

PROTOTIPE INFORMASI LOWONGAN KERJA DISNAKERIN MAJALENGKA

Ii Sopiandi¹, Ardi Mardiana² Deni Erwan Butar-Butar³

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

²Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

³Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Majalengka

Email: ¹iisopiandi@unma.ac.id, ²Ardi Mardiana@unma.ac.id.

ABSTRAK

Rancang bangun informasi lowongan kerja DISNAKERIN Majalengka berbasis android ini merupakan sistem informasi lowong kerja menggunakan media aplikasi berbasis mobile android. Penelitian ini bertujuan untuk membantu masyarakat di kabupaten Majalengka dalam meningkatkan efektifitas, efisiensi, dan kecepatan proses penyampaian informasi kepada masyarakat.

Aplikasi ini digunakan oleh DISNAKERIN Majalengka sebagai media penyampaian informasi kepada masyarakat perihal informasi lowongan pekerjaan yang ada di kabupaten majalengka.

Penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) serta Unified Modeling Language (UML) dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan Android Studio 2.3.2 serta bahasa pemrograman PHP.

Kata Kunci : Mobile android, lowongan kerja, DISNAKERIN Majalengka, Rapid Application Development

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi informasi telah mengalami perubahan yang cukup pesat, perkembangan teknologi itu tentu tidak terlepas dari inovasi-inovasi yang diciptakan manusia. DISNAKER kabupaten Majalengka merupakan salah satu perangkat daerah Pemerintah Kabupaten Majalengka, DISNAKER bertujuan menyediakan tenaga kerja yang berkualitas, meningkatkan perluasan kesempatan kerja dan mengoptimalkan penempatan tenaga kerja serta melindungi hak dan kewajiban dan meningkatkan kesejahteraan pekerja. Pemberian informasi lowongan pekerjaan di DISNAKER majalengka masih berupa sebuah papan informasi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media khusus yang mempermudah pencari kerja untuk mendapatkan informasi lowongan kerja. Pembuatan media informasi ini merupakan aplikasi yang diterapkan pada perangkat android dimana aplikasi tersebut dirancang untuk para pencari kerja di wilayah kabupaten majalengka dalam mendapatkan informasi lowongan kerja secara mudah. Oleh karena itu, perancangan aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu pihak pencari kerja dalam mendapatkan informasi lowongan kerja secara cepat melalui *smart phone*.

1.2. Tinjauan Pustaka

1. Definisi Rancang Bangun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata rancang berarti mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan atau melakukan sesuatu untuk merencanakan. Kata bangun berarti sesuatu

yang didirikan. Rancang bangun berarti merencanakan atau mendesain sesuatu untuk dibuat.

2. Pengertian Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan pada prosedur dan elemennya, Prosedur didefinisikan sebagai suatu urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, kapan dikerjakan, dan bagaimana mengerjakannya.

3. Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan lebih berguna bagi yang menerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Dari Penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat bagi penerimanya untuk proses pengambilan keputusan.

4. Definisi Lowongan Kerja

Definisi Lowongan kerja Sebagai mana di suatu perusahaan lowongan kerja merupakan sebuah informasi untuk menempati posisi tertentu, perusahaan dalam mencari para tenaga kerja, fungsi lowongan kerja adalah untuk menginformasikan pada masyarakat pada umumnya dalam hal pencarian tenaga kerja agar memudahkan perusahaan untuk mencari kriteria yang di inginkan dan dibutuhkan perusahaan.

5. DISNAKER Majalengka

Dinas Ketenagakerjaan Dan Perindustrian Majalengka (DISNAKERIN) bertugas Membantu Bupati Melaksanakan urusan pemerintahan dan tugas pembantuan kepada daerah di bidang tenaga kerja dan penindustrian.

6. Android

Menurut Teguh Arifianto (2011 : 1), android merupakan perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Menurut Hermawan (2011 : 1), Android merupakan OS (Operating System) Mobile yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini. OS lainnya seperti Windows Mobile, i-Phone OS, Symbian, dan masih banyak lagi.

