

## APLIKASI BURSA KERJA UNTUK LULUSAN UNIVERSITAS TELKOM BERBASIS ANDROID DAN WEB

Febriani Puspasari<sup>1</sup>, Bayu Rima Aditya<sup>2</sup>, M. Husni Syahbani<sup>3</sup>

<sup>123</sup> Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom  
<sup>1</sup>puspasari1791@gmail.com, <sup>2</sup>bayu@tass.telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>husni.syahbani@gmail.com

### Abstrak

Lowongan kerja adalah media iklan yang tepat bagi perusahaan yang ingin menyampaikan informasi lowongan kerja dan media informasi bagi para pencari kerja. Dalam memberikan informasi lowongan kerja perusahaan menggunakan mading-mading, media seperti web CDC, twitter, dan facebook. Namun penggunaan media informasi ini dinilai masih kurang dikarenakan masih banyak alumni yang tidak mendapatkan informasi lowongan kerja tersebut, sehingga dibangun sebuah aplikasi berbasis android dan web. Untuk memberikan informasi lowongan kerja untuk para alumni Universitas Telkom. Web dibangun dengan menggunakan PHP, MySQL, XAMPP dan Apache. Sedangkan android dibangun dengan menggunakan Eclipse.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Web, Android, Lowongan Kerja

### Abstract

*Vacancies employment is advertisement media that are suitable for company want to information vacancy work and information media for job seekers. In providing information on job vacancy company use wall magazine, line a web cdc media, twitter, and facebook. But it is use information media is still considered low because there are many alumni not get information the job vacancy for the alumni telkom university. Web built by using php, mysql, xampp and apache. While android built by using eclipse. The construction of the application, so the dissemination of information jon vacancy could be more maximized to get the information.*

**Keywords:** application web, android, job vacancy

## 1. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Career Development Center Telkom University (CDC Tel U) adalah lembaga di bawah direktorat 4–Bidang Penelitian dan Kealumnian yang merupakan pusat pengembangan dan layanan karir. Pada setiap tahunnya banyak sekali lulusan-lulusan Sarjana dan Diploma dari fakultas di Universitas Telkom.

Setiap lulusan Sarjana atau Diploma memerlukan kepastian untuk menerapkan ilmunya yang didapatkan selama masa perkuliahan. Untuk itu alumni memerlukan informasi lowongan kerja. Informasi tersebut sangat diperlukan oleh alumni yang telah menyelesaikan studinya di Universitas Telkom, sehingga alumni yang berkeinginan untuk mencari pekerjaan dapat dengan mudah mengetahui informasi lowongan kerja yang sedang ditawarkan oleh suatu perusahaan atau instansi.

Banyak perusahaan yang datang ke CDC untuk memberikan informasi lowongan kerja untuk lulusan Universitas Telkom. Penyebaran informasi lowongan kerja biasanya dilakukan oleh CDC melalui mading CDC, facebook, twitter, *web* ([cdc.telkomuniversity.ac.id](http://cdc.telkomuniversity.ac.id)), penyebaran informasi lowongan kerja melalui mading CDC mempunyai kendala yaitu banyak alumni yang harus membaca informasi lowongan kerja satu persatu, dan di mading CDC juga tidak ada pengelompokan informasi lowongan kerja yang sesuai dengan

bidangnya. Penyebaran informasi lowongan kerja melalui facebook, twitter, dan web mempunyai kendala yaitu informasi lowongan kerjanya kurang *up to date*, banyak Informasi lowongan kerja yang sudah lama akan tertumpuk dengan informasi lowongan kerja yang baru, sedangkan informasi yang lama belum tentu tidak aktif. Ini mengakibatkan alumni harus mencari informasi lowongan kerjanya satu persatu.

