

**PENGEMBANGAN SISTEM REKRUITMEN KARYAWAN PERUSAHAAN
MITRA UPT KEWIRASAHAAN DAN PENGEMBANGAN KARIR
UNIVERSITAS LAMPUNG
(Skripsi)**

Oleh :

Destian Ade Anggi Sukma



**JURUSAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
2019**

ABSTRACT

EMPLOYEE RECRUITMENT SYSTEM DEVELOPMENT COMPANY

PARTNERS UPT KEWIRAPOR AND CAREER DEVELOPMENT

LAMPUNG UNIVERSITY

By

DESTIAN ADE ANGGI SUKMA

Recruitment is the process of finding and getting job seekers who are able to work in a company or agency. There are partners who connect companies with job seekers, one of which is UPT Entrepreneurship and Career Development, University of Lampung, Career for Center and Entrepreneurship Development (CCED). Employee Recruitment System for UPT Entrepreneurship and Career Development Companies in the University of Lampung has been developed by providing several features that can facilitate job seekers and companies. These features are creating job openings, registering job seekers on vacancies, displaying Curriculum Vitae (CV) of job seekers, displaying job openers, displaying job announcements. Testing is done by black box testing with the Equivalence Partitioning technique and using a Likert scale calculation.

Keywords: Recruitment, vacancies job, companies, CCED

ABSTRAK

PENGEMBANGAN SISTEM REKRUITMEN KARYAWAN PERUSAHAAN MITRA UPT KEWIRUSAHAAN DAN PENGEMBANGAN KARIR UNIVERSITAS LAMPUNG

Oleh

DESTIAN ADE ANGGI SUKMA

Rekrutmen merupakan proses mencari dan mendapatkan pencari kerja yang mampu untuk bekerja dalam suatu perusahaan atau instansi. Terdapat mitra yang menghubungkan perusahaan dengan pencari kerja yaitu salah satunya UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Universitas Lampung Career for Center and Entrepreneurship Development (CCED). Sistem Rekrutmen Karyawan Perusahaan Mitra UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Universitas Lampung telah dikembangkan dengan menyediakan beberapa fitur yang dapat memudahkan pencari kerja dan perusahaan. Fitur fitur tersebut adalah membuat lowongan pekerjaan, pendaftaran pencari kerja pada lowongan, menampilkan *Curriculum Vitae* (CV) pencari kerja, menampilkan pendaftar lowongan pekerjaan, menampilkan pengumuman lowongan pekerjaan. Pengujian dilakukan dengan metode *black box testing* dengan teknik *Equivalence Partitioning* dan menggunakan perhitungan skala likert.

Kata Kunci: Rekrutmen, lowongan kerja, perusahaan, CCED

**PENGEMBANGAN SISTEM REKRUITMEN KARYAWAN PERUSAHAAN
MITRA UPT KEWIRASAHAAN DAN PENGEMBANGAN KARIR
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

Destian Ade Anggi Sukma

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

Pada

Jurusan Ilmu Komputer



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi

: PENGEMBANGAN SISTEM REKRUITMEN
KARYAWAN PERUSAHAAN MITRA UPT
KEWIRASAHAAN DAN PENGEMBANGAN
KARIR UNIVERSITAS LAMPUNG

Nama Mahasiswa

: Destian Ade Anggi Sukma

Nomor Pokok Mahasiswa

: 1517051144

Program Studi

: Ilmu Komputer

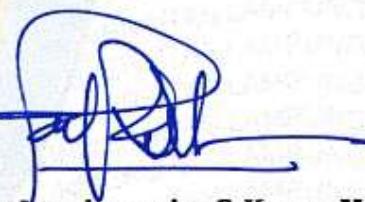
Fakultas

: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

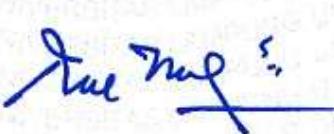
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ir. Maefhudor Yusman, M.Kom.
NIP 19570330 198603 1 003


Favorisen R. Lumbanraja, S.Kom., M.Si., Ph.D.
NIP 19830110 200812 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer


Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc.
NIP 19640616 198902 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Ir. Machudor Yusman, M.Kom.**



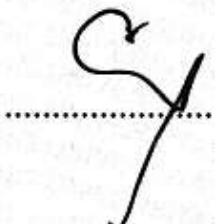
Sekretaris

: **Favorisen R. Lumbanraja, S.Kom., M.Si., Ph.D.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Rico Andrian, S.Si., M.Kom.**



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Drs. Suratman, M.Sc.

