



TUGAS AKHIR

APLIKASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB MENGUNAKAN NEXTJS



SABDA SETIAWAN

193510101

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2024

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nama : Sabda Setiawan
NPM : 193510101
Kelompok Keahlian : Mobile Platform
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul TA : Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Menggunakan NextJS

Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam tugas akhir ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria- kriteria dalam metode penelitian ilmiah. Oleh karena itu tugas akhir ini dinilai layak dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian **Seminar Tugas Akhir**.

Pekanbaru, 25 Januari 2024

Di sahkan oleh :

Penguji I

Ause Labellapansa, S.T.,M.Cs.,M.Kom

NIDN 1018088102

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Penguji II

Ana Yulianti, S.T.,M.Kom

NIDN 1024077901

Dosen Pembimbing

Dr. Apri Siswanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN 1016048502

Ir. Des Suryani, M.sc
NIDN 1026126801

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI TUGAS AKHIR

Nama : Sabda Setiawan
NPM : 193510101
Kelompok Keahlian : Multi Platform
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul TA : Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web
Menggunakan NextJS

Tugas Akhir ini secara keseluruhan dinilai telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kaidah-kaidah dalam penulisan penelitian ilmiah serta telah diuji dan dapat dipertahankan dihadapan dewan penguji. Oleh karena itu, Tim Penguji Ujian Tugas Akhir Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan Telah Lulus Mengikuti Ujian Tugas Akhir Pada Tanggal 29 Februari 2024 dan disetujui serta diterima untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Bidang Ilmu Teknik Informatika.

Pekanbaru, 29 Februari 2024

Dewan Penguji

1. Pembimbing : Ir. Des Suryani, M.Sc
2. Penguji 1 : Ause Labellapansa, S.T.,M.Cs.,M.Kom
3. Penguji 2 : Ana Yulianti, ST.,M.Kom

Disahkan Oleh :

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Dr. Apri Siswanto, S.Kom, M.Kom
1016048502

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri dan semua sumber yang tercantum didalamnya baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar sesuai ketentuan. Jika terdapat unsur penipuan atau pemalsuan data maka saya bersedia dicabut gelar yang telah saya peroleh.

Pekanbaru, 29 Februari 2024



SABDA SETIAWAN
NPM : 193510101

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan penuh syukur, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada Allah SWT atas berkah dan petunjuknya, yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan penelitian skripsi berjudul **"APLIKASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN NEXTJS"**. Penulisan ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan kelulusan dalam program pendidikan Strata Satu (S1) Teknik Informatika di Universitas Islam Riau Pekanbaru.

Dalam penyusunan laporan penelitian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan bimbingan yang diberikan oleh berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Eng. Ir. Muslim, S.T, M.T., IPU. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Riau
2. Ibu Dr. Mursyidah, M.Sc. selaku Wakil Dekan I, Bapak Prof. Dr. Anas Puri, S.T, M.T. selaku Wakil Dekan II, dan Bapak Akmar Efendi, S.Kom., M.Kom. selaku dekan III
3. Bapak Dr. Apri Siswanto, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Teknik Informatika Universitas Islam Riau.
4. Ibu Ir. Des Suryani, M.sc selaku Dosen Pembimbing Akademik telah memberikan bimbingan, nasihat, dan dorongan semangat selama studi di Program Studi Teknik Informatika, serta menjadi pembimbing dalam penulisan tugas akhir ini yang membantu dalam proses penelitian dan penulisan.
5. Ibu Ause Labellapansa, S.T.,M.Cs.,M.Kom selaku Dosen Penguji yang dengan ikhlas dan sabar memberikan bimbingan dan arahan di tengah kesibukannya.
6. Ibu Ana Yulianti, ST.,M.Kom selaku Dosen Penguji yang dengan ikhlas dan sabar memberikan bimbingan dan arahan di tengah kesibukannya.



7. Seluruh Dosen Program Studi Teknik Informatika yang mendidik serta memberi arahan.
8. Ibu Ruchi Oktavia selaku HRD Trans Studio Mini Pekanbaru.
9. Bapak Bima Formade Nuse selaku Supervisor Trans Studio Mini Pekanbaru.
10. Buat *Crew Daily Worker* Terimakasih telah menemani penulis dan membantu penulis dalam bekerja di Trans Studio Mini Pekanbaru
11. Tata Usaha yang telah membantu dan mempermudah dalam pengurusan administrasi.
12. Bapak dan ibuk tercinta selaku Orang Tua yang selalu memberi semangat dan doa terbaiknya, semoga Allah selalu mengalirkan pahala atas setiap perbuatan baikku untuk ibuk dan bapak.
13. Buat Zahra Al Aziza Rahman yang selalu ada di sini, aku ingin mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, dan semangat yang tak pernah pudar. Bersamamu, setiap momen berharga dan penuh kebahagiaan.
14. Buat masa lalu yang telah berlalu, penulis ingin mengucapkan terima kasih atas kesetiaanmu selama masa perkuliahan dan kontribusimu dalam menyelesaikan tugas-tugas bersama.
15. Khususnya kepada teman-teman dekat dan rekan seperjuangan saya dari keluarga Ustad, yakni: Ibnu Mepa Akbari, Rahmat Fauzi, Fadillah Ramadika (Ustad), Ahmad Riski Fadillah (Bombom), Rahmat Ardiansyah, Aldly Adheshidofa, dan M. Alvin Jonathan. Mereka senantiasa menjadi teman yang menyenangkan untuk bercerita dan bercanda selama masa kuliah ini. Semoga kita semua dapat mencapai impian dan cita-cita yang telah kita idamkan bersama.
16. terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Meskipun tidak mungkin untuk menyebutkan satu per satu, semoga Allah SWT senantiasa memberkahi kita semua dengan limpahan rahmat-Nya.

Terima kasih atas semua bantuan dan kontribusi yang telah diberikan. Bantuan ini sangat berarti bagi penulis, dan penulis berharap bahwa semua

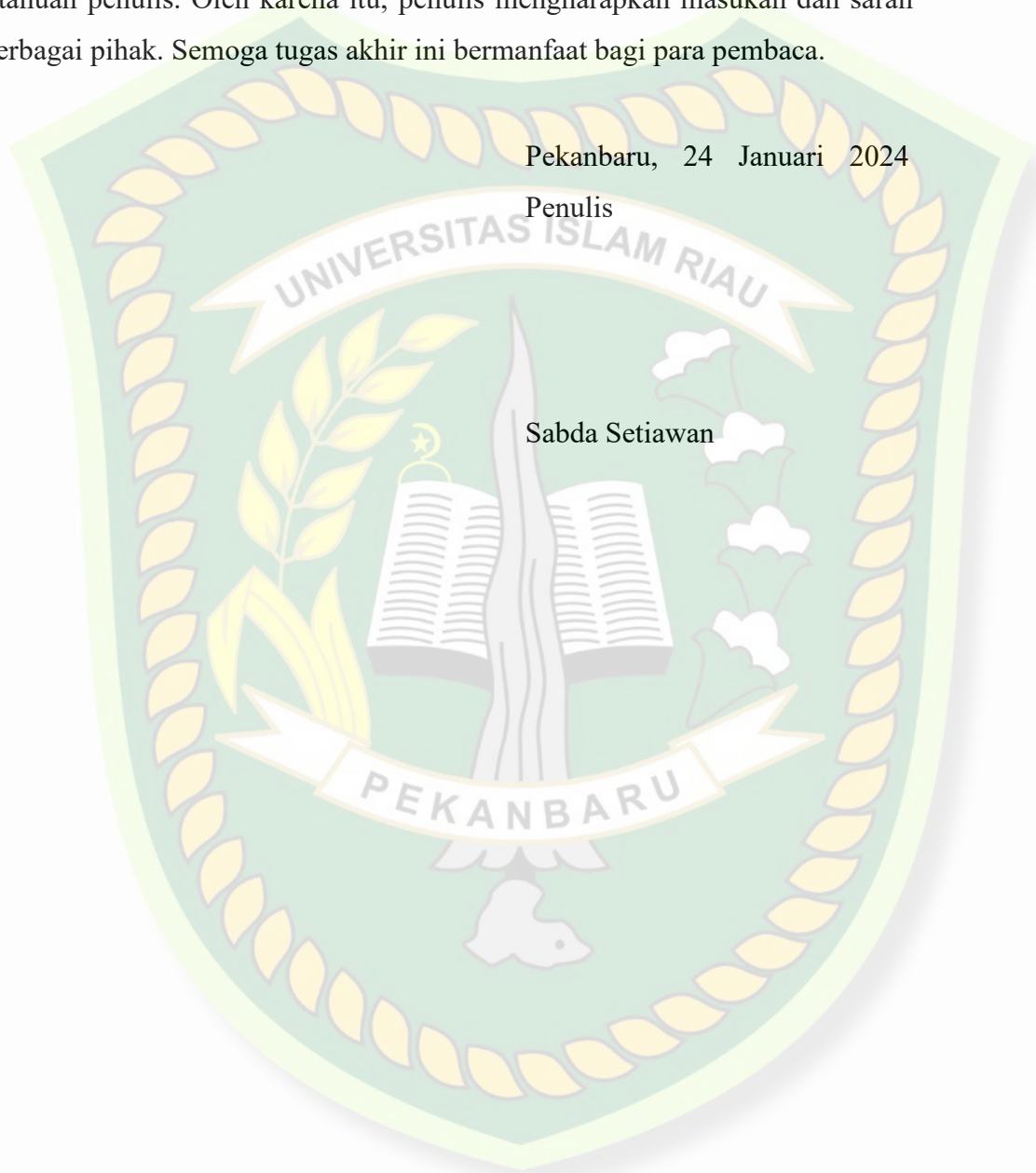


kebaikan ini akan dibalas dengan setimpal. Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini mungkin memiliki kekurangan karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran dari berbagai pihak. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca.

Pekanbaru, 24 Januari 2024

Penulis

Sabda Setiawan



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU



Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Menggunakan NextJS

Sabda Setiawan

Fakultas Teknik

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Islam Riau

Email: sabdasetiawan206@student.uir.ac.id

ABSTRAK

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, manajemen sumber daya manusia mengalami transformasi signifikan. Penelitian ini menginvestigasi implementasi aplikasi lowongan kerja di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru dengan fokus pada efisiensi, keterjangkauan, dan pemberdayaan sumber daya manusia. Dengan menggunakan pendekatan waterfall, penelitian ini mengorganisir tahapan mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi aplikasi secara terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan kesempatan bagi perusahaan kecil dan menengah untuk memasukkan semua posisi pekerjaan ke dalam platform ini. Pencari kerja dapat mengakses aplikasi untuk menelusuri semua kesempatan kerja serta memperoleh informasi pekerjaan dari berbagai perusahaan secara efisien. Kesimpulannya, aplikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi proses perekrutan dan pengelolaan informasi lowongan kerja di perusahaan lokal.

Kata Kunci: Aplikasi Lowongan Kerja, Next.js, Manajemen Sumber Daya Manusia,



Web-Based Job Vacancy Application Using Nextjs

Sabda Setiawan

Fakultas Teknik

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Islam Riau

Email: sabdasetiawan206@student.uir.ac.id

ABSTRACT

In the era of globalization and information technology development, human resource management has undergone significant transformation. This research investigates the implementation of a job vacancy application at PT. Trans Studio Mini Pekanbaru with a focus on efficiency, accessibility, and empowerment of human resources. By using the waterfall approach, this study organizes stages from needs analysis to application implementation in a structured manner. The results show that this application provides opportunities for small and medium enterprises to list all job positions within the platform. Job seekers can access the application to browse all job opportunities and obtain job information from various companies efficiently. In conclusion, this application has the potential to enhance the efficiency of the recruitment process and management of job vacancy information in local companies.

Keywords: *Job Vacancy Application, Next.js, Human Resource Management*



DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
2.2. Dasar Teori	8
2.2.1. Lowongan Kerja.....	8
2.2.2. Skala <i>Likert</i>	8
2.2.3. Tahapan Seleksi.....	9
2.2.4. Alat Bantu Pengembangan dan Perancangan Sistem.....	10
2.2.5. Aplikasi	14
2.2.6. <i>Software</i> Pendukung.....	16
2.3. Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1. Tinjauan Tempat Penelitian	20
3.1.1. Sejarah Tempat Penelitian.....	20
3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi.....	20
3.2. Metode Penelitian.....	21
3.2.1. Metode Pengumpulan Data.....	21
3.3. Alat dan Bahan Penelitian	22
3.3.1. Spesifikasi Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	22
3.3.2. Spesifikasi Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	22
3.4. Analisis Sistem yang Berjalan.....	22



3.5.	Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.5.1.	Context Diagram	24
3.5.2.	<i>Hierarchy Chart</i>	25
3.5.3.	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	25
3.6.	Desain	27
3.6.1.	Program <i>Flowchart</i>	27
3.6.2.	Desain Database	40
3.6.3.	Desain Input	48
3.6.4.	Desain <i>Output</i>	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		62
4.1.	Pengujian <i>Black Box</i>	62
4.1.1.	Pengujian Halaman Login.....	62
4.1.2.	Pengujian Halaman Lowongan Rekruter	64
4.1.3.	Pengujian Halaman Validasi Lowongan Manager	76
4.1.4.	Pengujian Halaman Utama Pelamar.....	78
4.1.5.	Pengujian Halaman Seleksi Pelamar.....	93
4.1.6.	Pengujian Halaman Riwayat Pelamar.....	101
4.2.	Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	103
4.3.	Implementasi Sistem	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		106
5.1.	Kesimpulan.....	106
5.2.	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA		107

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	19
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Tran Studio Mini Pekanbaru (Sumber: office Trans Studio Mini Pekanbaru Lt 3).....	20
Gambar 3. 2 Analisa Sistem yang Berjalan.....	23
Gambar 3. 3 Context Diagram Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web	24
Gambar 3. 4 Hierarchy Chart Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web	25
Gambar 3. 5 DFD Level 0 Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web di Trans Studio Mini Pekanbaru	26
Gambar 3. 6 Program Flowchart Login.....	28
Gambar 3. 7 Program Flowchart Menu Utama Rekruter	29
Gambar 3. 8 Program Flowchart Menu Lowongan Rekruter	30
Gambar 3. 9 Program Flowchart Menu Pelamar Rekruter	31
Gambar 3. 10 Program Flowchart Menu Utama Manager	32
Gambar 3. 11 Program Flowchart Menu Lowongan Manager	33
Gambar 3. 12 Program Flowchart Menu Pelamar Manager.....	34
Gambar 3. 13 Program Flowchart Menu Rekruter Manager.....	35
Gambar 3. 14 Program Flowchart Menu Utama Pelamar	36
Gambar 3. 15 Program Flowchart Menu Profile Pelamar	37
Gambar 3. 16 Program Flowchart Menu Lowongan Pelamar.....	38
Gambar 3. 17 Program Flowchart Menu Riwayat Pelamar.....	39
Gambar 3. 18 Desain Entity Relationship Diagram (ERD).....	40
Gambar 3. 19 Desain Form Registrasi.....	48
Gambar 3. 20 Desain Form Login	48
Gambar 3. 21 Desain Form Data Diri Rekruter Perusahaan	49
Gambar 3. 22 Desain Form Data Diri Rekruter Pengguna.....	49
Gambar 3. 23 Desain Form Lowongan Kerja Informasi Lowongan.....	50
Gambar 3. 24 Desain Form Lowongan Kerja Syarat Pelamar	51
Gambar 3. 25 Desain Form Lowongan Kerja Validasi Lowongan.....	52
Gambar 3. 26 Desain Form Profile Manager	52
Gambar 3. 27 Desain Form Data Diri Pelamar	53
Gambar 3. 28 Desain Form Data Riwayat Pendidikan Pelamar.....	53
Gambar 3. 29 Desain Form Riwayat Kerja Pelamar	54
Gambar 3. 30 Desain Form Rekomendasi Lowongan Kerja Pelamar.....	54
Gambar 3. 31 Desain Form Filter Pelamar.....	55
Gambar 3. 32 Desain Menu Utama	56
Gambar 3. 33 Desain Menu Utama Pelamar	57
Gambar 3. 34 Desain Menu Profile Pelamar	58
Gambar 3. 35 Desain Menu Riwayat Pelamar	59
Gambar 3. 36 Desain Informasi Lowongan Kerja.....	59
Gambar 3. 37 Desain Menu Lamaran Pelamar.....	60
Gambar 3. 38 Desain Menu Lowongan Kerja Rekruter	60
Gambar 3. 39 Desain Menu Lowongan Kerja Manager.....	61



Gambar 3. 40	Desain Menu Pelamar Pada Rekruter	61
Gambar 4. 1	Halaman Login	62
Gambar 4. 2	Peringatan Kesalahan Login	63
Gambar 4. 3	Halaman Lowongan Rekruter	64
Gambar 4. 4	Pesan Informasi Jumlah Pelamar dan Tanda Lowongan Belum di Validasi	65
Gambar 4. 5	Tambah Lowongan Pekerjaan	66
Gambar 4. 6	Edit Lowongan Pekerjaan	66
Gambar 4. 7	Ganti Status Lowongan Pekerjaan	67
Gambar 4. 8	Halaman Buat Lowongan Page Pertama	68
Gambar 4. 9	Peringatan Error Lowongan	69
Gambar 4. 10	Halaman Buat Lowongan Page Dua	70
Gambar 4. 11	Halaman Buat Lowongan Page Tiga	71
Gambar 4. 12	Pemberitahuan Lowongan Berhasil di Buat	71
Gambar 4. 13	Halaman Edit Lowongan Page Pertama	73
Gambar 4. 14	Halaman Edit Lowongan Page Dua	74
Gambar 4. 15	Alert Kesalah Value Edit Lowongan	75
Gambar 4. 16	Alert Succes Edit Lowongan	75
Gambar 4. 17	Halaman Validasi Lowongan Manager	76
Gambar 4. 18	Alert Pergantian Validasi Lowongan	77
Gambar 4. 19	Informasi Validasi Lowongan Berhasil di Ubah	77
Gambar 4. 20	Halaman Utama Pelamar	79
Gambar 4. 21	Halaman Profile Pelamar	80
Gambar 4. 22	Halaman Formulir Deskripsi Diri Pelamar	81
Gambar 4. 23	Halaman Formulir Data Diri Pelamar	81
Gambar 4. 24	Halaman Formulir Topik yang Disukai	82
Gambar 4. 25	Halaman Formulir Pendidikan Pelamar	82
Gambar 4. 26	Halaman Formulir Pengalaman Kerja	83
Gambar 4. 27	Halaman Formulir Skill Pelamar	83
Gambar 4. 28	Modal Skill Pada Sistem	84
Gambar 4. 29	Halaman Formulir Preferensi Pekerjaan	84
Gambar 4. 30	Modal Bidang Pekerjaan	85
Gambar 4. 31	Formulir Gaji Pelamar	85
Gambar 4. 32	Formulir Media Sosial Pelamar	86
Gambar 4. 33	Modal Photo Profile	86
Gambar 4. 34	Halaman Detail Lowongan	89
Gambar 4. 35	Ajukan Lamaran Lowongan	90
Gambar 4. 36	Halaman Lamaran Lowongan	90
Gambar 4. 37	Peringatan Untuk Melengkapi Data Profile	91
Gambar 4. 38	Halaman Peringatan Untuk Lengkapi Data Diri Optional	91
Gambar 4. 39	Berhasil Melamar Lowongan Kerja	92
Gambar 4. 40	Gagal Melamar Lowongan Kerja	92
Gambar 4. 41	Halaman Seleksi Pelamar	94
Gambar 4. 42	Mengganti Data Lowongan	95
Gambar 4. 43	Aksi Seleksi Pelamar	95



Gambar 4. 44 Melakukan Tindakan Seleksi	96
Gambar 4. 45 Hasil Tindakan Seleksi	96
Gambar 4. 46 Formulir Menu Chat	97
Gambar 4. 47 Halaman Whatsapp	98
Gambar 4. 48 Aksi Terima atau Tolak Pelamar	99
Gambar 4. 49 Informasi Email Diterima Kerja	99
Gambar 4. 50 Informasi Email Ditolak Kerja	100
Gambar 4. 51 Halaman Riwayat Pelamar	101
Gambar 4. 52 Aksi Riwayat Lamaran Pelamar	102
Gambar 4. 53 Halaman Arsip Lamaran	102
Gambar 4. 54 Halaman Catatan Rekruter	102

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Kesimpulan Penelitian Sebelumnya	6
Tabel 2. 2 Kriteria Skor Skala Likert.....	9
Tabel 2. 3 Simbol Data Flow Diagram	12
Tabel 2. 4 Simbol Entity Relatonshp Diagram	13
Tabel 2. 5 Simbol program Flowchart	15
Tabel 3. 1 Tabel Rekruter	41
Tabel 3. 2 Tabel Lowongan	42
Tabel 3. 3 Tabel Manager	44
Tabel 3. 4 Tabel Pelamar	45
Tabel 3. 5 Tabel pengajuan Pendaftaran	47
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Login	64
Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Lowongan Rekruter.....	67
Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Buat Lowongan	72
Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Edit Lowongan	76
Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Validasi Lowongan Manager.....	78
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Profile Pelamar	87
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Detail Lowongan.....	93
Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Seleksi Pelamar	97
Tabel 4. 9 Pengujian Tindakan Aksi Chat.....	98
Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Aksi Terim dan Tolak	100
Tabel 4. 11 Pengujian Halaman Riwayat Pelamar.....	103
Tabel 4. 12 Skor Maksimum.....	104

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi, dunia kerja mengalami transformasi signifikan. Salah satu aspek krusial dalam pengembangan sumber daya manusia adalah pengelolaan informasi lowongan kerja. Pada umumnya, perusahaan menggunakan berbagai platform untuk mempublikasikan lowongan kerja, dan salah satu di antaranya adalah melalui aplikasi mobile. Fenomena ini menjadi menarik karena adanya kecenderungan perusahaan-perusahaan terkemuka untuk mengadopsi aplikasi lowongan kerja guna mencapai efisiensi, keterjangkauan, dan pemberdayaan SDM yang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan fokus pada analisis implementasi aplikasi lowongan kerja, dengan Studi Kasus di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru.

Pemilihan topik penelitian ini dilandaskan pada relevansi dan urgensi penggunaan aplikasi lowongan kerja dalam konteks perusahaan lokal seperti PT. Trans Studio Mini Pekanbaru. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan potensi peningkatan efisiensi dalam proses perekrutan karyawan, pengelolaan informasi lowongan, dan pemilihan kandidat yang lebih akurat. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pemahaman teoretis dan praktis terkait implementasi aplikasi lowongan kerja di lingkungan perusahaan kecil dan menengah.

Meskipun terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji aplikasi lowongan kerja, namun penelitian ini mempunyai ciri khas khusus karena mengambil Studi Kasus di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru, yang mungkin memiliki karakteristik dan tantangan tersendiri. Dalam konteks ini, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah pengetahuan yang mungkin belum tergarap secara memadai dalam literatur terdahulu. Perbedaan utama dengan penelitian sebelumnya adalah pendekatan khusus terhadap implementasi aplikasi lowongan kerja di perusahaan dengan skala menengah, seperti PT. Trans Studio Mini Pekanbaru.

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan waterfall. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengorganisasi dan mengelola tahapan penelitian secara terstruktur. Model waterfall memungkinkan langkah-langkah penelitian, mulai dari analisis kebutuhan hingga implementasi aplikasi, untuk dilakukan secara berurutan. Tahap-tahap ini mencakup pemahaman kebutuhan perusahaan, perancangan aplikasi, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Kelebihan dari pendekatan ini adalah memudahkan pemantauan kemajuan penelitian dan meminimalkan risiko ketidaksesuaian antara kebutuhan pengguna dengan hasil akhir aplikasi.

Keberhasilan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada beberapa aspek, antara lain peningkatan efisiensi dan efektivitas proses perekrutan di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru melalui penerapan model waterfall, peningkatan pemahaman mengenai implementasi aplikasi lowongan kerja di perusahaan menengah, dan memberikan panduan praktis bagi perusahaan sejenis dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk manajemen SDM. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi berharga untuk pengembangan teori dan literatur terkait aplikasi lowongan kerja dalam konteks bisnis.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan terdapat beberapa identifikasi masalah yang mendasari penelitian ini yaitu:

1. Tantangan dalam mengadopsi aplikasi lowongan kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan skala menengah.
2. Diperlukan pemahaman lebih lanjut mengenai bagaimana aplikasi lowongan kerja mempengaruhi pengelolaan informasi lowongan di perusahaan.
3. Pentingnya memahami dampak aplikasi lowongan kerja terhadap pemilihan kandidat yang lebih akurat.
4. Keamanan data pribadi pengguna yang kurang terjamin, sehingga pengguna khawatir tentang kerahasiaan data mereka ketika menggunakan aplikasi lowongan kerja.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagaimana implementasi aplikasi lowongan kerja dapat meningkatkan efisiensi proses perekrutan karyawan di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru?
2. Bagaimana aplikasi lowongan kerja dapat mempengaruhi pengelolaan informasi lowongan di PT. Trans Studio Mini Pekanbaru?
3. Sejauh mana aplikasi lowongan kerja dapat memberikan kontribusi terhadap pemilihan kandidat yang lebih akurat dalam konteks perusahaan skala menengah seperti PT. Trans Studio Mini Pekanbaru?
4. Bagaimana meningkatkan keamanan data pribadi pengguna, sehingga pengguna tidak khawatir tentang data diri mereka?

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini sejalan dengan maksud dan tujuan, maka penulis membuat Batasan masalah, yaitu:

1. Aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa *Javascript* serta menggunakan *framework nextJS*
2. Penelitian aplikasi lowongan kerja dilakukan di Trans Studio Mini Pekanbaru
3. Penelitian ini untuk rekomendasi lowongan berdasarkan bidang pekerjaan, lokasi pekerjaan, dan tipe pekerjaan.

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana PT. Trans Studio Mini Pekanbaru bisa mencari dan memilih karyawan baru dengan menggunakan aplikasi lowongan kerja. Penulis akan memahami dampak positif dari penggunaan aplikasi ini, seperti memudahkan proses seleksi, mengelola informasi lowongan, dan memilih kandidat yang cocok. Selain itu, penulis juga akan meneliti cara penerapan model pengembangan aplikasi secara bertahap, yang disebut metode *waterfall*, dapat membantu perusahaan kecil dan menengah seperti PT. Trans Studio Mini Pekanbaru. Dengan begitu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran

praktis untuk meningkatkan cara perusahaan mengelola sumber daya manusia dan menerapkan teknologi informasi secara lebih efektif.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Penulis:
 - a. Penulis akan mengembangkan keterampilan penelitian dan analisis data dalam konteks pengembangan aplikasi lowongan kerja berbasis web, meningkatkan kompetensinya di bidang teknologi informasi.
 - b. Penelitian ini dapat menjadi kontribusi akademis penulis dengan memperkaya literatur terkait implementasi aplikasi lowongan kerja, khususnya dalam konteks perusahaan skala menengah.
2. Manfaat bagi pengguna:
 - a. Implementasi aplikasi lowongan kerja berbasis web dapat meningkatkan efisiensi proses rekrutmen, mempercepat pencarian karyawan, dan memudahkan proses seleksi, memberikan manfaat langsung bagi perusahaan.
 - b. Pencari kerja akan mendapatkan pengalaman pencarian pekerjaan yang lebih efektif dan mudah melalui antarmuka yang dioptimalkan, meningkatkan kepuasan mereka terhadap proses pencarian pekerjaan.
3. Manfaat Bagi Program Studi:

Hasil penelitian dapat memberikan masukan berharga untuk penyempurnaan kurikulum, memastikan bahwa mahasiswa program studi mendapatkan pengetahuan dan keterampilan terkini yang sesuai dengan tuntutan industri.
4. Manfaat Bagi Pengembang:
 - a. Pengembang dapat mengambil manfaat dari penerapan metode waterfall yang terbukti efektif dalam pengembangan aplikasi, meningkatkan kualitas dan kehandalan solusi teknologi yang dihasilkan.
 - b. Pengembang dapat memperoleh pengetahuan baru terkait penggunaan framework Next.js dalam pengembangan aplikasi



berbasis web, membuka peluang pengembangan lebih lanjut di masa depan.

5. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut terkait implementasi aplikasi lowongan kerja, baik pada skala perusahaan menengah maupun di sektor industri lain.
- b. Peneliti selanjutnya dapat melakukan perbandingan dengan penelitian ini untuk mengidentifikasi tren, keberhasilan, dan tantangan yang mungkin terjadi pada konteks dan perusahaan serupa.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam upaya untuk menambah informasi dan sumber referensi yang digunakan sebagai dasar penelitian ini, beberapa hasil penelitian sebelumnya dimasukkan sebagai acuan dalam analisis penelitian. Dengan memasukkan referensi tersebut, penulis berharap dapat mengumpulkan dan memperkaya literatur yang ada terkait dengan topik yang sedang diteliti, yang dirangkum pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Tabel Kesimpulan Penelitian Sebelumnya

No	Penelitian	Metode	Hasil
1	(Susilawati, 2018)	Waterfall	Dengan adanya platform ini, menjadi lebih mudah bagi pengguna untuk mencari pekerjaan dan mendapatkan informasi mengenai alumni-alumni lain dalam dunia kerja.
2	(Eka Rosyadi et al., 2020)	Waterfall	Sistem pengembangan <i>chatbot</i> melalui aplikasi WhatsApp dirancang untuk memberikan informasi mengenai lowongan pekerjaan secara akurat dan dengan waktu respons yang singkat.
3	(Affrendi, 2021)	Waterfall	Aplikasi ini memungkinkan pencari kerja untuk mengakses dan menelusuri semua lowongan pekerjaan yang tersedia dengan mudah dan cepat.



- | | | | |
|---|------------------------------|-----------|---|
| 4 | (Sabda Lesmana et al., 2020) | Waterfall | Beberapa perusahaan yang akan membuka lowongan pekerjaan saat ini masih memanfaatkan sistem informasi lowongan kerja secara online berbasis web sebagai <i>platform</i> utama untuk mengumumkan dan mempublikasikan lowongan tersebut. |
| 5 | (Toepak et al., 2018) | RAD | Aplikasi penyedia lowongan pekerjaan telah dikembangkan menggunakan YouTube API dan didesain sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya. Beberapa fitur yang disediakan meliputi penelusuran lowongan pekerjaan, pengiriman berkas, melihat status pengiriman berkas lamaran, pengeditan profil, melihat daftar lowongan yang telah dibuat |

Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya mencakup perbedaan pada judul penelitian, penulis, fokus, objek, dan pendekatan yang digunakan. Terdapat pula perbedaan dalam keunikan kontribusi, yang tercermin dalam penggunaan framework Next.js dalam pengembangan aplikasi lowongan kerja. Dengan menyematkan metodologi waterfall dan pendekatan yang lebih terfokus pada kebutuhan industri, penelitian ini menawarkan pandangan baru dan solusi yang relevan dalam mengembangkan pemahaman terhadap aplikasi lowongan kerja. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya menghadirkan kontribusi baru dalam bidangnya, tetapi juga memberikan kesan yang khas dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi saat ini.

2.2. Dasar Teori

2.2.1. Lowongan Kerja

Menurut (Susilawati, 2018), lowongan berasal dari kata dasar lowong yang berarti kosong atau terluangnya suatu jabatan yang dapat diisi oleh seseorang. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, lowongan pekerjaan merujuk pada tersedianya posisi jabatan yang kosong sehingga dapat diisi oleh seseorang yang mencari pekerjaan.

Menurut (Mas Aziz Tunggal Saputro Muhammad, 2021) Lowongan Kerja merujuk pada kesempatan untuk bekerja di sebuah lembaga atau tempat tertentu bagi individu atau kelompok yang telah memenuhi kriteria yang dibutuhkan. Kesempatan kerja ini mencakup jenis pekerjaan dan posisi yang dapat diisi oleh calon pekerja. Dalam konteks ini, calon pekerja dapat memilih posisi atau jabatan tertentu yang sesuai dengan bakat dan keterampilan yang dimilikinya.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa lowongan adalah suatu jabatan yang kosong atau tersedia untuk diisi oleh seseorang. Lowongan kerja merujuk pada kesempatan bekerja di suatu lembaga atau tempat tertentu bagi individu atau kelompok yang memenuhi kriteria yang dibutuhkan, yang mencakup jenis pekerjaan dan posisi yang dapat diisi oleh calon pekerja yang dapat memilih posisi atau jabatan tertentu yang sesuai dengan bakat dan keterampilannya.

2.2.2. Skala *Likert*

Menurut (Alfiarga, 2019) Skala *Likert* adalah alat pengukuran psikometrik yang sering digunakan dalam kuesioner dan menjadi salah satu skala yang paling umum digunakan dalam survei dan penelitian. Skala ini terdiri dari serangkaian pernyataan yang dikombinasikan untuk memberikan nilai atau skor yang mencerminkan pendapat individu. Responden mengekspresikan tingkat persetujuan mereka dengan memilih opsi yang sesuai dari pilihan yang disediakan. Penelitian ini melibatkan 38 responden untuk memberikan tanggapan. Contoh skala *Likert* yang digunakan dalam penelitian ini dapat ditemukan dalam Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Kriteria Skor Skala *Likert*

Skor	Kategori
76% - 100%	Sangat Setuju
51% - 75%	Setuju
26% - 50%	Tidak Setuju
0% - 25%	Sangat Tidak Setuju

Kemudian, presentasi dari setiap jawaban dapat dihitung dengan menggunakan suatu rumus berikut :

$$Y = \frac{TS}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$

Dimana:

- Y = Nilai persentase
 TS = Total skor responden = $\sum$ skor x responden
 Skor Ideal = Skor x Jumlah responden = $4 \times 38 = 152$

2.2.3. Tahapan Seleksi

Aplikasi lowongan kerja yang akan dirancang terinspirasi oleh kesuksesan KitaLulus dan mengusung konsep seleksi pelamar dalam lima tahap. Pertama-tama, pelamar dapat mengajukan lamaran melalui platform yang telah dibuat, memberi kepastian bahwa lamaran telah terkirim dengan sukses. Setelah itu, melalui proses penilaian awal, pelamar yang terpilih akan menerima pemberitahuan bahwa mereka berhasil melanjutkan ke tahap selanjutnya. Proses wawancara akan dilakukan dengan cara yang transparan dan objektif, memberikan peluang kepada setiap pelamar untuk menunjukkan potensi dan keterampilan mereka. Pelamar yang diterima akan mendapatkan pemberitahuan resmi melalui aplikasi, sementara mereka yang tidak lolos akan menerima pemberitahuan penolakan yang memberikan feedback yang konstruktif. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan pengalaman seleksi yang terstruktur, adil, dan bermanfaat bagi semua pihak.