7. Personal Home Page Tool (PHP)

PHP adalah salah satu bahasa Server-side yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa Server side, maka bahasa PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browser adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP anda tidak akan terlihat.

8. Metode Pengembangan Sistem

Dalam (Sumarlinda, 2015), Kendall menyatakan RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. Pada akhirnya, RAD sama-sama berusaha memenuhi syarat-syarat bisnis yang berubah secara cepat.

9. Android Studio

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA . Selain merupakan editor kode IntelliJ dan alat pengembang yang berdaya guna, Android Studio menawarkan fitur lebih banyak untuk meningkatkan produktivitas Anda saat membuat aplikasi.

10. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang multi platform dan multi device. Sekali anda menuliskan sebuah program dengan menggunakan Java, anda dapat menjalankannya hampir di semua komputer dan perangkat lain yang support Java, dengan sedikit perubahan atau tanpa perubahan sama sekali dalam kodenya.

1.3 METODOLOGI PENELITIAN

1. Kerangka Penelitian

Kerangka Penelelitian digunakan untuk memudahkan pemahaman tahapan – tahapan yang dilakukan dalam penelitian tugas akhir ini. Adapun tahapan penelitian ini diantaranya mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, melakukan pengumpulan data, merancang dan membuat aplikasi.

2. Prosedur Pengembangan Sistem

Proses penelitian yang di lakukan peneliti di lapangan lebih jelasnya dengan metode observasi (pengamatan), metode wawancara dan studi perpustakaan.

Tahapan-tahapan utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

1. Perencanaan dan syarat-syarat : dalam tahap ini penulis menentukan rumusan sistem, batasan sistem dan tujuan sistem. Penulis juga melakukan analisis sistem terhadap sistem yang sedang berjalan dan mengevaluasi kelemahan-kelemahan sistem yang sedang berjalan sehingga mengusulkan alternatif baru yaitu sistem usulan yang merupakan penerapan sistem informasi yang berbasis komputer.
2. *Workshop desain RAD* : dalam tahap ini penulis merancang sistem dan perangkat lunak menggunakan alat pemodelan proses yaitu *use case diagram, activity diagram, sequece diagram* dan seterusnya. Serta membuat rancangan *user interface* perangkat lunak baik *input* dan *output*.
3. Implementasi : dalam tahap ini penulis merealisasikan atau mengimplementasikan perancangan yang sudah dibuat menjadi sebuah serangkaian program atau unit program serta melakukan pengujian unit untuk memastikan program berjalan sesuai dengan yang di harapkan dan bebas dari *error* program.

2. PEMBAHASAN

Analisis sistem akan dilakukan analisis terhadap sistem yang sudah ada dan menentukan segala sesuatu yang mungkin dapat dibantu dengan menggunakan sistem komputerisasi. Tujuan dari analisis sistem ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang aplikasi yang akan dibangun. Kegiatan dari hasil analisis sistem dijabarkan melalui batasan – batasan sebagai berikut :

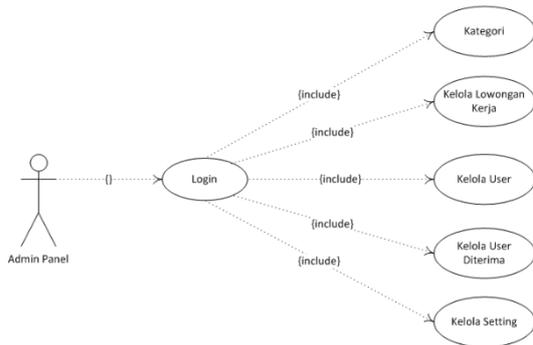
1. Dasar Permasalahan Sistem;
2. Rumusan Permasalahan Sistem;
3. Evaluasi Permasalahan Sistem;
4. Usulan Penyelesaian Sistem.