Dengan permasalahan tersebut penulis membuat sebuah Aplikasi Bursa Kerja Untuk Lulusan Universitas Telkom Berbasis Android dan web. Aplikasi ini dibuat untuk para perusahaan dan alumni Universitas Telkom. Para lulusan Universitas Telkom nantinya akan lebih mudah mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan. Informasi lowongan kerja akan dibuat sesuai dengan bidangnya sehingga alumni tidak perlu mencari informasi lowongan kerja satu persatu. Informasi lowongan kerja ini akan dibuat dengan menggunakan aplikasi berbasis android. Perusahaan akan memberikan informasi lowongan kerja dengan aplikasi berbasis web. Aplikasi ini yang akan berfungsi sebagai informasi *ter-update* dari perusahaan-perusahaan yang menawarkan lowongan kerja. Aplikasi ini juga terdapat *Google MAPS* sehingga para alumni yang sedang mencari pekerjaan dapat langsung mengetahui lokasi kantor yang menawarkan lapangan pekerjaan. Dengan adanya aplikasi lowongan pekerjaan ini diharapkan

para alumni lebih *up to date* tentang informasi yang ada di sekitar Universitas Telkom.

### 1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi alumni Universitas Telkom agar dapat mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dengan mudah?
2. Bagaimana cara alumni mendapatkan informasi lokasi tempat perusahaan berada?
3. Bagaimana memfasilitasi perusahaan agar dapat memberikan informasi lowongan kerja dengan cepat dan mudah?

### 1.3. Tujuan

Adapun tujuan penulisan tugas akhir itu adalah sebagai berikut:

1. Membuat suatu aplikasi bursa kerja berbasis android untuk lulusan Universitas Telkom.
2. Menyediakan fitur untuk memberikan informasi lokasi perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan.
3. Merancang aplikasi bursa kerja berbasis web untuk memfasilitasi perusahaan memberikan informasi lowongan kerja.

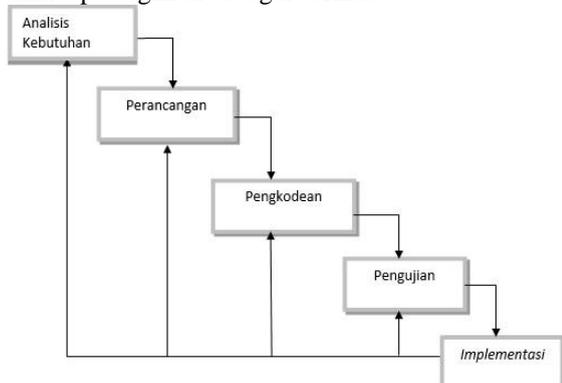
### 1.4 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi penyimpangan dan salah sasaran dalam membuat aplikasi lowongan kerja ini, maka batasan masalah yang diberikan yaitu:

- a. Aplikasi tidak melayani proses seleksi selanjutnya setelah lulus tahap seleksi.
- b. Aplikasi ini hanya digunakan untuk lulusan Universitas Telkom saja.
- c. Aplikasi ini hanya berorientasi terhadap perusahaan yang bekerja sama.
- d. Aplikasi dibuat tidak sampai pada tahap *implementasi*.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proposal Proyek Akhir “Aplikasi Bursa Kerja untuk Lulusan Universitas Telkom Berbasis Android dan Web” menggunakan metode *waterfall*. Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Lowongan Kerja

Lowongan kerja atau pekerjaan bagi sebagian orang mungkin hanya sebatas peluang untuk kerja di kantor dengan menjadi pegawai baik negeri sipil (PNS) atau karyawan swasta. Lowongan kerja seperti ini biasanya dimuat di koran, bisa juga di majalah atau tv dan radio. Setelah mengetahui adanya lowongan kerja dan lowongan tersebut cocok dengan yang dicari, maka orang akan membuat surat lamaran kerja, mengirimkan surat lamaran kerja tersebut ke perusahaan kemudian menunggu dipanggil untuk wawancara. Lowongan kerja dalam arti sempit seperti kerja sebagai karyawan saja, maka persaingan untuk mendapatkannya sangat padat.

**2.2 CDC (Career Development Center) Career Development Center Telkom University (CDC Tel U)** adalah lembaga di bawah direktorat 4– Bidang Penelitian dan Kealumnian yang merupakan pusat pengembangan dan layanan karir. CDC Tel U berfungsi sebagai:

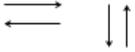
- a. Pusat pengembangan potensi dan kualitas alumni dan lulusan agar sesuai dengan tantangan karir dalam bidangnya.
- b. Mediator antara perusahaan/instansi/industri dan alumni atau lulusan dalam hal penyediaan sumber daya manusia yang profesional.