Melalui aplikasi ini, penulis berkomitmen untuk menciptakan proses seleksi yang efisien dan transparan. Tahapan pertama dimulai dengan pengajuan lamaran secara online, memastikan pelamar bahwa informasi mereka telah diterima dengan baik. Setelah itu, tahap pemilihan akan memberikan notifikasi kepada pelamar yang lolos, mengundang mereka untuk mengikuti tahap wawancara. Proses wawancara ini akan dilakukan secara objektif, memberikan peluang bagi setiap pelamar untuk menonjolkan potensi mereka. Pelamar yang berhasil akan mendapatkan pemberitahuan diterima melalui aplikasi yang telah dibuat, sementara pelamar yang tidak berhasil akan menerima pemberitahuan penolakan dengan catatan yang membantu mereka memahami area pengembangan. Dengan demikian, aplikasi ini dirancang untuk memberikan pengalaman seleksi yang transparan, adil, dan memberikan nilai tambah bagi perkembangan karier pelamar.

2.2.4. Alat Bantu Pengembangan dan Perancangan Sistem

Adapun alat bantu pengembangan dan perancangan sistem dalam penelitian ini adalah :

a. Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Yoga & Ardhana, 2021) Unified Modeling Language adalah sebuah sarana yang digunakan dalam pengembangan sistem yang berkelanjutan atau berorientasi objek. Dengan menggunakan UML, tahap perancangan sistem menjadi lebih mudah dipahami karena dapat divisualisasikan dalam bentuk diagram dan menjadi bahasa standar dalam penulisan rancangan perangkat lunak.

Dalam penelitian ini, digunakan activity diagram untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan saat ini. Menurut (Syarif & Nugraha, 2020) Diagram aktivitas atau activity diagram mengilustrasikan aliran kerja atau aktivitas suatu sistem, proses bisnis, atau menu pada perangkat lunak.

b. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut (Affrendi, 2021), Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah diagram yang menggunakan simbol-simbol notasi untuk menggambarkan aliran data dalam sistem.



Menurut (Kusuma Wardana, 2019) Pemodelan aplikasi web melalui data flow diagram (DFD) dapat digunakan sebagai landasan untuk merancang halaman-halaman dan menu-menu yang akan diimplementasikan dalam sistem. Hal ini akan memastikan bahwa struktur dan aliran data di dalam aplikasi dapat diatur dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, DFD juga membantu dalam memvisualisasikan proses-proses yang terjadi dalam sistem secara lebih jelas dan sistematis.

DFD digunakan secara luas untuk menggambarkan sistem yang ada atau sedang dikembangkan secara logika dan menggambarkan alur data mulai dari masukan hingga keluaran data. Diagram arus data memiliki beberapa tingkatan, dimulai dari diagram konteks yang memberikan gambaran umum tentang sistem atau batasan sistem, dari level 0 dikembangkan menjadi level 1 hingga sistem tergambar secara rinci. Deskripsi ini tidak terkait dengan perangkat keras, perangkat lunak, struktur data, atau organisasi file.

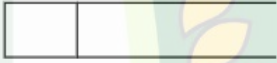
Menurut (Affrendi, 2021) beberapa *symbol* yang digunakan dalam pembuatan data *flow* diagram ini meliputi :

- a. *External entity* (kesatuan luar)
- b. *Data flow* (arus data)
- c. *Process* (proses)
- d. *Data store* (Penyimpanan Data)

Simbol yang digunakan pada DFD dapat dilihat pada tabel 2.2.

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

Tabel 2. 3 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Nama	Fungsi
	Simbol entitas eksternal	Digunakan untuk menunjukkan tempat asal <i>data</i>
	Simbol Proses	Digunakan untuk menunjukkan tugas atau proses yang dilakukan baik secara manual atau otomatis
	Simbol penyimpanan <i>data</i>	Digunakan untuk menunjukkan gudang informasi atau <i>data</i>
	Simbol arus <i>data</i>	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses

c. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut (Alifi et al., 2022) ERD adalah sebuah alat yang berguna dalam merancang model data relasional. Alat ini merepresentasikan struktur data dan informasi pada tingkat konseptual, logis, dan fisik sehingga dapat diimplementasikan pada basis data. Terdapat beberapa tools lain yang dapat digunakan untuk memodelkan data relasional seperti CRD, yang digunakan untuk mempresentasikan struktur data pada tingkat logis dan fisik; DDM yang digunakan pada tingkat logis UML-Class diagram yang digunakan pada tingkat konseptual; dan NoAM yang cenderung dapat diimplementasikan pada tingkat logis maupun fisik.

Berdasarkan refresi tersebut dapat disimpulkan bahwa ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah sebuah diagram yang digunakan untuk memodelkan hubungan antar entitas (*entity*) atau objek dalam suatu sistem informasi atau basis data. ERD berfungsi sebagai alat bantu dalam merancang dan memvisualisasikan struktur data pada tingkat konseptual, logis, dan fisik dari suatu sistem informasi atau basis data. ERD dapat membantu pengembang



atau desainer sistem informasi atau basis data untuk memahami relasi antar entitas dan menentukan kebutuhan data pada suatu sistem atau aplikasi.

beberapa *symbol* yang digunakan dalam pembuatan data *flow* diagram ini meliputi :

- a. *Entitas* (Entity)
- b. *Relationship* (Relasi)
- c. Attribute

Simbol yang digunakan pada ERD dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2. 4 Simbol *Entity Relatonshp Diagram*

No	Nama	Simbol	Fungsi
1	Entitas		Menunjukkan suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
2	Relasi		Menunjukan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
3	Atribut		Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>primary key</i> diberi garis bawah)
4	Atribut multi value		Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas yang lebih dari satu
5	Derived attribute		Suatu atribut yang dihitung atau berdasarkan atribut lain



d. Flowchart

Menurut (R.N., 2017), Flowchart program adalah representasi visual yang terperinci tentang langkah-langkah dalam menjalankan suatu proses program. Flowchart program dibangun berdasarkan pengembangan dari flowchart sistem. Terdapat dua jenis flowchart program yang umum digunakan. Pertama, Ada flowchart alur logika program yang berfungsi untuk mengilustrasikan setiap langkah dalam program komputer secara logis dan dipersiapkan oleh analis sistem. Kedua, terdapat flowchart terinci program komputer yang memberikan detail yang lebih lengkap tentang langkah-langkah dalam program tersebut.

Merujuk pada refresi tersebut dapat disimpulkan *flowchart* atau diagram alir adalah bentuk grafis yang digunakan untuk merepresentasikan alur suatu proses atau program. *Flowchart* dapat digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah dalam sebuah algoritma, alur kerja suatu organisasi atau departemen, atau alur dalam sebuah program komputer. *Flowchart* dapat membantu memudahkan pemahaman terhadap suatu proses atau sistem, sehingga dapat membantu dalam analisis, perbaikan, dan pengembangan sistem yang lebih baik. *Flowchart* umumnya terdiri dari bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran, serta menggunakan panah dan garis-garis untuk menggambarkan aliran data atau instruksi dari satu langkah ke langkah berikutnya. Adapun *symbol* program *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.4.

2.2.5. Aplikasi

Menurut (Munawar, 2019) Aplikasi adalah sebuah platform yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara elektronik di mana pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi tersebut. Salah satu cara untuk menerapkan aplikasi di sebuah perusahaan adalah dengan membangun sebuah aplikasi lowongan kerja berbasis web

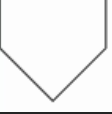
Menurut (Mahardika, 2020) Aplikasi merujuk pada kumpulan file seperti form, class, dan report yang dirancang untuk melakukan tugas-tugas yang berkaitan satu sama lain, seperti aplikasi penggajian, aplikasi aset tetap, dan sebagainya. Istilah aplikasi sendiri berasal dari kata application yang mengacu pada implementasi atau penggunaan suatu hal. Masih menurut (Mahardika, 2020)



Aplikasi merupakan sebuah perangkat lunak yang dirancang dengan tujuan tertentu, seperti pengolahan dokumen, pengaturan tampilan jendela, permainan (game), dan lain sebagainya.

Berdasarkan dua referensi tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah *platform* atau perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu yang berkaitan satu sama lain, seperti mengolah dokumen, permainan, penggajian, dan lain sebagainya. Aplikasi dapat berbasis web atau menggunakan *library* tertentu seperti ReactJS. Aplikasi juga dapat digunakan di berbagai bidang.

Tabel 2. 5 Simbol program *Flowchart*

SIMBOL	KETERANGAN
	Terminal, digunakan untuk menunjukan awal dan akhir dari program
	Preparation, digunakan untuk memberikan nilai awal pada suatu variable
	Simbol input/output mengindikasikan tahapan input atau output tanpa mempertimbangkan peralatan yang digunakan.
	Proses digunakan untuk pengolahan aritmatika dan pemindahan data
	Keputusan, digunakan untuk mewakili operasi perbandingan logika
	Simbol flow yaitu menyatakan jalannya arus suatu proses
	Proses terdefinisi, digunakan untuk proses yang detailnya dijelaskan terpisah
	Penghubung digunakan untuk menandai hubungan antara aliran proses yang terputus tetapi masih berada dalam halaman yang sama
	Penghubung ke halaman lain digunakan untuk mengindikasikan hubungan antara aliran proses yang terputus tetapi masih berada dalam halaman yang berbeda.

2.2.6. Software Pendukung

Adapun *software* pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. NextJS

Menurut halaman resmi *NextJS*, *Next.js* adalah sebuah *framework React* yang memungkinkan pengembangan aplikasi web dengan fitur *Server-Side Rendering* (SSR) dan *Static Site Generation* (SSG). Dengan *routing* yang konvensional, API Routes, dan dukungan *Hot Module Replacement* (HMR), *Next.js* menyederhanakan pengembangan *frontend* dan *backend* dalam satu proyek. Fitur otomatis pemisahan kode (*code splitting*) membantu meningkatkan performa dengan hanya memuat kode yang diperlukan untuk setiap halaman. Dengan popularitasnya dalam ekosistem *React*, *Next.js* terus berkembang dan memberikan pembaruan reguler untuk memenuhi kebutuhan pengembangan web modern.

Berdasarkan uraian diatas terdapat library *ReactJs*, Menurut (Bhalla et al., 2020) *react* adalah *ReactJS is JavaScript library which is conveyed to create documentation, following is the definition React is a library for building secluded UIs*. Jika diartikan kurang lebih merupakan *ReactJS* adalah sebuah pustaka *JavaScript* yang digunakan untuk membuat komponen *user interface* yang dapat digunakan kembali. Menurut dokumentasi resmi *React*, berikut adalah definisinya: *React* adalah sebuah library untuk membangun *user interface* modular.

Menurut (Nasution, 2021) *react* adalah *open-source library JavaScript* deklaratif, efisien, dan fleksibel untuk membangun antarmuka pengguna. Masih menurut (Nasution, 2021) *React* memungkinkan untuk membuat *user interface* yang kompleks dengan set kode kecil yang terisolasi yang disebut komponen.

Menurut (Nursaid et al., 2020), *react JS* adalah sebuah *framework open source* yang menggunakan pustaka *javascript* untuk membangun antarmuka pengguna. *React* umumnya digunakan untuk mengembangkan aplikasi satu halaman *single-page* dan aplikasi mobile. Kerangka kerja ini memiliki keunggulan dalam memberikan kecepatan, kemudahan penggunaan, dan skalabilitas pada aplikasi yang dibangun dengan *ReactJS*.



Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa *Next.js* adalah framework React yang menyediakan fitur-fitur seperti *Server-Side Rendering* (SSR) dan *Static Site Generation* (SSG), serta memiliki kemudahan penggunaan dengan *routing* konvensional, API Routes, dan *Hot Module Replacement* (HMR). *Next.js* juga menawarkan fitur pemisahan kode otomatis untuk meningkatkan performa aplikasi dengan memuat hanya kode yang diperlukan untuk setiap halaman. Dalam konteks *ReactJs*, *React* adalah sebuah library JavaScript untuk membangun antarmuka pengguna modular, yang dapat digunakan secara efisien dalam pembuatan komponen user interface yang dapat digunakan kembali. *React* juga didefinisikan sebagai library JavaScript deklaratif, efisien, dan fleksibel untuk membangun antarmuka pengguna kompleks dengan menggunakan komponen-komponen kecil dan terisolasi. Keseluruhan, baik *Next.js* maupun *ReactJs* memiliki tujuan mempermudah pengembangan aplikasi *web modern* dengan pendekatan yang modular dan efisien.

2. Firebase

Mengutip dari website resmi *firebase*, *Firebase* adalah platform pengembangan aplikasi mobile dan web yang menyediakan berbagai layanan, termasuk database, otentikasi pengguna, hosting, dan layanan *cloud* lainnya. *Firebase* memungkinkan pengembang untuk membangun aplikasi dengan lebih cepat tanpa harus khawatir tentang manajemen infrastruktur, karena sebagian besar layanan yang disediakan sudah di-host dan dikelola oleh *Firebase*. Salah satu keunggulan utama *Firebase* adalah kemampuannya untuk mendukung aplikasi dengan data real-time melalui database NoSQL-nya, *Firebase Realtime Database*.

Menurut (Suryaningrat et al., 2021) *Firebase* bisa digunakan sebagai tempat penyimpanan data berbasis dokumen dan merupakan salah satu platform yang dibuat oleh Google. *Firebase* menggunakan konsep BaaS (*backend as a service*) untuk mendukung aplikasi dengan data real-time.

Menurut (Sharma & Dand, 2019) *Firebase has become increasingly popular over the past couple of years. Major application companies have adopted it due its perfect fit with agile development.* Jika diartikan kurang lebih



merupakan Firebase semakin populer dalam beberapa tahun terakhir. Perusahaan aplikasi besar mengadopsinya karena sempurna digunakan dengan pengembangan yang fleksibel.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan *Firestore* adalah *platform* pengembangan aplikasi mobile dan web yang menyediakan berbagai layanan seperti database, otentikasi pengguna, hosting, dan layanan *cloud*. Pengembang dapat membangun aplikasi lebih cepat tanpa khawatir tentang manajemen infrastruktur karena *Firestore* menyediakan layanan yang di-host dan dikelola secara otomatis. Keunggulan utama *Firestore* terletak pada kemampuannya mendukung aplikasi dengan data real-time melalui *Firestore Realtime Database*, dan ini telah membuatnya semakin populer dalam beberapa tahun terakhir, khususnya diadopsi oleh perusahaan besar karena kesesuaiannya dengan pengembangan yang fleksibel. Selain itu, *Firestore* dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan data berbasis dokumen dengan konsep *BaaS (backend as a service)* untuk mendukung aplikasi dengan data *real-time*.

3. NodeJS

Menurut (Nasution, 2021) *Node JS* adalah *runtime JavaScript* berbasis peristiwa *asinkron*, dimana dirancang khusus untuk membangun aplikasi jaringan yang dapat dikembangkan secara *scalable*. Masih Menurut (Nasution, 2021) *Node JS* melakukan proses pengkompilan dan eksekusi kode *JavaScript* pada sisi server. Dengan begitu, *JavaScript* tidak hanya digunakan sebagai bahasa pemrograman pada sisi klien, tetapi juga sebagai alternatif yang layak untuk pengembangan pada sisi server.

Menurut (Pant et al., 2022) *NodeJS is a JavaScript runtime built on Chrome's V8 JavaScript engine) would be used in this research. NodeJS is a JavaScript runtime built on Chrome's V8 JavaScript engine) would be used in this research. NodeJS provides us with many packages just like python programming language provide libraries like NodeJS provides us with many packages just like python programming language provide libraries like Tensorflow, Keras for tasks like machine learning, image recognition, etc.* Jika diartikan kurang lebih merupakan *NodeJS* adalah sebuah runtime *JavaScript* yang dibangun di atas mesin *JavaScript V8* dari *Chrome* *NodeJS* menyediakan

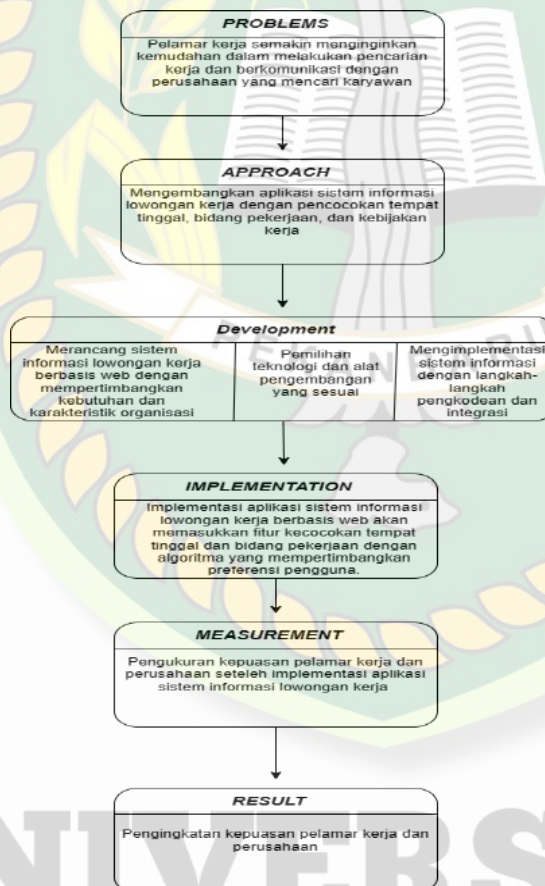


banyak paket seperti halnya bahasa pemrograman Python menyediakan perpustakaan seperti TensorFlow, Keras untuk tugas seperti pembelajaran mesin, pengenalan gambar, dan sebagainya.

Menurut (Nurul Susilo, 2022) Node.js adalah *platform* yang menggunakan mesin JavaScript V8 milik Google untuk *browser* Chrome. Dengan Node.js, bahasa JavaScript dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi pada sisi server maupun klien. Dalam pengembangan aplikasi web menggunakan Node.js, komponen-komponen dapat ditempatkan dalam satu wadah untuk memudahkan pengelolaan.

2.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat seperti gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tinjauan Tempat Penelitian

3.1.1. Sejarah Tempat Penelitian

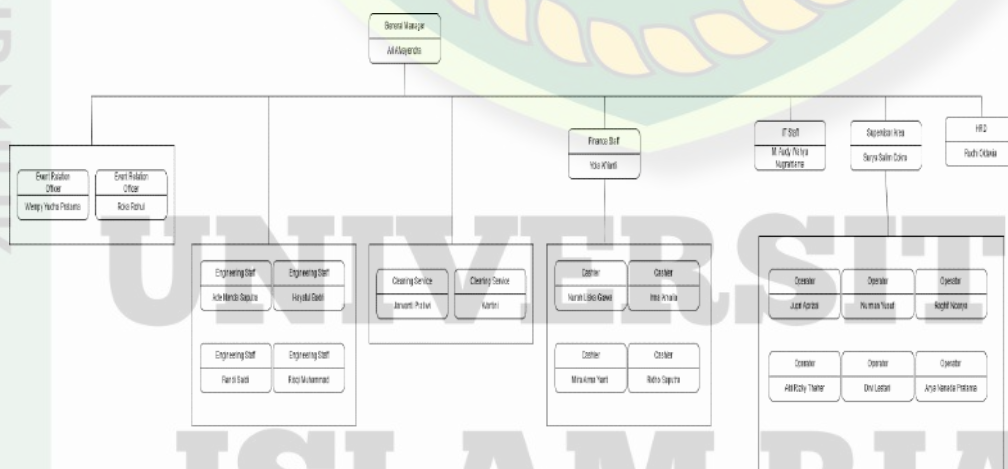
Pada awalnya, Trans Studio Mini Pekanbaru adalah bagian dari kompleks hiburan yang lebih besar bernama Trans Studio Pekanbaru. Trans Studio Pekanbaru sendiri merupakan proyek dari CT Corp, sebuah perusahaan yang didirikan oleh Chairul Tanjung, seorang pengusaha terkemuka di Indonesia.

Trans Studio Mini Pekanbaru adalah wahana hiburan dalam skala mini yang dibangun untuk memberikan pengalaman bermain dan berlibur kepada masyarakat Pekanbaru dan sekitarnya. Taman hiburan ini dirancang sebagai versi lebih kecil dari Trans Studio yang lebih besar yang terdapat di kota-kota lain di Indonesia, seperti Trans Studio Makassar dan Trans Studio Bandung.

Dibuka pada tahun 2017, Trans Studio Mini Pekanbaru menawarkan berbagai wahana permainan dan atraksi yang dirancang untuk menghibur pengunjung dari berbagai usia. Meskipun ukurannya lebih kecil, taman hiburan ini tetap menyajikan atmosfer yang menyenangkan dan beragam hiburan.

3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi

Berikut ini adalah gambaran struktur organisasi Trans Studio Mini Pekanbaru yang dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Tran Studio Mini Pekanbaru
(Sumber: *office* Trans Studio Mini Pekanbaru Lt 3)

3.2. Metode Penelitian

3.2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh informasi yang relevan dengan penelitian, penulis melakukan proses pengumpulan data yang mencakup latar belakang penelitian, dasar teori, metode penelitian, serta pembahasan. Penulis menggunakan berbagai metode pengumpulan data, seperti studi pustaka, wawancara, dan observasi, guna mendukung keabsahan dan keakuratan penelitian ini.

1. Studi Pustaka

Dalam rangka menyusun tugas akhir ini, data dikumpulkan melalui penelusuran dan studi dari berbagai sumber yang relevan dengan permasalahan yang sedang diteliti. Sumber-sumber tersebut meliputi internet, buku, jurnal ilmiah, serta bahan bacaan lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan. Sebagai contoh, dalam jurnal penelitian yang dilakukan oleh (Sabda Lesmana et al., 2020) yang terdapat informasi yang mendukung penelitian ini.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data melalui wawancara adalah proses komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber, di mana pertanyaan dan respons diberikan secara langsung dalam pertemuan tatap muka. Dalam era teknologi yang terus berkembang, metode wawancara juga dapat dilakukan melalui media lain seperti telepon atau email.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan wawancara kepada sejumlah karyawan di divisi daily worker Trans Studio Mini Pekanbaru untuk memperoleh informasi mengenai sumber informasi pekerjaan yang mereka dapatkan serta kesesuaian pekerjaan tersebut dengan minat mereka.

3. Observasi

Metode observasi digunakan dalam pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara langsung di media sosial Instagram dengan akun lokerriau123 objek yang diteliti. Berdasarkan hasil observasi di media sosial, penulis menemukan bahwa masih terdapat banyak pencari kerja yang mengalami kesulitan dalam mencari pekerjaan yang sesuai dengan bidang keahlian mereka.



3.3. Alat dan Bahan Penelitian

3.3.1. Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi lowongan kerja yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Prosesor AMD Ryzen 3 53000U with Raden Graphics 2.60 GHz
2. SSD 512 GB
3. RAM 8 GB

3.3.2. Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi lowongan kerja yang dibangun adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi : *Windows* 10 64-bit
2. Bahasa Pemograman : Javascript
3. *Library* : React
4. *Framework* : Nextjs
5. *Database* : firebase
6. *Aplikasi desain logika program* : draw.io
7. *Text editor*: Visual Studio Code

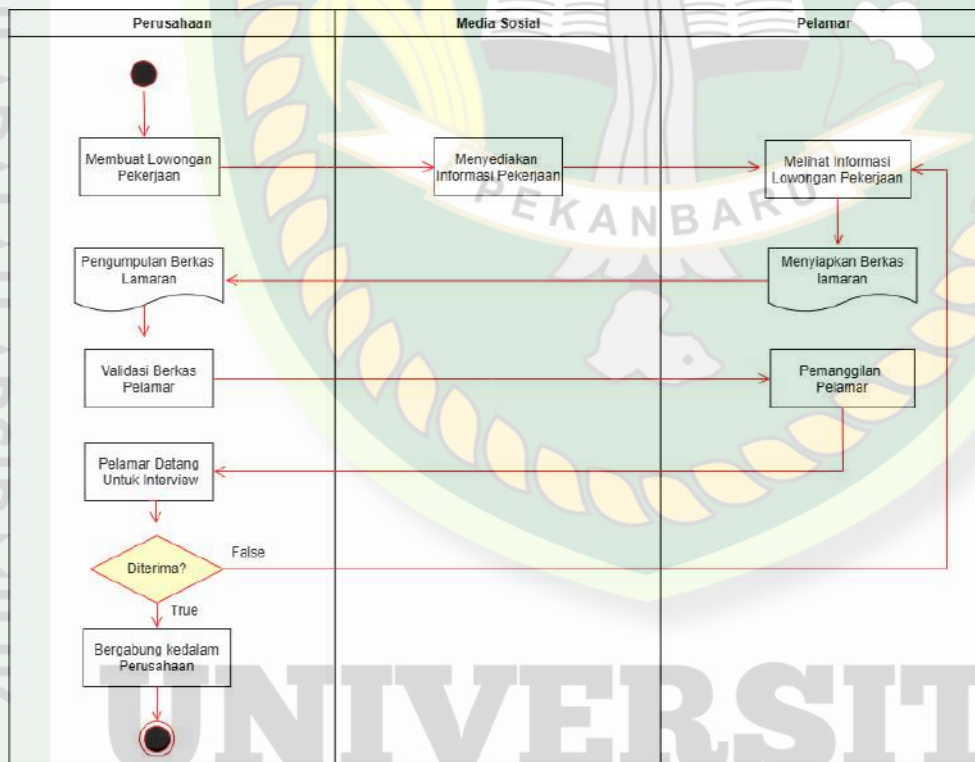
3.4. Analisis Sistem yang Berjalan

Banyak pelamar yang telah menyelesaikan pendidikan menengah masih cenderung mencari informasi lowongan kerja dengan cara mengunjungi langsung perusahaan yang mengiklankan pekerjaan atau menggunakan media sosial seperti Facebook dan Instagram sebagai sumber informasi lowongan kerja. Analisis sistem yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar 3.2.

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Sebuah perusahaan mengumumkan kebutuhan akan tenaga kerja baru.
2. Sosial media mengumumkan adanya lowongan pekerjaan yang dibutuhkan oleh sebuah perusahaan dalam rangka memenuhi kebutuhan tenaga kerjanya.
3. Pelamar memperoleh informasi mengenai lowongan pekerjaan yang telah disebarkan melalui media sosial.

4. Pelamar mempersiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk memenuhi persyaratan dalam lowongan pekerjaan.
5. Pelamar mengantarkan berkas persyaratan ke perusahaan yang sedang membuka lowongan pekerjaan.
6. Perusahaan melakukan verifikasi terhadap dokumen persyaratan pelamar sebagai langkah untuk melanjutkan tahap seleksi selanjutnya.
7. Setelah berkas pelamar memenuhi persyaratan lowongan pekerjaan, pelamar akan diundang untuk menjalani proses wawancara sebagai langkah selanjutnya.
8. Setelah itu, pelamar akan menjalani sesi wawancara dengan pihak perusahaan. Jika pelamar berhasil melewati tahap wawancara, ia akan diterima dan bergabung dengan perusahaan. Namun, jika pelamar tidak lolos dalam tahap wawancara, ia akan melanjutkan pencarian lowongan pekerjaan di tempat lain.

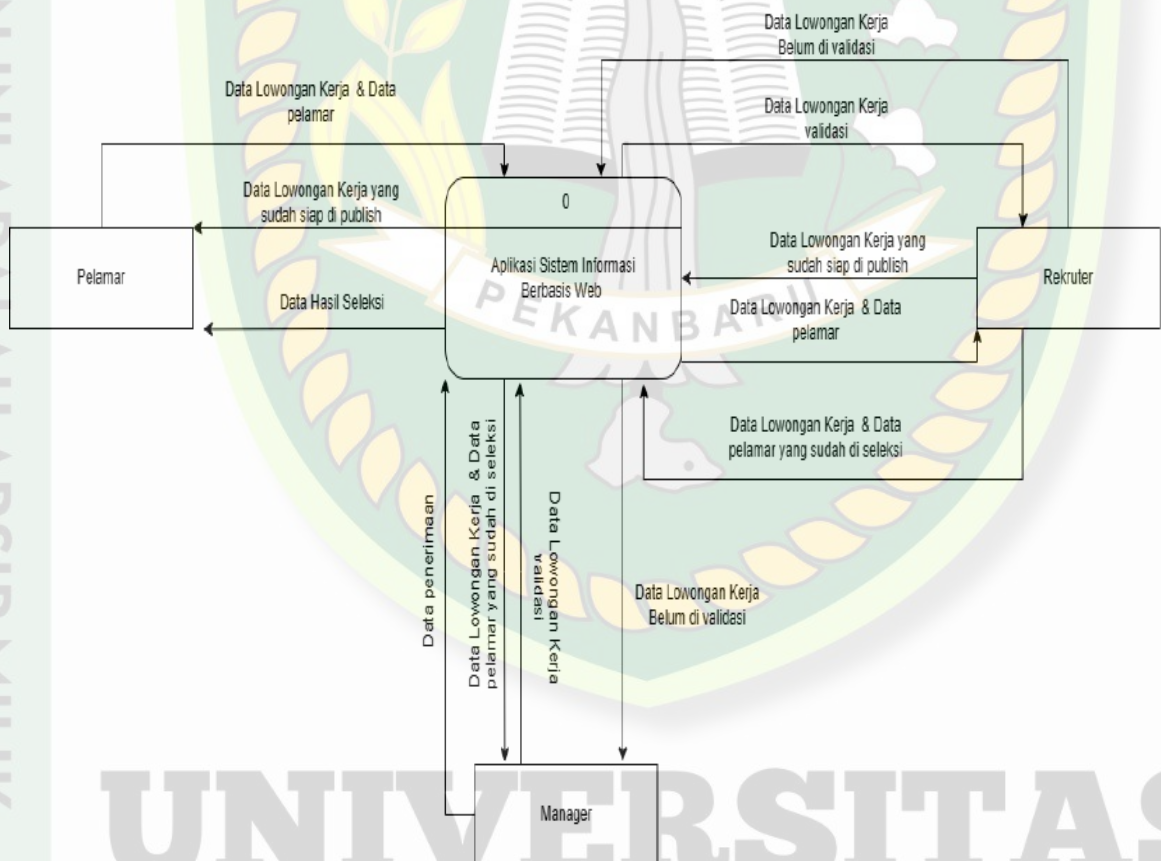


Gambar 3. 2 Analisa Sistem yang Berjalan

3.5. Analisis Kebutuhan Sistem

3.5.1. Context Diagram

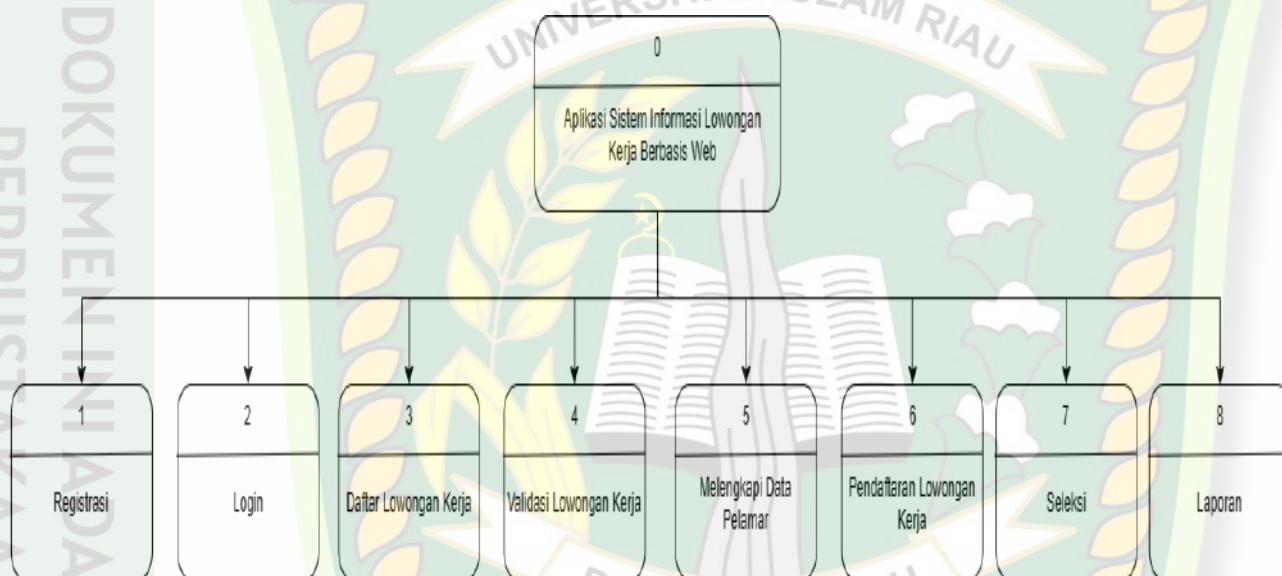
Diagram konteks adalah representasi grafis dari sistem yang mencakup satu proses utama dan menggambarkan hubungan antara sistem tersebut dengan entitas eksternal yang berinteraksi dengannya. Diagram ini adalah level tertinggi dalam Diagram Aliran Data (DFD) dan memberikan gambaran keseluruhan tentang input ke sistem dan output dari sistem tersebut. Dalam diagram konteks, hanya terdapat satu proses yang mewakili sistem yang sedang dianalisis. Selain itu, tidak diperbolehkan adanya simpanan data (*store*) dalam diagram konteks, fokusnya adalah pada aliran data antara sistem dan entitas eksternal. Adapun *context diagram* pada Aplikasi Sistem informasi lowongan kerja studi kasus Trans Studio Mini Pekanbaru yang akan dibangun bisa dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Context Diagram Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web

3.5.2. Hierarchy Chart

Hierarchy Chart merupakan representasi visual dari sistem beserta sub-sistem yang menjelaskan proses-proses yang ada dalam sistem utama. Sub-Sistem tersebut berada dalam lingkup sistem utama dan saling terhubung satu sama lain. Perbedaan antara sub-sistem tersebut terletak pada Tingkat proses yang dilakukan oleh masing-masing sub-sistem. *Hierarchy chart* sistem yang akan dibangun bisa dilihat pada gambar 3.4.