NIP 19640604 199003 1 002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 September 2019**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengembangan Sistem Rekrutmen Karyawan Perusahaan Mitra UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Universitas Lampung" merupakan karya saya sendiri dan bukan karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang di skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.

Bandar Lampung, 25 September 2019



Destian Ade Anggi Sukma
NPM. 1517051144

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan pada tanggal 29 Desember 1996 di Bandar Lampung, sebagai anak kedua dari 2 bersaudara dengan Ayah bernama Dede Mulyadi dan Ibu Marfu'ah.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) Aisyah tahun 2003, menyelesaikan Sekolah Dasar (SD) di MIM 1 Muhammadiyah Lampung Timur pada tahun 2009, menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMPN 1 Way Jepara Lampung Timur pada tahun 2012, kemudian menyelesaikan sekolah di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) SMAN 1 Way Jepara Lampung Timur dan lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila. Selama menjadi mahasiswa, penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan pada bulan Januari 2018 di Kantor Wilayah Direktorat Jenderal Pajak Bengkulu dan Lampung. Pada Bulan Juli 2018, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata di Desa Gedung Ratu, Kecamatan Tulang Bawang U dik, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya
sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk Ibu dan Bapak tercinta, kupersembahkan karya skripsi. Terimakasih atas
segala doa, kasih sayang, pengorbanan, usaha, dan motivasi yang tiada henti hingga saat
ini .Keluarga besar yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi.

Teruntuk sahabat dan teman-teman semua, terimakasih atas canda tawa, senang,tangis,
dan perjuangan yang telah kita lewati bersama. Terimakasih untuk segala kenangan
yang telah dilalui selama ini.

UNIVERSITAS LAMPUNG

MOTTO

“Janganlah kamu berduka cita, sesungguhnya allah selalu bersama kita”

(Q.S At-Taubah: 40)

“Barangsiapa mengerjakan kebaikan seberat zaarah pun, niscaya dia akan Melihat balasan nya”

(Q.S Az-Zalzalah:7)

“Diam bukan berarti kalah, kita diam sebab kita tahu bahwa pertengkaran tidak akan menyelesaikan masalah”

“Tersenyumlah, tertawalah maka dunia pun akan tersenyum ”

SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Sistem Rekrutmen Karyawan Perusahaan Mitra UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Universitas Lampung”. Tidak lupa salam kepada Nabi Muhammad SAW, semoga memberikan syafaat kepada umat-Nya di hari kiamat nanti.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memiliki peran besar dalam penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Keluarga Besar khususnya Bapak dan Ibu yang telah memberikan doa, semangat, kasih sayang, dan usaha yang tak terhingga.
2. Bapak Ir. Machudor Yusman, M.Kom. sebagai pembimbing utama, yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi sehingga penulis bisa sampai di tahap ini.
3. Bapak Favorisen R. Lumbanraja S.Kom., M.Si., Ph.D. sebagai pembimbing II yang telah memberikan kritik, saran dan masukan yang selama penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Rico Andrian, S.Si., M.Kom. sebagai pembahas I yang telah memberikan masukan dan komentar yang bermanfaat untuk perbaikan selama pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Dwi Sakethi S.Si., M.Kom. sebagai pembimbing akademik yang telah membimbing, memotivasi, memberikan ide, kritik dan saran selama masa perkuliahan.
6. Bapak Drs. Suratman, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Ir. Kurnia Muludi, M.S.Sc. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.
8. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan pengalaman hidup kepada penulis selama menjadi mahasiswa.
10. Ibu Ade Nora Maela yang telah membantu segala administrasi penulis di Jurusan Ilmu Komputer.
11. Mas Ardi Nofalian yang selalu memberikan izin tempat untuk melaksanakan seminar dan mengerjakan skripsi.
12. Kak Ade yang selalu membantu dan mengarahkan skripsi dengan masukan dan saran selama penelitian.
13. Sahabat terbaik saya yang tergabung dalam Tawon Kunir, Adi Setia Nugraha, , Angga Dwi Putra, Bagas Satria Dwi Cahya, Budi Safta Nugraha, M.Harun Ar rasyid, Michael Pratama, M.Gigih Periawan, RM Sulaiman Sani, Ridho Ronaldi Eka Putra, , Kurnia Rocki Hanafi, Jaka Al Akbar, Aldo Adigia Pradipta, Edi Arif

Effendi, dan Dana Febri Setiawan yang telah menjadi teman canda, tawa, dan duka selama masa perkuliahan.