### 2.3 FlowMap

*Flowmap* merupakan campuran peta dan *flowchart* yang menunjukkan pergerakan berada dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket jaringan. *Flowmap* dapat menolong analis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

*Flowmap* adalah paket perangkat lunak yang didedikasikan untuk menganalisa dan menampilkan interaksi atau aliran data. Jenis data dalam arti kata khusus ada dua lokasi geografis yang berada terhubung ke masing-masing item data, seperti sebuah lokasi tempat asal aliran data dimulai dan lokasi tujuan di mana aliran berakhir [2].

Tabel 2. 1 Flowmap

Nama	Symbol	Keterangan
Input /Output		Merepresentasikan Input data atau Output data yang diproses atau informasi.
Proses		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer.
Anak Panah		Mempresentasikan alur kerja
Keputusan		Keputusan dalam program
Manual operation		Operasi manual
Manual input		Input yang menggunakan online keyboard
Akses penyimpanan langsung		Tempat penyimpanan data
Display		Output yang ditampilkan pada terminal
Dokumen		Menunjukkan dokumen input dan output baik proses manual, mekanik atau computer.

**2.4 ERD**

*Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah salah satu pemodelan basis data konseptual yang menggambarkan basis data ke dalam bentuk entitas dan relasi yang terjadi di antara entitas yang ada. Entitas diartikan sebagai objek di dunia nyata yang biasa dibedakan dengan objek yang lain. Relasi diartikan sebagai hubungan yang terjadi diantara entitas dengan entitas yang lain [1].

**Tabel 2. 2 Simbol - Simbol pada ERD**

Simbol	Deskripsi
	Entitas Menunjukkan entitas yang terhubung dengan sistem
	Atribut Menunjukkan atribut yang dimiliki oleh entitas atau karakter dari suatu entitas
	Link Garis yang menghubungkan antara entitas dengan atribut, relasi/entitas
	Relasi Menggambarkan hubungan antara entitas satu dengan yang lain sesuai dengan proses bisnis
	Sub Entitas Merupakan entitas yang beranggotakan entitas-entitas yang merupakan bagian dari himpunan entitas yang lebih superior. Sub entitas merupakan hasil dokumentasi himpunan entitas berdasarkan pengelompokan tertentu

**2.5 UseCase Diagram**

*Use Case Diagram* adalah sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami [2].

Berikut ini simbol-simbol yang digunakan pada *Use Case Diagram*:

Diagram aktivitas menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir.[5]

**Tabel 2. 3 Usecase Diagram**

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

## 2.6 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinikan hal-hal berikut :

- Rancangan proses bisnis di mana setiap urutan aktivitasnya yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan
- Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* di mana setiap

Tabel 2. 4 Aktifitas Diagram

- aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan
- Rancangan pengujian di mana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang diperlu didefinisikan kasus ujinya [3].

Nama	SyMBOL	Keterangan
Status awal		Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas		Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata
Percabangan /decision		Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan /join		Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
status akhir		Status akhir yang dilakukan sistem,
		sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
swimlane		Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

## 3.1 Analisis dan Perancangan

### 3.1.1 Sistem Pemberian Informasi Lowongan Kerja Melalui Mading CDC Untuk Alumni Tel-U Sedang Berjalan

1. Dalam proses informasi lowongan kerja, perusahaan mempunyai data informasi lowongan kerja.
2. informasi tersebut dalam bentuk dokumen yang akan di berikan kepada Universitas Telkom bagian CDC.
3. CDC akan memproses informasi lowongan kerja. CDC mengecek data lowongan kerja berupa, tanggal, nama perusahaan, dibutuhkan untuk bidang apa dan lain-lain.