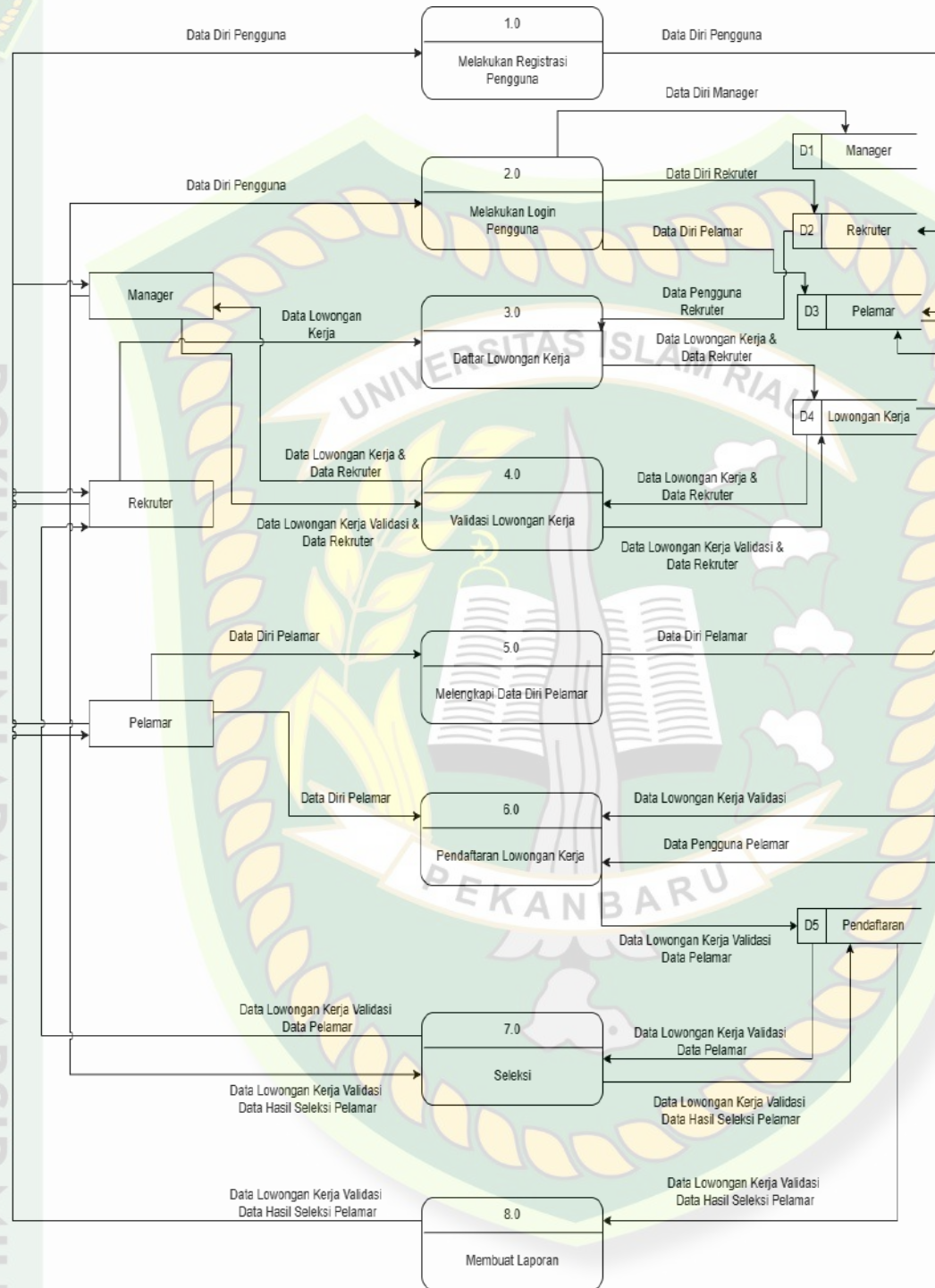


Gambar 3. 4 *Hierarchy Chart* Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web

3.5.3. Data Flow Diagram (DFD)

1. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi visual yang mengilustrasikan alur data atau proses secara menyeluruh dalam suatu sistem, dalam DFD, proses-proses yang ada digambarkan menggunakan simbol-simbol khusus yang memiliki makna tertentu. DFD Level 0 sistem yang akan dibuat dapat dilihat seperti gambar 3.5.



Gambar 3.5 DFD Level 0 Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web di Trans Studio Mini Pekanbaru

Gambar 3.5 merupakan DFD level 0 aplikasi sistem informasi lowongan kerja yang akan dibuat. Dalam sistem terdapat tiga user, yaitu manager, rekruter, dan pelamar. Secara umum, sistem ini terdapat tujuh proses utama, berikut penjelasannya:



1. Proses registrasi pengguna Dimana user rekruter dan pelamar melakukan registrasi untuk user rekruter dan pelamar, Dimana user rekruter serta pelamar memberikan data berupa username, email dan password.
2. Proses login pengguna dimana user manager, rekruter, dan pelamar melakukan login dengan memasukkan email dan password di halaman login.
3. Proses daftar lowongan kerja dimana user rekruter melakukan pembukaan lowongan kerja dengan kriteria yang di cari.
4. Proses validasi lowongan kerja dimana user manager memvalidasi lowongan kerja yang telah di buat oleh user rekruter.
5. Proses melengkapi data user pelamar Dimana user pelamar melengkapi data seperti nama lengkap, riwayat pendidikan, riwayat pekerjaan dan lain-lain.
6. Proses pendaftaran lowongan kerja adalah tahapan yang dilakukan pelamar untuk mendaftar lowongan kerja yang telah tersedia di aplikasi lowongan kerja.
7. Proses seleksi adalah tahapan yang dilakukan untuk memilih calon pelamar yang akan mendaftar pada salah satu lowongan kerja yang telah dibuka oleh pengguna rekruter.
8. Proses pelaporan adalah tahapan yang dilakukan untuk memberikan informasi kepada user manager mengenai lowongan kerja dan pelamar yang telah melewati seleksi dari pihak rekruter. User pelamar akan menerima informasi mengenai hasil seleksi tersebut.

3.6. Desain

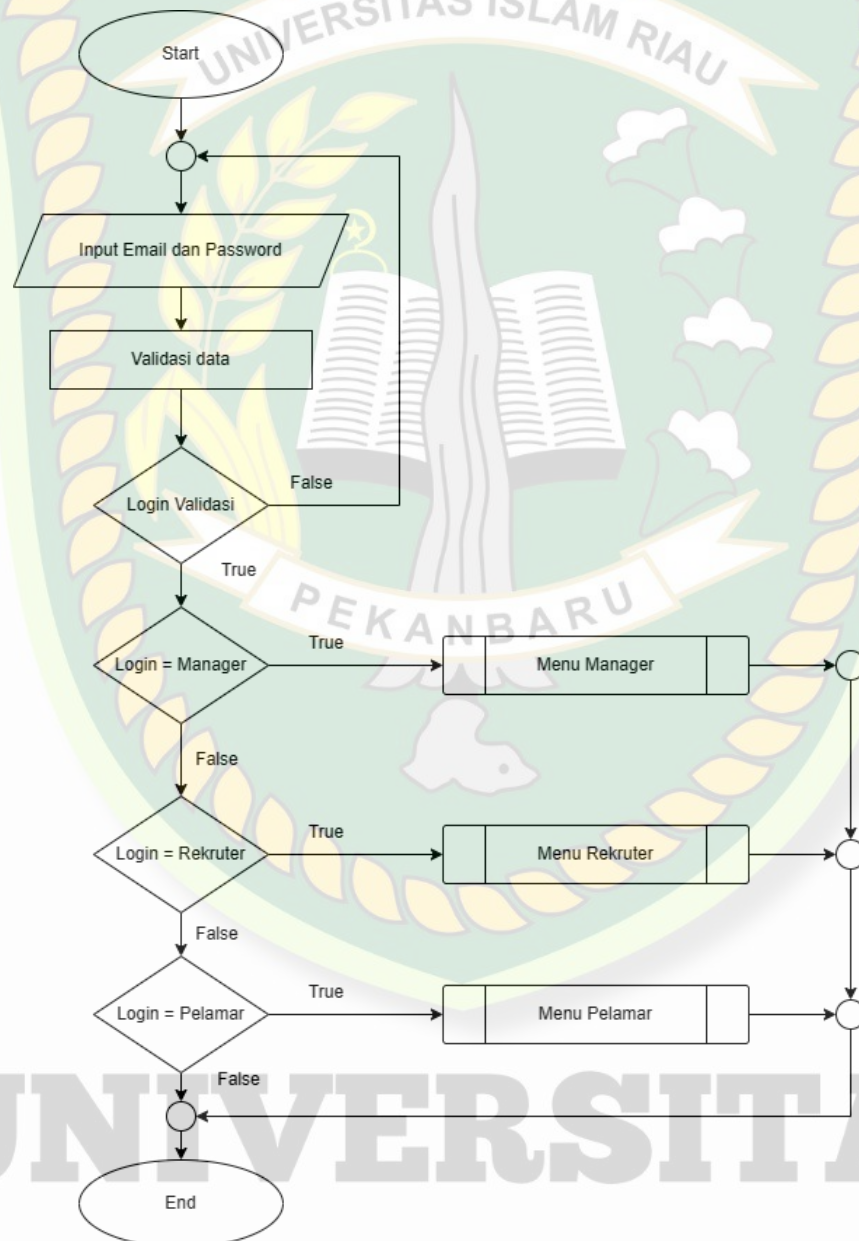
3.6.1. Program *Flowchart*

Berikut ini adalah *flowchart* yang menunjukkan sistem lowongan kerja, memperlihatkan langkah-langkah dan alur informasi yang terjadi dalam sistem tersebut. *Flowchart* tersebut untuk gambaran visual tentang bagaimana sistem lowongan kerja beroperasi dan bagaimana aliran kerja di dalamnya.

1. Program *Flowchart* Login

Flowchart login adalah sebuah representasi yang menggambarkan proses langkah demi langkah saat pengguna melakukan login ke dalam

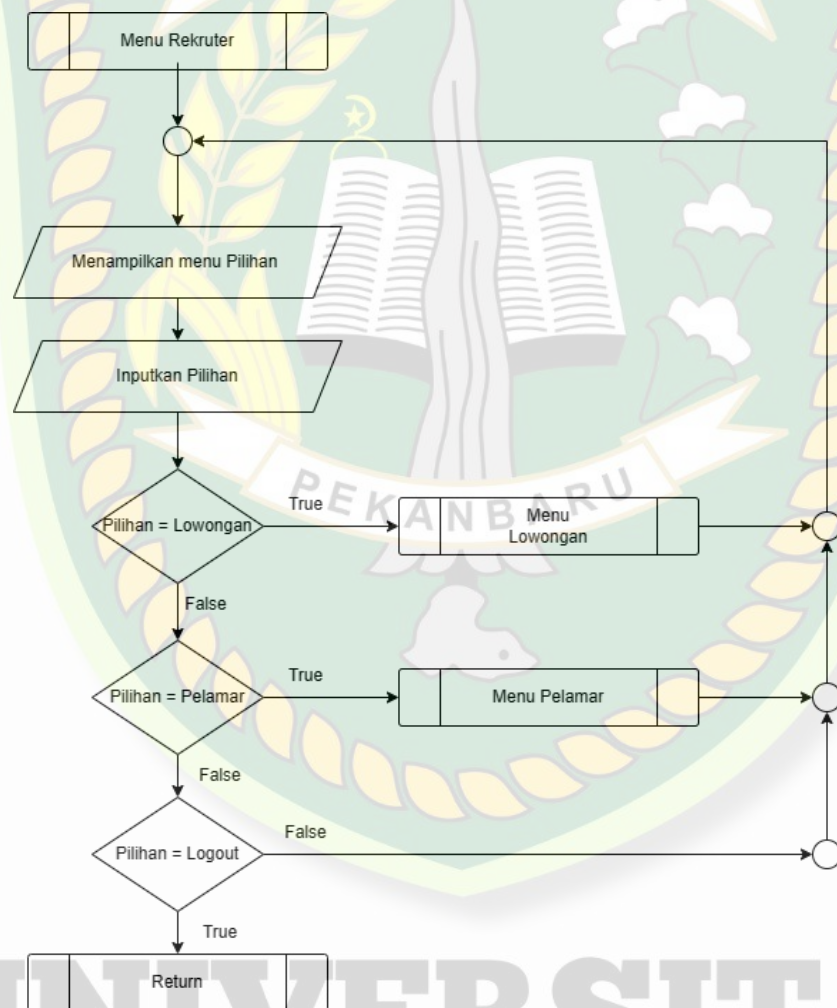
sistem. Pada menu login, baik manager maupun pengguna harus memasukkan email dan *password*. Jika data yang dimasukkan tidak sesuai, maka login akan gagal dan pengguna akan diminta untuk memasukkan Kembali email dan password yang benar. Namun jika data yang dimasukkan benar, pengguna akan diarahkan ke menu utama. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Program *Flowchart* Login

2. Program *Flowchart* Menu Utama Rekruter

Flowchart menu utama rekruter adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu ketika pengguna berhasil melakukan login sebagai rekruter. Setelah login, pengguna akan diarahkan ke bahalam utama tersebut, rekruter memiliki opsi untuk memperbarui profil mereka, membuat lowongan pekerjaan, dan melakukan percakapan terhadap pelamar pekerjaan yang sesuai untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.7.

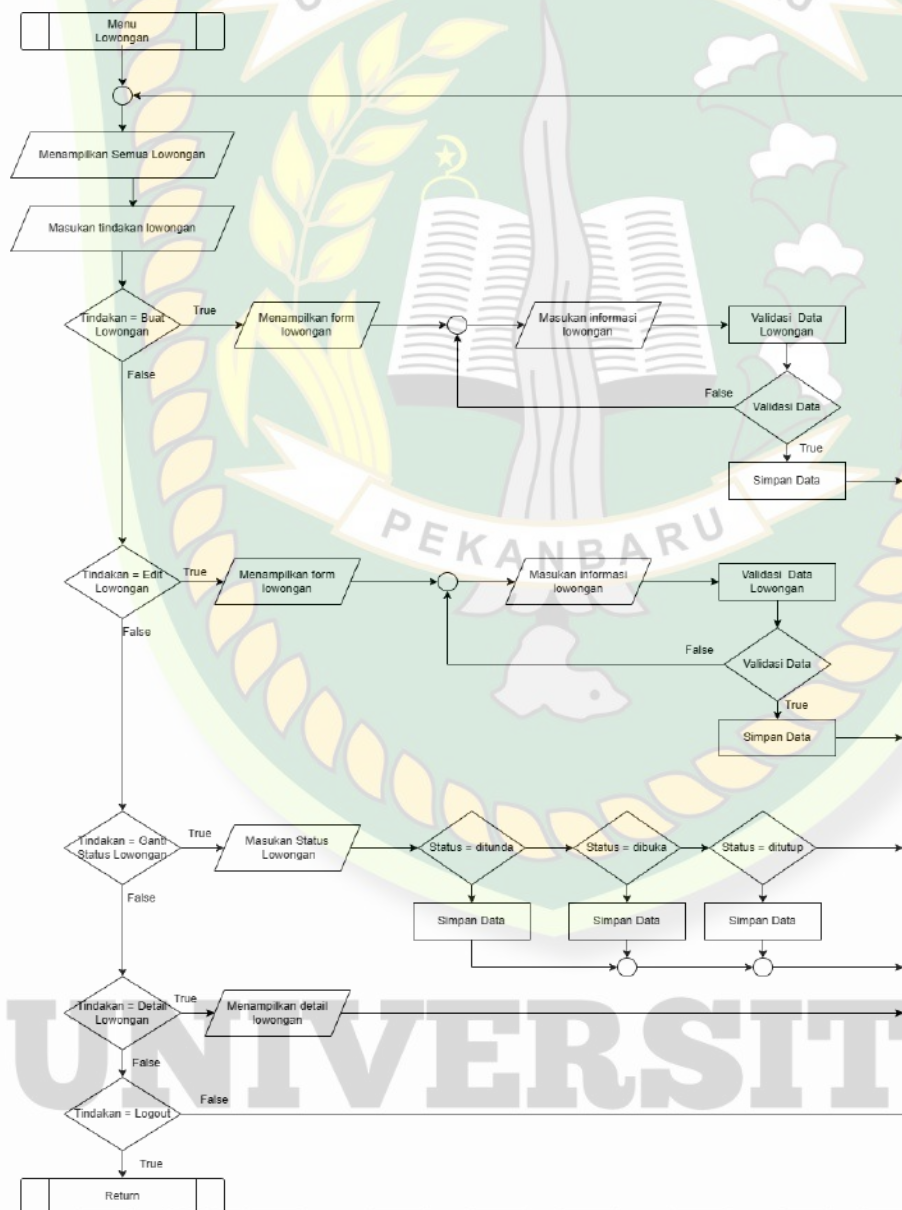


Gambar 3. 7 Program *Flowchart* Menu Utama Rekruter

Menu utama rekruter dapat dipecah menjadi dua *sub-flowchart* yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Program Flowchart Menu Lowongan

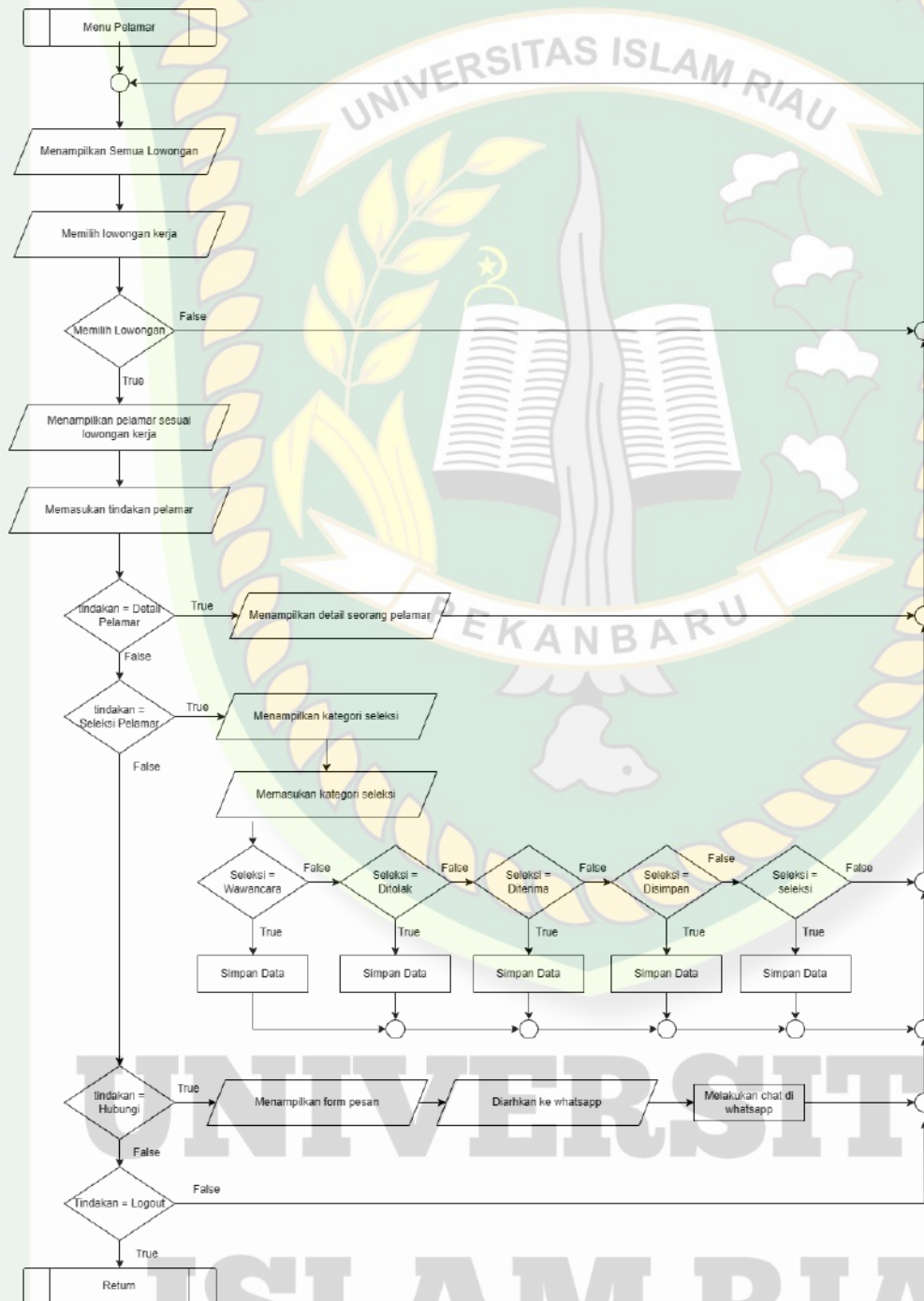
Flowchart menu lowongan adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama ketika pengguna melakukan pemilihan menu lowongan. Menu lowongan merupakan menu untuk membuat lowongan pekerjaan dan untuk melihat informasi lowongan kerja yang telah di validasi, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3. 8 Program Flowchart Menu Lowongan Rekruter

b. Program *Flowchart* Menu Pelamar Rekruter

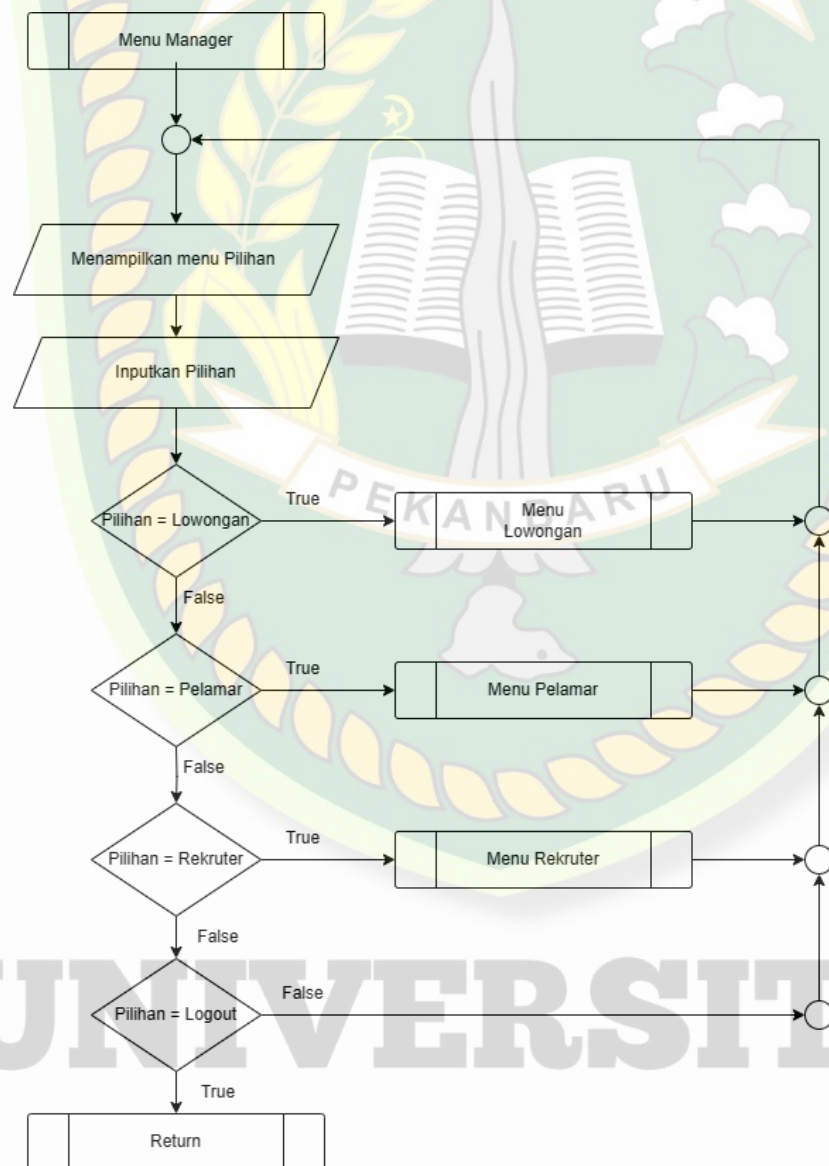
Flowchart menu pelamar rekruter adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama ketika pengguna melakukan pemilihan menu pelamar. Menu pelamar merupakan menu untuk memilih pelamar yang sesuai kriteria lowongan pekerjaan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3. 9 Program *Flowchart* Menu Pelamar Rekruter

3. Program *Flowchart* Menu Utama Manager

Flowchart menu utama manager adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu ketika pengguna berhasil melakukan login sebagai manager. Setelah login, pengguna akan diarahkan ke halaman utama manager. Di dalam halaman utama tersebut, manager memiliki opsi untuk mengolah data rekruter, mengolah data pelamar dan memvalidasi lowongan pekerjaan yang sesuai. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.10.

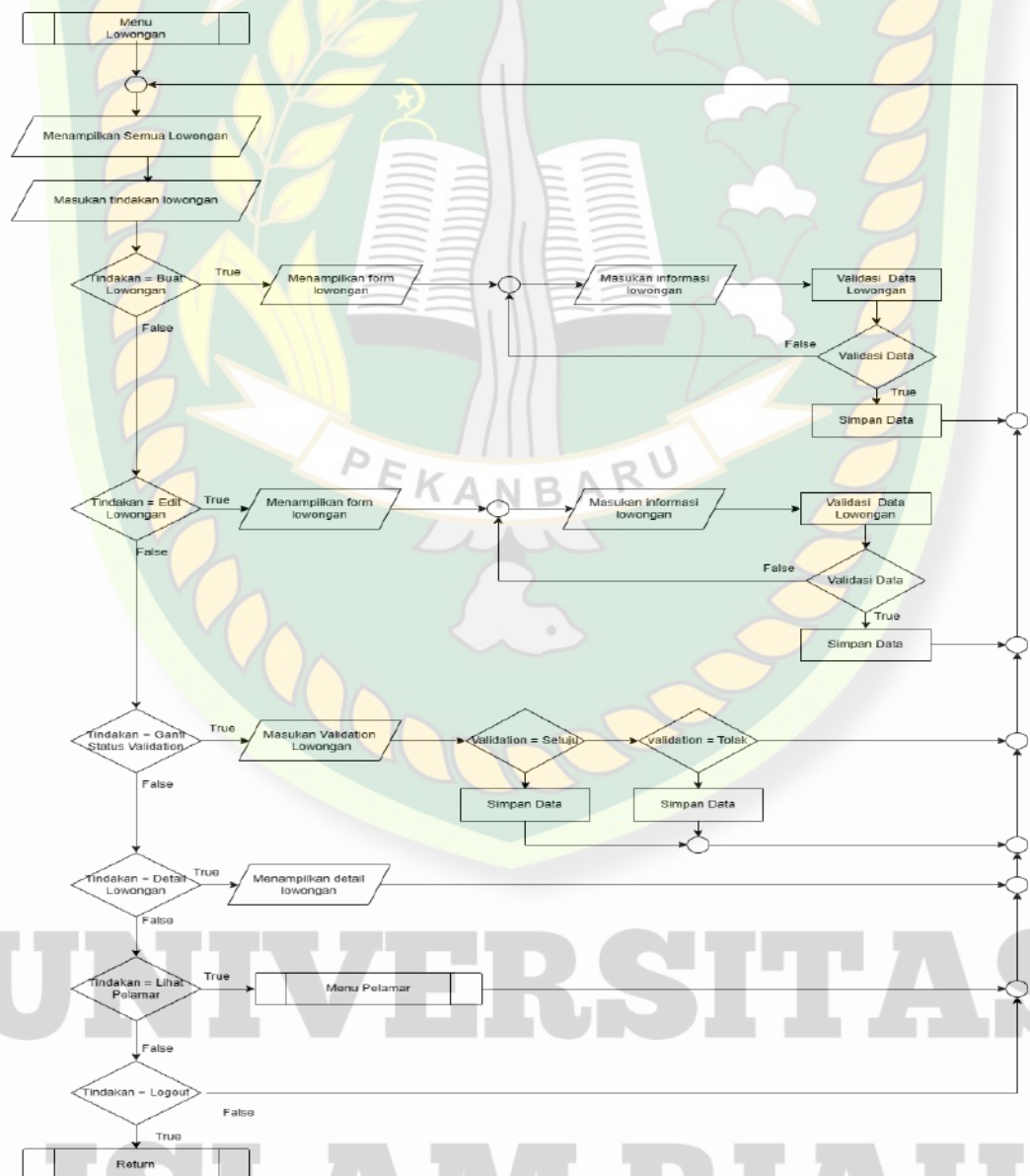


Gambar 3. 10 Program *Flowchart* Menu Utama Manager

Menu utama manager dapat dipecah menjadi tiga sub-*flowchart* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Program *Flowchart* Menu Lowongan Manager

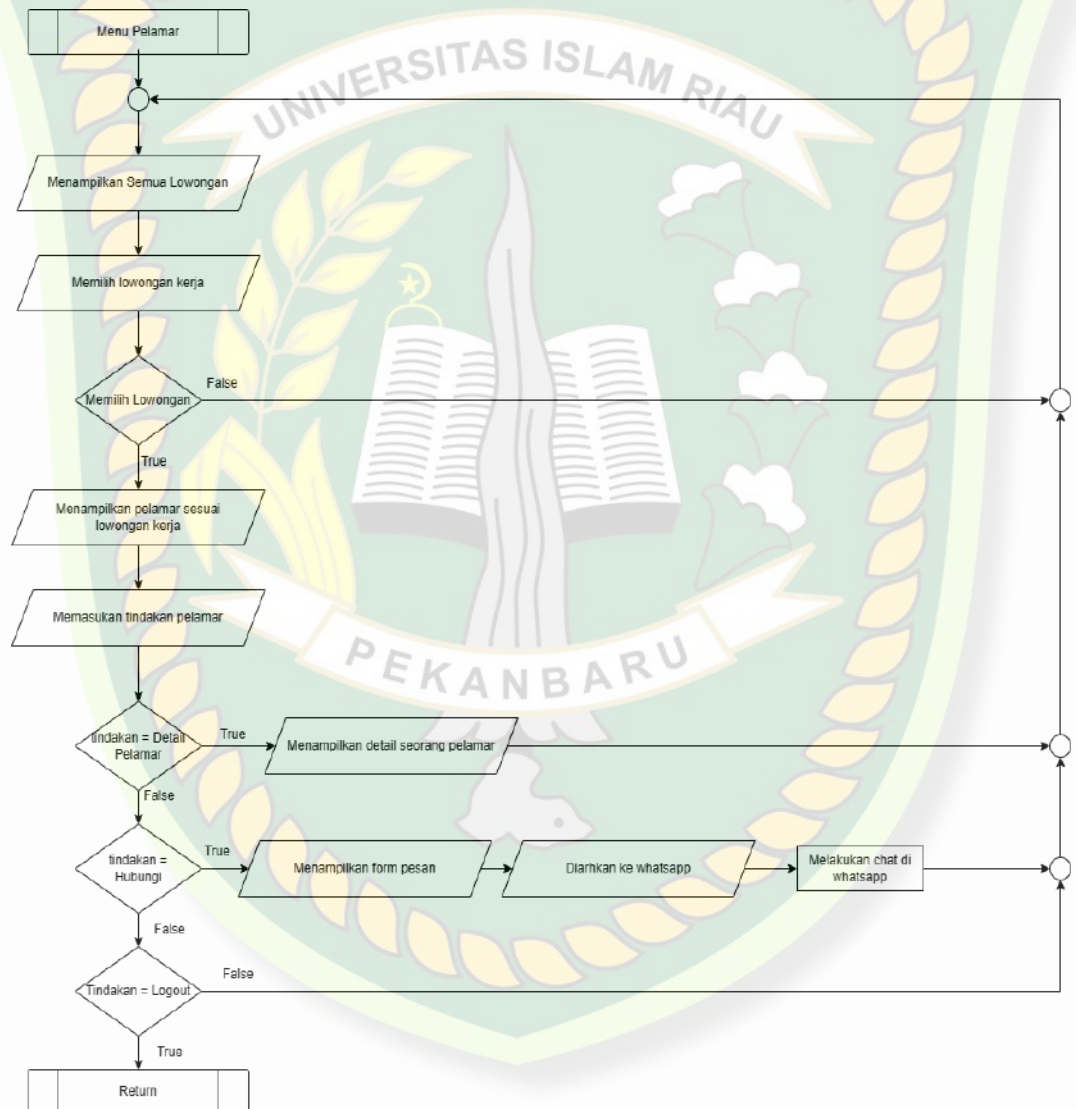
Flowchart menu lowongan manager adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama manager ketika pengguna melakukan pemilihan menu lowongan. Menu lowongan merupakan menu untuk memvalidasi lowongan pekerjaan dan melihat lowongan pekerjaan yang ada. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3. 11 Program *Flowchart* Menu Lowongan Manager

b. Program Flowchart Menu Pelamar Manager

Program *flowchart* menu pelamar adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama ketika pengguna melakukan pemilihan menu pelamar. Menu Pelamar merupakan menu untuk melihat detail pelamar, Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.12.