14. Teman-teman seperjuangan bimbingan skripsi yang telah berbagi cerita dan ilmu selama proses bimbingan skripsi.
15. Revi Handini sebagai sosok perempuan yang menyemangati dalam senang maupun duka, membantu dalam revisi hingga wisuda.
16. Teman-teman ICS Squad yang telah menjadi tempat berbagi bahagia dan keluh kesah selama perkuliahan didalam kelas.
17. Novella Daria Utami, Kiki Diah Wulandari, Dwi Tata Mustika dan teman-teman yang telah menjadi teman pejuang skripsi selama masa perkuliahan.
18. Keluarga besar Ilmu Komputer 2015 yang telah memberikan kenangan selama masa perkuliahan.
19. Almamater tercinta, Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan selama perkuliahan jenjang S1 dengan baik.

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan.....	5
E. Manfaat.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Sejarah UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila	6
B. Sistem Informasi.....	6
C. <i>E-recruitment</i>	7
D. <i>Hypertext Processor (PHP)</i>	8
E. MySQL	9
G. Metode Pengembangan Sistem.....	10
H. Metode Pengujian Sistem	12
III. METODOLOGI PENELITIAN	14
A. Waktu dan Tempat Penelitian	14
B. Metodologi Penelitian	14
1. Kerangka Penelitian	14
2. Metode Pengembangan Sistem	16
3. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Analisis Sistem	18

1. Analisis masalah	18
2. Analisis Kebutuhan Sistem	18
D. Desain Sistem	20
1. Desain UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	20
2. Desain Antarmuka atau <i>interface</i>	38
E. Penulisan Kode Program	49
F. Pengujian Sistem	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil	58
B. Implementasi Sistem	59
C. Pengujian Sistem	79
V. KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Metode <i>Waterfall</i>	11
2. Pengembangan Sistem Rekrutmen	15
3. <i>Usecase Diagram</i> Sistem Pengembangan Rekrutmen <i>Online</i>	19
4. <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Pelamar.	20
5. <i>Activity Diagram</i> Login Pelamar.	21
6. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Pelamar.....	22
7. <i>Activity Diagram</i> Mendaftar Lowongan Pekerjaan Pelamar.....	22
8. <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Perusahaan.	23
9. <i>Activity Diagram</i> Login Perusahaan.	23
10. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Perusahaan.....	24
11. <i>Activity Diagram</i> Membuat Lowongan Pekerjaan.	25
12. <i>Activity Diagram</i> Memilih Pelamar Lowongan Perusahaan.	25
13. <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Pelamar.	26
14. <i>Activity Diagram</i> Login Admin.	27
15. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Akun Pelamar.....	27
16. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Akun Perusahaan.....	28
17. <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data Lowongan Pekerjaan.....	28
18. <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Pelamar.	29
19. <i>Sequence Diagram</i> Login Pelamar.	29
20. <i>Sequence Diagram</i> Mengelola Data Pelamar.....	30
21. <i>Sequence Diagram</i> Memilih Lowongan Pekerjaan Pelamar.....	31
22. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Akun Pelamar.....	31
23. <i>Sequence Diagram</i> Pendaftaran Perusahaan.	32

