

PERANCANGAN APLIKASI ITBU CAREER CENTER BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP dan MYSQL

Panji Kresna Dhamarsa, Safrizal, Arman Syah Putra, Suyanto

panjikresnadhamarsa@gmail.com

safrizal001@binus.ac.id

arman.putra@binus.ac.id

yanto_soccer@yahoo.com

Abstract

ITBU Career Center Web-Based Application Design Using Php and Mysql is based on Analysis, design and Implementation. At the time of the analysis several methodologies were used to collect data in the form of literature studies, interviews and observations. The results of the analysis found that students and graduates are still difficult to obtain job vacancies information, submitting job vacancy information manually by posting paper or poster job openings on campus information boards. To provide solutions to these problems is to create a Web-based ITBU Career Center Application system. With this application designed job vacancy information can be obtained easily, quickly and clear. The design uses SDLC (System development Life cycle) by making the Uml model in the form of usecase, sequence and class diagram. For implementation in the form of program coding, the User Interface is displayed. Testing is done using Black Box

Keywords: ITBU Career Center, PHP, MySql

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi lowongan kerja adalah sumber berita pencari kerja untuk mendapatkan informasi pekerjaan. Seperti media penyampaian informasi pada kampus Institut Teknologi Budi Utomo yang masih menggunakan dengan cara menempel pada papan informasi, khususnya informasi lowongan pekerjaan. Minimnya informasi lowongan pekerjaan yang disediakan oleh kampus menyebabkan mahasiswa yang belum bekerja merasa sulit untuk mendapatkan informasi pekerjaan begitupun untuk lulusan mahasiswanya. Sehingga harus bertanya kepada rekan sesama mahasiswa maupun mencari sumber informasi dari luar untuk mendapatkan informasi pekerjaan. Sistem penyajian informasi online melalui web selain praktis, juga memberikan kemudahan pada penggunaannya. Terutama mahasiswa yang ingin memperoleh informasi pekerjaan yang dibutuhkan. Seperti mengunjungi laman tertentu dan menu-menu yang disediakan, mahasiswa dapat dengan mudah menemukan informasi yang diinginkan dan yang didapat langsung dapat diakses. Seperti contohnya jika mahasiswa membutuhkan informasi pekerjaan dapat mengakses menu info karir, dimana pada menu tersebut mahasiswa dapat memperoleh informasi pekerjaan yang lebih spesifik dibidang pekerjaan yang ingin dipilih dan dapat melamar langsung via web maupun manual. Begitupun jika mahasiswa memerlukan pedoman dalam kesuksesan karirnya dapat mengakses menu artikel yang berisi tips-tips sukses dalam mencari pekerjaan. Tidak hanya itu ITBU Career Center juga menyediakan informasi berupa layanan informasi berita dan psikotest online yang untuk pengembangan skill mahasiswa dalam mencari pekerjaan. Dibuatnya sistem aplikasi informasi lowongan kerja secara online berbasis web, maka harapannya aplikasi ITBU Career Center dapat digunakan oleh mahasiswa yang membutuhkan pekerjaan, terutama untuk mempermudah mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo itu sendiri dalam mencari sumber informasi. Selain itu ITBU Career Center diharapkan dapat membantu pihak kampus untuk mempermudah lulusan mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo untuk mendapatkan pekerjaan dan peningkatan skill mahasiswa keahlian dibidangnya. Adanya sistem aplikasi ini

mahasiswa yang belum bekerja tidak perlu lagi merasa sulit untuk mencari pekerjaan, karena dengan menggunakan aplikasi ITBU Career Center ini informasi pekerjaan akan dengan mudah didapatkan. Sistem aplikasi informasi lowongan pekerjaan ini sudah menjadi salah satu kebutuhan utama untuk mencari pekerjaan. Seperti contohnya para pencari kerja dari mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo itu sendiri akan mudah menemukan info pekerjaan yang dibutuhkannya. Tanpa harus merasa sia-sia dan takut akan informasi penipuan yang sering terjadi pada dunia kerja. Oleh sebab itu, penulis bermaksud untuk membantu memberikan solusi, yaitu dibuatnya sistem aplikasi informasi lowongan kerja secara online. Untuk mewujudkan hal tersebut, penulis membuat sistem aplikasi berbasis web yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI ITBU CAREER CENTER BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN PHP dan MYSQL”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada didalam penelitian ini adalah :

1. Setelah lulus, tidak semua alumni Institut Teknologi Budi Utomo yang langsung mendapatkan pekerjaan yang sesuai setelah mendapatkan gelar sarjana.
2. Informasi lowongan pekerjaan yang disediakan kampus untuk mahasiswa dan alumni yang belum mendapatkan pekerjaan masih minim.
3. Tidak ada simulasi psikotest kerja yang dilakukan oleh pihak kampus untuk mengukur kemampuan mahasiswa dan lulusannya sebelum menghadapi dunia kerja.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang muncul di kampus Institut Teknologi Budi Utomo terhadap mahasiswa dan alumni pada saat ini adalah:

1. Apakah setelah lulus, tidak semua alumni Institut Teknologi Budi Utomo langsung mendapatkan pekerjaan yang sesuai setelah mendapatkan gelar sarjana?
2. Apakah informasi lowongan pekerjaan yang disediakan kampus untuk mahasiswa dan alumni yang belum mendapatkan pekerjaan masih minim?
3. Apakah tidak ada simulasi psikotest kerja yang dilakukan oleh pihak kampus untuk mengukur kemampuan mahasiswa dan lulusannya sebelum menghadapi dunia kerja?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan supaya sistem lebih terarah dan sesuai dengan apa yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Penyajian informasi lowongan kerja diprioritaskan untuk mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo disertai informasi email perusahaan. Pengiriman lamaran dilakukan via email dan menggunakan website sehingga mempermudah dalam proses melamar kerja.
2. Pemasangan iklan lowongan kerja dengan menggunakan website informasinya harus jelas, mudah dipahami dan dimengerti oleh pelamar.
3. Psikotest online yang terdapat pada layanan website ini untuk persiapan melatih kemampuan mahasiswa dan alumni Institut Teknologi Budi Utomo dalam mencari pekerjaan.

1.5 Tujuan Penulisan dan Manfaat Penulisan

1.5.1 Tujuan penulisan secara umum

Tujuan penulisan secara umum dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi untuk memberikan informasi tentang lowongan pekerjaan.

Sedangkan tujuan khusus yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Meminimalisasi adanya penipuan pada informasi lowongan pekerjaan.

2. Mempermudah pencarian dan pengontrolan sumber informasi.
3. Mendapatkan informasi dan data yang lebih cepat, tepat dan akurat.
4. Memberikan informasi lowongan kerja untuk mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo maupun untuk banyak orang.

1.5.2 Manfaat Penulisan

Manfaat yang akan didapat dalam pembuatan dan perancangan sistem aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk penulis sangat berguna dalam menambah pengetahuan serta pengalaman, juga merupakan ujian bagi penulis untuk dapat menerapkan ilmu-ilmu yang selama ini penulis terima dari bangku perkuliahan serta untuk meningkatkan kualitas penulis.
2. Manfaat untuk Kampus Institut Teknologi Budi Utomo Membantu mahasiswa dan alumni untuk lebih cepat mendapatkan informasi pekerjaan.
3. Manfaat untuk pengguna Sistem Aplikasi ITBU Career Center adalah sebagai berikut:
 - a. Mempunyai username dan password berguna untuk melindungi user dari pemakaian orang yang tidak dikenal.
 - b. Fasilitas psikotest online yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan sebagai persiapan sebelum bersaing didunia kerja yang dapat diketahui dari nilai hasil tes yang dikerjakan.
 - c. Memberikan update terbaru informasi lowongan pekerjaan dan artikel berita seputar dunia kerja.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi website ini adalah:

1. Studi Pustaka

Pengambilan data atau informasi untuk materi penulisan yang terkait dengan teknik penulisan secara literatur yang dilakukan oleh penulis di beberapa perpustakaan diantaranya: Toko Buku Gramedia dan Perpustakaan Nasional Serta pengambilan materi dari internet dan media online.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab yang berhubungan dengan permasalahan sulitnya mencari informasi pekerjaan kepada narasumber yang terkait.

3. Pengamatan

Metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap objek yang dibahas untuk mendapatkan informasi serta membuat perbandingan pada aplikasi-aplikasi serupa guna penyempurnaan aplikasi yang akan dibuat.

2. Teori Utama

2.1 ITBU Career Center

A. Pengertian *Career Center*

Career Center adalah pusat sistem pendidikan dan pelatihan yang diperuntukkan bagi alumni suatu perguruan tinggi. Sistem *Career Center* diharapkan mampu menjadi pusat pelatihan serta media penghubung antara perguruan tinggi dengan alumni dan dengan dunia kerja.

B. Proses Melamar Pekerjaan *Online*

Mencari pekerjaan memanglah hal yang dapat disebut susah-susah gampang. Apa lagi bila belum mempunyai pengalaman kerja (*fresh graduate*). Mencari kerja bakal merasa begitu susah. Namun di era telah modern. Mencari lowongan tidak bakal sulit. Sangat banyak beberapa situs internet yang dapat membantu mendapatkan pekerjaan. Banyak media *online* yang sediakan portal untuk spesialis pencari lowongan kerja.

C. Psikotest

Psikotes adalah sebuah tahap ujian yang digunakan untuk meraih posisi tertentu baik itu untuk lulus tes ditempat kuliah yang diinginkan maupun juga untuk lulus tes disebuah perusahaan yang diminati, ada yang mengejar jabatan dan bahkan mencari perusahaan yang menggaji karyawan dengan gaji tinggi. Seperti yang sama-sama kita ketahui saat ini lowongan kerja sangat sulit dimasa sekarang, bahkan banyak tamatan sekolah bahkan yang sarjana sekalipun menganggur.