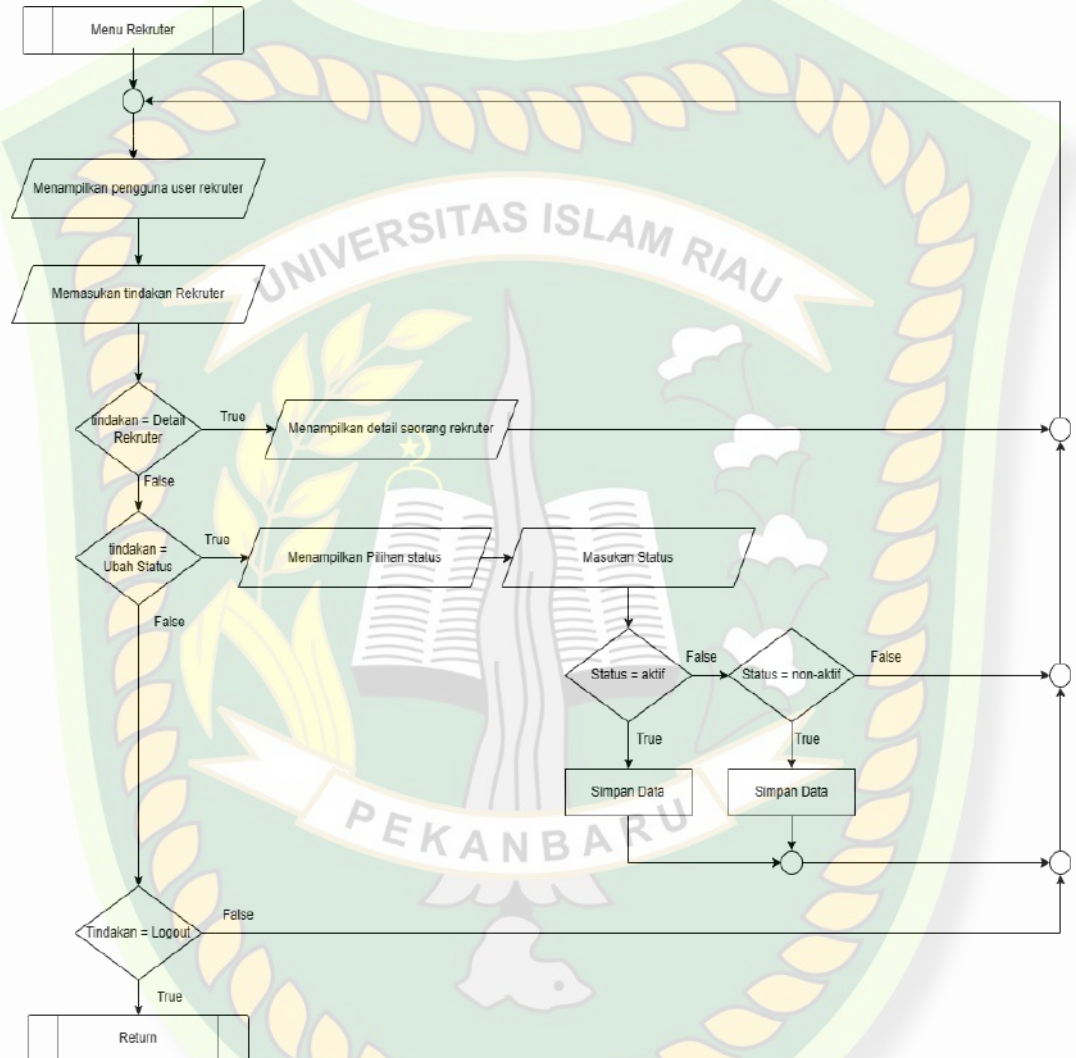


Gambar 3. 12 Program *Flowchart* Menu Pelamar Manager

c. Program *Flowchart* Menu Rekruter Manager

Flowchart halaman menu rekruter adalah representasi visual yang digunakan untuk menjelaskan alur kerja dan komponen yang terdapat dalam halaman rekruter pada manager. *Flowchart* ini memberikan

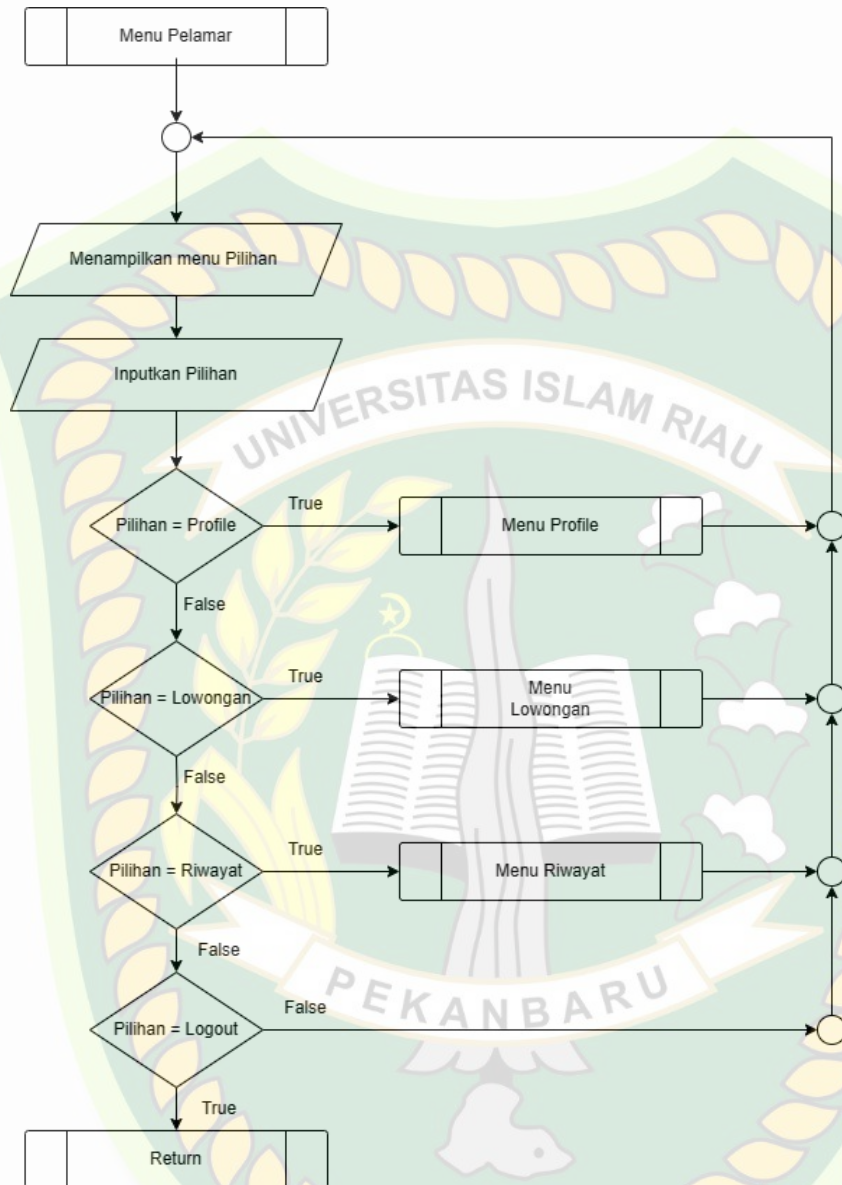
gambaran tentang bagaimana manager berinteraksi dengan halaman rekruter dan item-item yang ada didalamnya. Dapat dilihat pada gambar 3.13.



Gambar 3. 13 Program *Flowchart* Menu Rekruter Manager

4. Program *Flowchart* Menu Utama Pelamar

Flowchart menu utama pelamar, adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu ketika pengguna berhasil melakukan login sebagai pelamar. Setelah login, pengguna akan diarahkan ke halaman utama pelamar. Di dalam halaman utama tersebut, pelamar memiliki opsi untuk memperbarui profil mereka, mencari pekerjaan dan melihat riwayat lamaran terhadap lowongan pekerjaan yang sesuai. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.14.

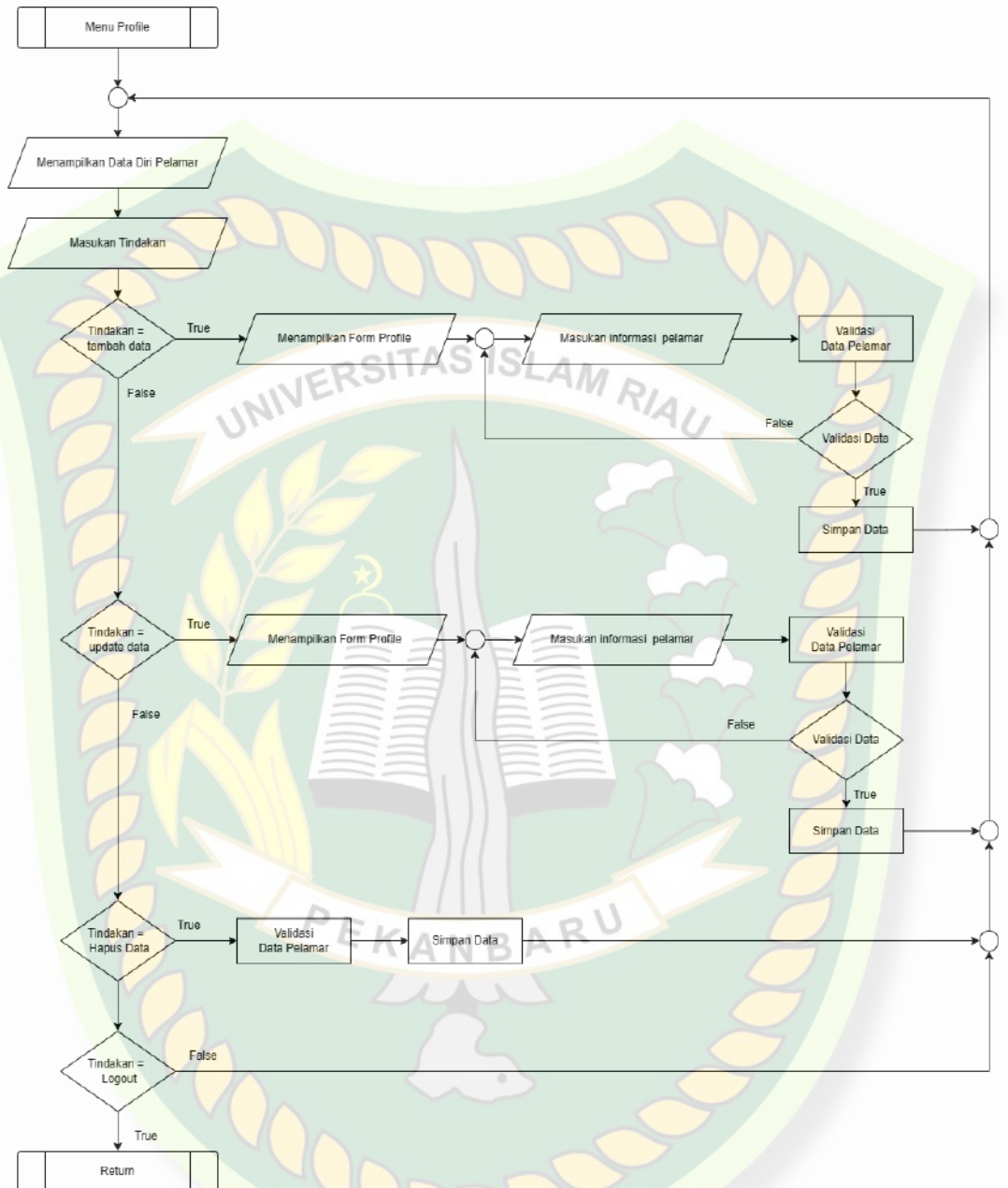


Gambar 3. 14 Program *Flowchart* Menu Utama Pelamar

Menu utama manager dapat dipecah menjadi tiga sub-*flowchart* yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Program *Flowchart* Menu Profile Pelamar

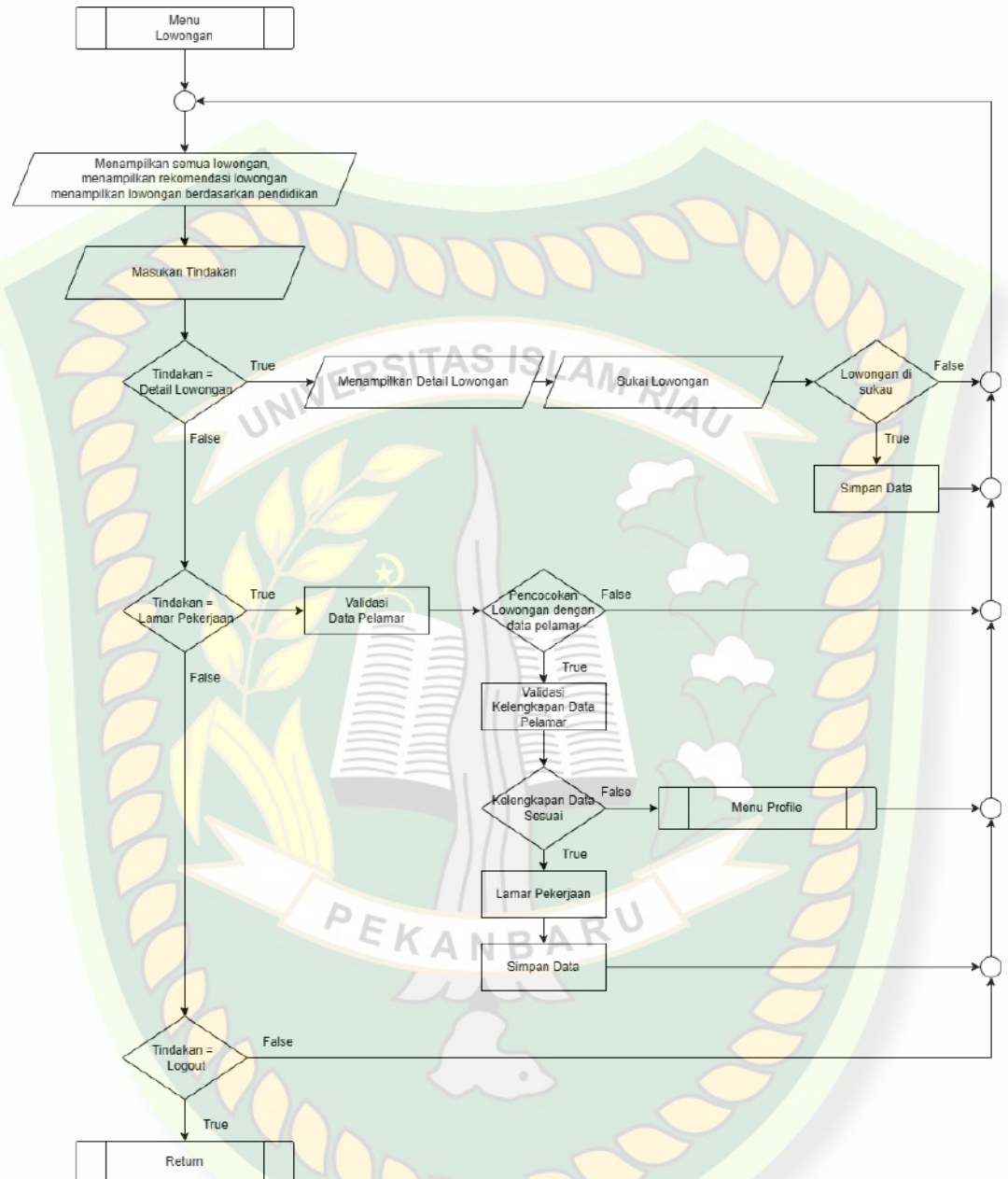
Flowchart menu profile pelamar adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman meny utama pelamar ketika pelamar melakukan pemilihan menu *profile*. Menu *profile* merupakan menu yang dapat mengubah , menambahkan dan menghapus data profile pelamar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3. 15 Program *Flowchart* Menu *Profile* Pelamar

b. Program *Flowchart* Menu Lowongan Pelamar

Flowchart menu lowongan pelamar adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama ketika pengguna melakukan pemilihan menu lowongan. Menu Lowongan merupakan menu untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan kriteria pelamar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.16.

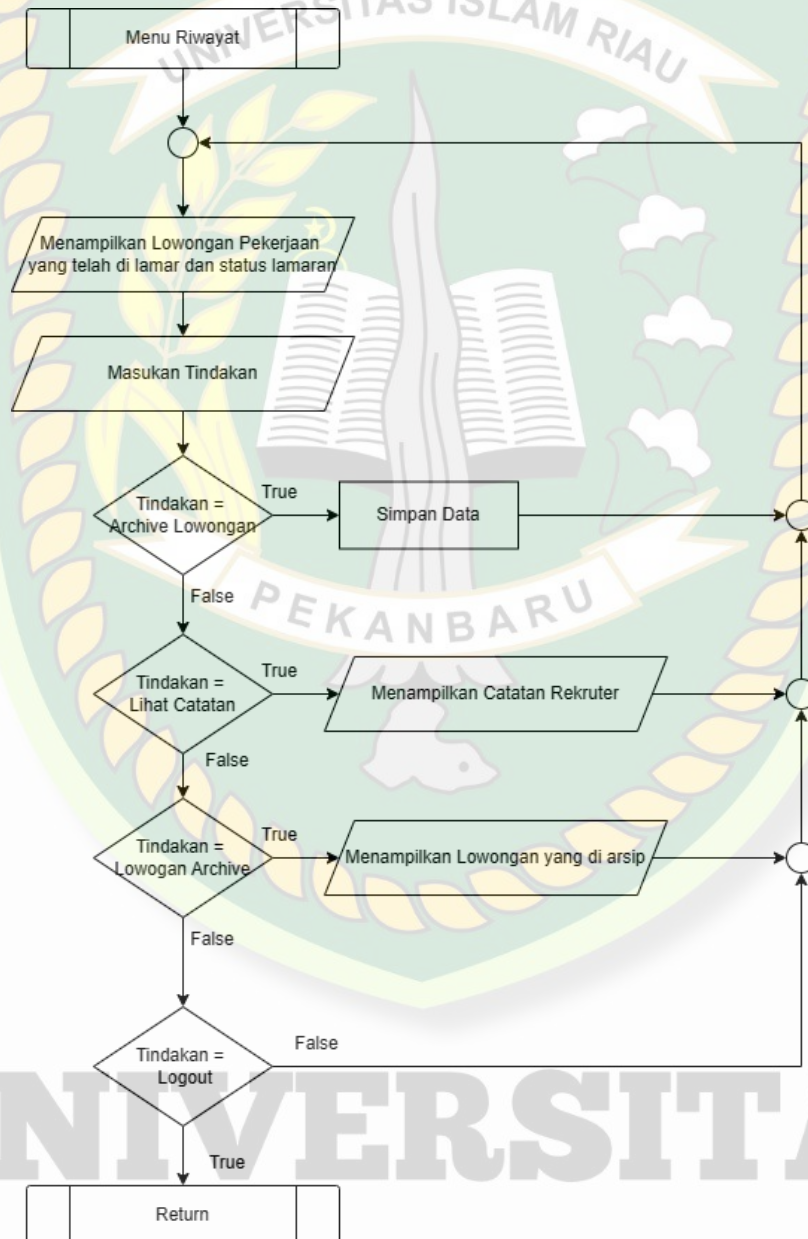


Gambar 3. 16 Program *Flowchart* Menu Lowongan Pelamar

Aplikasi lowongan kerja ini telah menerapkan fitur pencocokan lowongan. Ketika seorang pelamar mencari lowongan pekerjaan, fitur ini akan secara otomatis mencocokkan kriteria yang sesuai dengan preferensi pelamar. Kecocokannya berdasarkan tempat tinggal pelamar, kriteria pekerjaan seperti *work from home*, *remote*, *work from office*, dan pencocokan berdasarkan bidang pekerjaan yang diinginkan seorang pelamar.

c. Program *Flowchart* Menu Riwayat Pelamar

Flowchart Menu Riwayat adalah representasi yang menggambarkan alur program dari halaman menu utama ketika pengguna melakukan pemilihan menu riwayat pelamar. Menu riwayat pelamar merupakan menu untuk melihat riwayat lowongan pekerjaan yang telah di lamar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.17.



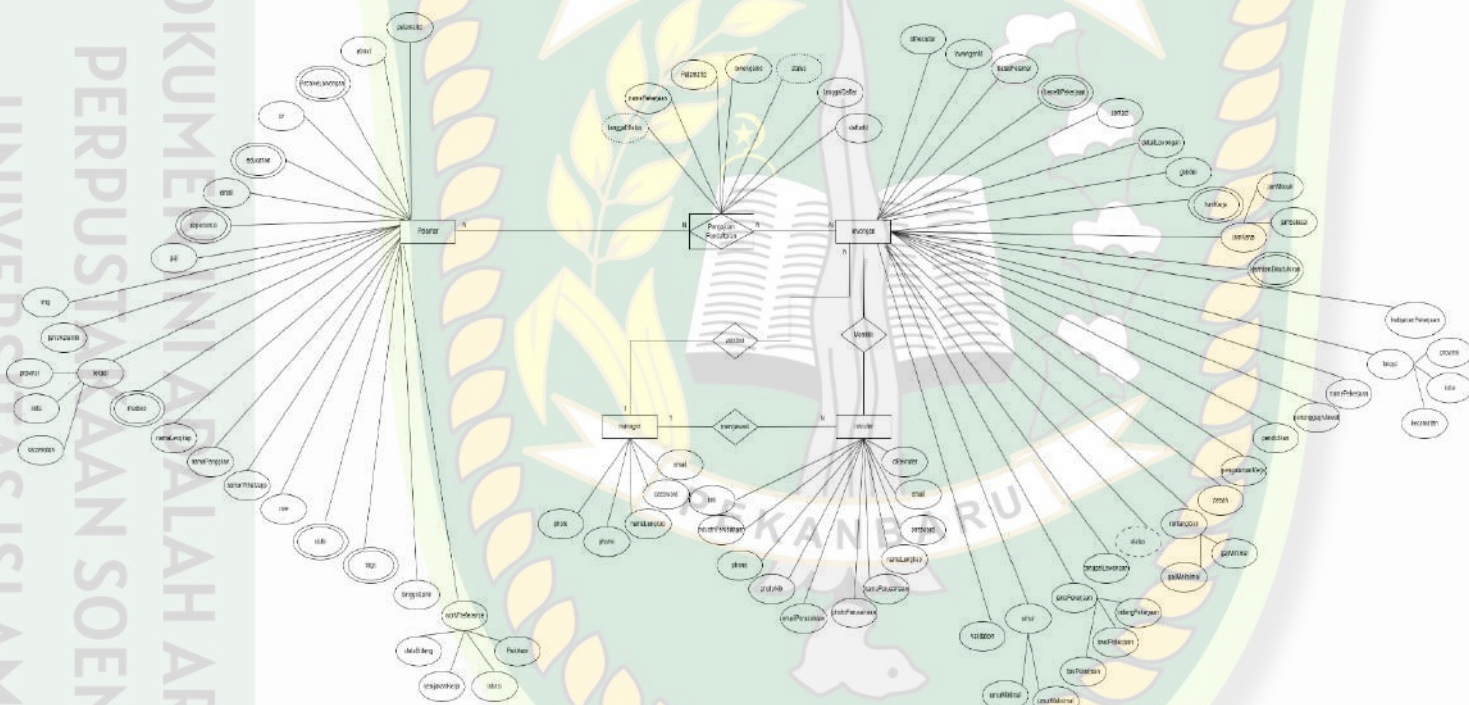
Gambar 3. 17 Program *Flowchart* Menu Riwayat Pelamar

3.6.2. Desain Database

Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan rencan desain database yang akan diimplementasikan dalam aplikasi lowongan kerja.

1. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk menggambarkan model data yang ada dalam sistem dengan entitas, atribut, dan hubungan di antara mereka. Entitas-entitas dalam sistem ini terhubung dengan entitas lainnya. ERD ini dapat dilihat dalam gambar 3.18.



Gambar 3. 18 Desain *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Berdasarkan gambar 3.18 diperoleh melalui hubungan *many to many* antara pelamar dan lowongan kerja, terbentuk sebuah tabel baru yang dikenal sebagai pengajuanPendaftaran. Tabel ini berperan penting dalam menyimpan elemen-elemen seperti idPelamar, idLowongan, tanggaldaftar dan lain sebagainya.

2. Schema Data

Pada *Entity Relationship Diagram* memiliki 5 tabel yaitu pelamar, rekruter, manager, lowongan kerja dan daftar.

a. Tabel Rekruter

Tabel rekruter merupakan tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data rekruter yang akan membuat lowongan pekerjaan. Tabel pekerjaan memiliki 11 *field* dengan rekruterId sebagai primary key

Tabel 3. 1 Tabel Rekruter

NO	Field Nama	Type Data	Size	Keterangan
1	idRekruter	varchar	24	Id <i>field</i> sebagai <i>primary key</i>
2	email	Varchar	30	Alamat email dari rekruter
3	password	varchar	20	Password dari rekruter
4	namaLengkap	Varchar	50	Nama dari rekruter
5	namaPerusahaan	Varchar	30	Nama perusahaan yang mencari pelamar
6	photoPerusahaan	varchar	30	Photo dari perusahaan
7	emailPerusahaan	varchar	30	Alamat email dari perusahaan
8	photoNib	varchar	30	Photo pendukung seperti NPWP atau NIB
9	phone	varchar	12	Nomor handphone dari rekruter
10	industriPerusahaan	varchar	15	Perusahaan bergerak dalam bidang apa
11	Link	varchar	24	Alamat link website dari perusahaan

b. Tabel Lowongan

Tabel lowongan merupakan tabel yang digunakan untuk informasi lowongan pekerjaan. Tabel lowongan memiliki 30 *field* dengan lowonganId sebagai *primary key*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 3.2.



Tabel 3. 2 Tabel Lowongan

No	Field Nama	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	lowonganId	Varchar	24	Id <i>field</i> sebagai primary key
2.	idRekruter	Varchar	24	<i>Foreign key</i> dari tabel rekruter
3.	batasPelamar	Int	3	Batas pelamar yang diterima kerja
4.	benefitPekerjaan	Array		Keuntungan pekerjaan yang diperoleh
5.	Contact	Varchar	20	Nomor atau email rekruter
6.	detailLowongan	Varchar	250	Deskripsi pekerjaan yang telah dibuat
7.	Gender	Varchar	6	Jenis kelamin yang diinginkan di pekerjaan
8.	hariKerja	Array		Hari masuk kerja pada lowongan tersebut
9.	jamMasuk	Date		Jam masuk kerja
10.	jamSelesai	Date		Jam pulang kerja
11.	keahlianDibutuhkan	Array		Jenis-jenis keahlian dibutuhkan
12.	kebijakanKerja	Varchar	10	Tipe kebijakan kerja seperti kontrak
13.	Provinsi	Varchar	25	Provinsi yang diinginkan di lowongan



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



14	Kota	Varchar	30	Kota yang diinginkan di lowongan
15	Kecamatan	Varchar	30	Kecamatan yang diinginkan di lowongan
16	namePekerjaan	Varchar	25	Nama dari pekerjaan itu sendiri misalkan Admin
17	penanggungJawab	Varchar	25	Bisa berupa nama rekruter itu sendiri atau orang lain
18	pendidikan	Varchar	30	Minimal pendidikan pada lowongan tersebut
19.	pengalamanKerja	Int	2	Pengalaman kerja minimal dari lowongan tersebut
20.	Pesan	Varchar	250	Pesan yang diinginkan dari rekruter
21	gajiMinimal	Int	9	Gaji minimal dari lowongan tersebut
22	gajiMaksimal	Int	9	Gaji maksimal dari lowongan tersebut
23	Status	Varchar	10	Status dari lowongan tersebut
24	tanggalLowngan	Date		Tanggal tutup lowongan tersebut
25	bidangPekerjaan	Varchar	25	Bidang pekerjaan dari lowongan

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

26	levelPekerjaan	Varchar	25	Level pekerjaan dari lowongan tersebut
27	tipePekerjaan	Varchar	25	Tipe pekerjaan dari lowongan tersebut
28	umurMinimal	Int	2	Umur minimal dari pelamar
29	umurMaksimal	Int	2	Umur maksimal dari pelamar tersebut sebagai persyaratan
30	Validation	Varchar	10	Validasi dari lowongan tersebut

c. Tabel Manager

Tabel manager digunakan untuk menyimpan data manager yang akan mengawis rekruter serta melakukan validasi lowongan kerja. Tabel manager memiliki 6 *field* dengan idManager sebagai *primary key*.

Tabel 3. 3 Tabel Manager

NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1.	idManager	Varchar	24	idManager sebagai <i>primary key</i>
2.	email	Varchar	30	Alamat email dari manager
3	Password	Varchar	20	Password dari manager
4	namaLengkap	Varchar	50	Nama lengkap dari manager
5	Phone	Varchar	12	Nomor handphone dari manager
6	Photo	Varchar	30	Photo dari manager



d. Tabel Pelamar

Tabel pelamar digunakan untuk menyimpan data-data pelamar yang akan melakukan pendaftaran. Tabel ini terdiri dari 26 *field* dengan pelamarId sebagai *primary key*.

Tabel 3. 4 Tabel Pelamar

No	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	pelamarId	Varchar	24	Field ini digunakan sebagai <i>primary key</i>
2.	About	Varchar	250	Deskripsi diri dari pelamar
3.	archiveLowongan	Array		Field yang digunakan untuk menampung lowongan yang di arsip
4.	Cv	Varchar	30	Field yang digunakan untuk menyimpan link cv
5.	education	Array		Menyimpan riwayat pendidikan pelamar
6.	Email	Varchar	30	Alamat email dari pelamar
7	Password	Varchar	20	Password akun seorang pelamar
8.	Experience	Array		Menyimpan riwayat kerja pelamar
9.	Gaji	Int	9	Gaji yang diinginkan seorang pelamar





10	Img	Varchar	30	Menampung photo profile pelamar
11	jenisKelamin	Varchar	6	Jenis kelamin dari pelamar
12	Provinsi	Varchar	25	Provinsi yang ditinggali pelamar
13	Kota	Varchar	30	Kota yang ditinggali pelamar
14	Kecamatan	Varchar	30	Kecamatan yang ditinggali pelamar
15	Medsos	Array		Media sosial dari pelamar
16	namaLengkap	Varchar	50	Nama Lengkap dari pelamar
17	namaPanggilan	Varchar	10	Nama panggilan dari pelamar
18	nomorWhatsapp	Varchar	12	Nomor Whatsapp yang dapat di hubungi
19	Role	Varchar	5	Role dari seorang pelamar
20	Skills	Array		Skill yang dimiliki pelamar
21	Tags	Array		Field yang berguna untuk mencari rekomendasi lowongan
22	tanngalLahir	Date		Tanggal lahir dari pelamar
23	dataBidang	Varchar	10	Bidang pekerjaan yang diinginkan pelamar

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK :

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

24	kebijakanKerja	Varchar	10	Kebijakan kerja yang diinginkan pelamar
25	Lokasi	Varchar	20	Lokasi yang diinginkan pelamar
26	Relokasi	Boolean		Pelamar bersedia di pindahkan lokasi kerja

e. Tabel pengajuanPendaftaran

Tabel pendaftaran digunakan untuk menyimpan data hasil saat pelamar melakukan pendaftaran lowongan kerja. Tabel daftar memiliki 7 field dengan daftarId sebagai *primary key*.

Tabel 3. 5 Tabel pengajuanPendaftaran

NO	Nama Field	Tipe Data	Size	Keterangan
1	daftarId	Varchar	24	daftarId sebagai <i>primary key</i>
2	tanggalDaftar	Date		Tanggal ketika seorang pelamar mendaftar pekerjaan
3	Status	Varchar	10	Status pelamar ketika mendaftar lowongan kerja
4	lowonganId	Varchar	24	<i>Foreign key</i> dari tabel lowongan
5	pelamarId	Varchar	24	<i>Foreign key</i> dari tabel pelamar
6	namePekerjaan	Varchar	24	<i>Foreign key</i> dari tabel lowongan
7	tanggalStatus	Date		Tanggal ketika status di ubah



DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

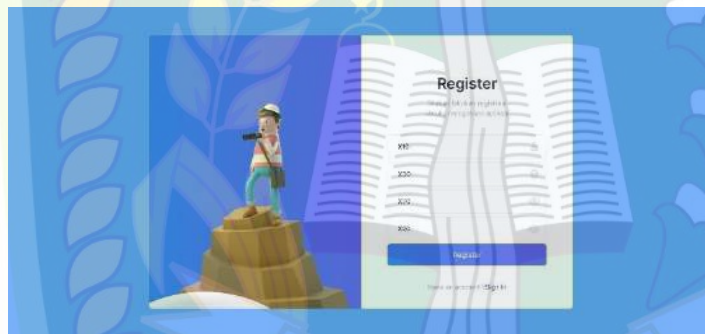
UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

3.6.3. Desain Input

Desain input merujuk pada perancangan tampilan sistem yang mencakup formulir masukan yang akan diproses dan disimpan. Informasi yang dimasukkan dapat disimpan baik dalam database maupun dalam direktori.

1. Desain *Form* Registrasi

Formulir pendaftaran (*form register*) digunakan untuk proses registrasi akun bagi pelamar. Setelah proses pendaftaran berhasil, akun tersebut akan terdaftar dalam *database* sistem sehingga pengguna dapat mengakses halaman utama. Rancangan formulir pendaftaran dapat ditemukan dalam gambar 3.19



Gambar 3. 19 Desain *Form* Registrasi

2. Desain *Form* Login

Form login merupakan sebuah *form* yang digunakan untuk melakukan validasi akun pelamar, rekruter, dan manager yang telah terdaftar dalam database, sehingga pengguna dapat mengakses halaman *dashboard*. Desain formulir login dapat ditemukan dalam gambar 3.20.



Gambar 3. 20 Desain *Form* Login

3. Desain Input Data Rekruter

Form pengisian data diri rekruter adalah sebuah *form* yang digunakan untuk melengkapi data diri dan informasi pribadi dari rekruter. Formulir ini akan muncul setelah seorang pengguna rekruter berhasil melakukan registrasi dan menuju profile rekruter dan memilih data diri rekruter. Rancangan formulir pengisian data diri rekruter dapat ditemukan dalam gambargar 3.21.