24. <i>Sequence Diagram Login Pelamar</i>	32
25. <i>Sequence Diagram Mengelola Data Perusahaan</i>	33
26. <i>Sequence Diagram Membuat Lowongan Pekerjaan</i>	33
27. <i>Sequence Diagram Lihat Pelamar Lowongan</i>	34
28. <i>Sequence Diagram Login Admin</i>	34
29. <i>Sequence Diagram Mengelola Data Akun Pelamar</i>	35
30. <i>Sequence Diagram Mengelola Data Akun Perusahaan</i>	35
31. <i>Sequence Diagram Megelola Lowongan Pekerjaan</i>	36
32. <i>Class Diagram Sistem Rekrutmen Online</i>	37
33. Rancangan <i>Interface Home</i>	38
34. Rancangan <i>Interface Pendaftaran</i>	39
35. Rancangan <i>Interface Login</i>	39
36. Rancangan <i>Interface Login Akun</i>	40
37. Rancangan <i>Interface Profil dan Faq/Contact us</i>	40
38. Rancangan <i>Interface Membuat Lowongan Pekerjaan</i>	41
39. Rancangan <i>Interface Lowongan Pekerjaan Pelamar</i>	42
40. Rancangan <i>Interface Ubah Data Pelamar</i>	42
41. Rancangan <i>Interface CV</i>	43
42. Rancangan <i>Interface Kelola Data Pelamar Admin</i>	44
43. Rancangan <i>Interface Kelola Data Perusahaan Admin</i>	44
44. Rancangan <i>Interface Kelola Data Lowongan Pekerjaan</i>	45
45. Rancangan <i>Interface Pengumuman Lulus Seleksi</i>	45
46. Rancangan <i>Interface Input Pengumuman Lulus Seleksi</i>	46
47. Rancangan <i>Interface Daftar Lowongan Pelamar</i>	47
48. Rancangan <i>Interface Daftar Lowongan Perusahaan</i>	47
49. Rancangan <i>Interface Lihat Data Pendaftar Lowongan</i>	48
50. Halaman <i>Home Pengembangan Sistem Rekrutmen Online</i>	59
51. Halaman <i>Home Pengembangan Sistem Rekrutmen Online</i>	60
52. Halaman <i>Profil Pengembangan Sistem Rekrutmen Online</i>	60
53. Halaman <i>Login Pengembangan Sistem Rekrutmen Online</i>	61
54. Halaman <i>Form Pendaftaran</i>	62

55 Halaman <i>Dashboard</i>	63
56. Halaman CV.....	64
57. Halaman CV.....	64
58. Halaman <i>Edit</i> Akun Pelamar.....	65
59. Halaman Daftar Lowongan Pelamar.....	66
60. Halaman Lihat Pengumuman.....	67
61. Halaman Mendaftar Lowongan.....	68
62. Halaman <i>Edit</i> Data Perusahaan.....	69
63. Halaman Tambah Lowongan.....	70
64. Halaman Daftar Lowongan Perusahaan.....	71
65. Halaman Lihat Pelamar.....	72
66. Halaman Detail Pelamar.....	73
67. Halaman Pengumuman Lowongan.....	74
68. Halaman Daftar Lowongan Admin.....	75
69. Halaman Daftar Pelamar Admin.....	76
70. Halaman Daftar Perusahaan Admin.....	76
71. Halaman Lihat Lowongan Admin.....	77
72. Halaman Lihat Pelamar Admin.....	78
73. Halaman Lihat Perusahaan Admin.....	78
74. Diagram Hasil Pengujian.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Skenario Pengujian <i>Security</i>	50
2. Skenario Pengujian <i>Database</i>	51
3. Skenario Pengujian <i>User Interface</i>	56
4. Skenario Pengujian <i>Security</i>	80
5. Skenario Pengujian <i>Database</i>	81
6. Skenario Pengujian <i>User Interface</i>	88
7. Daftar Responden Pengguna	90
8. Hasil Penilaian Pengujian Kepuasan Pengguna.	92
9. Interval Kategori Skala Likert	94

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rekrutmen merupakan proses mencari dan mendapatkan pelamar yang mampu untuk bekerja dalam suatu perusahaan atau instansi. Terdapat berbagai metode perekrutan seperti melalui rekomendasi karyawan, bekerja sama dengan perguruan tinggi, iklan lowongan kerja dan *job fair*. Seiring perkembangan teknologi, media internet sering digunakan oleh pelamar kerja untuk mencari informasi lowongan pekerjaan. Rekrutmen memiliki tujuan strategis yang berfokus pada kebutuhan untuk menarik orang-orang berkualitas tinggi supaya perusahaan bisa memperoleh keuntungan kompetitif (Parry & Tyson, 2008).

Guna menciptakan keunggulan kompetitif dan kinerja perusahaan yang lebih baik, perusahaan harus merekrut pelamar yang memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan di perusahaan. Merekrut orang dengan kompetensi dan ketrampilan (kemampuan) yang tidak sesuai dapat mempengaruhi kinerja perusahaan, hal itu juga dapat memperlambat pertumbuhan perusahaan (Boxall & Purcell, 2003).

Karyawan adalah sumber daya manusia yang dimiliki oleh suatu perusahaan untuk menggerakkan dan mengelola perusahaan, sehingga setiap perusahaan membutuhkan karyawan yang dapat bekerja secara efektif dan efisien sesuai dengan keahlian individu tersebut. Karyawan adalah orang penjual jasa (pikiran atau tenaga) dan mendapat kompensasi yang besarnya telah ditetapkan terlebih dahulu oleh perusahaan (Manulang, 2002).