2.2 Teori Rekayasa Perangkat Lunak

2.2.1. Rekayasa Perangkat Lunak

A. Pengertian Rekayasa Perangkat Lunak

Rekayasa perangkat lunak adalah disiplin teknologi yang menggabungkan konsep ilmu komputer, ekonomi, kemampuan komunikasi, dan ilmu manajemen dengan pendekatan pemecahan masalah dari teknik. Ini juga melibatkan pendekatan terstandar untuk pengembangan program, baik dalam aspek manajerial maupun teknisnya.

Salah satu tujuan utama rekayasa perangkat lunak adalah membantu pengembang mendapatkan perangkat lunak berkualitas tinggi. Kualitas ini dicapai melalui penggunaan *Total Quality Management (TQM)*, yang memungkinkan proses perbaikan secara terus-menerus yang mengarah pada pendekatan pengembangan yang lebih mapan terhadap rekayasa perangkat lunak. Sedangkan tujuan dasar rekayasa perangkat lunak adalah untuk mengembangkan metode dan prosedur pengembangan perangkat lunak yang dapat meningkatkan sistem yang besar dan dapat digunakan secara konsisten untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi dengan biaya rendah dan dengan siklus waktu yang kecil.

2.3 Pengertian *Website*

Website dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam, bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, yang membentuk satu rangkaian yang saling berkaitan dan dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink*.

Dalam definisi lain *website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs, yang terangkum didalam sebuah domain atau subdomain, yang *lebih* tepatnya berada di dalam WWW (*World Wide Web*). Halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang bisa diakses melalui HTTP. HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) adalah suatu *protokol* yang menyampaikan berbagai informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para *user* atau pemakai melalui *web browser*.

A. Jenis-Jenis Situs *Website*

Ada 3 macam jenis *website* diantaranya:

1. *Website Statis*

Suatu *website* yang mempunyai halaman yang tidak berubah, untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya bisa dilakukan secara manual dengan cara mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari *website* itu sendiri.

2. *Website Dinamis*

Suatu *website* yang secara strukturnya diperuntukan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain dimenu utamanya yang bisa diakses oleh para pengguna (*user*) pada umumnya, juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit konten dari *website* tersebut. Contoh dari *website* dinamis seperti web berita yang didalamnya terdapat fasilitas berita.

3. *Website Interaktif*

Suatu *website* yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya *website* interaktif seperti forum dan blog. Di *website* ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka.

B. *Server-Side Web Programming*

Serverside scripting merupakan bahasa pemrograman *web* yang pengolahannya dilakukan dalam *server*, maksudnya ialah *web server* yang sudah telah terintegrasi oleh *web engine*. Fungsi *web engine* ialah memproses semua *script* yang ada termasuk kategori *clientside scripting*. *Web engine* biasanya harus diinstal dalam komputer terlebih dahulu dari bagian terpisah *web server*. Contoh dari *serverside scripting* ialah:

1. *Active server pages* (ASP)
2. *Hypertext preprocessor* (PHP)
3. *Java sever pages* (JSP)
4. ColdFusion
5. Lasso
6. SSI

2.4 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa *script* yang dapat dimasukkan ke dalam pemrograman HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs *web* dinamis. PHP sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS. Bahasa pemrograman PHP didesain untuk pengembang *web*. Disebut bahasa pemrograman *server-side* karena PHP diproses pada komputer *server*. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman *client-side* seperti JavaScript yang diproses pada *web browser* (*client*) dan PHP bersifat *Open Source* menggunakan *web server* yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

2.5 MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau dalam bahasa inggris disebut RDBMS (*Relational Database Management System*). MySQL sangat berhubungan dengan pemrograman PHP karena mempermudah pengembangan pada aplikasi perangkat lunak berbasis *web* secara gratis dan stabil. SQL sendiri merupakan konsep pengoprasian basis data terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

2.6 SDLC

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. SDLC berupa suatu proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall.

2.7 UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML juga dapat menjadi alat bantu untuk transfer ilmu tentang sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan dari satu developer ke developer lainnya. Tidak hanya antar developer terhadap orang bisnis dan siapapun dapat memahami sebuah sistem dengan adanya UML.

Dalam UML sendiri terdapat beberapa diagram yang wajib dikuasai yaitu:

Structural Diagram

1. *Class Diagram*, diagram ini terdiri dari *class*, *interface*, *association*, dan *collaboration*. Diagram ini menggambarkan objek - objek yang ada di sistem.
2. *Object Diagram*, diagram ini menggambarkan hasil instansi dari *class* diagram. Diagram ini digunakan untuk membuat prototype.

