pp. 268–273, 2022, doi:



10.47065/bit.v3i1.

- [9] t bayu Kurniawan and Syarifuddin, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Cafeteria NO Caffe di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL," *J. Tikar*, vol. 1, no. 2, pp. 192–206, 2020, [Online]. Available: [https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik\\_informatika/article/download/153/121](https://ejurnal.universitaskarimun.ac.id/index.php/teknik_informatika/article/download/153/121)
- [10] A. S. Putra, O. M. Febriani, and ..., "Aplikasi Sistem Inventori Gudang (Asig) Berbasis Web Pada Toko Cat Sekar Warna Bandar Lampung," *Pros. Semin. ...*, pp. 384–398, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1940%0A>  
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/1940/1050>
- [11] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA," *Indones. J. Technol. Informatics Sci.*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [12] M. Waruwu, "Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 1, pp. 2896–2910, 2023.

STT - NF



STT - NF