Penentuan metode rekrutmen harus mempertimbangkan seperti biaya, waktu dan proses seleksi para karyawan. Penggunaan metode *E-Recruitment* selain menghemat biaya, waktu dan proses, metode ini lebih memperbesar peluang mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan perusahaan. Dengan metode *E-Recruitment* para pencari informasi lowongan kerja juga lebih mudah mengakses informasi dibandingkan jika harus membeli surat kabar atau datang langsung ke perusahaan dengan resiko belum tentu ada lowongan kerja yang sesuai dengan keahlian mereka (Juwita, 2013).

Pembuatan *web* kini menjadi hal yang umum bagi suatu lembaga yang ingin memudahkan akses informasi dan memberikan pelayanan untuk para pengguna jasa maupun barang produksi. Pembuatan *web* didasarkan pada kebutuhan tampilan yang menjadi hal yang diutamakan karena semakin bagus tampilan yang menarik menjadi banyak pengunjung (Handayani et al., 2018).

UPT Kewirausahaan Universitas dan Pengembangan Karir Unila (UPT PKK Universitas Lampung) atau Center of *Career and Entrepreneurship Development* (CCED) adalah unit kerja di Universitas Lampung yang memberikan pelayanan ketenagakerjaan dan pengembangan kewirausahaan kepada mahasiswa/alumni, swasta dan instansi pemerintah serta masyarakat umum. Menjalin Jaringan kerjasama dengan beberapa perusahaan terkemuka, CCED Unila memberikan akses untuk memperoleh pekerjaan yang diinginkan oleh pencari kerja.

Pendaftaran lowongan kerja di UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila masih menggunakan job posting dan pencari kerja diharuskan selalu melihat *web* CCED Unila setiap lowongan pembukaan perusahaan. Pencari kerja seringkali tidak mengetahui setiap perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan serta untuk seleksi syarat masih bersifat manual. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila perlu dikembangkan sebuah sistem rekrutmen pencari kerja melalui *database*. Dengan demikian sistem menyimpan data lowongan kerja, informasi perusahaan dan pencari kerja, pembuatan data lowongan kerja, rekrutmen secara *online* dan menghubungkan pencari kerja dengan lowongan kerja yang sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan pencari kerja.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana menghubungkan data lowongan yang dibutuhkan dengan data kemampuan dan ketrampilan pencari kerja dan mengembangkan sistem yang diperlukan oleh UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila.

C. Batasan Masalah

Dalam pengembangan Pengembangan Sistem Rekruitmen Karyawan Perusahaan Mitra UPT Kewirausahaan dan Pengembangan karir Unila diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut.

- a. Sistem memberikan informasi lowongan pekerjaan.
- b. Sistem menampilkan lowongan kerja meliputi syarat dan kriteria yang telah ditentukan perusahaan seperti minimal jenjang pendidikan dan jenis kelamin yang dibutuhkan.
- c. Sistem hanya mendaftarkan pelamar pada lowongan pekerjaan sesuai dengan syarat dan kriteria lowongan.
- d. Sistem memberikan akses pada admin untuk melihat data lowongan, pelamar dan perusahaan.
- e. Sistem memberikan pengumuman lowongan pekerjaan bagi pelamar kerja.

D. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah memfasilitasi UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila sebagai mitra penghubung antara perusahaan dan pencari kerja dengan pengembangan rekrutmen secara *online* menggunakan *database* mysql *phpmyadmin* dan bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* laravel.

E. Manfaat

Manfaat yang didapat dari penelitian adalah sebagai berikut:

- a. UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila sebagai penghubung dapat membantu menghubungkan pelamar kerja dengan perusahaan.
- b. Pelamar kerja lebih mudah mendapatkan informasi lowongan pekerjaan.
- c. Perusahaan lebih mudah mendapatkan karyawan sesuai kriteria yang dibutuhkan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Sejarah UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila

UPT Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Unila (UPT PKK Universitas Lampung) atau *Center of Career and Entrepreneurship Development* (CCED) adalah unit kerja di Universitas Lampung yang memberikan pelayanan ketenagakerjaan dan pengembangan kewirausahaan kepada mahasiswa/alumni, swasta dan instansi pemerintah serta masyarakat umum. Beralamat UPT PKK Unila Gedung Pusat Bahasa lantai 1 Universitas Lampung, Jalan Soemantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141.

B. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, melakukan kerjasama untuk mencapai suatu tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur (O'brien & Marakas, 2003).

Sistem informasi memiliki karakteristik atas sifat-sifat tertentu, yaitu.

- a. Komponen-komponen sistem

Komponen sistem informasi tersebut merupakan:

- 1) Elemen yang lebih kecil yang dinamakan sub sistem, contohnya sub sistem perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia.
 - 2) Elemen yang lebih besar dinamakan supra sistem. Contohnya: apabila perangkat keras (*hardware*) adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.
- b. Batas sistem informasi merupakan pembatas antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
- c. Lingkungan luar sistem lingkungan dari sistem informasi adalah segala sesuatu di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

C. *E-recruitment*

Dari tata bahasanya, *e-recruitment* terdiri dari 2 (dua) kata majemuk diantaranya adalah elektronik dan *recruitment*, yaitu sebuah perekrutan tenaga kerja menggunakan media elektronik, yang pada saat ini sering dikenal dengan internet. Dan dari definisi tersebut bahwa *e-recruitment* adalah sebuah proses perekrutan tenaga kerja secara *online* menggunakan media internet sebagai fasilitas pendukung utama dengan tujuan agar proses tersebut lebih memudahkan pengguna (Irsan et al., 2014).

Proses rekrutmen ini dimulai dengan identifikasi apakah pelamar berhak untuk mengisi kekosongan yang ada dalam suatu perusahaan. Untuk melakukannya dengan cara menganalisis pekerjaan tersebut dan menentukan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan tersebut. dengan tepat dan mendefinisikan spesifikasi yang dibutuhkan. *E-rekruitment* berbeda dari perekrutan manual karena menggunakan internet dan teknologi untuk mendukung prosesnya (Nanda & Prasetya, 2017).

D. PHP (Hypertext Processor)

PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP *Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout *web*, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya PHP tersebut, *web* sangat mudah untuk *maintenance* (Agus Saputra, 2011).

PHP ini bersifat *open source* sehingga dapat dipakai secara gratis dan mampu lintas *platform*, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi *Windows* maupun *Linux*. PHP juga dibangun sebagai modul pada *web server apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai *CGI (Computer Generated Image)*.

E. MySQL

MySQL adalah sebuah *Database Management System* (DBMS) yang popular dan memiliki fungsi sebagai *Relational Database Management System* (RDBMS). MySQL *software* merupakan *open source* dan memiliki kinerja yang sangat cepat dan mudah digunakan serta bekerja dengan arsitektur *client server* atau *embedded systems* (Solichin & Kom, 2010).

F. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah bahasa pemrograman standar untuk *software* dan *software development*. Dengan menggunakan UML, memungkinkan pengguna untuk memberitahu desain *software development* yang sedang dibuat (Miles & Hamilton, 2006).

UML memiliki beberapa cara dalam membagi diagram model UML kedalam perspektif atau tampilan yang menggambarkan aspek tertentu pada sistem. Terdapat 4 cara yang dapat dilakukan adalah:

1. *Logical View*

Logical view digunakan untuk menggambarkan deskripsi abstrak dari bagian-bagian sistem. Diagram UML yang membentuk tampilan ini meliputi *class*, *object*, *state machine*, dan *interaction diagram*.

2. *Process View*

Process view menjelaskan proses yang berada dalam sistem. Di dalam *process view* terdapat *activity diagram*.

3. *Physical View*

Physical view menjelaskan desain sistem yang dibuat. Pada *physical view* menggambarkan bagaimana sistem yang masih bersifat *abstract* dan diimplementasikan kedalam sistem yang sebenarnya. Didalam *physical view* terdapat *deployment diagrams*.