Gambar 3. 21 Desain *Form* Data Diri Rekruter Perusahaan

Gambar 3. 22 Desain *Form* Data Diri Rekruter Pengguna

4. Desain Input Data Lowongan Kerja

Form lowongan kerja digunakan untuk membuat lowongan kerja yang dilakukan oleh rekruter. *Form* lowongan kerja ini dibagi menjadi tiga page yang dapat dilihat pada gambar 3.23, 3.24 dan 3.25.

Buat Lowongan

Lowongan: Buat Lowongan

1 Informasi Lowongan 2 Syarat Pelamar & Info pelengkap 3 Konfirmasi

Informasi Lowongan

Nama Pekerjaan *
Buatlah nama pekerjaan sesuai kata kunci yang umum digunakan, hindari menggunakan kata-kata yang mengandung konotasi negatif

X25

Tipe Pekerjaan *
Bidang Pekerjaan *

X25

Kategori Pekerjaan *

X25

Tipe Pekerjaan *

X25

Kerjasama Kerja *
Tentukan lokasi sesuai dengan penempatan kerja, tidak dengan alamat perusahaan, jika menggunakan layanan mitra (Hybrid)

X30

Lokasi Penempatan
Tentukan lokasi sesuai dengan penempatan kerja, tidak dengan alamat perusahaan, jika menggunakan layanan mitra (Hybrid)

Provinsi *

X25

Kota *

X30

Regency *

X30

☐ Jadikan kota sebagai syarat utama

? Mengubah kota dari syarat utama tidak dapat dilakukan setelah form selesai diposting

Hari Kerja
Pilihlah hari kerja di bawah ini sesuai kebutuhan perusahaan Anda

☐ Senin ☐ Selasa ☐ Rabu ☐ Kamis ☐ Jumat ☐ Sabtu ☐ Minggu

Jam Kerja
Tentukan batasan jam kerja sesuai kebutuhan perusahaan Anda. Waktu Indonesia Barat (WIB) menjadi standar waktu.

Jam Mulai

...

Jam Selesai

...

Detail Lowongan

Deskripsi pekerjaan, kualifikasi, & benefit karyawan *

Tipe: Untuk menarik minat pencari kerja, sebaiknya tuliskan juga kualifikasi yang dibutuhkan & benefit karyawan jika ada

X25

Penulisan deskripsi & kualifikasi sebaiknya sesuai dengan Kode Etik Jurnalistik

Benefit/Tunjangan pekerja

Benefit Pekerjaan

...

Keahlian yang dibutuhkan

Tentukan keahlian yang dibutuhkan dengan menggunakan kata-kata yang Anda gunakan sebagai User untuk lowongan ini

Benefit Pekerjaan

...

Selanjutnya

Gambar 3. 23 Desain *Form* Lowongan Kerja Informasi Lowongan

Buat Lowongan

Lowongan - Buat Lowongan

Informasi Lowongan Syarat Pelamar & Info pelengkap Konfirmasi

Syarat Pelamar

Informasikan syarat minimal yang harus dipenuhi pelamar, untuk bisa diterima pada lowongan ini.

Pendidikan

Tentukan pendidikan minimal pelamar untuk lowongan ini.

Pendidikan minimal *

X30

Required

☐ Jadikan pendidikan sebagai syarat utama

ⓘ Mengubah pendidikan dan syarat utama tidak dapat dilakukan setelah lowongan berhasil diposting

Jenis Kelamin

Tentukan jenis kelamin pelamar untuk lowongan ini.

Jenis kelamin *

X8

Required

Pengalaman Kerja

Tentukan pengalaman kerja (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Pengalaman kerja (tahun) *

9(2)

Umur

Tentukan rentang umur (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Umur Minimal tahun *

9(2)

Umur Maksimal tahun *

9(2)

☐ Tidak ada batasan umur

Informasi Pelengkap

Berikan detail informasi untuk melengkapi lowongan dan memudahkan proses wawancara.

Berapa karyawan yang dibutuhkan ?

Informasikan berapa jumlah karyawan yang dibutuhkan untuk lowongan ini.

Jumlah karyawan yang dibutuhkan *

9(2)

Required

Tanggal lowongan tutup

Jika tanggal lowongan ditutup sudah lewat, maka penerimaan tidak dapat melalui lowongan ini.

Tanggal lowongan tutup *

dd/mm/yyyy

Required

Rentang Gaji

Apa saja rentang gaji yang ditawarkan, informasikan rentang gaji untuk pekerjaan ini.

Gaji Minimal *

IDR | 9(9)

Gaji Maksimal *

IDR | 9(9)

Required

Kontak Rekruter

Silakan pilih opsi kontak yang ingin digunakan untuk dihubungi langsung oleh para pelamar.

☒ Whatsapp

+62 | 812 01

☐ Email

+62 | 01

Required

Pesan Otomatis untuk Pelamar

Pesan Otomatis untuk Pelamar Anda dapat memberikan pesan untuk pelamar. Manfaatkan fitur ini untuk menyapa pelamar secara personal atau menyampaikan hal-hal yang butuh dipahami oleh pelamar. Pesan ini akan otomatis terkirim setelah mereka berhasil mendaftar lowongan Anda.

0(250)

[< Kembali](#)

[Selanjutnya >](#)

Gambar 3. 24 Desain Form Lowongan Kerja Syarat Pelamar

Gambar 3. 25 Desain *Form* Lowongan Kerja Validasi Lowongan

5. Desain Input Data Diri Rekruter

Form Pengisian Data diri rekruter adalah sebuah *form* yang digunakan untuk mengisi data diri dan melengkapi informasi manager. Formulir ini akan muncul setelah seorang manager berhasil melakukan login di aplikasi dan menuju profile manager dan memilih data diri pengguna. Rancangan formulir pengisian data diri manager dapat ditemukan dalam gambar 3.26.

Gambar 3. 26 Desain *Form* Profile Manager

6. Desain Form Data Diri Pelamar

Form pengisian data diri adalah sebuah form yang digunakan untuk melengkapi informasi pribadi dari pengguna. Formulir ini akan muncul setelah seorang pengguna berhasil melakukan registrasi dan menuju profile pelamar dan memilih data diri pengguna. Rancangan formulir pengisian data diri dapat ditemukan dalam gambar 3.26.

Gambar 3. 27 Desain Form Data Diri Pelamar

7. Desain Form Riwayat Pendidikan Pelamar

Form pengisian riwayat pendidikan pelamar adalah dimana pelamar memasukkan riwayat pendidikan pelamar dari jenjang pendidikan mana saja. Formulir ini akan muncul ketika pelamar ingin menambahkan riwayat pendidikan. Rancangan formulir riwayat pendidikan dapat ditemukan dalam gambar 3.28.

Gambar 3. 28 Desain Form Data Riwayat Pendidikan Pelamar



8. Desain *Form* Riwayat Kerja Pelamar

Form riwayat kerja merupakan formulir yang digunakan untuk menambahkan riwayat pendidikan pelamar. *Form* ini akan muncul ketika pelamar pergi ke halaman profile dan menambahkan riwayat pendidikan. Untuk lebih jelas melihat tampilannya dapat dilihat pada gambar 3.29.

The screenshot shows a mobile application interface for adding work experience. The title is 'Tambah Pengalaman Kerja'. Below the title, there are several input fields: 'Nama Perusahaan' (with a character count of x(20)), 'Tipe Kontrak Kerja' (x(10)), 'Nama Pekerjaan' (x(30)), and 'Bidang Pekerjaan' (with a description: 'Pungutan bidang kerja akan menentukan kondisi dalam monev/monev dan lain-lain yang lebih relevan untuk kamu'). There are also date pickers for 'Mulai Pekerjaan' (dd/mm/yyyy) and 'Berhenti Bekerja' (dd/mm/yyyy). A checkbox 'Saya masih bekerja' is present. A 'Simpan' button is at the bottom.

Gambar 3. 29 Desain *Form* Riwayat Kerja Pelamar

9. Desain *Form* Rekomendasi Lowongan Kerja

Form ini digunakan untuk memberikan pelamar saran rekomendasi lowongan kerja yang diinginkan oleh pelamar. Untuk lebih jelas melihat design dari form ini bisa dilihat pada gambar 3.30.

The screenshot shows a mobile application interface for job preferences. The title is 'Preferensi Kerja'. Below the title, there is a section 'Bidang Kerja' (Job Field) with a description: 'Kamu akan mendapatkan rekomendasi pekerjaan sesuai bidang kerja yang kamu pilih.' It lists three options: 'x(50) x(20)', 'x(50) x(20)', and 'Internet of Things (IoT) x(20)'. Each option has a checkbox. Below this is a section 'Kebijakan Bekerja' (Work Policy) with a description: 'Informasi terkait kebijakan, budaya yang kamu inginkan. Bisa berupa kerja full time (Ganda), kerja part time (Ganda), atau lainnya yang kamu inginkan.' It has a checkbox 'Saya bersedia untuk direkomendasikan'. At the bottom, there is a 'Simpan' button.

Gambar 3. 30 Desain *Form* Rekomendasi Lowongan Kerja Pelamar



10. Desain *Form* Filter Pelamar

Form ini digunakan oleh rekruter ataupun manager untuk memfilter pelamar di salah satu lowongan kerja. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.31.

Gambar 3. 31 Desain *Form* Filter Pelamar

3.6.4. Desain *Output*

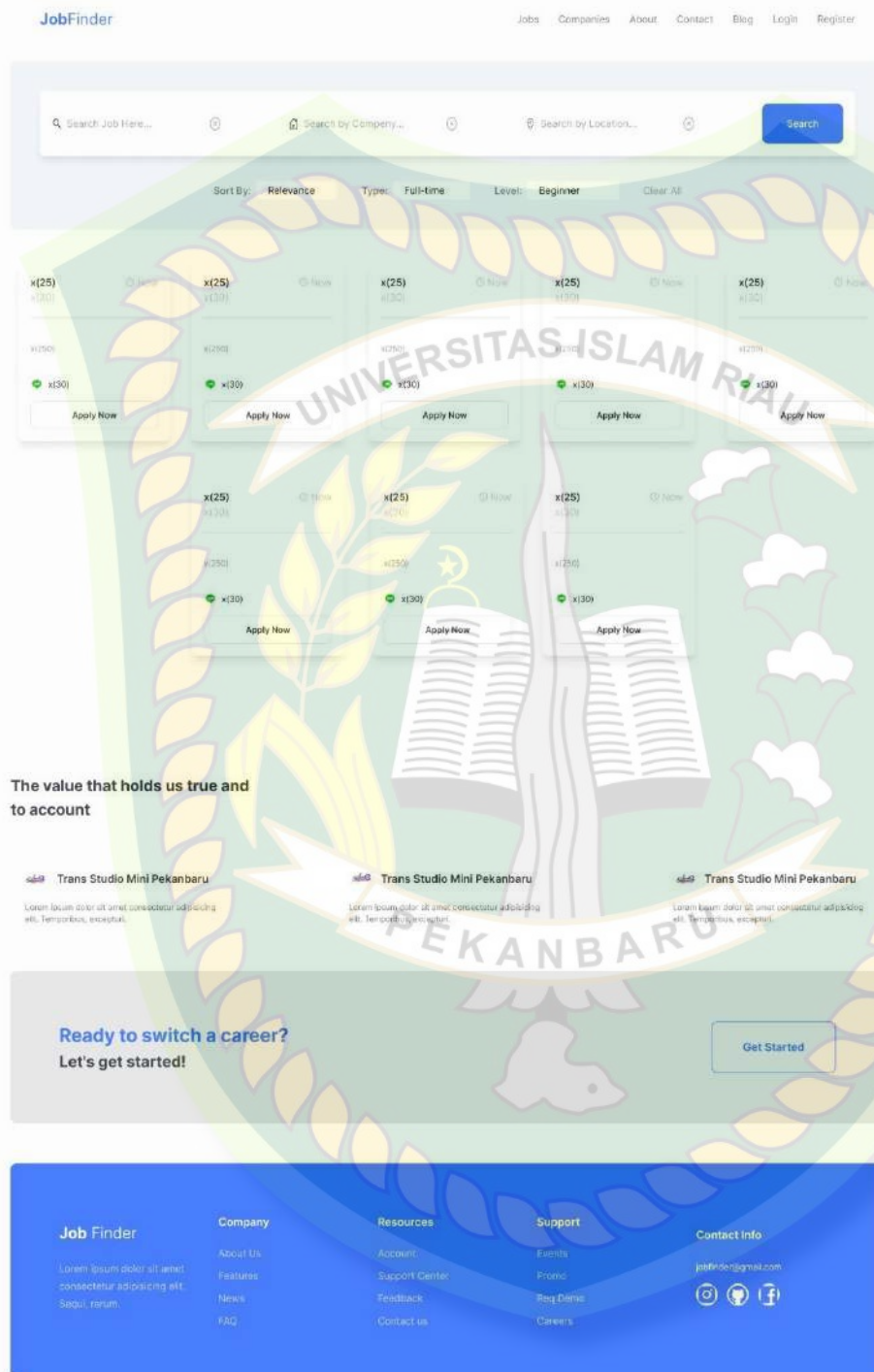
Desain *output* merujuk pada perancangan tampilan sistem yang mencakup formulir tampilan yang akan ditampilkan dan diberikan informasi yang dikeluarkan dapat ditampilkan dalam dashboard.

1. Desain *Output* Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan pertama kali saat membuka aplikasi sistem informasi lowongan kerja. Desain menu utama dapat dilihat pada gambar 3.32.

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

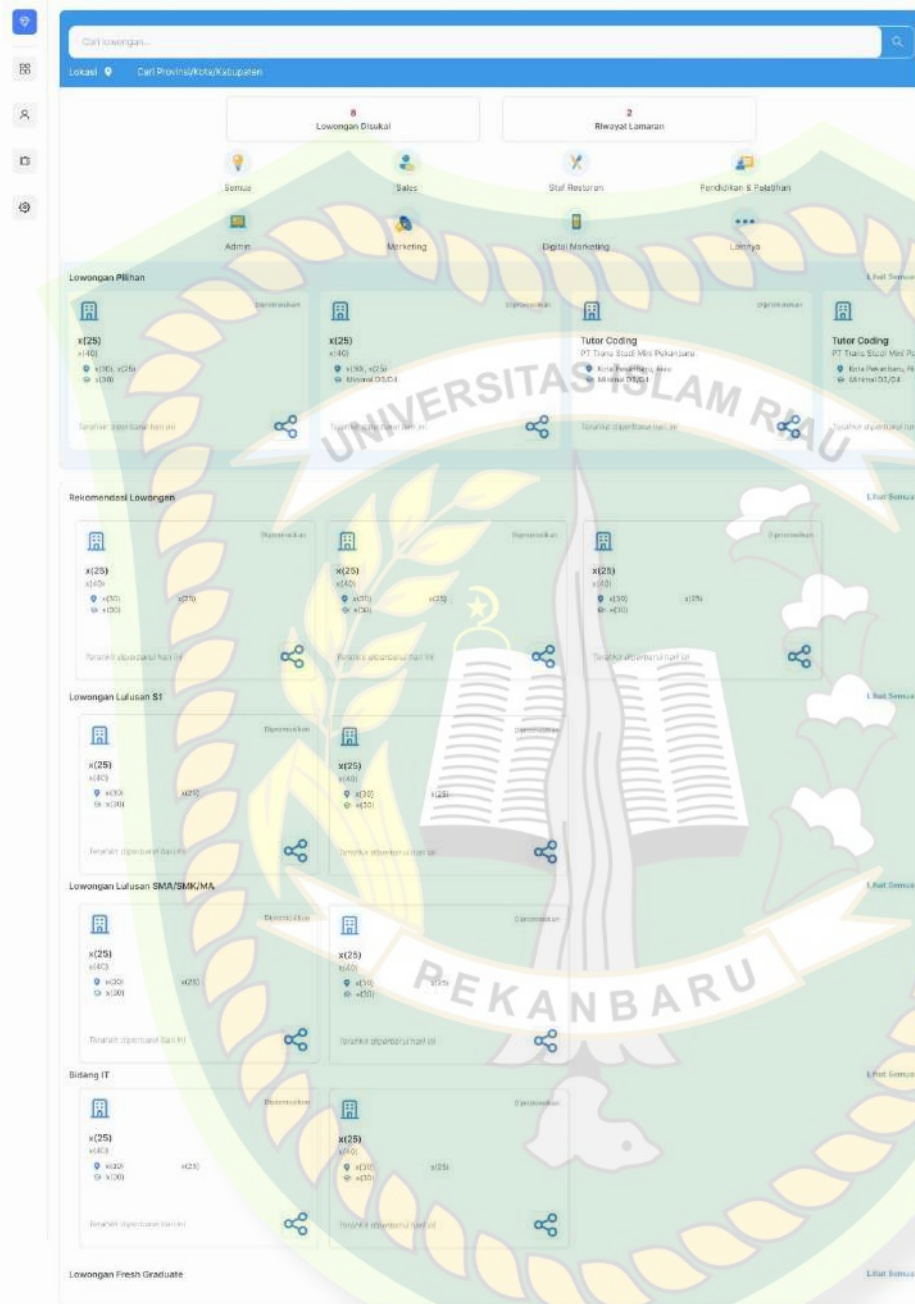




Gambar 3. 32 Desain Menu Utama

2. Desain Menu Utama Pelamar

Desain menu utama pelamar merupakan tampilan yang akan muncul ketika pelamar berhasil login aplikasi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3. 33 Desain Menu Utama Pelamar

3. Desain Menu Profile Pelamar

Menu profile pelamar merupakan menu untuk melihat profile dari pelamar, biasanya digunakan untuk melihat data diri pelamar dan untuk melengkapi data diri yang belum diisi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.34.



Desktop Welcome back, Salada

Image Salada Seriwani

Tentang Saya

Data Diri

Nama Lengkap
Nama Panggilan
Tanggal Lahir
Jenis Kelamin
Nomor WhatsApp
Lokasi Saat Ini

Topik yang Disukai

Pendidikan

Pengalaman Organisasi/Pengembangan Diri

Pengalaman Kerja

Kemampuan (Skill)

Preferensi Kerja

Cari yang Dihindari

CV

Link Media/Portfolio

Gambar 3. 34 Desain Menu Profile Pelamar

4. Desain Menu Riwayat Lamaran Pelamar

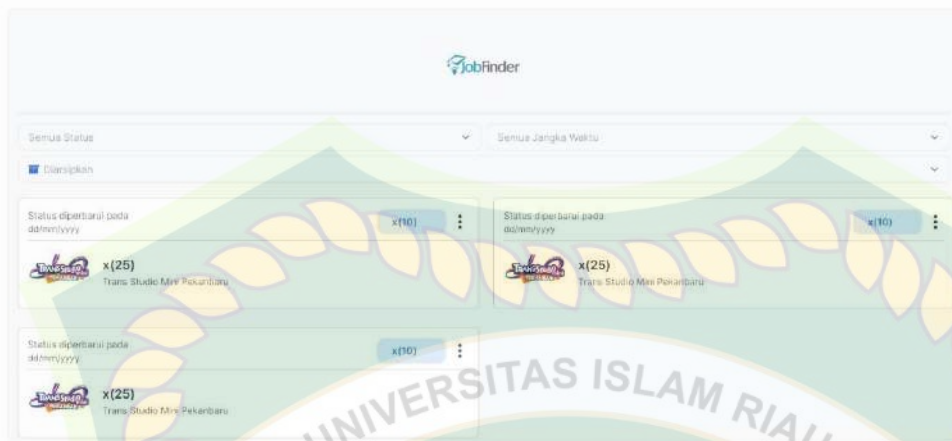
Tampilan ini berguna untuk melihat riwayat lamaran kerja yang telah di kirim seorang pelamar dan untuk melihat status dari lamaran tersebut. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.35.

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

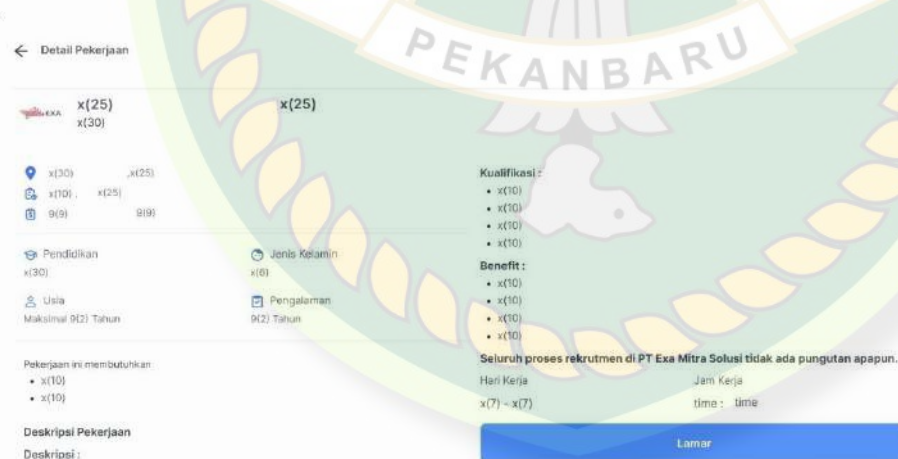
UNIVERSITAS
ISLAM RIAU



Gambar 3. 35 Desain Menu Riwayat Pelamar

5. Desain Informasi Lowongan Kerja

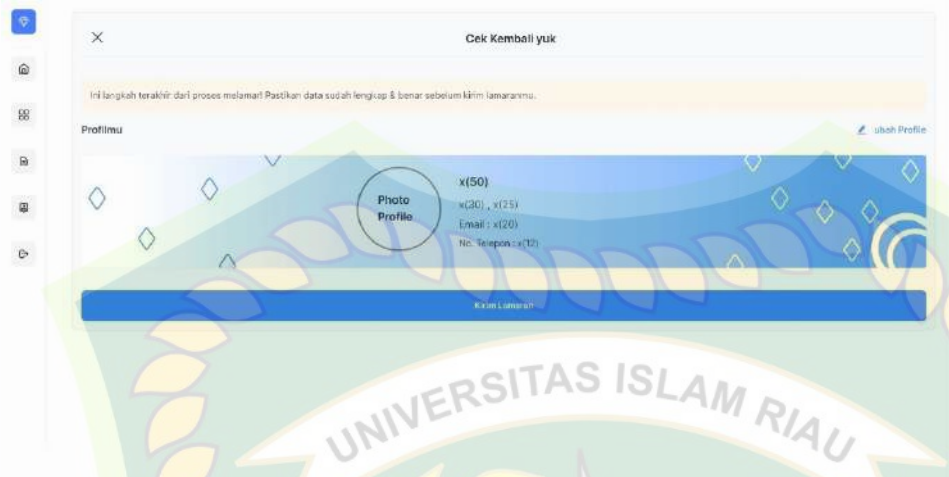
Informasi pekerjaan merupakan informasi tentang pekerjaan yang ingin dilamar oleh pelamar. Informasi tersebut dapat berupa jenis pekerjaan, lokasi pekerjaan, dan lain sebagainya. Desain informasi pekerjaan dapat dilihat pada gambar 3.36.



Gambar 3. 36 Desain Informasi Lowongan Kerja

6. Desain Menu Lamaran Pelamar

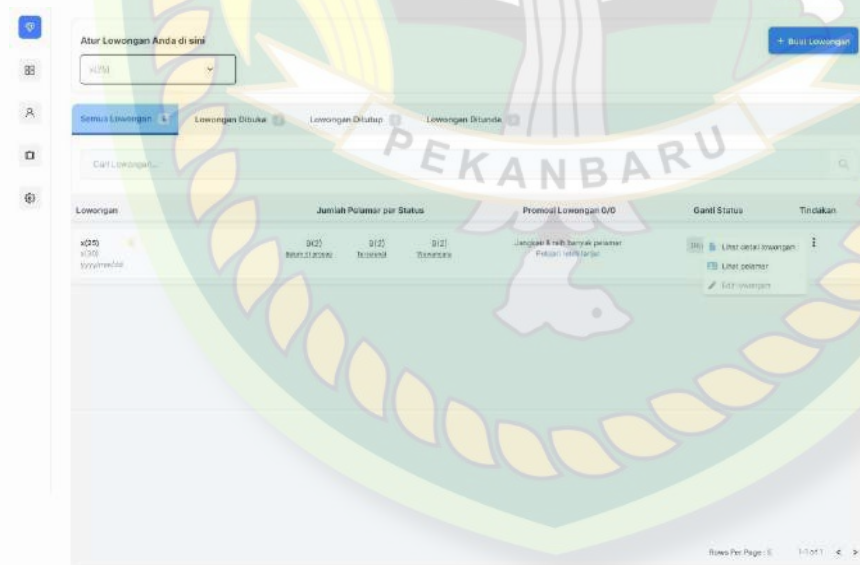
Tampilan menu lamaran pelamar berguna ketika pelamar ingin melamar di sebuah lowongan kerja, jika pelamar sudah melengkapi data profile pelamar maka tampilan akan muncul seperti pada gambar 3.37.



Gambar 3. 37 Desain Menu Lamaran Pelamar

7. Desain Menu Management Lowongan Kerja Rekruter

Tampilan ini berguna untuk menampilkan semua lowongan kerja yang telah di buat rekruter. Tampilan ini untuk mengawasi lowongan kerja dan melihat detail lowongan kerja tersebut. Dapat dilihat pada gambar 3.38.



Gambar 3. 38 Desain Menu Lowongan Kerja Rekruter

8. Desain Menu Management Lowongan Kerja Manager

Tampilan ini berguna untuk manager mengawasi lowongan kerja yang telah di buat rekruter serta memvalidasi lowongan kerja tersebut dapat diterbitkan atau tidak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 3.39.

[illegible][illegible]

Gambar 3. 40 Desain Menu Pelamar Pada Rekruter



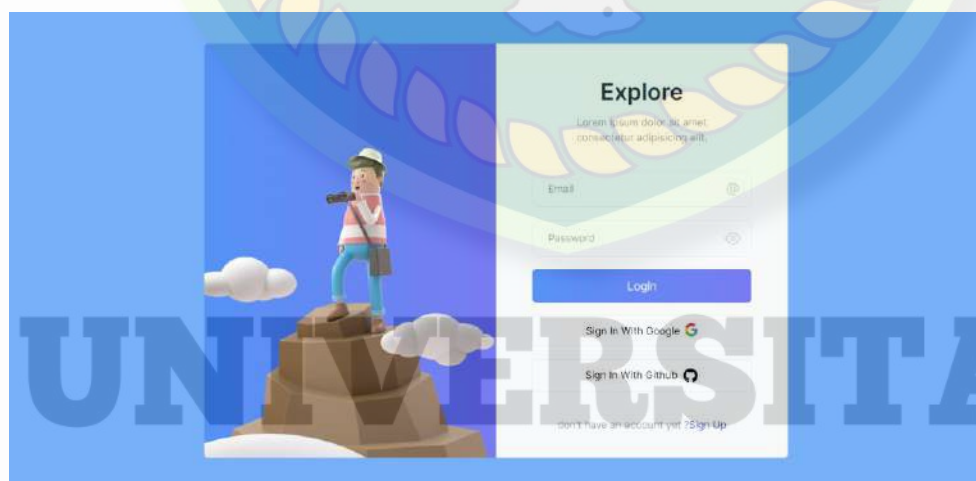
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Pengujian *Black Box*

Pengujian *black box* adalah metode pengujian perangkat lunak di mana evaluasi dilakukan tanpa pengetahuan terhadap detail internal sistem yang diuji. Fokus utamanya adalah pada *input* dan *output*, memastikan bahwa perangkat lunak beroperasi sesuai dengan spesifikasi tanpa mempertimbangkan implementasi internal. Teknik ini berguna untuk menilai fungsi fungsional dan non-fungsional, memungkinkan pengujian oleh pihak yang tidak terlibat dalam pengembangan. Meskipun memberikan keuntungan keberagaman perspektif, pengujian *black box* mungkin tidak mendeteksi kesalahan logika internal atau algoritma.

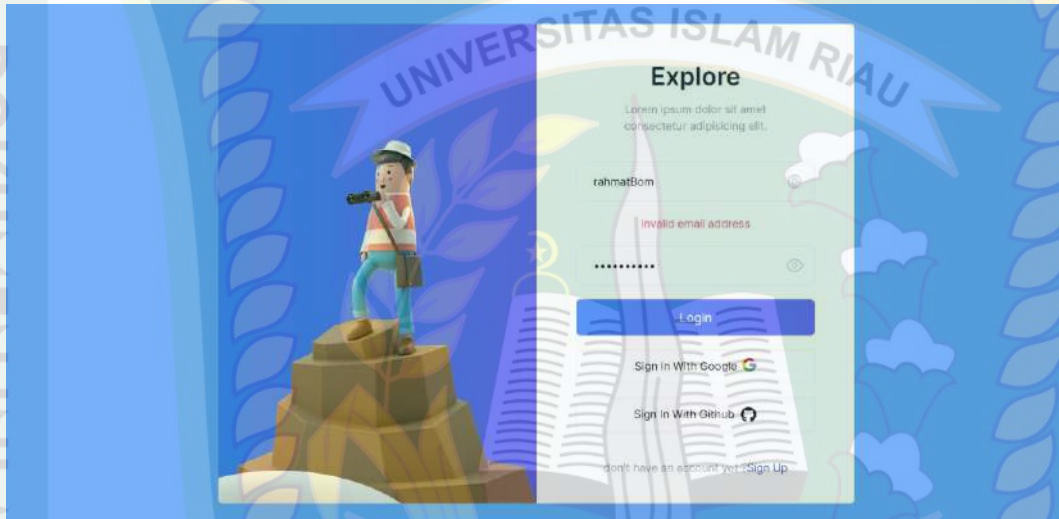
4.1.1. Pengujian Halaman Login

Halaman login, adalah dimana pengguna diharuskan memasukkan dua inputan, yakni alamat email dan password, sambil mengakomodasi tiga *role* yang berbeda, yaitu manager, rekruter, dan pelamar. Pengujian ini berfokus pada fungsionalitas halaman login, memastikan bahwa setiap peran memiliki otoritas yang sesuai dan bahwa sistem merespons dengan benar terhadap kombinasi input email dan password yang valid untuk setiap peran. Visualisasi dari proses ini dapat ditemukan pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman Login

Untuk hal ini, jika pengguna berhasil login, mereka akan diarahkan ke halaman utama sesuai dengan role masing-masing, seperti halaman utama untuk manager, rekruter, atau pelamar. Sebaliknya, jika login gagal, sistem akan menampilkan pesan kesalahan yang sesuai, memberikan pengguna informasi terkait kegagalan login tersebut yang dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4. 2 Peringatan Kesalahan Login

Pada gambar 4.2 menjelaskan kesalahan bahwa email yang di masukan tidak valid. Sistem kesalahan login dalam sistem ini mencakup beberapa skenario. Kesalahan dapat terjadi jika pengguna memasukkan kombinasi email dan password yang tidak sesuai dengan data yang ada di database, inputan email tidak berupa alamat email yang valid, password memiliki kurang dari 8 karakter, atau pengguna belum melakukan registrasi. Jika terjadi kesesuaian antara email dan password yang dimasukkan dengan data yang ada di database, pengguna akan diarahkan ke halaman sesuai dengan peran atau role masing-masing, seperti halaman untuk manager, rekruter, atau pelamar. Sistem dirancang untuk memberikan pesan kesalahan yang jelas dan informatif, memandu pengguna untuk memperbaiki masalah login yang mungkin terjadi.