Behavioral Diagram

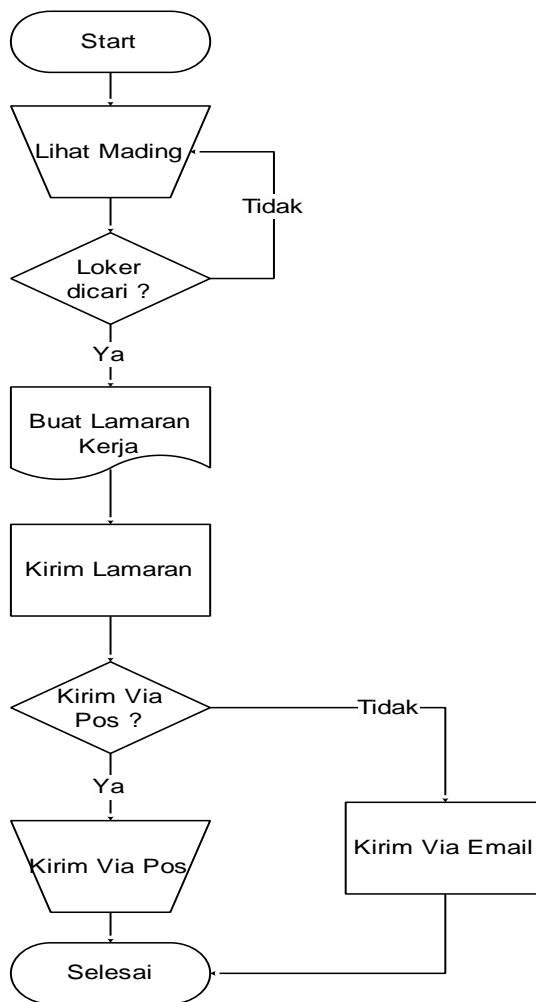
1. *Use case Diagram*, diagram ini menggambarkan kumpulan *use case*, aktor, dan hubungan mereka. *Use case* adalah hubungan antara fungsionalitas sistem dengan aktor internal/eksternal dari sistem.
2. *Sequence Diagram*, diagram ini menggambarkan interaksi yang menjelaskan bagaimana pesan mengalir dari objek ke objek lainnya.
3. *Activity Diagram*, menggambarkan aliran kontrol sistem. Diagram ini digunakan untuk melihat bagaimana sistem bekerja ketika dieksekusi.

2.8 Metode *Black Box Testing*

Pengujian *black box* juga dikenal sebagai *Behavioral Testing* merupakan sebuah metode pengujian software dimana internal struktur, desain, dan implementasian dari suatu bagian yang sedang diuji tidak diketahui oleh pengujinya. Dalam pengujian *black box* yang diuji adalah fungsionalitas maupun non-fungsionalitasnya, meskipun biasanya yang diuji adalah hanya fungsionalitasnya saja.

3. ANALISA DAN PERANCANGAN

Proses melamar pekerjaan saat ini yang dilakukan oleh mahasiswa Institut Teknologi Budi Utomo dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Melamar Pekerjaan melalui Mading

3.3 Analisa Kebutuhan

Dari Analisa kebutuhan saat ini pada kampus Institut Teknologi Budi Utomo adalah Informasi lowongan pekerjaan, karena:

- a. mahasiswa dan lulusannya masih sulit mendapat informasi lowongan kerja
- b. Penyampaian informasi lowongan pekerjaan secara manual dengan menempelkan kertas atau poster lowongan kerja di papan informasi kampus.

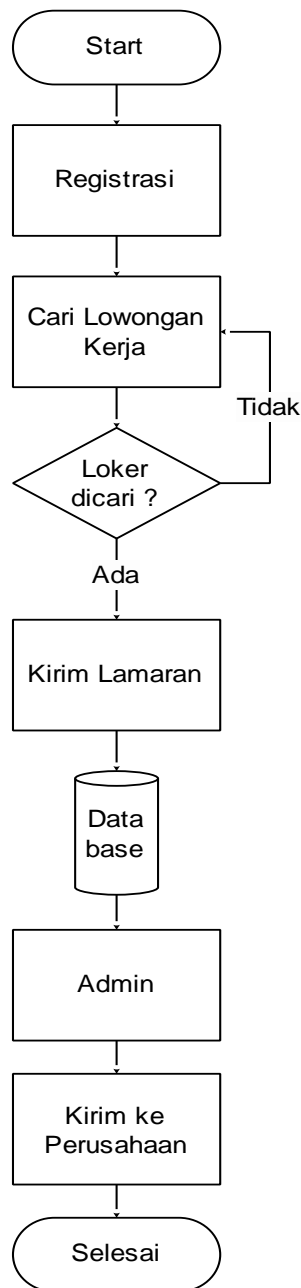
3.4 Strategi Pemecahan Masalah

Berdasarkan Analisa kebutuhan tersebut maka diperlukan Sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan dibuatnya aplikasi “ITBU *Career Center*” berbasis *website*.