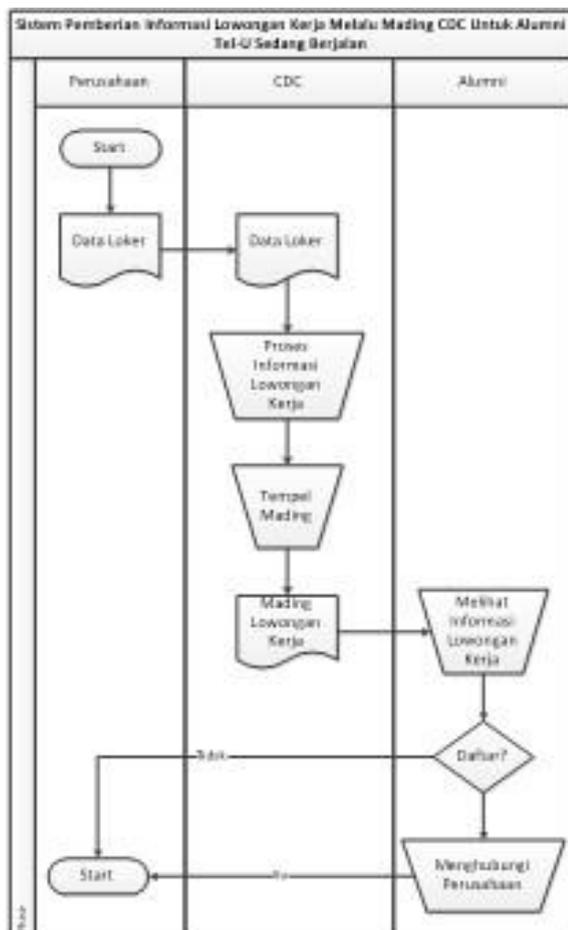
4. Setelah CDC melakukan proses pengecekan lowongan kerja, lowongan kerja akan di tempel ke mading CDC.
5. Alumni akan mencari informasi lowongan kerja melalui mading CDC, setelah itu jika alumni tertarik dan sesuai dengan bidangnya alumni akan mendaftar lowongan kerja.
6. Alumni akan melakukan pendaftaran lowongan kerja ke perusahaan-perusahaan yang terkait.

Permasalahan atau kelemahan pada sistem yang berjalan :

1. Tidak ada pengelompokan lowongan kerja di mading CDC, sehingga alumni harus mencari dan melihat informasi lowongan lowongan kerja satu persatu.

Perbaikan :

1. Membuat aplikasi yang memiliki fitur menampilkan informasi lowongan kerja yang sesuai dengan IPK, dan jurusan.



Gambar 3. 1 FlowMap Sistem Berjalan Informasi Lowongan Kerja Melalui Mading

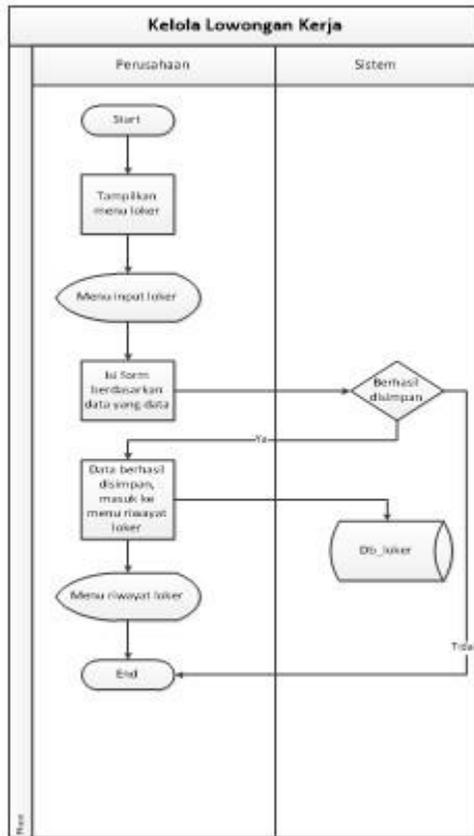
### 3.2 Analisis Sistem Usulan

Dalam sistem usulan ini, penulis akan membuat proses lowongan kerja yang diusulkan. Perusahaan