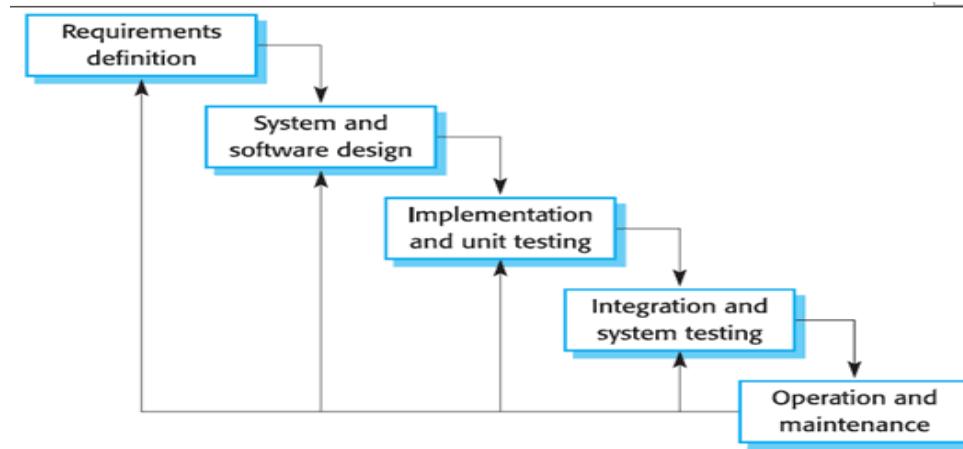
4. *Use Case View*

Use case view menjelaskan fungsi sistem yang dimodelkan dari perspektif dunia luar. *Use case view* berguna untuk menggambarkan yang seharusnya dilakukan oleh sistem.

Semua tampilan memiliki ketergantungan terhadap *use case view*. Setiap tampilan menawarkan perspektif yang berbeda dan penting pada model sistem yang dibuat

G. Metode Pengembangan Sistem

Model air terjun atau model *Waterfall* sering disebut dengan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Pada metode *Waterfall*, digambarkan pendekatan secara sistematis untuk mengembangkan perangkat lunak dimulai dari komunikasi spesifikasi kebutuhan pengguna (*communication*) lalu berlanjut ke tahapan *planning*, *modelling/design*, *construction* yang di dalamnya terdapat *coding* dan *testing*, serta penyerahan sistem kepada pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan *software* yang dihasilkan (Pressman, 2010). Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode *Waterfall* (Pressman,2010).

1. *Requirement definition*

Pada tahapan *requirement definition* (analisis), pengembang sistem (*developer*) melakukan komunikasi dengan pemilik usaha untuk menentukan kebutuhan yang akan dikembangkan ke dalam sistem yang dibuat.

2. *System design*

Di tahap *design*, Spesifikasi dari kebutuhan pengguna dipelajari, dan dianalisis. Setelah analisis kebutuhan sistem selesai, dilanjutkan dengan desain sistem yang dibuat. Desain sistem dapat membantu dalam menentukan *hardware* dan sistem persyaratan yang membantu dalam mengembangkan sistem ini.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, analisis dan desain mulai diimplementasikan ke dalam *coding program*. Setelah tahap *coding* selesai dilakukan, pengembang sistem akan melakukan tahap *verification* atau pengujian sistem.

Pengujian sistem sangat diperlukan untuk mencari kesalahan dan kegagalan dalam tahap *coding* program.

4. *Integration and testing*

Seluruh *unit* yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing *unit*. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation and maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

H. Metode Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan pada kebutuhan non fungsional dan fungsional. Untuk pengujian non fungsional perangkat lunak digunakan kuisioner dengan perhitungan menggunakan skala likert. Pengujian fungsional digunakan teknik pengujian *black box* yang memungkinkan memperoleh serangkaian kondisi masukan yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi adalah fungsi tidak benar atau hilang, kesalahan antar muka,

kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data), kesalahan performasi, kesalahan inisialisasi dan akhir program (Pressman, 2010).

Equivalence Partitioning merupakan metode *black box testing* yang membagi *domain* masukan dari program kedalam kelas-kelas sehingga *test case* dapat diperoleh. *Equivalence Partitioning* berusaha untuk mendefinisikan kasus uji yang menemukan sejumlah jenis kesalahan, dan mengurangi jumlah kasus uji yang harus dibuat. Kesetaraan kelas dapat didefinisikan menurut panduan berikut (Pressman, 2010):

1. Jika masukan kondisi menentukan kisaran, satu sah dan dua diartikan tidak valid kesetaraan kelas.
2. Jika masukan membutuhkan nilai, kondisi tertentu satu sah dan dua tidak valid kesetaraan kelas diartikan.
3. Jika masukan kondisi menentukan anggota dari set, satu sah dan satu tidak valid kesetaraan kelas diartikan.
4. Jika kondisi yang input, boolean satu sah dan satu tidak valid kelas diartikan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