ITBU *Career Center* dapat diakses dan digunakan oleh mahasiswa ataupun alumni melalui internet, website ini bertujuan antara lain:

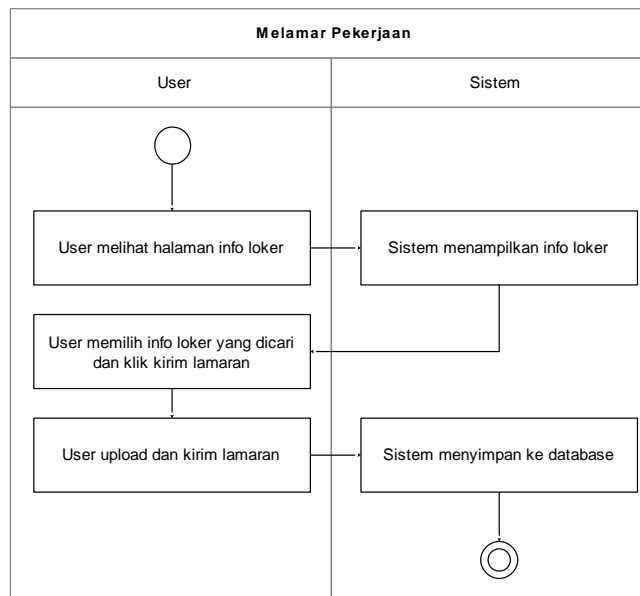
1. Memberikan informasi karir secara update dan terpercaya
2. Melakukan psikotest untuk mengetahui kemampuan mahasiswa maupun alumni sebagai persiapan awal sebelum bersaing di dunia kerja.

Proses melamar pekerjaan dengan menggunakan *website* ini sangat mudah dan prosesnya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Melamar Pekerjaan melalui Website ITBU

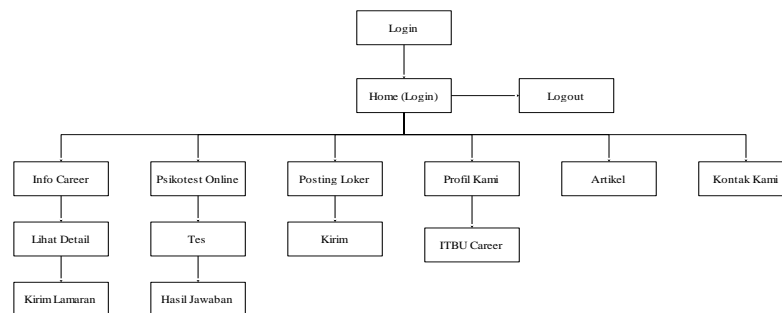
Pada Gambar 3.3 ditunjukkan *activity diagram* melamar pekerjaan. Langkah pertama, *user* akan mengakses web dan selanjutnya memilih menu daftar info loker, dimana *user* akan memilih lowongan yang dicari. Selanjutnya, *user* akan mengirimkan lamaran kerjanya sesuai dengan lowongan kerja yang diinginkan.



Gambar 3.3 Activity Melamar Pekerjaan

3.5 Perancangan Struktur Navigasi

Struktur navigasi *website* ini menggambarkan secara garis besar isi dari seluruh situs web dan menggambarkan bagaimana hubungan antara isi-isi dalam *website* tersebut. Dalam hal ini penulis menggunakan struktur navigasi hirarki.



Gambar 3.4 Struktur Navigasi

4. IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

4.1 Perancangan UML

Perancangan sistem aplikasi website ITBU Career Center ini menggunakan Unified Modeling Language (UML) sebagai bahasa pemodelan dengan

menggunakan aplikasi Microsoft Visio 2013 dan Edraw Max.

A. System Requirement Specification (SyRS)

Untuk merancang sistem aplikasi perlu diketahui dan diidentifikasi terlebih dahulu spesifikasi aplikasi yang akan dibuat, disesuaikan dengan kebutuhan dari sisi user, fungsi sistem yang akan dirancang serta dukungan lingkungan yang dibutuhkan. *System Requirement Specification* (SyRS) dari pembuatan website ITBU Career Center adalah sebagai berikut:

1. ICC-Operasi

Tabel 4.1 ITBU Career Center-Operasi

No	Aktor	Uraian	Kode Fungsi
1	Admin	Kelola Website	SyRS-ICC 01
2	Admin	Kelola User	SyRS-ICC 02
3	Admin	Kelola Info Lowongan Kerja	SyRS-ICC 03
4	Admin	Kelola Lamaran Kerja	SyRS-ICC 04
5	Admin	Kelola Artikel	SyRS-ICC 05
6	Admin	Kelola Soal Psikotest	SyRS-ICC 06

2. ICC-User-Mahasiswa-Alumni

Tabel 4.2 ITBU Career Center-User-Mahasiswa-Alumni

No	Aktor	Uraian	Kode Fungsi
1	User	Posting Info Lowongan Kerja	SyRS-ICC 07
2	Mahasiswa/ Alumni	Registrasi User	SyRS-ICC 08
3	User	Upload Lamaran Kerja	SyRS-ICC 09
4	User	Akses Menu Website	SyRS-ICC 10
5	User	Lihat Artikel	SyRS-ICC 11
6	User	Mengerjakan Psikotest	SyRS-ICC 12