akan membuka lowongan kerja untuk para lulusan Universitas Telkom, perusahaan yang akan mengakses aplikasi web ini perusahaan yang sudah bekerja sama dengan CDC. Perusahaan akan mendapatkan *username* dan *password* dari CDC, setelah itu perusahaan dapat menginputkan informasi tersebut dan memberikan isi detail cari informasi lowongan kerja. Informasi lowongan kerja dapat di tampilkan dan masuk ke sistem. Alumni akan melakukan proses registrasi untuk login ke aplikasi. Sesudah login alumni akan melihat tampilan informasi lowongan kerja. Tetapi alumni dapat melengkapi profile agar dapat melakukan pendaftaran untuk lowongan kerja. Data alumni disimpan ke sistem. Sistem melakukan validasi untuk pendataan alumni. Ketika alumni melihat informasi lowongan kerja, alumni dapat melakukan proses pencarian lowongan kerja yang sesuai dengan jurusan dan pendidikannya. Alumni dapat memilih informasi lowongan kerja yang sesuai, jika sesuai klik "Apply," jika tidak sesuai "Apply" tidak bisa di klik karena data alumni tidak sesuai dengan informasi lowongan kerja tersebut. Alumni dapat memilih kembali informasi yang sesuai dan selesai. Perusahaan akan mengatur jadwal interview dan akan diberikan kepada pengaju lowongan kerja.

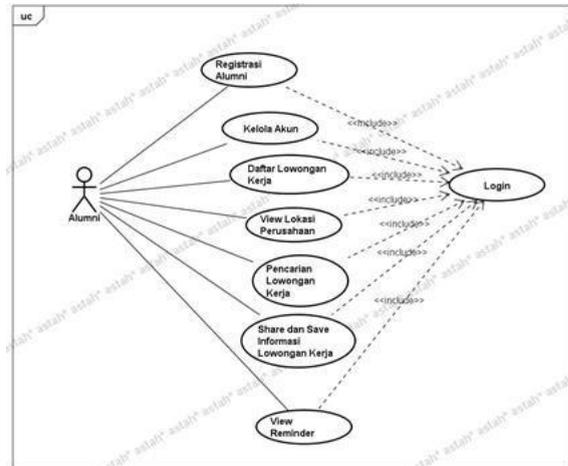
#### 3.2.1 Kelola Lowongan Kerja

1. Perusahaan melakukan login untuk masuk ke aplikasi yang menggunakan *username* dan *password* yang diberikan oleh CDC.
2. Perusahaan akan masuk ke menu lowongan kerja , kemudian input lowongan kerja.
3. Perusahaan akan mengisi form berdasarkan data yang sudah ada.
4. Kemudian data tersimpan, dan masuk ke menu riwayat lowongan kerja, jika data tidak tersimpan maka akan tetap di menu lowongan kerja.



Gambar 3. 2 Kelola Lowongan Kerja

**3.3.2 Diagram Use Case Anroid Lowongan Kerja**  
 Dibawah ini merupakan *diagram usecase* untuk interaksi yang dapat dilakukan oleh Alumni untuk Aplikasi Bursa Kerja Berbasis Android.



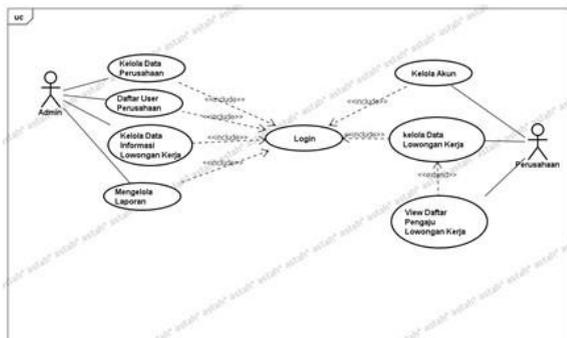
Gambar 3. 4 Usecase android

Pada *diagram usecase* diatas terdapat satu aktor untuk Aplikasi Bursa Kerja Berbasis Web yaitu Alumni. Aktivitas yang di lakukan oleh Alumni yaitu Registrasi Alumni, Kelola Akun, Daftar Lowongan Kerja, *View* Lokasi Perusahaan, Pencarian Lowongan Kerja, *Share* dan *Save* Informasi Lowongan Kerja, dan *View Reminder*.