A. Perancangan Diagram

Untuk mengetahui tingkah laku admin (*behavior*) dan *user* dari sistem yang akan dibangun,

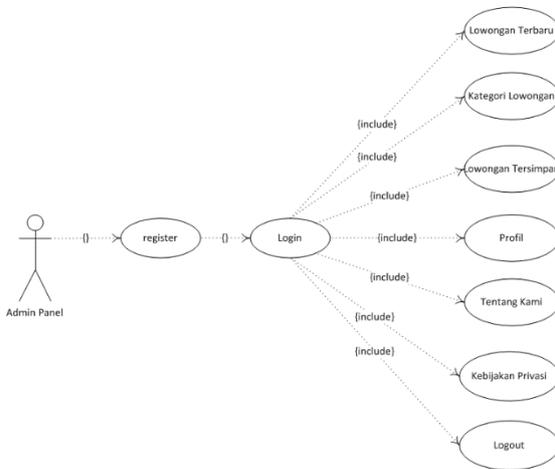
diperlihatkan pada diagram *use case*, *activity*, *class*, *sequence* Diagram.

1. Usecase diagram admin panel



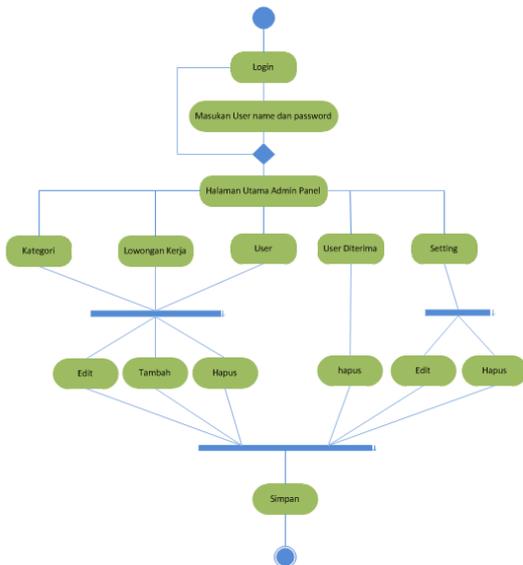
Gambar 1 : Usecase admin Panel

2. Usecase diagram user



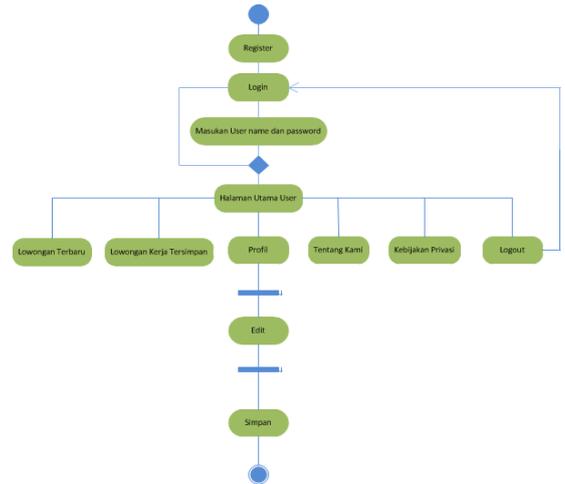
Gambar 2 : Usecase diagram user