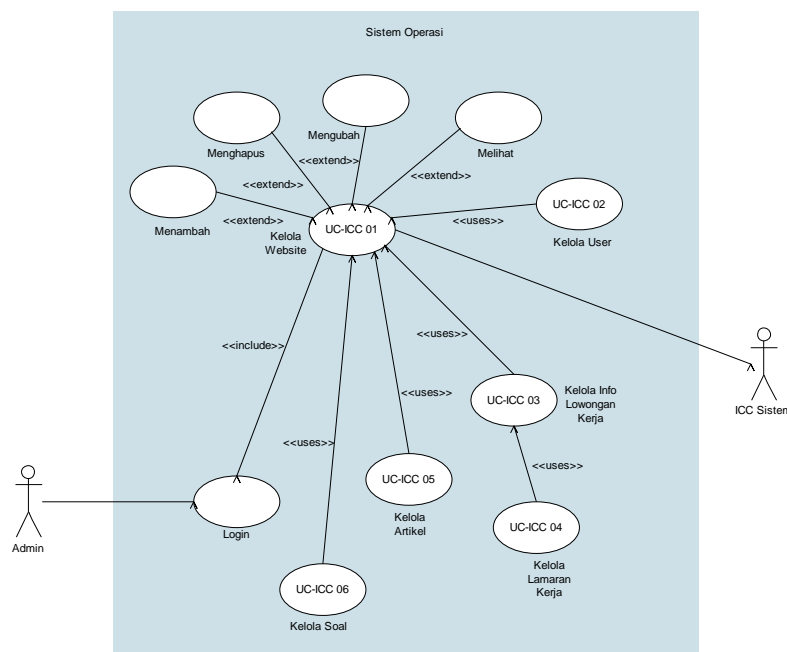
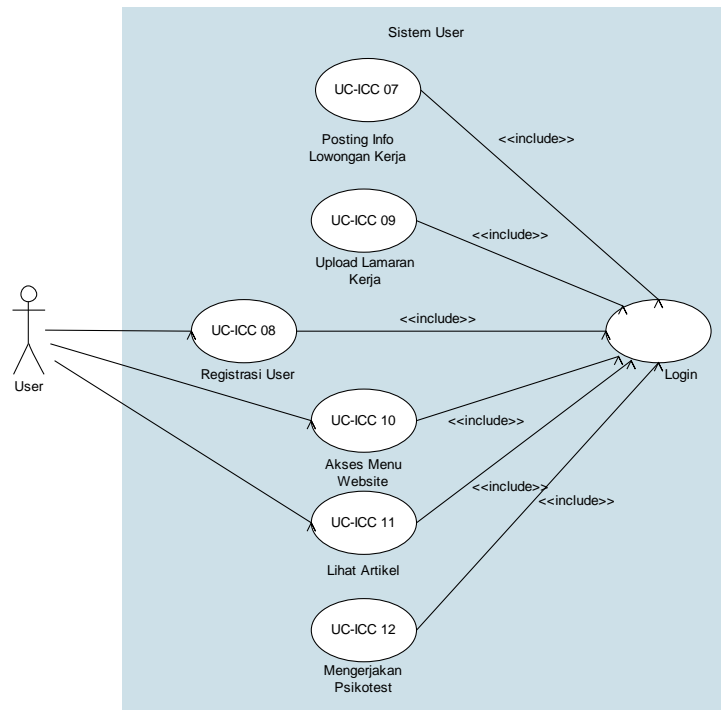
3. Transformasi Fungsi

Tabel 4.3 Tranformasi Fungsi

No	Kode SyRS	Kode Use Case
1	SyRS-ICC 01	UC-ICC 01
2	SyRS-ICC 02	UC-ICC 02
3	SyRS-ICC 03	UC-ICC 03
4	SyRS-ICC 04	UC-ICC 04
5	SyRS-ICC 05	UC-ICC 05
6	SyRS-ICC 06	UC-ICC 06
7	SyRS-ICC 07	UC-ICC 07
8	SyRS-ICC 08	UC-ICC 08
9	SyRS-ICC 09	UC-ICC 09
10	SyRS-ICC 10	UC-ICC 10
11	SyRS-ICC 11	UC-ICC 11
12	SyRS-ICC 12	UC-ICC 12