**3.3 Analisis Proses**

**3.3.1 Diagram Use Case Web Lowongan Kerja**

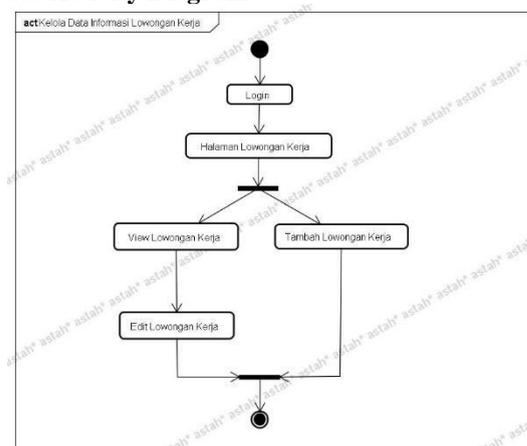
Dibawah ini merupakan *diagram usecase* untuk interaksi yang dapat dilakukan oleh pdmin dan perusahaan untuk Aplikasi Bursa Kerja Berbasis Web.



Gambar 3. 3Usecase web

Pada *diagram usecase* diatas terdapat dua aktor untuk Aplikasi Bursa Kerja Berbasis Web yaitu Admin dan Perusahaan. Aktivitas yang dilakukan oleh Admin yaitu Kelola Data Perusahaan, Daftar User Perusahaan, Kelola Data Informasi Lowongan Kerja, dan Mengelola Laporan. Sedangkan aktivitas yang dilakukan oleh Perusahaan yaitu Kelola Akun, Kelola Data Lowongan Kerja, dan View Daftar Pengaju Lowongan Kerja.

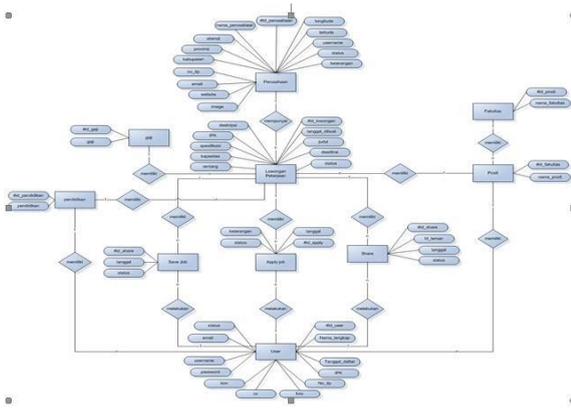
**3.3.3 Activity Diagram**



Aktivitas kelola data informasi lowongan kerja dilakukan oleh admin dan perusahaan dalam aplikasi web. Di mulai dari tambah lowongan kerja, dan view lowongan kerja dari data lowongan kerja yang ditampilkan dapat dilakukan proses edit lowongan kerja. untuk melakukan proses tersebut harus *login* terlebih dahulu.

Gambar 3. 5 Kelola Data Informasi Lowongan Kerja

**3.3.4 ERD**



**Gambar 3.6 ERD**

Pada gambar ER Diagram di atas, terdapat 10 entitas. Entitas tersebut diantaranya yaitu Lowongan kerja, Perusahaan, User, Apply\_job, Share\_job, Save\_job, Prodi, Fakultas, Pendidikan dan gaji. Lowongan kerja memiliki 12 atribut yaitu, id\_lowongan, tanggal\_dibuat, judul, deadline, deskripsi, ipk, spesifikasi, kapasitas, rentang, dan status. Perusahaan memiliki 14 atribut yaitu id\_perusahaan, nama\_perusahaan, alamat, provinsi, kabupaten, no\_tlp, email, website, image, longitude, latitude, username, keterangan dan status. User memiliki 12 atribut yaitu id\_user, tanggal\_daftar, nama\_lengkap, ipk, no\_tlp, email, username, password, ktm, foto, cv, dan status. Apply memiliki 4 atribut yaitu id\_apply, tanggal, keterangan, dan status. Share memiliki 4 atribut yaitu id\_share, id\_teman, tanggal, dan status. Save\_job memiliki 3 atribut yaitu id\_save, tanggal, dan status. Prodi memiliki 2 atribut yaitu id\_prodi, dan nama\_fakultas. fakultas memiliki 2 atribut yaitu id\_fakultas dan nama\_fakultas. gaji memiliki 2 atribut id\_gaji, dan gaji. Dan pendidikan memiliki 2 atribut id\_pendidikan, dan nama\_pendidikan.