3. Activity diagram admin panel



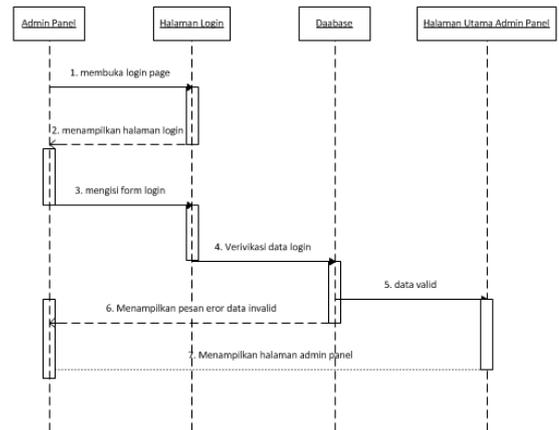
Gambar 3 : diagram admin panel

4. Activity diagram user



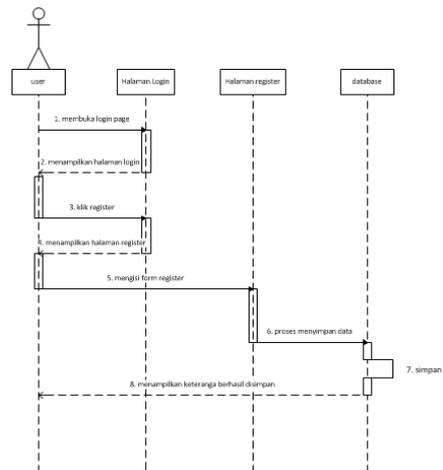
Gambar 4 : Activity diagram user

5. Sequence diagram login admin panel



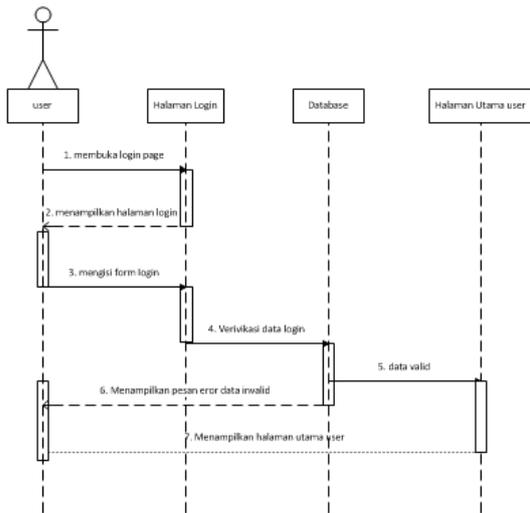
Gambar 5 : diagram login admin panel

6. Sequence diagram register user



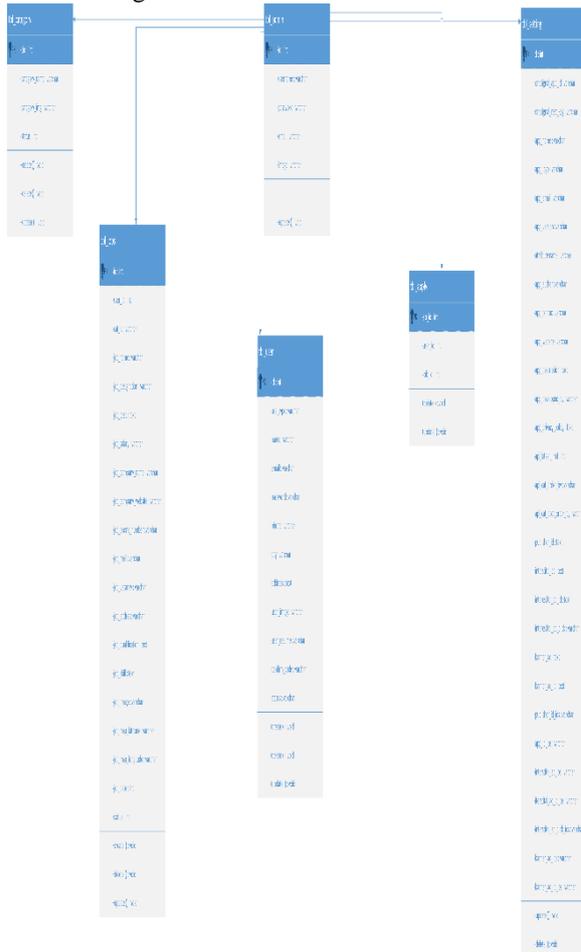
Gambar 6 : *Sequence diagram register user*