A. Use Case Diagram

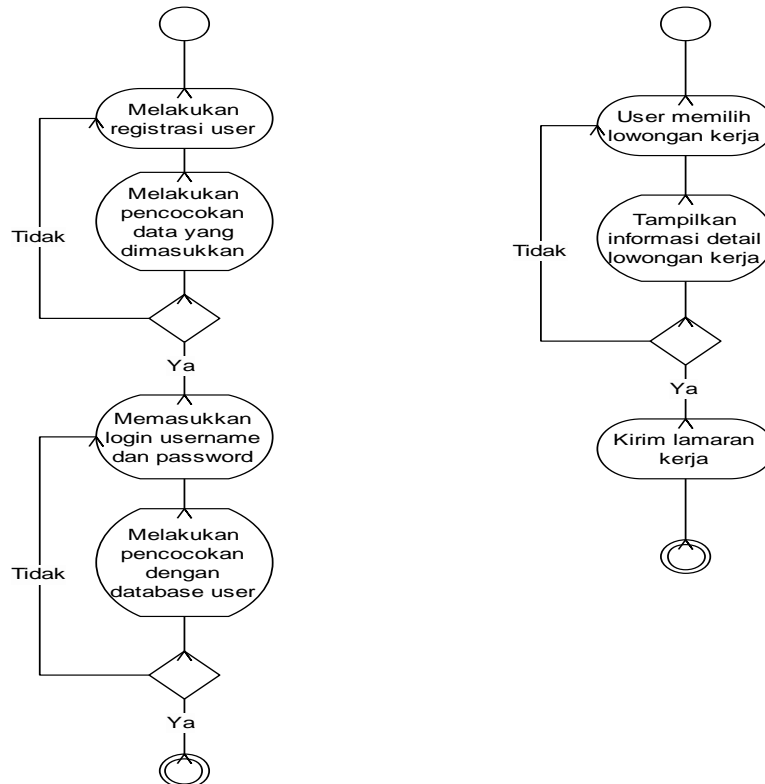
Berdasarkan SyRS sistem *website ITBU Career Center*. Jumlah aktor sistem pada use case diagram operasi ada 1 yaitu *admin*. Setiap aktor mempunyai hak masing-masing di dalam sistem *website ITBU Career Center* yang digambarkan menggunakan anak panah. *Use case diagram* untuk aplikasi tersebut adalah sebagai berikut:



B. Activity Diagram

Untuk membentuk *activity diagram* diperlukan skenario *use case*, ada 2 skenario *use case* utama dalam sistem *website ITBU Career Center* ini yaitu :

1. Skenario *login*.
2. Skenario *User* melamar pekerjaan.



4.2 Implementasi Interface

Implementasi interface adalah implementasi dari program yang sudah dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman. Berikut tampilan interface dari website yang sudah dibangun.

A. Tampilan Website (User)

1. Home (Index)

Halaman Home (*Index*) adalah halaman awal pada saat membuka *website ITBU Career Center*.



2. Registrasi Pelamar

Halaman Registrasi Pelamar digunakan mahasiswa dan alumni ITBU untuk membuat *username* dan *password* supaya dapat hak akses untuk *login*.

ITBU Career Center Home Profil Kami Artikel Kontak Kami

REGISTRASI PELAMAR

Siapkan diri kamu registrasi pelamar kerja untuk login user.

USER LOGIN

Username
10 karakter

Password
10 karakter

DATA MAHASISWA

Nama lengkap

Tanggal terbit visa
Tanggal lahir

Dengan ini saya setuju dengan [Peraturan](#) yang berlaku.

Daftar

© 2019 ITBU Career Center. All Rights Reserved.
A Career Center Since 1970. ITBU Career Center. [www.itbucareercenter.org](#)

3. Home (Login)

Halaman Home (*Login*) adalah halaman Home kedua setelah halaman Home (*Index*) yang dapat diakses setelah registrasi untuk mendapatkan hak akses untuk *login*.

4.
5.
6.

ITBU Career Center Home Profil Kami Artikel Kontak Kami

SELAMAT DATANG USER panji16

Siapkan gunakan tombol "Logout" untuk menggunakan layanan ini.

Logout

INFO CAREER
Daftar dan info career ke seluruh dunia.

PROTEST ONLINE
Lihat, akses dan ikuti aksi protes online.

POSTING
High posting rate! Dapatkan posting gratis.

PERHATIAN PENGGUNA

© 2019 ITBU Career Center. All Rights Reserved.
A Career Center Since 1970. ITBU Career Center. [www.itbucareercenter.org](#)

ITBU Career Center Home Profil Kami Artikel Kontak Kami

SELAMAT MENGERJAKAN SOAL PSIKOTEST USER panji16

Siapkan mengerjakan soal-soal psikotes adalah untuk mempersiapkan dalam pengajuannya. Pilihlah jawaban dengan tepat dan jangan lupa berdoa sebelum mengerjakan.

1. Kaki Bantu 8.
 Kaki Kiri
 Kaki Kanan
 Kaki Tengah

2. Tulang Dada 8.
 Tulang Belakang
 Tulang Lengan

Jawab

Jawab

Uraikan jawaban hasil skor psikotesmu. [Jawab](#)

© 2019 ITBU Career Center. All Rights Reserved.
A Career Center Since 1970. ITBU Career Center. [www.itbucareercenter.org](#)

ITBU Career Center Home Profil Kami Artikel Kontak Kami

HASIL PSIKOTEST USER panji16

Uraikan hasil psikotesmu. [Jawab](#)

1- 0+1 (Sangat Buruk) 2- 40+0 (Buruk) 40- 40+0 (Cukup) 40- 50+0 (Baik) 50- 100 (Sangat Baik)