**3.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak**

Berikut ini adalah kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dari aplikasi bursa kerja berbasis web dan android :

**3.4.1 Pengembangan Sistem**

Pada sebuah proses pembangunan sebuah aplikasi memerlukan pengembangan sistem yang akan dirancangan pada aplikasi yang dibangun, guna untuk mengembangkan dari sistem sebelumnya atau sistem yang telah ada.

**3.4.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras**

Kebutuhan perangkat keras Core i3 dengan untuk membuat Aplikasi Bursa KerjaUntuk Lulusan Universitas Telkom Berbasis Andorid dan PHP adalah sebagai berikut:

No	Jenis Hardware	Spesifikasi Minimum	Spesifikasi yang Digunakan
1.	RAM	1 GB	2 GB
2.	Processor	Kecepatan Minimum 2.0 GHZ	Core i3 dengan kecepatan 2.40 GHZ
3.	Hard Disk	20 GB	500 GB
4.	Screen Resolution	240 x 320 pixels	1366 x 768 pixels

**Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras**

**3.4.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak**

Kebutuhan perangkat lunak untuk membuat “Aplikasi Bursa KerjaUntuk Lulusan Universitas Telkom Berbasis Andorid dan Web “adalah sebagai berikut:

No	Jenis Software	Spesifikasi Minimum	Spesifikasi yang Digunakan
1.	Operating System	Windows XP, Android OS Jellybean	Windows 7, Android Lollipop
2.	Database	MySQL	MySQL
3.	Script Editor	Notepad++, Eclipse	Notepad ++, Eclipse
4.	Web Server	Apache, MySQL, PHP, and Xampp 1.7.7	Apache, MySQL, PHP, and Xampp 1.7.7
5.	Dokumentasi	Word 2007, Visio 2007, StarUML	Word 2013, Visio 2010, StarUML
6.	Web Browser	Google Chrome, Mozilla Firefox	Google Chrome, Mozilla Firefox
7.	Notification	GCM	GCM
8.	MAPS	Google API	Google API
9.	Emulator	Emulator Eclipse	Emulator Eclipse

**Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak**

**4. Implementasi dan Pengujian**

**4.1. Implementasi**

**4.2. Pengujian**

**4.2.1 Login web**

Pada gambar diatas menampilkan halaman utama web yang menampilkan login, perusahaan akan melakukan proses login dengan menggunakan username dan password.



4.1 halaman login

4.2.2 halaman kelola Informasi Lowongan kerja

Halaman informasi lowongan kerja berada pada menu lowongan digunakan oleh perusahaan. Perusahaan dapat memberikan informasi lowongan kerja dengan cara mengisi judul lowongan kerja, deadline, dekripsi kerja, minimal pendidikan, program studi, ipk, spesifikasi, kapasitas, rentang gaji, status.



Gambar 4.2 Halaman informasi lowongan kerja

4.2.3 halaman informasi lowongan kerja

Halaman informasi lowongan kerja yang berada di menu home merupakan tampilan dari informasi lowongan kerja, user akan memilih dan melihat informasi lowongan kerja. informasi lowongan kerja yang keluar merupakan informasi yang sesuai dengan IPK, dan Fakultas



Gambar 4.3 Informasi Lowongan Kerja

4.2.4 Halaman Notifikasi

Halaman ini berada pada menu notifikasi yang akan menampilkan notifikasi. Di halaman ini user akan mendapatkan notifikasi interview lowongan kerja yang menampilkan informasi lowongan kerja yang sudah dipilih dan jadwal interview.