7. *Sequence diagram login user*



Gambar 7 : *Sequence diagram login user*

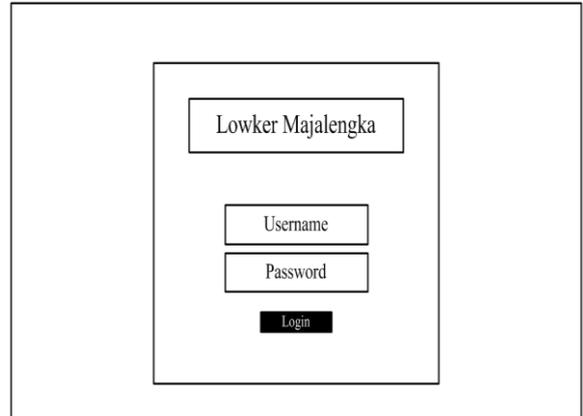
8. *Class diagram*



Gambar 8 : *Sequence diagram login user*

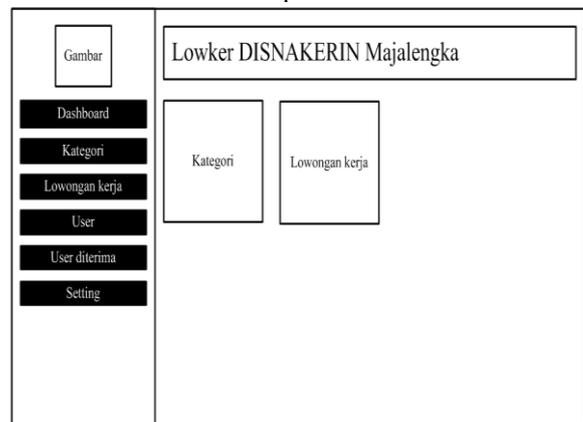
B. Perancangan Halaman Interface

1. Halaman *login admin panel*



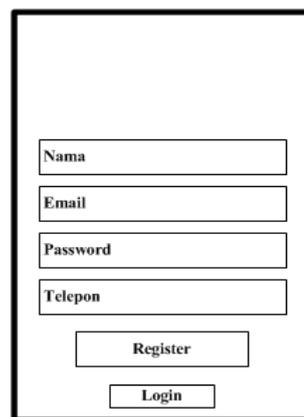
Gambar 8 : Halaman *login admin panel*

2. Halaman utama admin panel



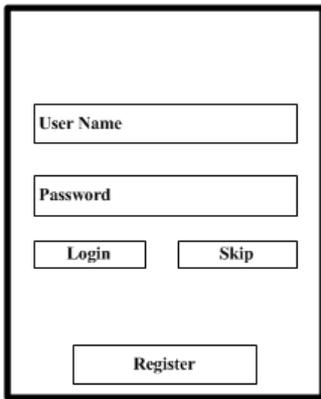
Gambar 9 : Halaman utama admin panel

3. Halaman *register user*



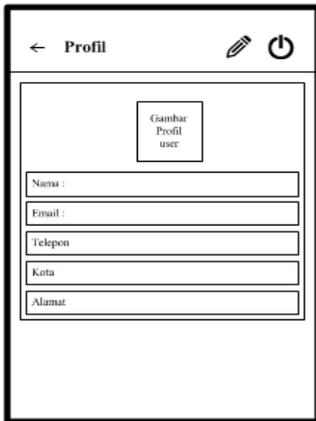
Gambar 10: Halaman utama admin panel

4. Halaman *login user*



Gambar 11: Halaman *login user*

5. Halaman *profil user*



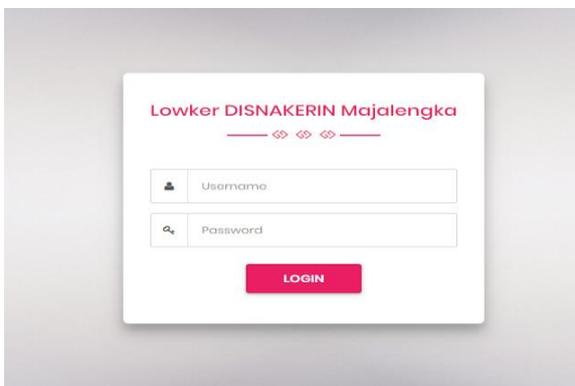
Gambar 12: Halaman *profil user*

C. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

1 Pengujian *Black Box*

Merupakan pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil melalui eksekusi data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Adapun pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Pengujian halaman *login admin panel*