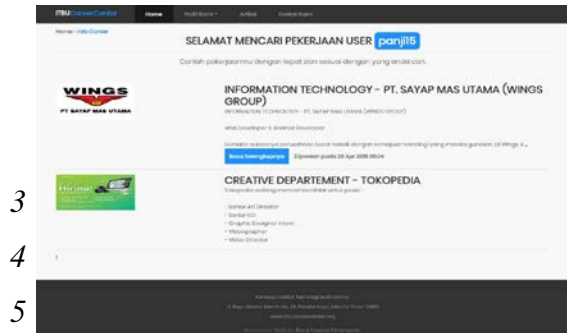
Baru = 0 soal x 6 point
Salah = 0 soal
Benar = 20 soal
Score = 0 Point

Jawab

© 2019 ITBU Career Center. All Rights Reserved.
A Career Center Since 1970. ITBU Career Center. [www.itbucareercenter.org](#)

4 Info Career

Halaman Info *Career* digunakan *user* untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan. Pada menu info *career* terdapat beberapa halaman yaitu, halaman info *career*, halaman detail info *career* dan halaman kirim lamaran.



Kirim Lamaran



5 Psikotest Online

Halaman Psikotest *Online* digunakan *user* untuk mengerjakan soal psikotest. Pada menu Psikotest *Online* terdapat beberapa halaman yaitu, halaman Psikotest dan halaman nilai untuk melihat hasil tes yang dikerjakan.

4.3 PENGUJIAN BLACK BOX

Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. merupakan pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan - kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Dalam pengujian disini masih dalam tahapan pengujian yang sebatas pengujian secara fungsionalitas saja.

Perihal yang tidak diinginkan dapat terjadi tanpa pengujian secara spesifik terutama pada bagian *interface* dimana pemograman emampuan dinamis elemen antarmuka berbaur menggunakan *Hyper Text Markup Language* (HTML) versi 5 serta penyajian dokumen dengan *Cassading Style Sheet* (CSS) versi 3. Sehingga dalam menjalankan sistem sebagai aplikasi berbasis *website* tentunya berpengaruh pada web *browser* untuk menjalankan sistemnya.

5.PENUTUP

Berdasarkan analisa yang dilakukan dimulai dari pengumpulan informasi, pemecahan masalah hingga pembuatan aplikasi ini maka penulis mendapatkan beberapa kesimpulan dan juga memberikan saran-saran yang perlu diperhatikan demi kelancaran sistem yang dibangun ini.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil analisa dari masalah dan pemecahannya adalah:

1. Dengan dibuatnya aplikasi ini, mahasiswa dan alumni kampus Institut Teknologi Budi Utomo yang membutuhkan informasi lowongan pekerjaan dapat langsung melamar pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya.
2. Dengan menggunakan aplikasi ini, dapat mempermudah sesama mahasiswa untuk saling memberikan informasi lowongan pekerjaan dengan menguploadnya di *website*.
3. Dengan adanya *psikotest online* dapat membantu mengetahui kemampuan mahasiswa dan alumni untuk persiapan bersaing mendapatkan pekerjaan.

5.2 Saran

Untuk itu evaluasi dan perbaikan sangat dibutuhkan agar penelitian ini menjadi lebih baik. Untuk itu saran yang dapat diberikan antara lain adalah sebagai berikut:
 Pengkategorian terhadap informasi yang lebih spesifik dengan bidang yang dicari sehingga lebih mempermudah *user* untuk mencari informasi yang diinginkannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Dharwiyanti, Sri dan Wahono, Romi, Satria. *Pengantar Unified Modelling Language (UML)* : <http://www.ilmukomputer.com/umum/yanti-uml.php>.2013
- [2]. Didik Dwi Prasetyo. *Mengelola Data base dengan visual basic.net*. jakarta, Elex media komputindo 2015.
- [3]. Koher, Eric L.A. Pengertian Inventory dan Klasifikasinya : <http://tips-belajar-internet.blogspot.com/2009/09/pengertian-inventory-dan-klasifikasinya.html> (di akses 19 February 2012)
- [4]. Flower, Martin, *UML Distilled Edisi 3* : Andi Yogyakarta, 2015.
- [5]. Jeffry L. Whitten. et all. *Metode Desain Dan Analisis Sistem*, edisi ke-6 : Andi. Yogyakarta, 2018.
- [6]. Jogyanto, *Sistem Teknologi Informasi* : Andi Offset. Yogyakarta, 2013.
- [7]. Madcoms. Andi. Yogyakarta. *Seri Panduan Lengkap Microsoft Access 2000* : Andi Offset. Yogyakarta, 2000.
- [8]. Mathiassen, Lars. et all. *Object-Oriented Analysis and Design* : Marko Publishing. Denmark, 2000.
- [9]. McLeod, Raymond. *Sistem Informasi Manajemen*, Jilid-1 dan Jilid-2. Terjemahan Teguh, Hendra : Prenhallindo. Jakarta, 2015.
- [10]. Munawar. *Permodelan Visual dengan UML* : Graha Ilmu. Yogyakarta, 2015.
- [11]. Nugroho, Adi. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek* : Informatika. Bandung, 2012.
- [12]. Yourdon, Edward. *Modern Structured Analysis*. United States of America: Prentice Hall, 2017.