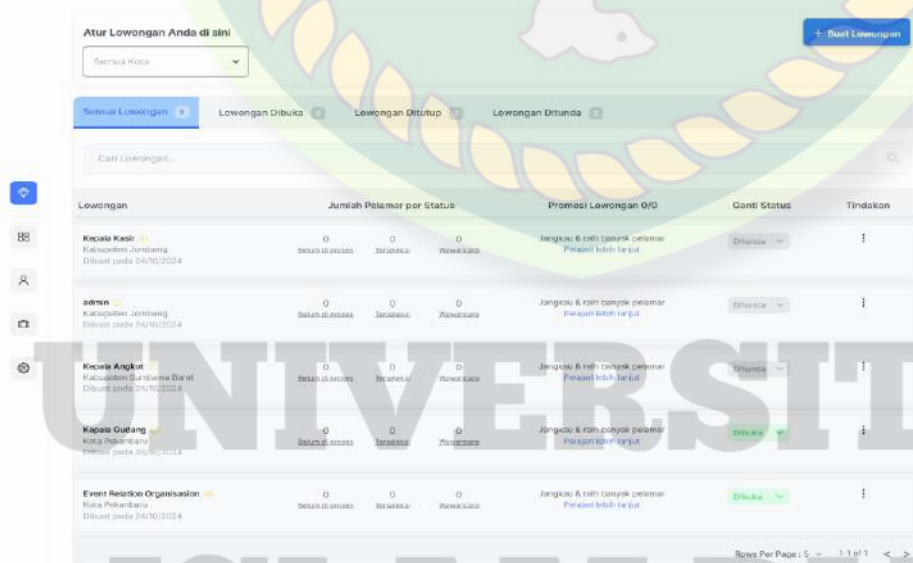
Kemudia dari pengujian *login* yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Login

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Tombol Login	Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> sebagai manager	Masuk ke dashboard manager	Berhasil
2		Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> sebagai rekruter	Masuk ke dashboard rekruter	Berhasil
3		Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> sebagai pelamar	Masuk ke halaman utama pelamar	Berhasil

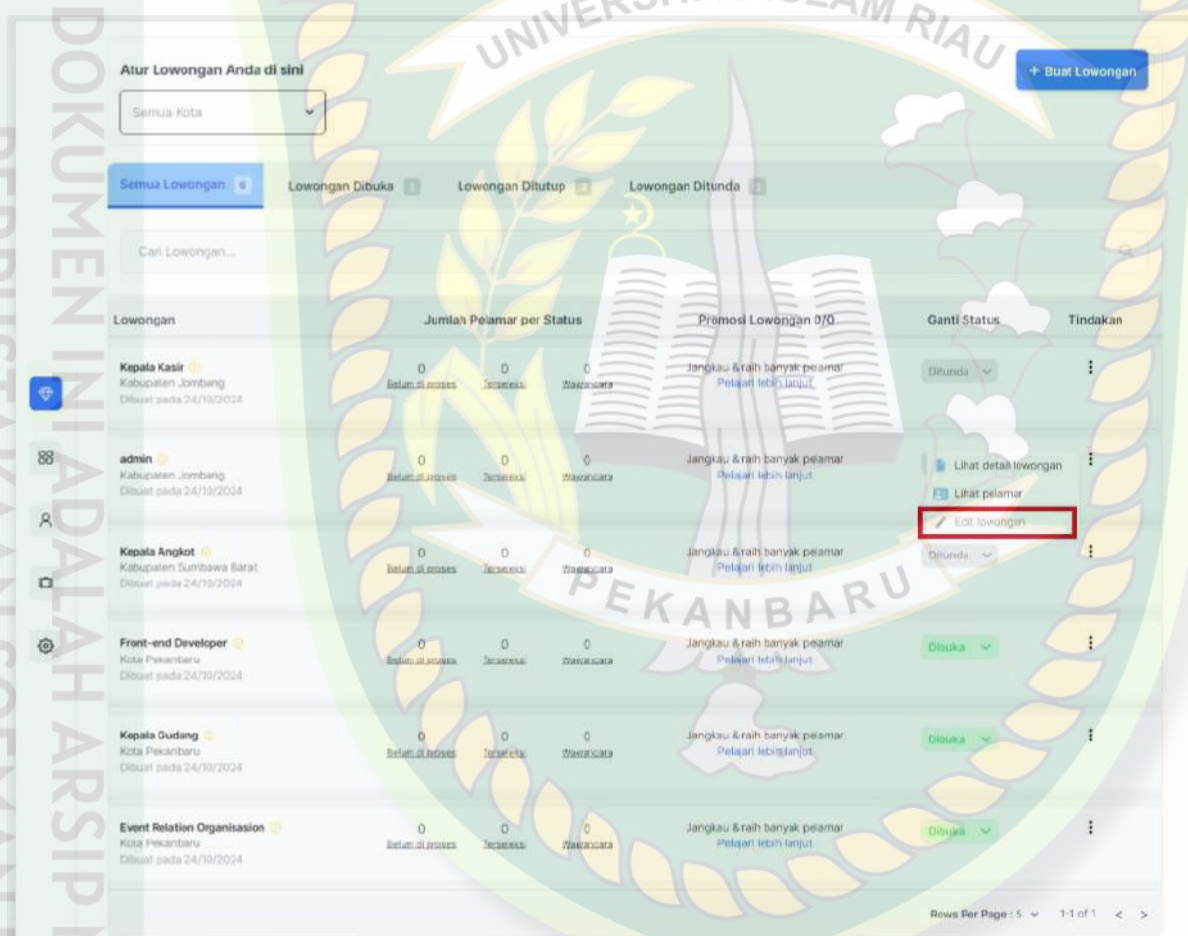
4.1.2. Pengujian Halaman Lowongan Rekruter

Halaman Lowongan Rekruter berfungsi sebagai antarmuka untuk menampilkan sejumlah lowongan pekerjaan yang telah dibuat oleh rekruter. Pada halaman ini, rekruter dapat melakukan beberapa aksi penting, termasuk membuat lowongan baru, mengedit data lowongan yang sudah ada, dan mengelola status lowongan bisa dilihat pada gambar 4.3.



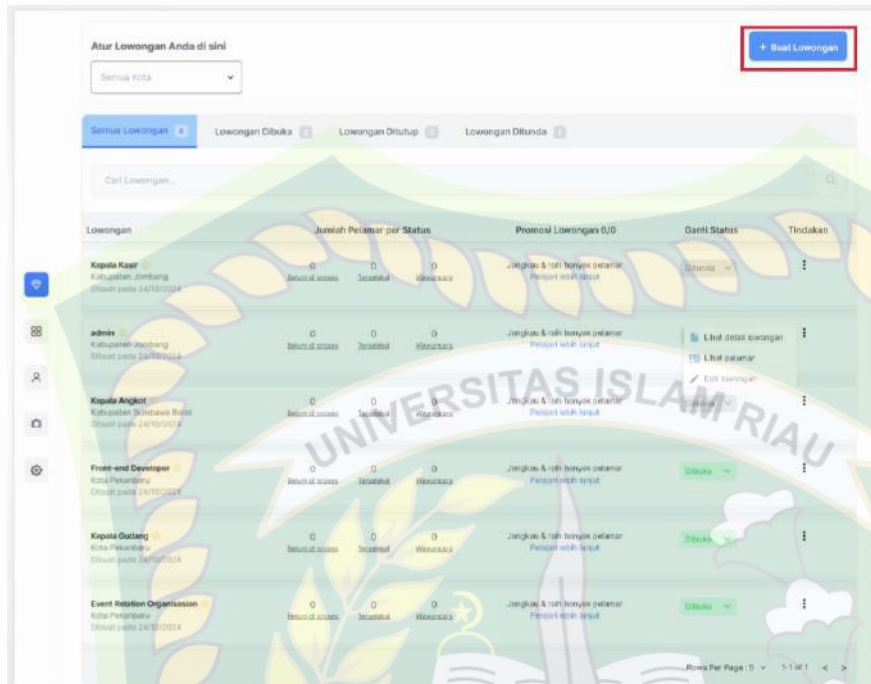
Gambar 4. 3 Halaman Lowongan Rekruter

Pada gambar 4.3 terdapat sejumlah informasi yang disajikan, mencakup jumlah pelamar yang masih dalam tahap belum diproses, jumlah pelamar yang telah berhasil terseleksi, dan jumlah pelamar yang telah mengikuti proses wawancara. Data ini memberikan pemahaman mendalam kepada pengguna, memungkinkan mereka untuk melacak dan mengelola progres seleksi dengan efektif dan jika lowongan belum di validasi oleh manager maka lowongan tersebut tidak dapat diganti statusnya dan tidak dapat di edit yang dapat dilihat pada gambar 4.4.



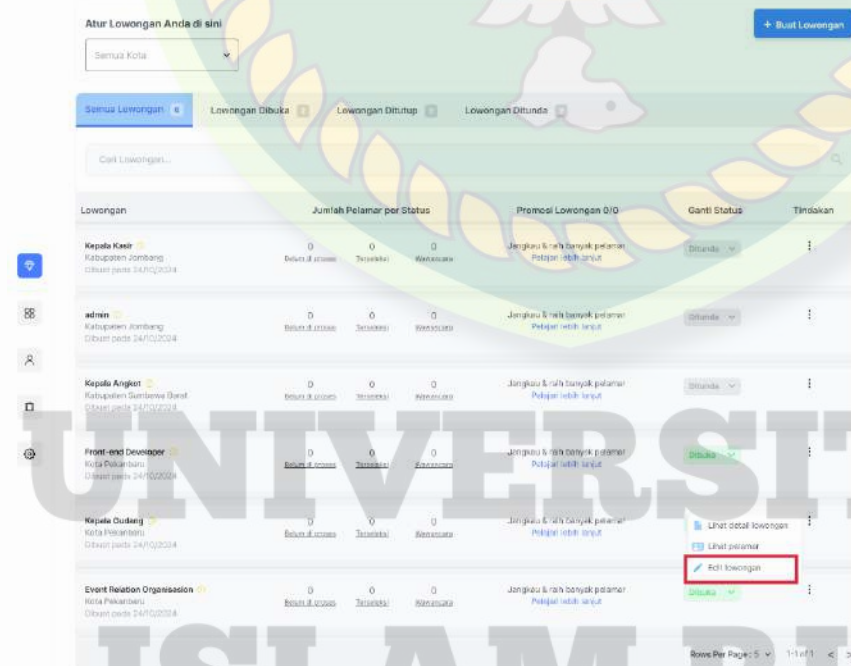
Gambar 4. 4 Pesan Informasi Jumlah Pelamar dan Tanda Lowongan Belum di Validasi

Apabila rekruter ingin membuat atau membuka lowongan yang baru pada halaman lowongan rekruter, maka rekruter dapat menekan tombol “Buat Lowongan”. Dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Tambah Lowongan Pekerjaan

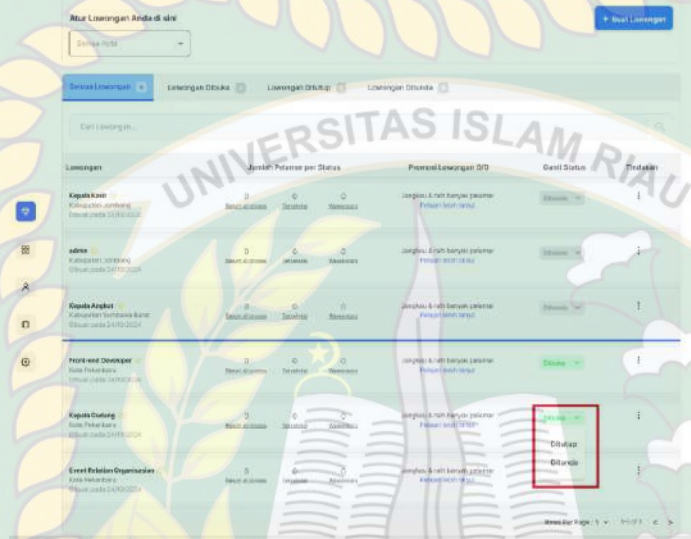
Apabila rekruter ingin mengedit lowongan pekerjaan, rekruter dapat mengedit lowongan pekerjaan yang telah di validasi manager Jika rekruter mau mengedit lowongan pekerjaan dapat menekan tombol “Edit Lowongan” yang berwarna biru bisa dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Edit Lowongan Pekerjaan



Apabila rekruter ingin mengganti status dari lowongan pekerjaan dapat dilakukan dengan menekan tombol ganti status, dan yang hanya bisa di ganti status nya adalah lowongan yang sudah di validasi oleh manager yang dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4. 7 Ganti Status Lowongan Pekerjaan

Kemudia dari pengujian halaman lowongan rekruter yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Lowongan Rekruter

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Menu Buat Lowongan Pekerjaan	Klik 'Buat Lowongan' untuk memilih menu buat lowongan pekerjaan	Beralih ke halaman formulir buat lowongan pekerjaan	Berhasil
2	Menu Edit Lowongan Pekerjaan	Klik 'Edit Lowongan' untuk memilih menu edit lowongan pekerjaan	Beralih ke halaman edit lowongan pekerjaan	Berhasil
3	Ganti Status Lowongan	Klik salah satu status	Merubah status dari lowongan tersebut	Berhasil



Keseharian yang dibutuhkan

Tentukan terlebih dahulu kebutuhan dengan menggunakan keseharian yang Anda sukakan sebagai standar untuk wawancara

Nama Pelamar

Email

Selanjutnya >

Gambar 4. 8 Halaman Buat Lowongan Page Pertama

Jika ingin melanjutkan ke tahap kedua rekruter harus melengkapi data di tahap pertama jika belum melengkapi atau menginputkan tidak sesuai ketentuan sistem maka tidak bisa melanjutkan ke tahap 2 dan akan memunculkan peringatan bisa dilihat pada gambar 4.9.



The screenshot shows a web form titled "Informasi Lowongan". It has two main sections: "Nama Pekerjaan *" and "Tipe Pekerjaan *". The "Nama Pekerjaan *" section has a text input field containing "ad" and a red error message below it that says "Minimal 5 Character". The "Tipe Pekerjaan *" section has a dropdown menu labeled "Bidang Pekerjaan *" with the text "Pilih Bidang Pekerjaan" and a red "Required" label below it. The background of the form features a large, faint watermark of the Universitas Islam Riau logo.

Gambar 4. 9 Peringatan Error Lowongan

Pada gambar 4.9 terjadi error karena nama pekerjaan harus melebihi 5 karakter serta di tipe pekerjaan itu wajib diisi, jika semua inputan sudah diisi dan sesuai ketentuan maka bisa melanjutkan ke tahap dua. Tahap kedua berfokus pada syarat pelamar dan informasi pelengkap terkait lowongan. Pengguna dapat menetapkan kriteria dan kualifikasi yang diinginkan untuk memastikan kecocokan antara pelamar dengan kebutuhan perusahaan. Informasi pelengkap seperti gaji, lokasi kerja, dan benefit tambahan juga dapat diatur pada tahap ini dapat dilihat pada gambar 4.10. Tahap ketiga bertindak sebagai tahap validasi dan penentuan peraturan khusus dalam aplikasi JobFinder. Pada tahap ini, pengguna dapat meninjau kembali informasi yang telah dimasukkan, memastikan kelengkapan dan ketepatan data lowongan. Selain itu, peraturan dan panduan aplikasi juga disajikan pada halaman ini untuk memastikan penggunaan platform JobFinder sesuai dengan aturan yang berlaku dapat dilihat pada gambar 4.11.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**





DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Buat Lowongan
Lowongan - Buat Lowongan

1 Informasi Lowongan 2 Syarat Pelamar & Info pelengkap 3 Konfirmasi

Syarat Pelamar
Informasi syarat minimal yang harus dipenuhi pencari kerja, untuk bisa diterima pada lowongan ini.

Pendidikan
Tentukan pendidikan minimal pelamar untuk lowongan ini.

Pendidikan minimal *
Pilih pendidikan *

Required
☐ Jadikan pendidikan sebagai syarat utama
1. Mengubah pendidikan dan syarat utama tidak dapat dilakukan setelah lowongan berhasil diposting

Jenis Kelamin
Tentukan jenis kelamin pelamar untuk lowongan ini.

Jenis Kelamin *
Pilih jenis kelamin *

Required

Pengalaman Kerja
Tentukan pengalaman kerja (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Pengalaman Kerja (tahun) *

Umur
Tentukan rentang umur (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Umur Minimal Berakhir *
Umur Maksimal Berakhir *

☐ Tidak ada batasan umur

Informasi Pelengkap
Berikan detail informasi untuk memperlancar lowongan dan memudahkan pengelolanya.

Berapa karyawan yang dibutuhkan ?
Informasi berapa jumlah karyawan yang dibutuhkan untuk lowongan ini.

Jumlah karyawan yang dibutuhkan *

Required

Tanggal lowongan tutup
Jika tanggal lowongan tutup sudah lewat, maka pencari kerja tidak dapat melamar lowongan ini.

Tanggal lowongan tutup *

dd/mm/yyyy

Required

Rentang Gaji
Agar lebih menarik minat para pelamar, informasi rentang gaji untuk pekerjaan ini.

Gaji Minimal *
IDR 0

Gaji Maksimal *
IDR 0

Required

Kontak Rekruter
Silakan pilih opsi kontak yang ingin digunakan untuk dihubungi langsung oleh para pelamar.

☒ Whatsap +62 | Ketik tanpa angka 0 di depannya

☐ Email sayhalo@gmail.com

Required

Pesan Otomatis untuk Pelamar
Pesan Otomatis untuk Pelamar Anda dapat memberikan pesan untuk pelamar. Manfaatkan fitur ini untuk menyapa pelamar secara personal atau menyampaikan informasi yang butuh dijawab oleh pelamar. Pesan ini akan otomatis dikirim setelah mereka berhasil melamar lowongan Anda.

Halo,

Terima kasih telah melamar lowongan ini! Jika Anda lebih ke tahap selanjutnya, ada kemungkinan Anda akan diminta mempersiapkan beberapa berkas administratif.

Salam,

Titi Rukuningsih

< Kembali

Selanjutnya >

Gambar 4. 10 Halaman Buat Lowongan Page Dua

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Buat Lowongan

Lowongan > Buat Lowongan

1 Informasi Lowongan 2 Syarat Pelamar & Info pelengkap 3 Konfirmasi

Kode Etika JobFinder

Selamat, Anda sudah berhasil mengisi formulir lowongan! Sebelum memposting-nya, yuk aplikasikan tips berikut agar lowongan Anda diminati banyak pelamar.

- Buat lowongan Anda tampak meyakinkan dengan mencantumkan deskripsi, detail & kualifikasi pelamar yang Anda harapkan secara jelas.
- Pastikan informasi & keterangan yang Anda cantumkan pada lowongan telah sesuai & tidak mengandung unsur penipuan atau pemalsuan.
- Balaslah pesan Whatsapp atau email yang dikirimkan oleh para pelamar terkait lowongan Anda.
- Responsiah para pelamar yang tertarik bekerja sama dengan Anda secara sopan.
- Sebaiknya Anda tidak mengenakan biaya/charge pada pelamar. Namun jika ada biaya yang memang diwajibkan, mohon jelaskan detailnya di deskripsi pekerjaan sebagai bentuk transparansi.
- Tutuplah lowongan jika proses rekrutmen telah selesai atau Anda telah mendapatkan pelamar yang sesuai.

☐ Menyetujui kode etik rekruter yang diajukan JobFinder

< Kembali Buat Lowongan >

Gambar 4. 11 Halaman Buat Lowongan Page Tiga

Jika suda melengkapi data dan pasti ingin membuat lowongan pengguna dapat menekan tombol ‘Buat Lowongan’ jika berhasil akan memunculkan alert yang bisa dilihat pada gambar 4.12.

Buat Lowongan

Lowongan > Buat Lowongan

1 Informasi Lowongan 2 Syarat Pelamar & Info pelengkap 3 Konfirmasi

Kode Etika JobFinder

Selamat, Anda sudah berhasil mengisi formulir lowongan! Sebelum memposting-nya, yuk aplikasikan tips berikut agar lowongan Anda diminati banyak pelamar.

- Buat lowongan Anda tampak meyakinkan dengan mencantumkan deskripsi, detail & kualifikasi pelamar yang Anda harapkan secara jelas.
- Pastikan informasi & keterangan yang Anda cantumkan pada lowongan telah sesuai & tidak mengandung unsur penipuan atau pemalsuan.
- Balaslah pesan Whatsapp atau email yang dikirimkan oleh para pelamar terkait lowongan Anda.
- Responsiah para pelamar yang tertarik bekerja sama dengan Anda secara sopan.

Invalide Data

Gambar 4. 12 Pemberitahuan Lowongan Berhasil di Buat

Kemudia dari pengujian halaman buat lowongan rekruter yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4. 3 Pengujian Halaman Buat Lowongan

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Button Perpindahan Page	Klik ‘Selanjutnya’ untuk perpindahan page tetapi inputan masih ada kosong	Tidak dapat beralih page dan memunculkan peringatan untuk value yang kosong	Berhasil
2	Button Buat Lowonga	Klik ‘Buat Lowongan’ untuk membuat lowongan baru	Berhasil menampilkan alert success dan berpindah ke halaman lowongan	Berhasil

4.1.2.2. Pengujian Halaman Edit Lowongan

Halaman Edit Lowongan didesain dalam dua halaman untuk memudahkan pengguna dalam memperbarui informasi lowongan dengan rinci. Pada page pertama, pengguna dapat mengakses dan mengedit informasi umum seputar lowongan, termasuk deskripsi pekerjaan, tanggung jawab, dan persyaratan pekerjaan yang spesifik. Page ini memungkinkan pengguna untuk memperbarui dan menyesuaikan detail lowongan agar tetap akurat dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat dilihat pada gambar 4.13. Sementara pada page kedua, pengguna dapat memodifikasi dan menyesuaikan syarat pelamar serta informasi tambahan terkait lowongan. Pengaturan kriteria dan kualifikasi yang diinginkan dapat disesuaikan, dan informasi tambahan seperti lokasi kerja, gaji, dan benefit lainnya juga dapat diubah pada page ini. Pendekatan dua halaman ini memberikan kejelasan dan kelengkapan dalam proses pengeditan lowongan, memastikan bahwa semua aspek yang relevan dapat diperbarui dengan akurat yang dapat dilihat pada gambar 4.14.

Buat Lowongan

Lowongan > Buat Lowongan

1 Informasi Lowongan 2 Syarat Pelamar & Info pelengkap

Informasi lowongan Syarat Pelamar & Informasi tambahan

Informasi Lowongan

Nama Pekerja *
Buatlah nama pekerjaan sesuai kata kunci yang umum digunakan. Ini akan memudahkan pencarian kerja menemukan lowongan Anda

Kepala Gudang

Tipe Pekerjaan *

Bidang Pekerjaan *

Engineer

Lantai Pekerjaan *

Senior

Tipe Pekerjaan *

Contract

Kebijakan Kerja *

Infokan tempat kebijakan kerja yang diberlakukan pada pekerjaan ini. Bisa berupa kerja di kantor (WFO), kerja di lapangan (Fieldwork), kerja dimanapun (Remote), atau campuran (Hybrid)

Kerja dari kantor (WFO)

Lokasi Penempatan

Tentukan lokasi sesuai dengan penempatan kerja. Isilah dengan alamat perusahaan, jika menerapkan kebijakan WFA & Hybrid

Provinsi *

Riau

Kota *

Kota Pekanbaru

Kecamatan *

Tenayan Raya

Hari Kerja

Pilihlah hari kerja di bawah ini sesuai ketentuan perusahaan Anda

Senin Selasa Rabu Kamis Jumat Sabtu Minggu

Jam Kerja

Tentukan batasan jam kerja sesuai ketentuan perusahaan Anda. Waktu istirahat dapat diisi menjadi standar waktu

Jam Masuk

10:00

Jam Selesai

16:00

Detail Lowongan

Deskripsi pekerjaan, kualifikasi, & benefit karyawan *

Tips: Untuk menarik minat pencari kerja, sebaiknya tuliskan juga kualifikasi yang dibutuhkan & benefit karyawan jika ada

Detail Pekerjaan

1. Melakukan pekerjaan alat di tempat studi mini pembedu
2. Memiliki jiwa kepemimpinan yang baik
3. Memiliki sifat tekun

Kualifikasi Pekerjaan

- Usia maksimal 24 tahun
- Menerap di Pekanbaru
- Bisa bekerja di bawah tekanan

Perluasan deskripsi & kualifikasi sebaiknya sesuai dengan kode Duka Jodong

Benefit/Tunjangan pekerja

Benefit Pekerjaan

Bonus Kinerja X Tunjangan komunikasi X Tunjangan tempat tinggal X Tunjangan transportasi X Bonus Kinerja

Keahlian yang dibutuhkan

Tentukan pelamar sesuai kebutuhan dengan menggunakan keahlian yang Anda gunakan sebagai standar untuk lowongan ini

Benefit Pekerjaan

Desain X Drafts X Programmer X Desain Grafis

Edir Lowongan

Gambar 4. 13 Halaman Edit Lowongan Page Pertama

Buat Lowongan

Lowongan > Buat Lowongan

Informasi Lowongan

Syarat Pelamar & Info pelengkap

Informasi lowongan

Syarat Pelamar & Informasi tambahan

Syarat Pelamar

Informasi syarat minimal yang harus dipenuhi pencari kerja, untuk bisa diterima pada lowongan ini.

Pendidikan

Tentukan pendidikan minimal pelamar untuk lowongan ini.

Pendidikan minimal *

S1

Jenis Kelamin

Tentukan jenis kelamin pelamar untuk lowongan ini.

Jenis Kelamin *

Laki-laki

Pengalaman Kerja

Tentukan pengalaman kerja (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Pengalaman Kerja (tahun) *

1

Umur

Tentukan rentang umur (tahun) pelamar untuk lowongan ini.

Umur Minimal (tahun) *

18

Umur Maksimal (tahun) *

24

☐ Tidak ada batasan umur

Informasi Pelengkap

Berikan detail informasi untuk memperjelas lowongan dan memudahkan pengelolaan.

Barapa karyawan yang dibutuhkan ?

Informasi berapa jumlah karyawan yang dibutuhkan untuk lowongan ini.

Jumlah karyawan yang dibutuhkan *

1

Tanggal lowongan tutup

Jika tanggal lowongan tutup sudah lewat, maka pencari kerja tidak dapat melamar lowongan ini.

Tanggal lowongan tutup *

10/11/2023

Rentang Gaji

Agar lebih menarik minat para pelamar, informasi rentang gaji untuk pekerjaan ini.

Gaji Minimal *

IDR 3.000.000

Gaji Maksimal *

IDR 4.000.000

Kontak Rekruter

Silakan pilih opsi kontak yang ingin digunakan untuk dihubungi langsung oleh para pelamar.

☒ Whatsapp

+62 | 8217297852

☐ Email

sayHello@gmail.com

Pesan Otomatis untuk Pelamar

Pesan Otomatis untuk Pelamar Anda dapat memberikan pesan untuk pelamar. Manfaatkan fitur ini untuk menyapa pelamar secara personal atau menyampaikan hal-hal yang butuh dipahami oleh pelamar. Pesan ini akan otomatis terkirim setelah mereka berhasil melamar lowongan Anda.

Isi

Edit Lowongan

Gambar 4. 14 Halaman Edit Lowongan Page Dua

Saat melakukan pengeditan, jika terdapat nilai (value) yang tidak sesuai dengan inputan yang diharapkan, sistem akan merespon dengan memunculkan peringatan (alert) yang jelas di bawah kolom inputan yang bersangkutan. Ini bertujuan untuk memberikan informasi cepat kepada pengguna terkait kesalahan atau nilai yang perlu diperbaiki, sehingga mereka dapat menyesuaikan data dengan benar. Peringatan ini dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan memberikan umpan balik langsung dan memudahkan mereka dalam menyusun informasi lowongan dengan ketelitian yang dapat dilihat pada gambar 4.15.

Informasi Pelengkap
Berikan detail informasi untuk memperjelas lowongan dan memudahkan pengelolannya.

Berapa karyawan yang dibutuhkan?
Indikator berapa jumlah karyawan yang dibutuhkan untuk lowongan ini.

Jumlah karyawan yang dibutuhkan:
1

Tanggal lowongan tutup:
Jika tanggal lowongan tutup sudah lewat, maka pencari kerja tidak dapat melamar lowongan ini.

Tanggal lowongan tutup:
10/11/2023

Rentang Gaji
Agar lebih menarik minat para pelamar, info rentang gaji untuk pekerjaan ini.

Gaji Minimal *	Gaji Maksimal *
IDR 6.000.000	IDR 1.000.000

Gaji minimal lebih besar dari gaji maksimal Gaji maksimal lebih kecil dari gaji minimal

Gambar 4. 15 Alert Kesalah *Value* Edit Lowongan

Jika pengeditan lowongan berhasil dilakukan, sistem akan memberikan konfirmasi melalui kemunculan alert yang memberitahu pengguna tentang keberhasilan proses tersebut. Alert ini dirancang untuk memberikan umpan balik positif kepada pengguna, memberikan keyakinan bahwa perubahan pada lowongan telah disimpan dengan sukses yang dapat dilihat pada gambar 4.16.

Buat Lowongan
Lowongan - Buat Lowongan

1 2

Informasi Lowongan Syarat Pelamar & Info pelengkap

Informasi Lowongan
Nama Pekerjaan *
Buatlah nama pekerjaan sesuai kata kunci yang tertera di lowongan. Hal demikian agar calon pencari kerja memahami lowongan ini.

Front-end Developer

Tipe Pekerjaan *
Jenis Pekerjaan *
Operator

Level Pekerjaan *
Senior

Waktu Pekerjaan *
Full-time

Sukses Update Lowongan

Gambar 4. 16 Alert Sukses Edit Lowongan

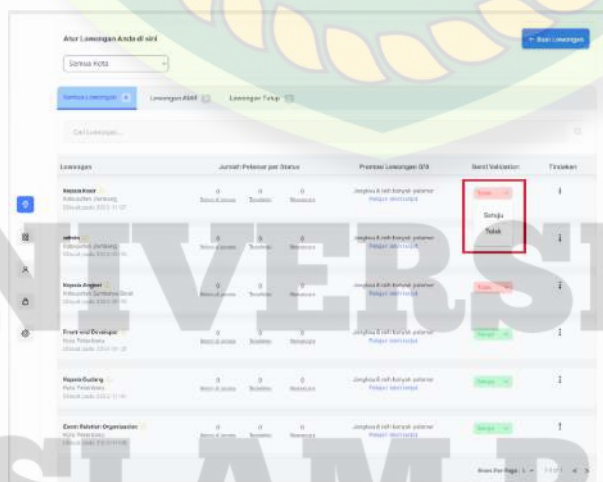
Kemudia dari pengujian halaman edit lowongan rekruter yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4. 4 Pengujian Halaman Edit Lowongan

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Alert Warning	Jika salah satu value atau inputan tidak sesuai	Akan memunculkan alert warning di bawah inputan	Berhasil
2	Button Edit Lowonga	Klik 'Edit Lowongan' untuk melakukan perubahan pada lowongan	Berhasil menampilkan alert success dan berpindah ke halaman lowongan	Berhasil

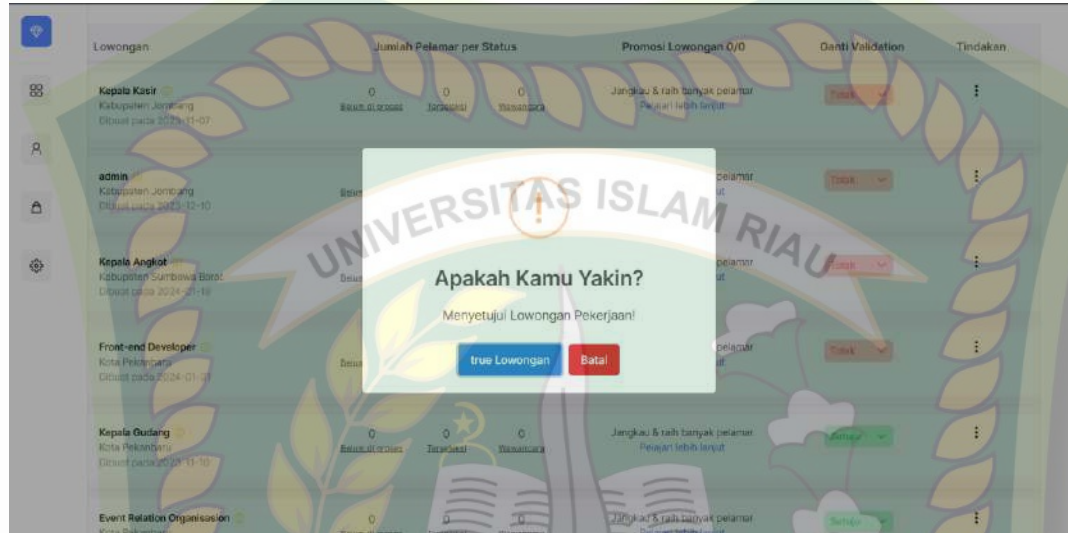
4.1.3. Pengujian Halaman Validasi Lowongan Manager

Halaman Validasi Lowongan Manager dirancang untuk memudahkan manajer dalam meninjau dan mengonfirmasi setiap lowongan pekerjaan sebelum dipublikasikan. Pada halaman ini, manajer dapat melihat rincian lengkap setiap lowongan. Fitur validasi memastikan bahwa setiap elemen lowongan telah diisi dengan benar dan sesuai dengan kebijakan perusahaan sebelum diumumkan dapat dilihat pada gambar 4.17.



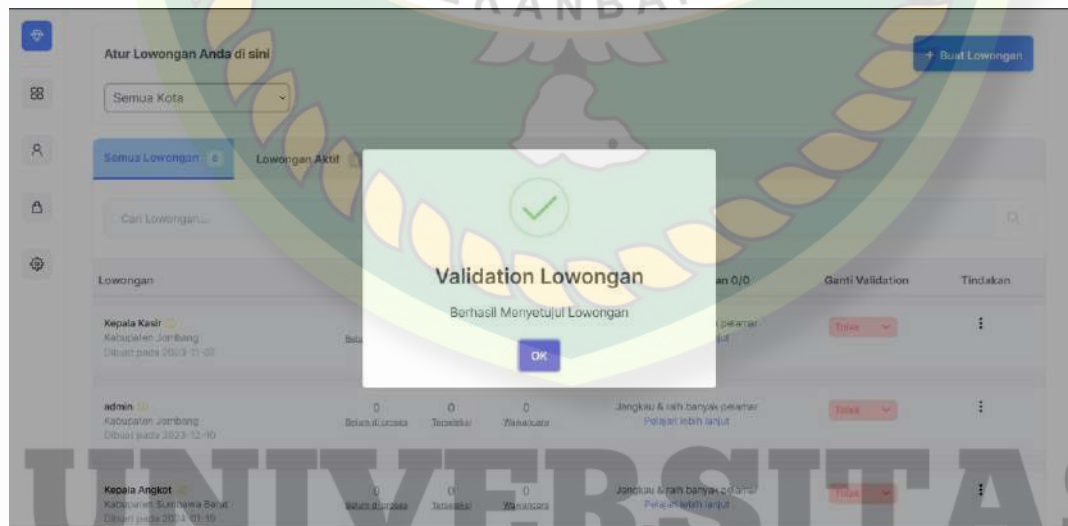
Gambar 4. 17 Halaman Validasi Lowongan Manager

Jika mengganti validasi di salah satu lowongan, user manager akan mendapatkan alert untuk memastikan apakah lowongan tersebut di ganti validasi nya, yang dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4. 18 Alert Pergantian Validasi Lowongan

Apabila tombol validasi lowongan ditekan, proses tersebut akan mengubah status validasi dari salah satu lowongan. Jika berhasil, akan muncul peringatan (alert) sukses yang tergambar pada gambar 4.19.