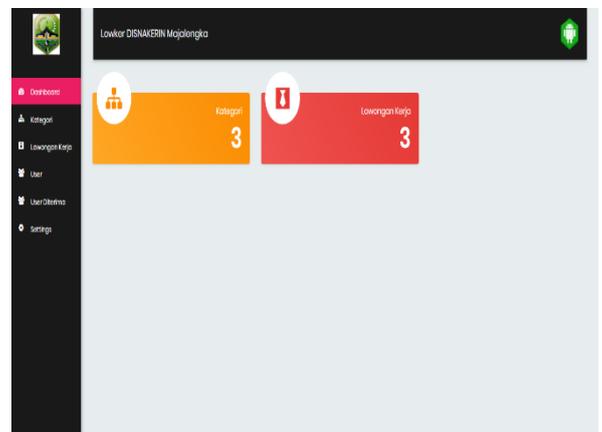


Gambar 13 : pengujian Login

Table 1 : pengujian Login

No.	Pengujian	Hasil	Ket.
1	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> dengan benar kemudian mengklik <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>administrator</i>	Sukses
2	Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah kemudian mengklik <i>login</i>	Muncul pesan peringatan <i>login</i> gagal dan meminta untuk mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> kembali	Gagal

2. Pengujian halaman utama admin panel

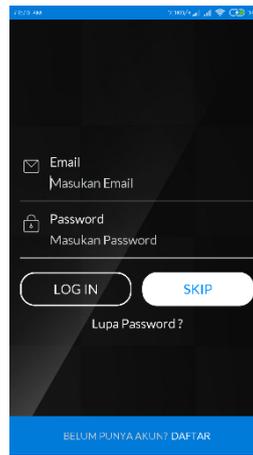


Gambar 14 : Pengujian halaman utama admin panel

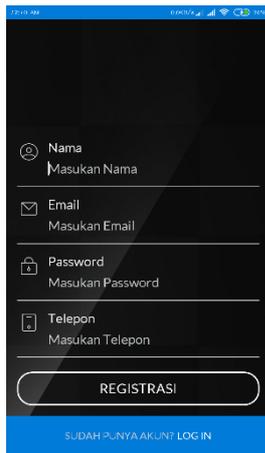
Table 1 : Pengujian halaman utama admin panel

No.	Pengujian	Hasil	Ket.
1	Mengklik <i>Dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>Dashboard</i> yang berisi <i>icon</i> menu kategori dan lowongan kerja	Sukses
2	Mengklik menu Kategori	Menampilkan keterangan dan <i>list</i> kategori lowongan kerja yang tersedia	Sukses
3	Mengklik menu Lowongan kerja	Menampilkan <i>list</i> lowongan kerja yang tersedia	Sukses

No.	Pengujian	Hasil	Ket.
4	Mengklik menu <i>User</i>	Menampilkan halaman <i>user</i>	Sukses
5	Mengklik menu <i>User diterima</i>	Menampilkan halaman <i>user diterima</i>	Sukses
6	Mengklik menu <i>Setting</i>	Menampilkan halaman <i>setting</i>	Sukses



3. Pengujian Halaman *register user*



No.	Pengujian	Hasil	Ket.
1	Mengklik <i>Daftar</i>	Menampilkan tampilan <i>register user</i>	Sukses
2	Mengklik <i>login</i>	Menampilkan tampilan utama aplikasi	Sukses
3	Mengklik <i>Skip</i>	Menampilkan tampilan utama aplikasi	Sukses
4	Mengklik lupa password	Menampilkan halaman mengisi <i>e-mail</i>	Sukses