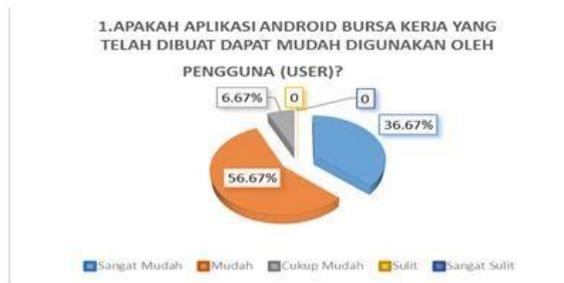


Gambar 4.4 Halaman Notifikasi

4.2.1. Form Pengujian Aplikasi Kuisisioner

Pengujian UAT ini merupakan langkah setelah aplikasi bursa kerja selesai di rancang. Setelah aplikasi digunakan dan dicoba oleh user, maka aplikasi bursa kerja berbasis android akan di evaluasi oleh user. Pelaksanaan evaluasi ini

dilakukan dengan cara memberikan kuisioner kepada *user* setelah mereka mencoba aplikasi bursa kerja untuk lulusan universitas telkom berbasis android. Hasil kuisioner evaluasi aplikasi bursa kerja dari 30 alumni universitas telkom. Cara perhitungan untuk mendapatkan presentase jawaban yaitu dengan cara jumlah jawaban per-pilihan dibagi dengan jumlah seluruh partisipan sebanyak 30 orang dan dikali 100%. Berikut hasil dari pengujian aplikasi :



**Gambar 4.5 Kuisioner**

Penutup Hasil perhitungan pertanyaan no.1 :

a. Presentasi Jawaban A Sangat Mudah :

$$\frac{11}{30} \times 100\% = 36,67\%$$

b. Presentasi Jawaban B Mudah :

$$\frac{17}{30} \times 100\% = 56,67\%$$

c. Presentasi Jawaban C Cukup Mudah :

$$\frac{2}{30} \times 100\% = 6,67\%$$

d. Presentasi Jawaban D Biasa Saja :

$$\frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$$

e. Presentasi Jawaban E Tidak Mudah :

$$\frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$$

### 5.1. Kesimpulan

1. Aplikasi ini mampu menyediakan mengenai bursa kerja berbasis android untuk lulusan universitas telkom seperti, menampilkan informasi lowongan kerja, daftar lowongan kerja, pencarian lowongan kerja, *share* dan *save* informasi lowongan kerja.
2. Aplikasi ini mampu menyediakan fitur untuk memberikan informasi lokasi perusahaan yang membuka lowongan kerja, fitur tersebut seperti, view lokasi perusahaan yang ada pada aplikasi berbasis android.
3. Aplikasi ini mampu merancang aplikasi bursa kerja berbasis web untuk

menfasilitasi perusahaan memberikan informasi lowongan kerja, fitur-fitur tersebut meliputi, *profile* perusahaan, input lowongan kerja, riwayat lowongan kerja, dan daftar pelamar.

### 5.2. Saran

Saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan aplikasi ini di masa mendatang adalah :

1. Menambah fitur *interview online* untuk android dan web agar user dan perusahaan dapat melakukan interview secara online.
2. Menambahkan fitur *share* informasi lowongan kerja ke media social.

### Daftar Pustaka

- [1] A. Ramadhan, Pemrograman Web Database dengan PHP dan MySQL, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2006.
- [2] Rizky, Soetam, Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak, Jakarta: Gramedia, 2011.
- [3] Rosa A.S, M. Shalahuddin, Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Modula, 2011.
- [4] Nazruddin Safaat H, Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android, Bandung: Informatika Bandung, 2011.
- [5] Edy Winarno ST, M.Eng, Ali Zaki, SmitDev Community, Easy Web Programming with PHP plus HTML5, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2011.
- [6] Asep Herman Suyanto, Steep by Steep Design Theory and Practices, Yogyakarta: Andi, 2009.
- [7] M. Rudyanto Arief, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL, Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2011.
- [8] Westriningsih, Javascript Source Code, Semarang: Andi, 2012.
- [9] Pengenalan JSON, "Pengenalan JSON: ECMA-404 The JSON Data Interchange Standard," [Online]. Available: <http://json.org/json-id.html>.
- [10] M. a. D. F Buston, Android Application Developmen for Deummis, Hoboken: Jhon Willey and Sones, 2012.
- [11] Idestio, Pembangunan Aplikasi Ujian Akhir Semester (UAS) ONLINE untuk Mengukur Pencapaian Kompetensi Peserta Didik di Politeknik Telkom, Bandung: Proyek Akhir, 30-35.