Gambar 4. 19 Informasi Validasi Lowongan Berhasil di Ubah

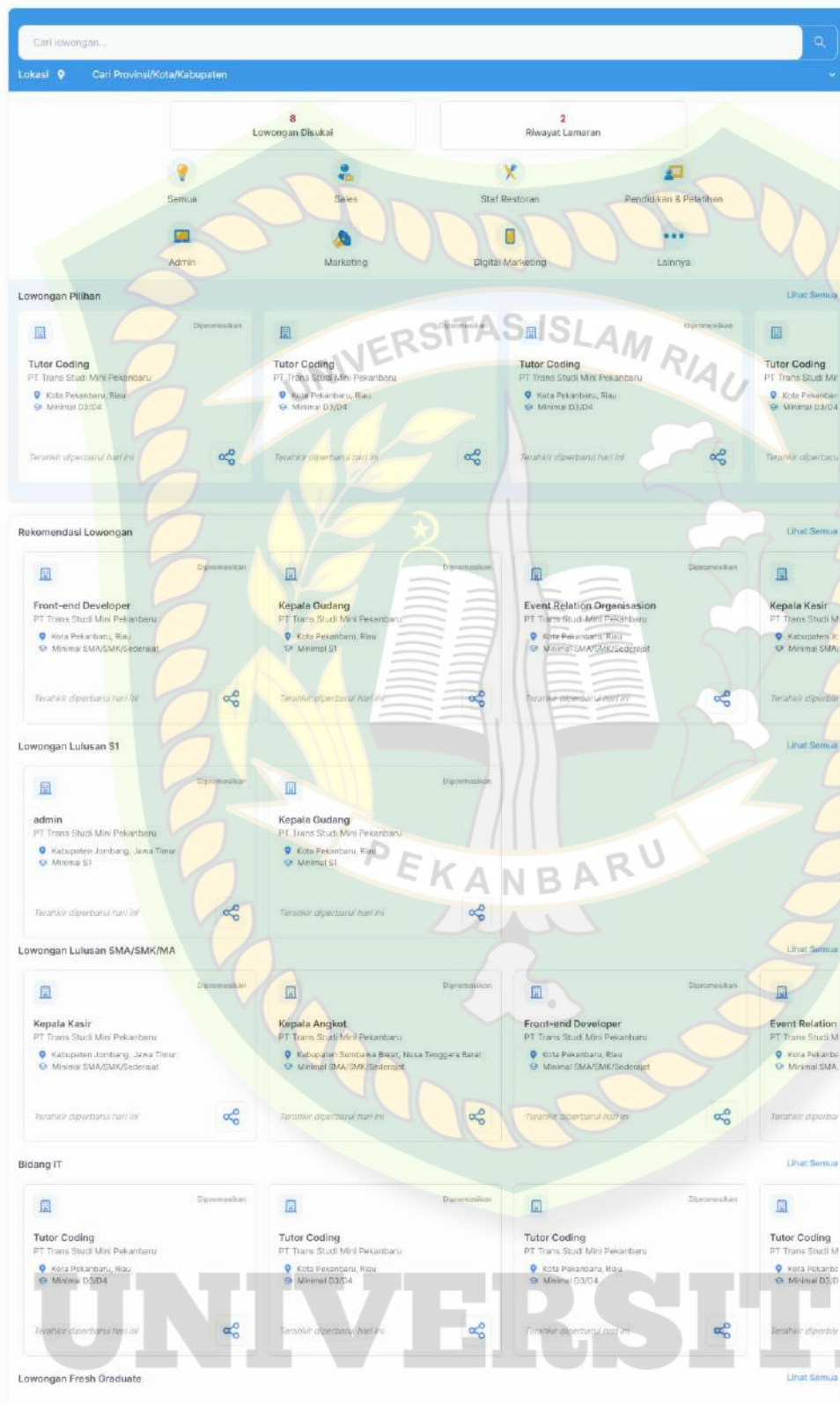
Kemudia dari pengujian halaman edit lowongan rekruter yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4. 5 Pengujian Halaman Validasi Lowongan Manager

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Alert Validasi	Jika mengganti validasi salah satu lowongan kerja	Akan memunculkan peringatan untuk menanyakan yakin atau tidak mengganti validasi tersebut	Berhasil
2	Validasi Lowongan	Jika menekan validasi lowongan, dan berhasil mengganti lowongan	Akan memunculkan peringatan berhasil mengganti validasi, dan lowongan berstatus validasi yang di tentukan oleh manager	Berhasil

4.1.4. Pengujian Halaman Utama Pelamar

Halaman Utama Pelamar dirancang sebagai titik pusat bagi pelamar setelah berhasil login. Di halaman ini, pelamar dapat melihat beberapa lowongan pekerjaan yang tersedia, mendapatkan gambaran jumlah lowongan yang mereka sukai, serta meninjau jumlah riwayat lamaran yang pernah mereka kirimkan. Desain halaman ini bertujuan memberikan akses cepat dan informasi yang relevan kepada pelamar, memungkinkan mereka untuk menjelajahi peluang pekerjaan, melihat preferensi, dan melacak sejarah lamaran dengan mudah. Dengan tata letak yang intuitif, Halaman Utama Pelamar diciptakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan memberikan akses yang efisien terhadap fitur penting dalam platform JobFinder yang dapat dilihat pada gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Halaman Utama Pelamar

DOKUMEN INI ADALAH ARSIP MILIK:

PERPUSTAKAAN SOEMAN HS

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

4.1.4.1. Pengujian Halaman Profile Pelamar

Halaman Profile Pelamar dirancang sebagai pusat informasi komprehensif yang mencakup data diri, tentang diri pelamar, topik yang diminati, riwayat pendidikan, pengalaman pekerjaan, skill yang dimiliki, preferensi pekerjaan, gaji yang diharapkan, serta tautan ke CV dan media sosial. Pada halaman ini, pelamar dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai latar belakang, keahlian, dan preferensi mereka, memungkinkan perusahaan dan rekruter untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang kualifikasi dan minat pelamar. Dengan antarmuka yang terstruktur dan informatif, Halaman Profile Pelamar bertujuan untuk memberikan pengalaman yang memudahkan pelamar dalam mempresentasikan diri mereka secara lengkap dan efektif di platform JobFinder yang dapat dilihat pada gambar 4.21.



Gambar 4. 21 Halaman Profile Pelamar

Untuk memperbarui deskripsi diri, pelamar dapat mengklik tombol 'Edit' yang terletak pada kolom yang sesuai dengan deskripsi diri. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir deskripsi diri, yang dapat dilihat pada gambar 4.22.

Gambar 4. 22 Halaman Formulir Deskripsi Diri Pelamar

Agar dapat memperbarui atau menambahkan informasi dalam data diri, pelamar dapat mengklik tombol "Edit" yang berada pada kolom yang sesuai dengan data diri mereka. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir data diri yang tergambar pada gambar 4.23.

Gambar 4. 23 Halaman Formulir Data Diri Pelamar

Untuk melakukan pembaruan pada topik yang disukai, pelamar dapat mengeklik tombol "Edit" yang terletak pada kolom yang berkaitan dengan topik tersebut. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir yang memungkinkan mereka memperbarui informasi topik yang disukai, sebagaimana terlihat pada gambar 4.24.

Gambar 4. 24 Halaman Formulir Topik yang Disukai

Agar dapat memperbarui informasi pendidikan, pelamar dapat mengklik tombol "Tambah" yang berada pada kolom yang terkait dengan pendidikan. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir yang memungkinkan mereka melakukan pembaruan data pendidikan, seperti yang terlihat pada gambar 4.25.

Gambar 4. 25 Halaman Formulir Pendidikan Pelamar

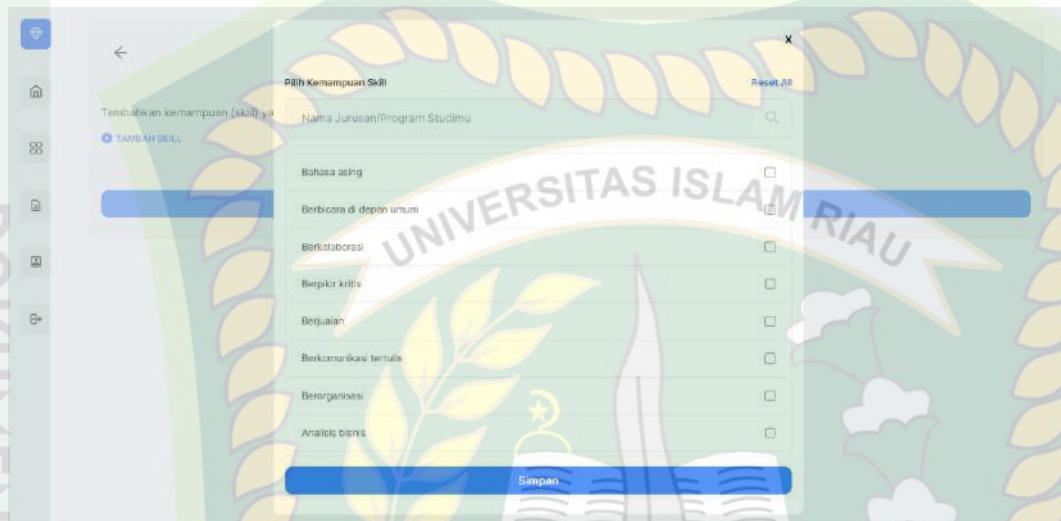
Untuk melakukan pembaruan pada informasi pengalaman kerja, pelamar dapat mengklik tombol "Tambah" yang terletak pada kolom yang berkaitan dengan pengalaman kerja. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir yang memungkinkan mereka memperbarui data pengalaman kerja, sebagaimana tampak pada gambar 4.26.

Gambar 4. 26 Halaman Formulir Pengalaman Kerja

Agar dapat memperbarui atau menambahkan informasi dalam skill yang diminati, pelamar dapat mengklik tombol "Edit" yang berada pada kolom yang sesuai dengan data skill. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan diarahkan ke formulir skill yang tergambar pada gambar 4.27.

Gambar 4. 27 Halaman Formulir Skill Pelamar

Jika pelamar menekan tombol tambah skill akan muncul modal yang berisikan beberapa skill yang terdapat pada sistem, dan pelamar dapat memilih hal tersebut yang dapat dilihat pada gambar 4.28.

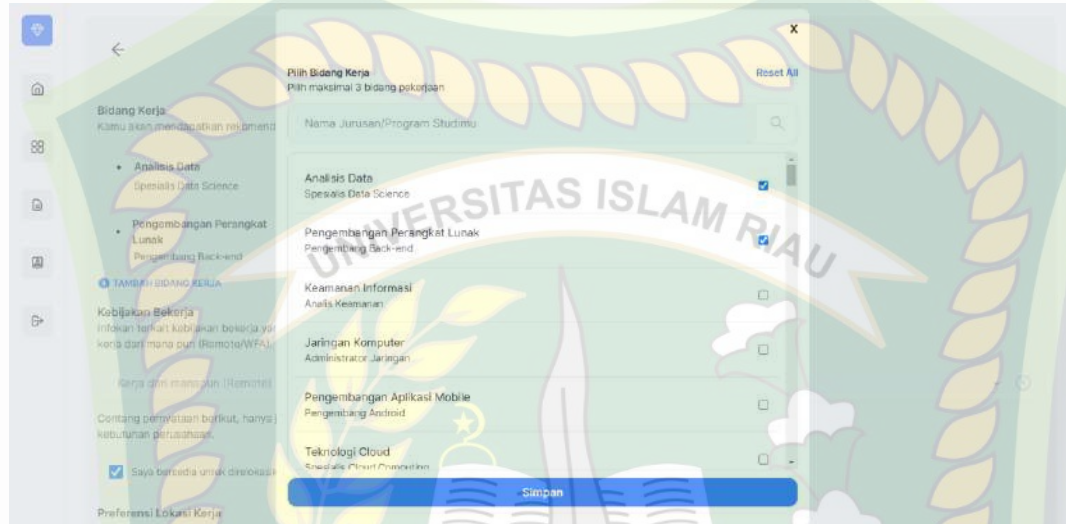


Gambar 4. 28 Modal Skill Pada Sistem

Supaya pelamar dapat menjalankan pencarian pekerjaan yang benar-benar menarik minat mereka, sistem menyajikan formulir pencarian pekerjaan yang disesuaikan dengan ketertarikan pelamar. Formulir ini dapat ditemukan dengan melihat gambar 4.29.

Gambar 4. 29 Halaman Formulir Preferensi Pekerjaan

Jika menekan tombol “Tambah Bidang Pekerjaan” maka akan memunculkan modal yang berisikan beberapa bidang yang tersedia di sistem bisa dilihat pada gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Modal Bidang Pekerjaan

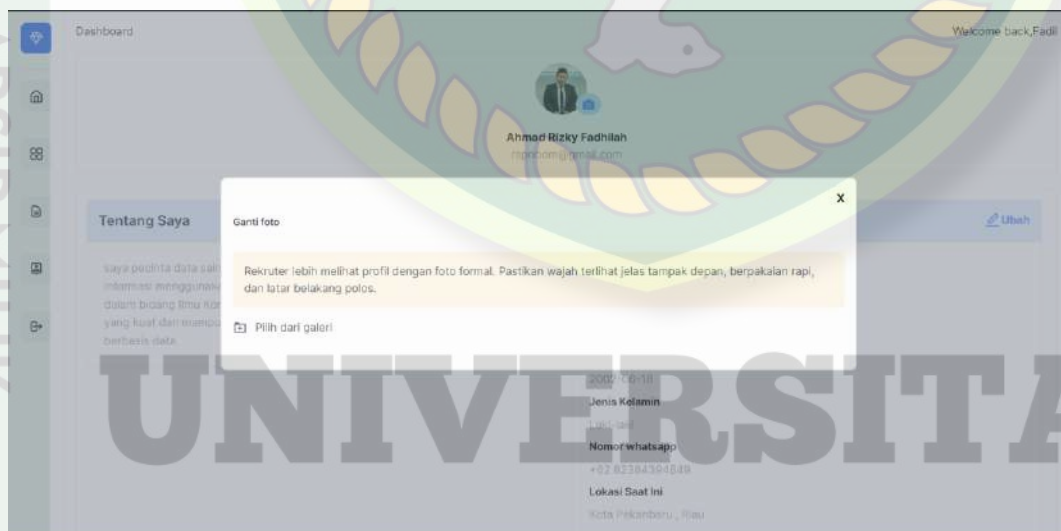
Agar pelamar dapat mencapai target gaji yang diinginkan dan memastikan rekruter memahami harapan gaji mereka, komunikasi yang baik menjadi kunci. Oleh karena itu, sistem menyediakan formulir permintaan gaji pelamar, membuka peluang terciptanya komunikasi yang lebih efektif. Formulir ini dapat ditemukan pada gambar 4.31.

Gambar 4. 31 Formulir Gaji Pelamar

Apabila pelamar ingin memasukkan informasi media sosial seperti TikTok, Instagram, Facebook, Twitter, atau portofolio, sistem menyajikan formulir yang memudahkan pengisian data tersebut yang dapat dilihat pada gambar 4.32.

Gambar 4. 32 Formulir Media Sosial Pelamar

Untuk mengganti foto profil, pelamar dapat menggunakan fitur penggantian foto yang disediakan oleh sistem. Caranya cukup dengan mengklik icon "Ganti Foto Profil", sehingga memungkinkan pelamar untuk mengunggah atau memilih foto profil baru sesuai keinginan pelamar.



Gambar 4. 33 Modal Photo Profile

Kemudia dari pengujian halaman profile pelamar yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Profile Pelamar

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Edit Deskripsi Diri	Jika menekan tombol “Edit” pada deskripsi diri dan update deskripsi diri	Akan dialihkan ke halaman deskripsi diri dan data deskripsi diri diperbarui	Berhasil
2	Edit Data Diri	Jika menekan tombol “Edit” pada data diri dan update data diri	Akan dialihkan ke halaman data diri dan data diri diperbarui	Berhasil
3	Edit Topik Yang Disukai	Jika menekan tombol “Edit” pada topik yang disukai dan update topik yang disukai	Akan dialihkan ke halaman formulir topik yang disukai dan topik yang disukai diperbarui	Berhasil
4	Tambah Data Pengalaman Pendidikan	Jika menekan tombol “Tambah” pada pendidikan dan memasukan pendidikan baru	Akan dialihkan ke halaman formulir pendidikan dan pengalaman pendidikan akan di tambahkan	Berhasil
5	Tambah Data Pengalaman Kerja	Jika menekan tombol “Tambah” pada pengalaman kerja dan memasukan pengalaman kerja baru	Akan dialihkan ke halaman formulir pengalaman kerja dan pengalaman	Berhasil

			pekerjaan baru akan di tambahkan	
6	Edit Kemampuan Skill	Jika menekan tombol “Ubah” pada kemampuan skill dan memperbarui data skill	Akan dialihkan ke halaman formulir skill dan data yang dimasukan akan terupdate	Berhasil
7	Edit Preferensi Kerja	Jika menekan tombol “Ubah” pada preferensi kerja dan memperbaru data preferensi kerja	Akan dialihkan ke halaman formulir preferensi kerja dan data yang dimasukan akan terupdate	Berhasil
8	Edit Gaji yang Diharapkan	Jika menekan tombol “Ubah” pada gaji yang diharapkan dan memperbarui data gaji	Akan dialihkan ke halaman formulir gaji yang diinginkan dan data yang dimasukan akan terupdate	Berhasil
9	Tambah Link Medsos	Jika menekan tombol “Tambah” pada link medsos dan menambahkan link baru	Akan dialihkan ke halaman formulir link medsos dan data yang di tambahkan akan terupdate	Berhsil
10	Edit Foto Profile	Jika menekan icon ‘Camera’ dan memasukan foto baru	Akan membuka modal yang berisikan intruksi memasukan foto profile dan foto yang dimasukan akan terupdate	Berhasil

ISLAM RIAU

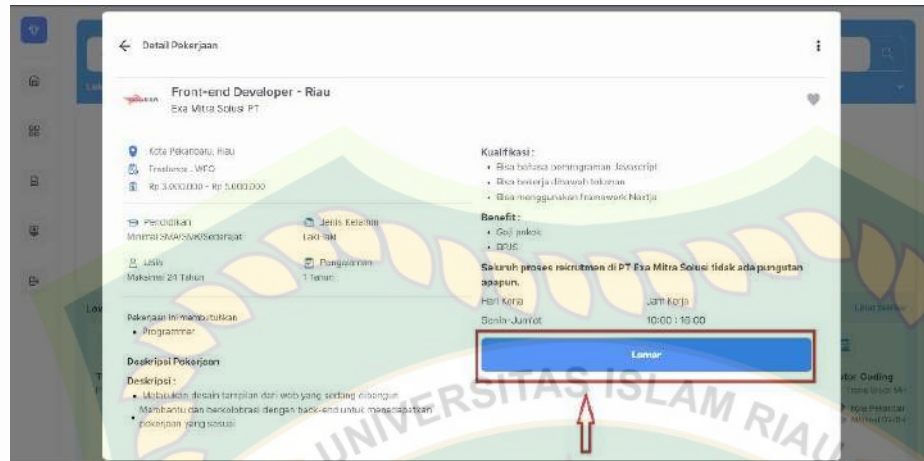
4.1.4.2. Pengujian Halaman Detail Lowongan

Halaman Detail Lowongan menyajikan informasi lengkap mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia, termasuk nama pekerjaan, lokasi kerja, minimal tingkat pendidikan yang dibutuhkan, jenis kelamin yang diharapkan, pengalaman kerja minimal yang diinginkan, batas usia maksimal yang dibutuhkan, bidang yang relevan, deskripsi tugas pekerjaan, kualifikasi yang diperlukan, serta manfaat dan jadwal kerja yang ditawarkan. Dengan informasi yang jelas dan terperinci, pelamar dapat memahami dengan baik tentang posisi yang ditawarkan dan memutuskan apakah cocok dengan kebutuhan dan minat mereka. Halaman ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif sehingga pelamar dapat membuat keputusan yang tepat terkait dengan pencarian pekerjaan mereka yang dapat dilihat pada gambar 4.34.



Gambar 4. 34 Halaman Detail Lowongan

Di Halaman Detail Lowongan, pelamar dapat mengajukan lamaran dengan mudah dengan menekan tombol "Lamaran" yang dapat dilihat pada gambar 4.35. Setelah tombol tersebut ditekan, pelamar akan dialihkan secara otomatis ke halaman lamaran lowongan kerja, di mana mereka dapat melengkapi detail dan mengirimkan lamaran mereka dengan cepat dan efisien dilihat pada gambar 4.36.



Gambar 4. 35 Ajukan Lamaran Lowongan



Gambar 4. 36 Halaman Lamaran Lowongan

Jika pelamar belum melengkapi data profilnya tetapi sudah mengajukan lamaran, halaman lamaran akan memberikan peringatan yang mengingatkan pelamar untuk melengkapi beberapa data profil yang wajib diisi sebelum melanjutkan proses pengajuan lamaran. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa informasi profil pelamar sudah lengkap dan memungkinkan proses seleksi berjalan dengan baik yang dapat dilihat pada gambar 4.37.

Gambar 4. 37 Peringatan Untuk Melengkapi Data Profile

Setelah melengkapi data diri yang wajib, pelamar sudah dapat mengirim lamaran. Namun, jika terdapat beberapa data profil tambahan yang tidak wajib diisi, pelamar akan tetap diberikan peringatan untuk melengkapi data tersebut. Meskipun demikian, pelamar masih tetap dapat mengirimkan lamaran walaupun data tambahan tersebut tidak diisi, untuk memastikan kelancaran proses pengajuan lamaran yang dapat dilihat pada gambar 4.38.

Gambar 4. 38 Halaman Peringatan Untuk Lengkapi Data Diri Optional

Setelah melengkapi data diri dan mengklik tombol "Kirim Lamaran", sistem akan memproses lamaran pengguna. Selanjutnya, akan muncul peringatan sukses (alert success) untuk memberi tahu bahwa lamaran telah berhasil dikirim terlihat



pada gambar 4.39. Jika pengguna telah melakukan lamaran sebelumnya, akan muncul peringatan yang mengindikasikan bahwa pengguna telah melamar pada lowongan tersebut sebelumnya terlihat pada gambar 4.40.



Gambar 4. 39 Berhasil Melamar Lowongan Kerja



Gambar 4. 40 Gagal Melamar Lowongan Kerja

Kemudia dari pengujian halaman profile pelamar yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.7

ISLAM RIAU

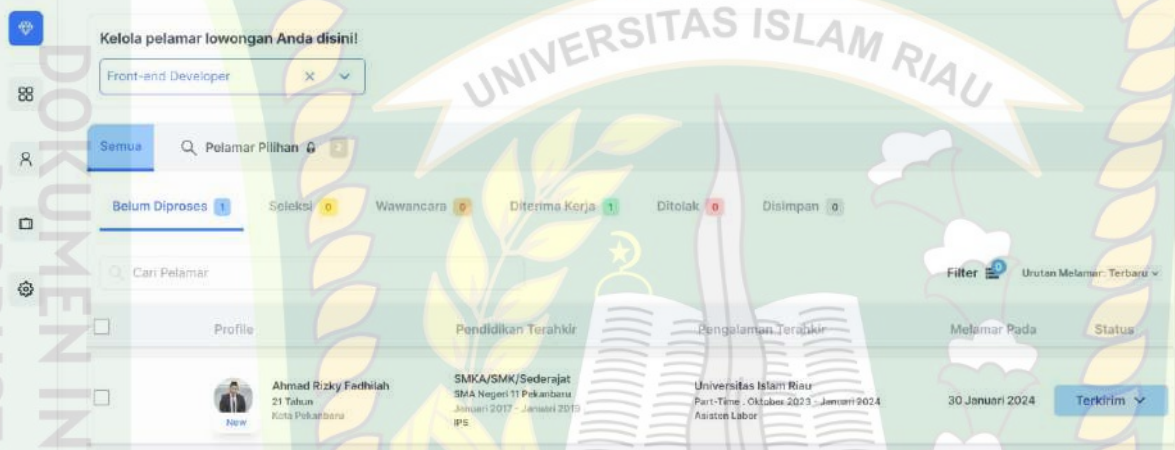
Tabel 4. 7 Pengujian Halaman Detail Lowongan

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Modal Lowongan	Jika membuka salah satu lowongan akan memunculkan modal	Akan menampilkan modal yang berisikan informasi tentang lowongan kerja	Berhasil
2	Button ‘Lamaran’	Jika menekan tombol ‘Lamaran’ di modal	Akan beralih halaman ke halaman lamaran	Berhasil
3	Halaman Lamaran	Jika pelamar belum melengkapi data <i>profile</i> pelamar	Akan memunculkan peringatan untuk melengkapi data <i>profile</i> wajib	Berhasil
4		Jika pelamar sudah melengkapi data <i>Profile</i> wajib maka akan memunculkan data <i>profile optional</i>	Akan memunculkan pemberitahuan untuk melengkapi data <i>profile optional</i>	Berhasil
5	Halaman Lamaran	Jika pelamar sudah melengkapi data <i>Profile</i> Pelamar	Akan memunculkan data singkat tentang <i>profile</i> pelamar	Berhasil
6	Button Kirim Lamaran	Jika pelamar menekan tombol “Kirim Lamaran”	Akan mengirim data pelamar ke rekruter dan memunculkan pemberitahuan	Berhasil

4.1.5. Pengujian Halaman Seleksi Pelamar

Halaman Seleksi Pelamar menyediakan berbagai informasi terkait dengan proses seleksi pelamar, termasuk data pelamar dan berbagai tindakan seleksi yang dapat dilakukan. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat detail-data pelamar yang telah mengajukan lamaran, seperti riwayat pendidikan, pengalaman kerja, dan

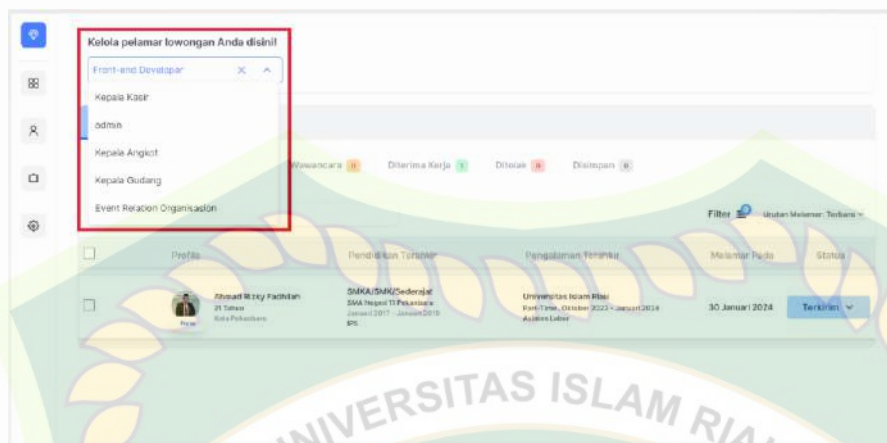
kualifikasi lainnya. Selain itu, halaman ini juga menyajikan opsi-opsi tindakan seleksi yang tersedia, seperti menyaring pelamar berdasarkan kriteria tertentu, menjadwalkan wawancara, atau menolak lamaran. Dengan informasi yang komprehensif dan kemudahan akses terhadap tindakan seleksi, Halaman Seleksi Pelamar dirancang untuk mendukung proses seleksi yang efisien dan efektif bagi perusahaan atau rekruter yang dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4. 41 Halaman Seleksi Pelamar

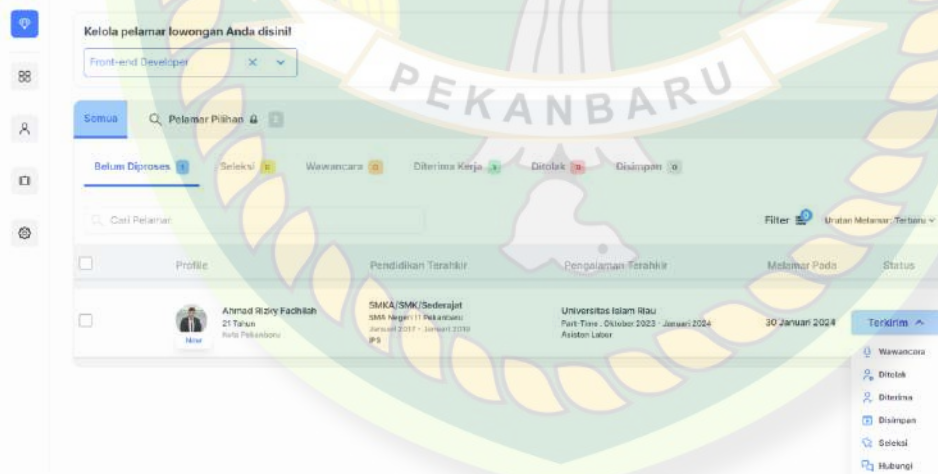
Jika rekruter ingin melihat pelamar dan meninjau pelamar di berbagai lowongan yang berbeda, mereka dapat dengan mudah menggunakan fitur pengganti yang tersedia. Dengan fitur ini, rekruter dapat dengan cepat beralih antara berbagai lowongan dan melihat profil pelamar yang sesuai. Fitur ini memberikan fleksibilitas yang diperlukan dalam menjelajahi pelamar dan memastikan proses seleksi berjalan lancar. Hal ini dapat ditemukan pada gambar 4.42.

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



Gambar 4. 42 Mengganti Data Lowongan

Jika rekruter ingin melakukan tindakan pada pelamar, seperti seleksi atau pengelolaan, mereka dapat dengan mudah melakukan berbagai aksi yang tersedia. Dengan fitur ini, rekruter dapat memilih berbagai opsi tindakan, seperti mengevaluasi lamaran, menjadwalkan wawancara, atau memberikan umpan balik kepada pelamar. Fitur ini memberikan fleksibilitas yang diperlukan dalam mengelola proses seleksi dengan efisien. Aksi-aksi ini terlihat pada gambar 4.43.

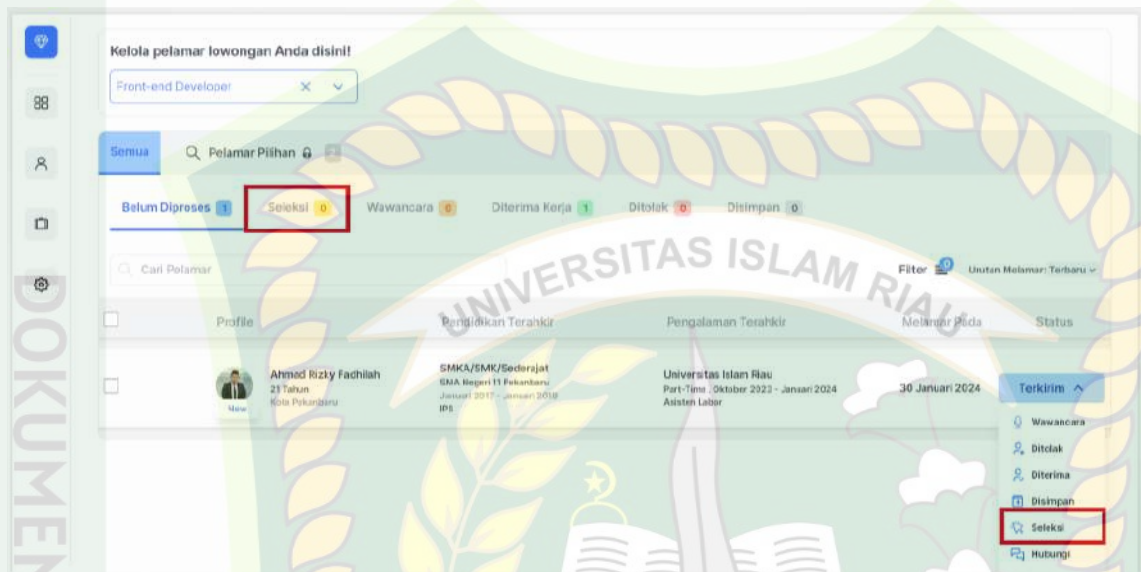


Gambar 4. 43 Aksi Seleksi Pelamar

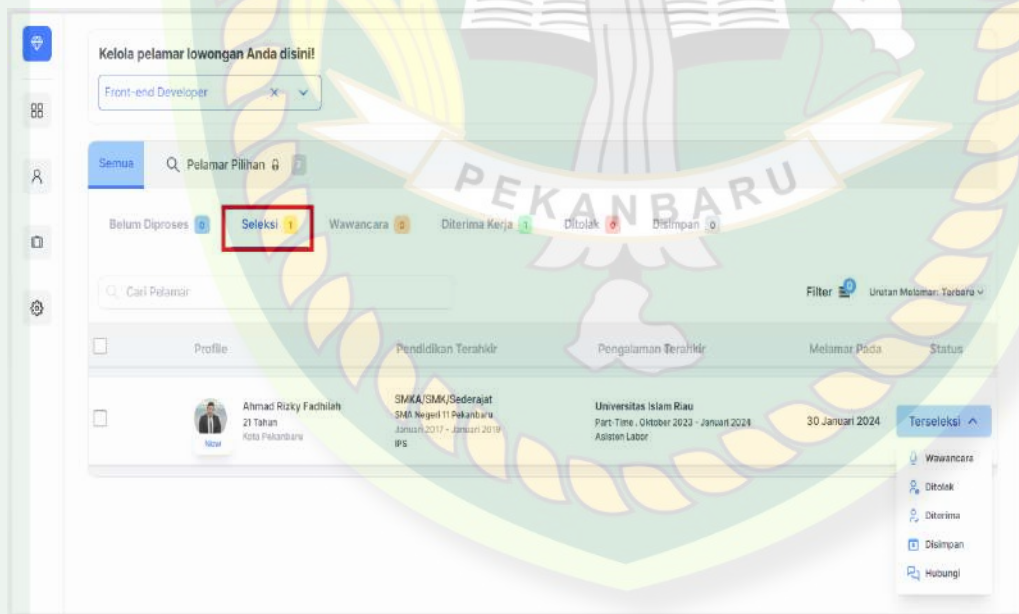
Ketika seorang rekruter melakukan tindakan seperti seleksi atau menjadwalkan wawancara seperti gambar 4.44, data pelamar akan secara otomatis dipindahkan ke bagian yang sesuai, seperti data seleksi atau jadwal wawancara seperti gambar 4.45. Hal ini memungkinkan rekruter untuk dengan mudah melacak dan mengelola tahapan-tahapan seleksi pelamar dengan lebih terstruktur dan



efisien. Dengan demikian, proses seleksi dapat berjalan lebih lancar dan transparan bagi semua pihak yang terlibat.