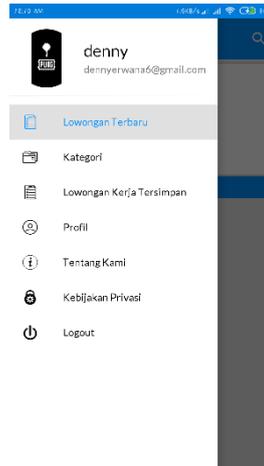
Gambar 15 : Pengujian Halaman *register user*

Table 2 : Pengujian Halaman *register user*

No.	Pengujian	Hasil	Ket.
1	Mengklik <i>Register</i>	Menampilkan tampilan login <i>user</i> (memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang baru)	Sukses
2	Mengklik <i>login</i>	Menampilkan tampilan login <i>user</i> (memasukan <i>username</i> dan <i>password</i> yang baru)	Sukses

4. Pengujian halaman *login user*

5. Halaman menu *slide user*



Gambar 16 : Pengujian Halaman *register user*

Table 3 : Pengujian Halaman *register user*

No.	Pengujian	Hasil	Ket.
-----	-----------	-------	------

1	Mengklik menu lowongan terbaru	Menampilkan halaman lowongan terbaru	Sukses
2	Mengklik menu kategori	Menampilkan halaman kategori	Sukses
3	Mengklik menu lowongan kerja tersimpan	Menampilkan halaman lowongan kerja tersimpan	Sukses
4	Mengklik menu profil	Menampilkan halaman profil	Sukses
5	Mengklik menu tentang kami	Menampilkan halaman tentang kami	Sukses
6	Mengklik menu kebijakan privasi	Menampilkan halaman kebijakan privasi	Sukses
7	Mengklik menu logout	Menampilkan halaman login user	Sukses

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian uji sample pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak Sistem Informasi Lowongan Kerja DISNAKERIN Majalengka ini dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga secara fungsional dari sistem yang telah diimplentasikan dapat menghasilkan output yang diharapkan.

Dari berbagai penjelasan yang telah dipaparkan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Aplikasi *mobile* ini hanya menyediakan informasi lowongan kerja yang disediakan oleh DISNAKERIN Majalengka dan terkoordinasi dengan DISNAKERIN Majalengka;
2. Dengan adanya aplikasi ini, masyarakat khususnya pencari kerja di kabupaten Majalengka dapat menerima informasi lowongan kerja yang di sediakan DISNAKERIN Majalengka secara cepat.

PUSTAKA

Anofrizen & Fadlan, A., 2015. *Mobile Application Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)* (Studi Kasus : LBPP LIA Pekanbaru). Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Volume 1, No. 2.

Khoirunnisyah & Rudi N, 2016. *Aplikasi Free Job For Carrer Berbasis Android*.

Ervin Winardo Toepak, Issa Arwani, Tri Afirianto., 2018. *Pembangunan Aplikasi Penyedia Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Youtube API Pada Smartphone Android*.

Efmi Miyana, 2017. *Perancangan aplikasi media informasi lowongan kerja perusahaan bagi pencari kerja berbasis web*.

Nurlaili Anisah, Anton, Ummu Radiah, 2016. *Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment berbasis web pada PT.Geoservices*.

Denny Erwana Butar Butar, 2018. *Rancang Bangun Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Menggunakan Android Studio*.

Sutabri, Tata, 2012, *Konsep Sistem Informasi, ANDI, Yogyakarta*.

B, Al - Bahra bin Ladjamuddin, 2004, *Konsep Sistem Basis Data dan Implementasinya, GRAHA ILMU, Yogyakarta*.

Fatansyah, 2012, *Basis Data, INFORMATIKA, Bandung*.

Marlinda S.Kom, Linda, *Sistem basis data, 2004, ANDI, Yogyakarta*.

Tim Penyusun, 2017, *Pedoman Tugas Akhir Fakultas Teknik Universitas Majalengka, Kabupaten Majalengka*.