Gambar 4. 44 Melakukan Tindakan Seleksi



Gambar 4. 45 Hasil Tindakan Seleksi

Kemudia dari pengujian halaman seleksi pelamar yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Pengujian Halaman Seleksi Pelamar

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Input Lowongan	Jika mengklik salah satu lowongan	Akan mengganti data-data pelamar sesuai lowongan yang di pilih	Berhasil
2	Aksi Seleksi	Jika menekan salah satu aksi seleksi	Akan mengganti status pelamar sesuai tindakan aksi yang dipilih oleh rekruter	Berhasil

4.1.5.1. Pengujian Tindakan Aksi Chat

Pengujian tindakan chat akan melibatkan pemicu modal yang akan muncul saat tindakan chat diaktifkan. Modal tersebut akan berisi formulir pengisian chat, yang akan muncul untuk diisi oleh pengguna seperti gambar 4.46. Setelah formulir diisi, sistem akan membuka aplikasi WhatsApp dan hasil chat akan disesuaikan dengan informasi yang diisi dalam formulir yang terlihat pada gambar 4.47. Dengan demikian, pengujian akan memastikan bahwa proses chat berjalan lancar dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan dari input yang dimasukkan oleh pengguna dalam formulir chat.

Kelola pelamar lowongan Anda disini

Front-end Developer

Semua Pelamar Pilihan

Belum Diproses Seleksi Wawancara Diberima Kerja Ditolak Disimpan

Carl Pelamar

Profile Pendidikan Terakhir

Ahmad Rizky Fadhiha 21 Tahun Kota Pekanbaru SMA/SMK/ sederajat SMA Negeri 15 Pekanbaru Januari 2017 - Januari 2019 IPS

Kirim Pesan

Pekerjaan : Front-end Developer

Mendaftar : 30 Januari 2024

To : Ahmad Rizky Fadhiha

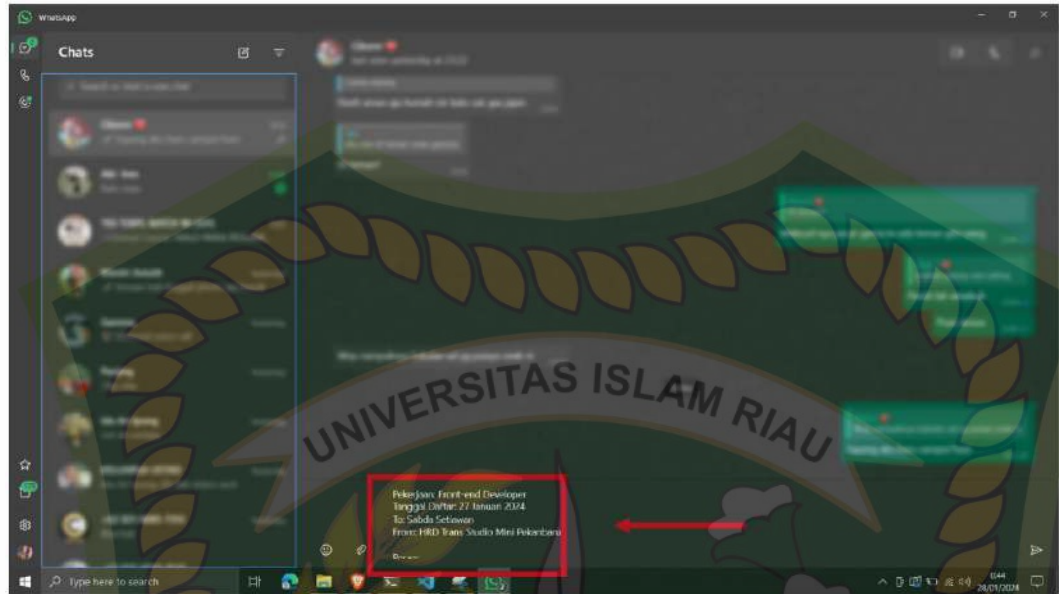
Pesan : Assalamu'alaikum wr.wb. Pada kesempatan kali ini saya akan menugaskan jadwal interview: Tanggal : 29 Januari 2024 Tempat : Trans Studio Mini Pekanbaru Waktu : 15.00 WIB

Batalan

Kirim

Simpan Kalimat

Gambar 4. 46 Formulir Menu Chat



Gambar 4. 47 Halaman Whatsapp

Kemudia dari pengujian halaman aksi pesan yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.9.

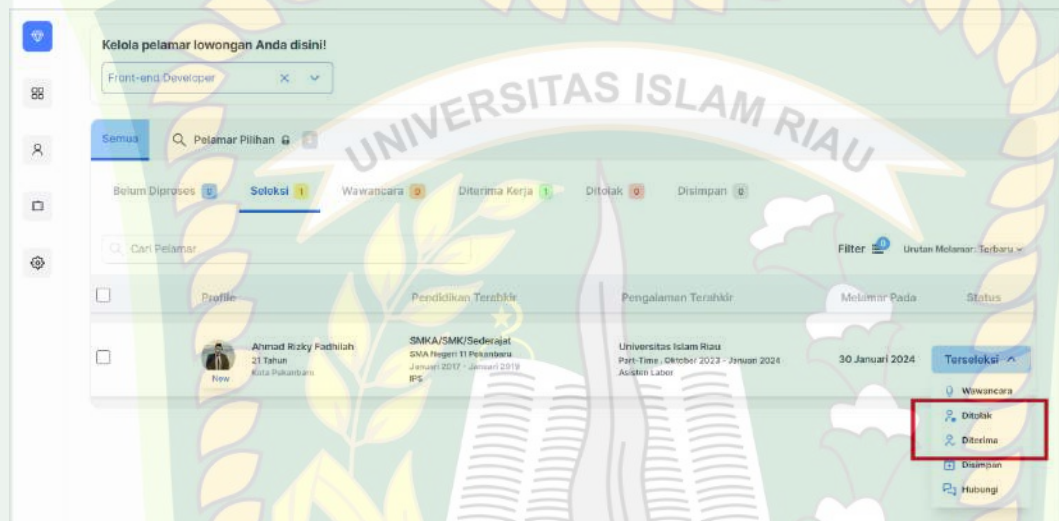
Tabel 4. 9 Pengujian Tindakan Aksi Chat

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Chat Pelamar	Klik tombol pesan untuk berkomunikasi dengan pelamar guna membahas misalkan jadwal wawancara	Akan memunculkan modal untuk memberikan format chat ke pelamar	Berhasil
2	Kirim Pesan	Jika menekan tombol kirim akan membawa format pesan ke pelamar	Akan membuka aplikasi whatsapp dan membawa format chat yang telah dibuat	Berhasil

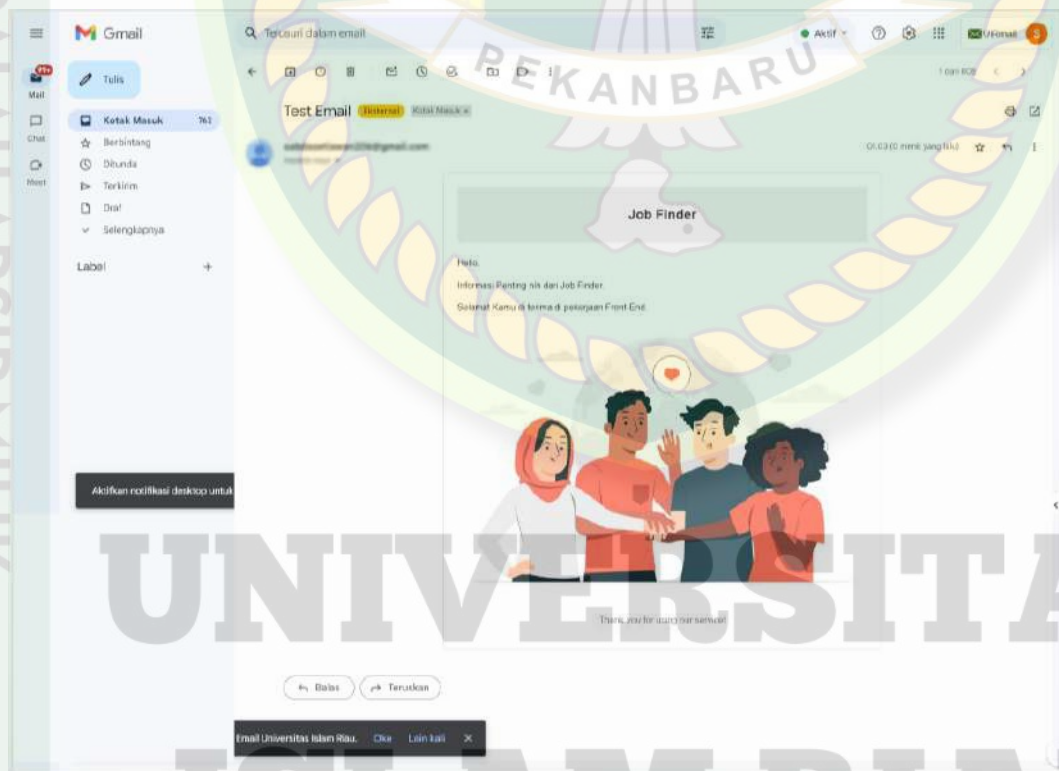
4.1.5.2. Pengujian Tindakan Aksi Terima Pelamar dan Tolak Pelamar

Pengujian tindakan menerima dan menolak pelamar akan melibatkan simulasi penerimaan atau penolakan pelamar dalam sistem seperti gambar 4.48. Setelah tindakan tersebut dilakukan, sistem akan mengirimkan pesan notifikasi

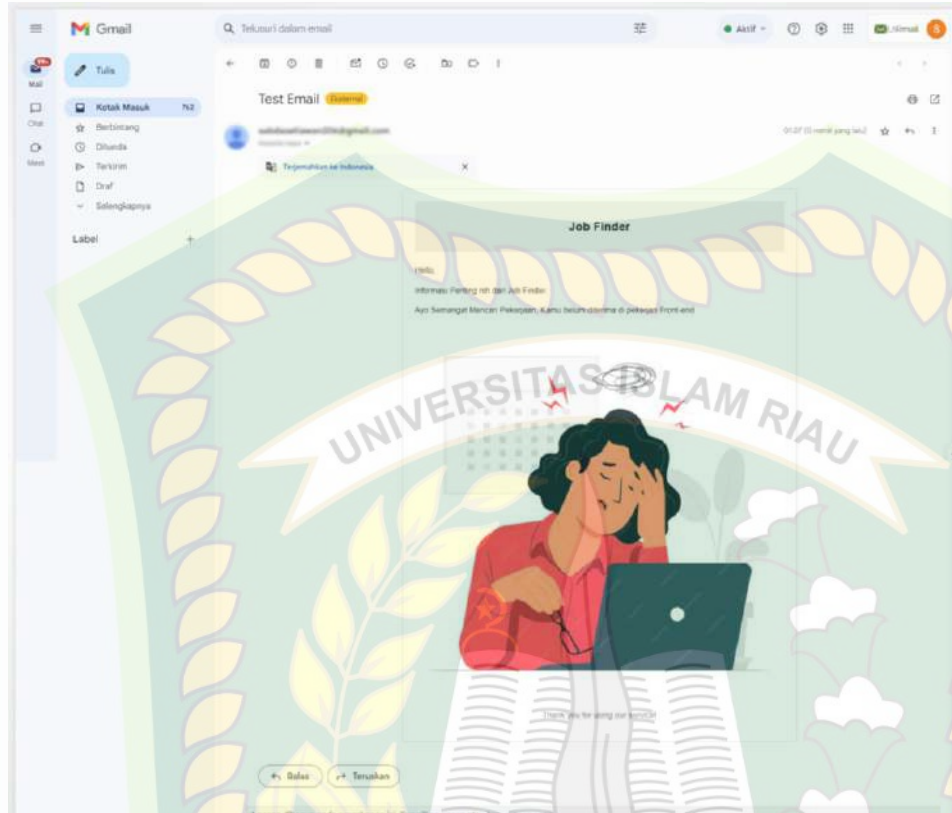
kepada pelamar yang bersangkutan, memberitahukan apakah mereka diterima atau ditolak yang terlihat pada gambar 4.49 dan gambar 4.50. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa mekanisme notifikasi berfungsi dengan baik dan pelamar mendapatkan informasi yang jelas dan tepat waktu mengenai status lamaran mereka.



Gambar 4. 48 Aksi Terima atau Tolak Pelamar



Gambar 4. 49 Informasi Email Diterima Kerja



Gambar 4. 50 Informasi Email Ditolak Kerja

Kemudia dari pengujian halaman aksi Terima dan Tolak yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4. 10 Pengujian Halaman Aksi Terim dan Tolak

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Terima Pelamar	Klik tombol “Diterima” maka akan mengirim informasi	Pelamar akan mendapatkan informasi email diterima kerja	Berhasil
2	Tolak Pelamar	Klik tombol “Ditolak” maka akan mengirim informasi	Pelamar akan mendapatkan informasi melalui email menyatakan Ditolak Kerja	Berhasil



4.1.6. Pengujian Halaman Riwayat Pelamar

Halaman Riwayat Lamaran Pelamar menyajikan informasi lengkap mengenai semua lamaran yang telah diajukan oleh pelamar, termasuk status dari setiap lamaran. Di halaman ini, pelamar dapat melihat riwayat lengkap lamaran mereka, termasuk lamaran mana yang masih dalam proses, yang sudah diterima, dan yang ditolak. Informasi ini membantu pelamar untuk melacak status lamaran mereka dengan mudah dan memberikan gambaran yang jelas tentang progres dalam pencarian pekerjaan. Halaman ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang transparan dan informatif bagi pelamar dalam mengelola riwayat lamaran mereka seperti pada gambar 4.51.



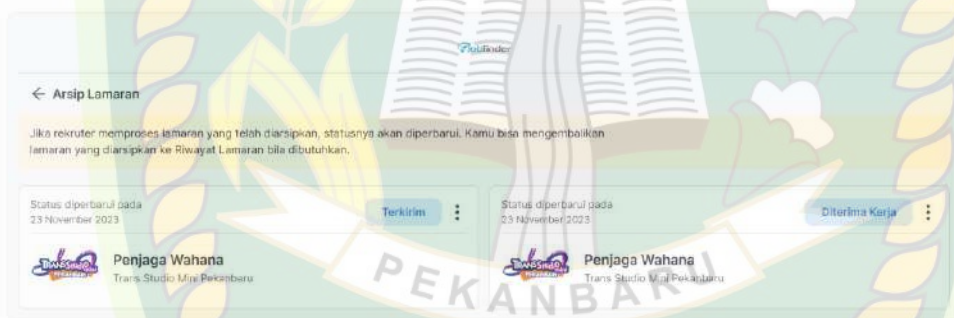
Gambar 4. 51 Halaman Riwayat Pelamar

Di Halaman Riwayat Lamaran Pelamar, pelamar memiliki beberapa opsi untuk mengelola riwayat lamaran mereka seperti gambar 4.52. Mereka dapat dengan mudah mengarsipkan lowongan tertentu untuk referensi di masa depan seperti gambar 4.53 dan melihat catatan yang mungkin telah dibuat oleh rekruter terkait lamaran mereka seperti gambar 4.54. Fitur ini memberikan fleksibilitas

kepada pelamar dalam mengelola dan merujuk kembali riwayat lamaran mereka, meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.



Gambar 4. 52 Aksi Riwayat Lamaran Pelamar



Gambar 4. 53 Halaman Arsip Lamaran



Gambar 4. 54 Halaman Catatan Rekruter

Kemudia dari pengujian halaman riwayat pelamar yang dilakukan, rinciannya dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4. 11 Pengujian Halaman Riwayat Pelamar

No	Komponen yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil
1	Arsip Lamaran	Klik tombol “Arsipkan Pelamar”	Riwayat lamaran akan tersimpan di arsip dan tidak akan muncul di halaman riwayat pelamar	Berhasil
2	Catatan Rekruter	Klik tombol “Catatan Rekruter”	Halaman akan perpindah ke halaman catatan rekruter	Berhasil

4.2. Hasil Pengujian *Black Box*

Berdasarkan uji coba black box yang telah dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa setiap elemen tombol dan tampilan dalam sistem telah sesuai dengan harapan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu mengurangi kesalahan, baik dalam hal validitas data maupun kesalahan input. Selain itu, uji coba pada setiap fitur aplikasi juga menunjukkan bahwa semuanya beroperasi dengan baik dan dapat digunakan sesuai kebutuhan.

4.3. Implementasi Sistem

Mockup aplikasi diaktif dengan mengirimkan survei kepada 38 peserta, bertujuan untuk menghimpun umpan balik dari pengguna aplikasi. Evaluasi ini melibatkan pengiriman survei kepada 38 partisipan aktif, dengan jumlah responden terdiri dari 1 ahli gizi, 4 masyarakat, 2 daily worker Trans Studio Mini Pekanbaru, 1 engineer, 1 fisioterapi, 3 programmer, 2 guru, 2 karyawan swasta, 17 mahasiswa, 1 mekanik, 1 PNS, 1 pelajar, 1 petani, dan 1 wirausaha. Berikut adalah presentasi hasil dari setiap tanggapan yang telah dianalisis. Survei ini telah diberikan kepada 38 responden yang berbeda. Bisa dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4. 12 Skor Maksimum

No	Pertanyaan	Keterangan			
		SS	S	TS	STS
1	Apakah fitur lowongan pekerjaan pada aplikasi ini mudah diakses dan diimplementasikan sesuai kebutuhan?	13	23	1	1
2	Apakah prosedur penggunaan fitur lowongan pekerjaan pada aplikasi ini tidak menimbulkan kerancuan dan mudah dipahami?	13	24	0	1
3	Apakah aplikasi ini dapat berjalan dan bekerja sesuai dengan fungsi kebutuhan dalam proses pencarian lowongan pekerjaan?	10	27	0	1
4	Apakah fitur pencarian lowongan pekerjaan pada aplikasi ini sudah cukup baik dan lengkap sesuai kebutuhan pelamar pada saat ini?	11	22	4	1
5	Apakah aplikasi ini dapat meningkatkan kedisiplinan pencarian pekerjaan dalam mencari lowongan pekerjaan yang tersedia?	9	24	4	1
6	Apakah kemampuan aplikasi ini membantu mencari proses mencari lowongan dengan cepat dan tepat waktu?	14	20	2	2
7	Apakah aplikasi ini cocok diterapkan pada era pencarian lowongan pekerjaan secara daring (online)?	16	20	0	2
8	Apakah aplikasi ini dapat memberikan kemudahan dalam proses pencarian lowongan pekerjaan jika dibandingkan dengan sistem manual sebelumnya?	12	25	0	1
9	Bagaimana antarmuka atau interface pada aplikasi ini? Apakah cukup baik dan menarik?	14	21	2	1
10	Bagaimana pelayanan dalam penerapan aplikasi ini? Apakah dianggap cukup baik dan cepat tanggap?	13	23	1	1
Total		125	229	14	12





Semua pertanyaan kuesioner yang telah diajukan kepada responden bernilai positif, sehingga nilainya dapat dibentuk dengan memberikan label nilai:

1. Sangat Setuju (SS) dengan nilai: $4 \times 125 = 500$
2. Setuju (S) dengan nilai: $3 \times 229 = 687$
3. Tidak Setuju (TS) dengan nilai: $2 \times 14 = 28$
4. Sangat Tidak Setuju dengan nilai: $1 \times 12 = 12$

Berikut proses pengolahan data kuesioner menggunakan *Likert*:

Rumus:

$$T \times P_n$$

Keterangan:

T: Total jumlah responden yang memilih

P_n: Angka skor pilihan *Likert*

Dari perhitungan tabel 4.12, maka didapat hasil:

1. Total Skor = 1227
2. Kemungkinan nilai tertinggi = 4 (nilai jawaban tertinggi) $\times 38$ (jumlah responden) $\times 10$ (jumlah pertanyaan) = 1520
3. Kemungkinan nilai terendah = 1 (nilai jawaban terendah) $\times 38$ (jumlah responden) $\times 10$ (jumlah pertanyaan) = 380

Rumus Index(%):

$$\text{Skor Akhir} = \text{Total skor} / \text{Total skor tertinggi} \times 100$$

$$= (1227 / 1520) \times 100$$

$$= 80.73\%$$

Hasil evaluasi skor dari penghitungan kuesioner di atas mencapai indeks 80,75%, menunjukkan bahwa penerapan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web ini sangat setuju.

ISLAM RIAU



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan tentang Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Menggunakan Next Js, dapat ditarik kesimpulan:

1. Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi Perusahaan atau usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) untuk memasukkan semua posisi pekerjaan yang mereka miliki ke dalam platform ini.
2. Pencari kerja atau pelamar dapat mengakses aplikasi ini untuk menelusuri semua kesempatan kerja yang ada serta memperoleh informasi pekerjaan dari berbagai perusahaan secara sederhana dan efisien.
3. Hasil pengisian kuesioner oleh 38 responden terhadap 10 pertanyaan tentang pengguna mockup aplikasi ini, diperoleh nilai sebesar 80,73%. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi jobFinder layak untuk diimplementasikan

5.2. Saran

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan Aplikasi Pencarian Kerja Berbasis Web Menggunakan NextJS :

1. Untuk pengembangan, dapat mempertimbangkan untuk mengalihkan fokus pengembangan dari aplikasi lowongan kerja berbasis web ini ke dalam format aplikasi mobile.
2. Untuk meningkatkan kenyamanan dan kepraktisan pengguna, disarankan untuk mengimplementasikan fitur chat internal yang memungkinkan komunikasi langsung di dalam aplikasi, mengurangi ketergantungan pada platform luar seperti WhatsApp dan memperkuat interaksi di dalam ekosistem aplikasi.

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU

DAFTAR PUSTAKA

- Affrendi, F. (2021). *Perancangan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Kerja Berbasis Mobile*. <https://repository.uir.ac.id/8888/1/143510408.pdf>
- Alfiarga, H. (2019). *Penerapan Metode WEBQUAL 4.0 Pada Pengukuran Kualitas Website Pencari Kerja*.
- Alifi, M. R., Semiawan, T., Lieharyani, D. C. U., & Hayati, H. (2022). Pemodelan Data Relasional pada NoSQL Berorientasi Dokumen. In *Jurnal Nasional Teknik Elektro dan Teknologi Informasi* | (Vol. 11, Issue 3).
- Bhalla, A., Garg, S., & Singh, P. (2020). Present Day Web-Development Using ReactJS. *International Research Journal of Engineering and Technology*. www.irjet.net
- Eka Rosyadi, H., Amrullah, F., David Marcus, R., & Rahman Affandi, R. (2020). Rancang Bangun Chatbot Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Whatsapp dengan Metode NLP (Natural Language Processing). *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5. <https://doi.org/10.28926/briliant>
- Kusuma Wardana, A. (2019). Pemodelan Data Flow Diagram untuk Aplikasi Web. *Jurnal Dinamika Informatika*, 8(2).
- Mahardika, B. T. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berpertsatis Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu*.
- Mas Aziz Tunggal Saputro Muhammad. (2021). *Aplikasi Pencatatan Data Lowongan Pekerjaan Perusahaan Di Pusat Layanan Karir dan Alumni*.
- Munawar, Z. (2019). *Aplikasi Registrasi Seminar Berbasis WEB Menggunakan QR Code Pada Universitas XYZ* (Vol. 6, Issue 2).
- Nasution. (2021). *Implementasi Mongo DB, Express JS, React JS dan Node JS(MERN) Pada Pengembangan Aplikasi Formulir, Kuis, dan Survei Online*.
- Nursaid, F. F., Hendra Brata, A., & Kharisma, A. P. (2020). *Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS Dan React Native Menggunakan Prototype (Studi Kasus : Toko Uda Fajri)* (Vol. 4, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurul Susilo, I. (2022). *Sistem Informasi Penjualan Berbasis WEB Pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah Wendys Cake*.
- Pant, P., Rajawat, A. S., Goyal, S. B., Bedi, P., Verma, C., Raboaca, M. S., & Enescu, F. M. (2022). Authentication and Authorization in Modern Web Apps for Data Security Using Nodejs and Role of Dark Web. *Procedia Computer Science*, 215, 781–790. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.080>

R.N., R. (2017). *Step by Step Lancar Membuat SOP*. Penerbit Nauli Media.
<https://books.google.co.id/books?id=qxdxDwAAQBAJ>

Sabda Lesmana, L., Putra, F., & Yandani, E. S. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web. In *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia* (Vol. 14, Issue 2).

Sharma, D., & Dand, H. (2019). Firebase as BaaS for College Android Application. *International Journal of Computer Applications*, 178(20), 1–6.
<https://doi.org/10.5120/ijca2019918977>

Suryaningrat, A., Kurnianto, D., & Syifa, F. T. (2021). *Pemanfaatan Google Firebase Pada Sistem Tempat Sampah Pintar Berbasis Internet Of Things Utilization Of Google Firebase On Smart Trash Bin System Based On Internet Of Things*. <http://dinarek.unsoed.ac.id>

Susilawati, B. (2018). *Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis WEB*.

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1).

Toepak, E. W., Arwani, I., & Afirianto, T. (2018). *Pembangunan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Youtube API Pada Smartphone Android* (Vol. 2, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

Yoga, V., & Ardhana, P. (2021). Pemodelan Activity Diagram Untuk Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Pada Klinik. In *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda* (Vol. 9). <https://elibrary.unikom.ac.id>,

**UNIVERSITAS
ISLAM RIAU**



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 0160/KPTS/FT-UIR/2024
TENTANG PENGANGKATAN TIM PEMBIMBING PENELITIAN DAN PENYUSUNAN SKRIPSI

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

- Membaca : Surat Ketua Program Studi Teknik Informatika Nomor : 49/TA-TI/FT/2023 tentang persetujuan dan usulan pengangkatan Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi.
- Menimbang : 1. Bahwa untuk menyelesaikan perkuliahan bagi mahasiswa Fakultas Teknik perlu membuat Skripsi.
2. Untuk itu perlu ditunjuk Tim Pembimbing penelitian dan penyusunan Skripsi yang diangkat dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat : 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : 1. Mengangkat saudara-saudara yang namanya tersebut dibawah ini sebagai Tim Pembimbing Penelitian & penyusunan Skripsi Mahasiswa Fak. Teknik Program Studi Teknik Informatika.

No	Nama	Pangkat	Jabatan
1.	Ir. Des Suryani, M.Sc.	Lektor Kepala	Pembimbing

2. Mahasiswa yang akan dibimbing :

Nama : Sabda Setiawan
NPM : 193510101
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Menggunakan NextJS

3. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 10 Sya'ban 1445 H
20 Februari 2024 M

Dekan,



Prof. Dr. Eng. Ir. Muslim.,ST.,MT.,IPU
NPK : 1016047901

Tembusan disampaikan :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru.
2. Yth. Sdr. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
3. Arsip

**Surat ini ditandatangani secara elektronik*



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GANJIL TA 2023/2024

NPM : 193510101
Nama Mahasiswa : SABDA SETIAWAN
Dosen Pembimbing : 1. Ir DES SURYANI M.Sc 2.
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Menggunakan NextJS
Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Web-Based Job Vacancy Application Using NextJS
Lembar Ke :

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	05 - 09 - 2023	Bab 1 s/d 3	Pembahasan revisi pengusul	
2.	07 - 09 - 2023	Bab 1 s/d 3	Langkutan pembahasan revisi pengusul	
3.	27 - 09 - 2023	Bab 1 s/d 3	Pembahasan hasil revisi	
4.	14 - 12 - 2023	Program Aplikasi	Persiapan demo program	
5.	14 - 01 - 2024	Program Aplikasi	Revisi Menu status	
6.	24 - 01 - 2024	Bab 4	Perbaiki menu I/O	
7.	29 - 01 - 2024	Bab 5	Perbaiki kesimpulan dan saran	
8.	30 - 01 - 2024	Acc Laporan Skripsi		

Pekanbaru, 13 Februari 2024
Wakil Dekan I/Ketua Departemen/Ketua Prodi



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia - Kode Pos: 28284
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: www.uir.ac.id Email: info@uir.ac.id

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR
SEMESTER GENAP TA 2022/2023

NPM : 193510101
 Nama Mahasiswa : SABDA SETIAWAN
 Dosen Pembimbing : 1. Ir DES SURYANI M.Sc 2.
 Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
 Judul Tugas Akhir : Aplikasi Lowongan Kerja Dengan Fitur Matching Berbasis Algoritma Dating Apps Menggunakan Library Reactjs
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : Job Vacancy Application with Matching Feature based on Dating Apps Algorithm Using ReactJS Library
 Lembar Ke :

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Senin / 10-04-23	Judul	Diperbaiki	
2.	Rabu / 12-04-23	Bab I & Bab II	Diperbaiki dan tambah referensi jurnal internasional	
3.	Kamis / 04-05-23	Bab I & Bab II	Pengusunan kerangka & panduan	
4.	Selasa / 30-05-23	Bab III	kerangka ERD	
5.	Rabu / 07-06-23	Bab III	perbaiki schema data, DFD	
6.	Rabu / 14-06-23	Bab III	langkah DFD	

Pekanbaru,
 Wakil Dekan I / Ketua Departemen / Ketua Prodi



MTKZNTIEWMTAX



Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/ Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopinya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS ISLAM RIAU
NOMOR : 0266/KPTS/FT-UIR/2024
TENTANG PENETAPAN DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA FAK. TEKNIK UNIV. ISLAM RIAU

DEKAN FAKULTAS TEKNIK

- Menimbang

: 1. Bahwa untuk menyelesaikan studi S.1 bagi mahasiswa Fakultas Teknik Univ. Islam Riau dilaksanakan Ujian Skripsi/Komprehensif sebagai tugas akhir. Untuk itu perlu ditetapkan mahasiswa yang telah memenuhi syarat untuk ujian dimaksud serta dosen penguji.
2. Bahwa penetapan mahasiswa yang memenuhi syarat dan dosen penguji yang bersangkutan perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.
- Mengingat

: 1. Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi
2. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2018
8. Peraturan Universitas Islam Riau Nomor 001 Tahun 2018 Tentang Ketentuan Akademik Bidang Pendidikan Universitas Islam Riau

MEMUTUSKAN

- Menetapkan

: 1. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Islam Riau yang tersebut namanya dibawah ini :
Nama : Sabda Setiawan
NPM : 193510101
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Lowongan Kerja Dengan Fitur Matching Berbasis Algoritma Dating Apps Menggunakan Library ReactJS
2. Penguji Skripsi/Komprehensif mahasiswa tersebut terdiri dari :
1. Ir. Des Suryani, M.Sc. Sebagai Ketua Merangkap Penguji
2. Ause Labellapansa, S.T.,M.Cs.,M.Kom Sebagai Anggota Merangkap Penguji
3. Ana Yulianti, S.T., M.Kom. Sebagai Anggota Merangkap Penguji
3. Laporan hasil ujian serta berita acara telah sampai kepada Pimpinan Fakultas selambat-lambatnya 1(satu) bulan setelah ujian dilaksanakan.
4. Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkannya dengan ketentuan bila terdapat kekeliruan dikemudian hari segera ditinjau kembali.
KUTIPAN : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 26 Sya'ban 1445 H
07 Maret 2024 M

Dekan,



Prof. Dr. Eng. Ir. Muslim.,ST.,MT.,IPU
NPK : 1016047901

- Tembusan disampaikan :
- 1. Yth. Rektor UIR di Pekanbaru.
 - 2. Yth. Ketua Program Studi Teknik Informatika FT-UIR
 - 3. Yth. Pembimbing dan Penguji Skripsi
 - 3. Mahasiswa yang bersangkutan
 - 5. Arsip

**Surat ini ditandatangani secara elektronik*



YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284
Telp. +62 761 674674 Website: www.eng.uir.ac.id Email: fakultas_teknik@uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Riau, Pekanbaru, tanggal 07 Maret 2024, Nomor: 0266 /KPTS/FT-UIR/2024, maka pada hari Kamis, tanggal 29 Februari 2024, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Islam Riau, Jenjang Studi S1, Tahun Akademik 2023/2024 berikut ini.

1. Nama : Sabda Setiawan
2. NPM : 193510101
3. Judul Skripsi : Aplikasi Lowongan Kerja Dengan Fitur Matching Berbasis Algoritma Dating Apps Menggunakan Library ReactJS
4. Waktu Ujian : 08.00 WIB s.d. Selesai
5. Tempat Pelaksanaan Ujian : Ruang Sidang Fakultas Teknik UIR

Dengan keputusan Hasil Ujian Skripsi:

Lulus* / ~~Lulus dengan Perbaikan*~~ / Tidak Lulus*

* Coret yang tidak perlu.

Nilai Ujian:

Nilai Ujian Angka = 81.31 Nilai Huruf = A

Tim Penguji Skripsi.

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Ir. Des Suryani, M.Sc.	Ketua	1.
2	Ause Labellapansa, S.T., M.Cs., M.Kom.	Anggota	2.
3	Ana Yulianti, S.T., M.Kom.	Anggota	3.

Panitia Ujian
Ketua,

Ir. Des Suryani, M.Sc.
NIDN. 1026126801

Pekanbaru, 29 Februari 2024
Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Prof. Dr. Eng. Te. Muslim, S.T., M.T., IPU.
NIDN. 1016047901



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS TEKNIK

الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ الرَّيُّوْنِيَّةُ

Alamat: Jalan. Kaharuddin Nasution No.113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Email: fakultas_teknik@uir.ac.id Website: www.eng.uir.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

Nomor: 048/A-UIR/5-T/2024

Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menerangkan bahwa Mahasiswa/i dengan identitas berikut:

Nama	:	SABDA SETIAWAN
NPM	:	193510101
Program Studi	:	Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan	:	Strata Satu (S1)
Judul Skripsi TA	:	APLIKASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEB MENGUNAKAN NEXTJS

Dinyatakan **Bebas Plagiat**, berdasarkan hasil pengecekan pada Turnitin menunjukkan angka **Similarity Index < 30%** sesuai dengan peraturan Universitas Islam Riau yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,

Kaprodi. Teknik Informatika

Apri Siswanto, S.Kom., M.Kom., Ph.D

Pekanbaru,

1 February 2024 M

20 Rojab 1445 H

Staff Pemeriksa

Ahmad Pandi, S.Kom.

ISLAM RIAU