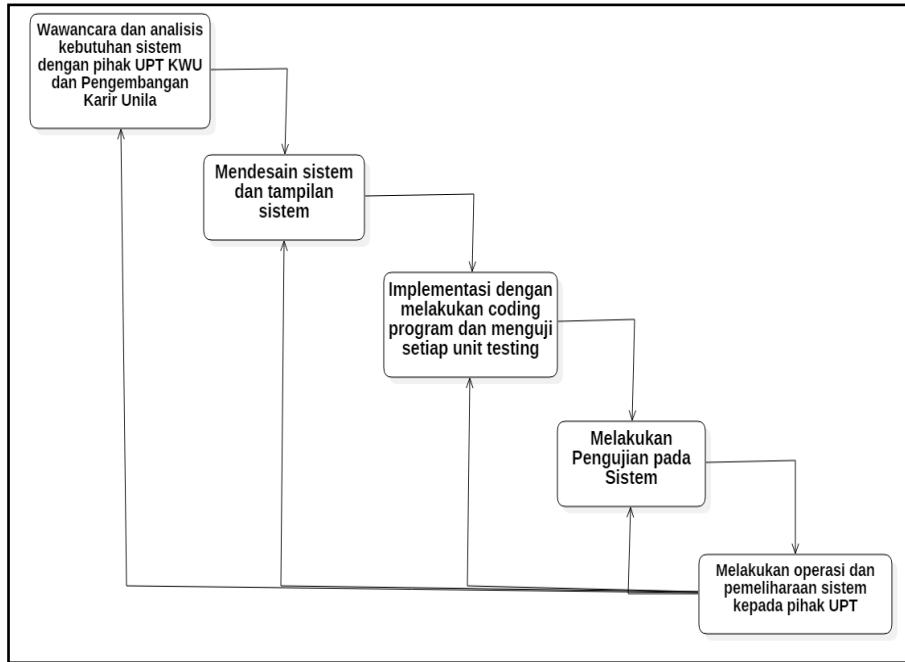
A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di UPT Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Universitas Lampung, Jalan Soemantri Brojonegoro No.1, Gedong Meneng, Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April 2019 sampai dengan selesai.

B. Metodologi Penelitian

1. Kerangka Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan agar sistem dapat dikembangkan dan digunakan untuk membantu mengatasi masalah rekrutmen karyawan pada UPT Pengembangan Karir dan Kewirausahaan Unila. Kerangka penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pengembangan Sistem Rekrutmen Karyawan Perusahaan UPT

Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila

Penelitian ini berawal dari adanya masalah selama proses rekrutmen lowongan kerja yang berlangsung. Permasalahan yang terjadi yaitu berupa kurang efektifnya rekrutmen pendaftaran secara *online*. Seperti kurangnya informasi tentang lowongan pekerjaan dengan pelamar. Selain itu, tidak adanya proses yang dapat langsung menghubungkan antara lowongan pekerjaan dengan pelamar.

Kemudian dilakukan pendekatan dengan mengembangkan sistem rekrutmen yang didalamnya dapat digunakan membuat akun perusahaan untuk memposting lowongan pekerjaan yang dibutuhkan dan akun pelamar kerja sebagai pencari lowongan pekerjaan. Sistem menampilkan setiap informasi lowongan pekerjaan yang diunggah oleh perusahaan. Penggunaan metode pengembangan sistem *Waterfall* dikarenakan metode

pengembangan ini merupakan metode yang sudah familiar. Pemilihan sistem informasi berbasis *web* dilakukan karena memudahkan perusahaan dan pelamar kerja dalam menggunakannya.

Selanjutnya dilakukan identifikasi. Identifikasi yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa pendekatan di atas dan didapatkan pengembangan sistem *E-Recruitment* dengan metode pengembangan sistem *Waterfall*.

Penelitian ini bertujuan agar sistem pengembangan rekrutmen dapat dikembangkan dan digunakan untuk membantu mengatasi masalah proses pada beberapa jenis lowongan pekerjaan pada UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila. Sistem rekrutmen yang dibangun dan diuji dengan menggunakan *black box testing* atau diuji melalui *user Interface* sistem dan akan diuji oleh bagian divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Waterfall*. Dengan tahapan - tahapan yang dilakukan yaitu :

1. Analisa Kebutuhan

Tahap ini dilakukan dengan komunikasi dengan divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK dan bagaimana sistem informasi yang diinginkan.

2. Desain Sistem

Desain sistem dilakukan dengan membuat *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, dan desain *Interface* sistem.

3. Penulisan Kode Program

Tahap ini dilakukan penulisan kode program menggunakan Bahasa PHP dengan menggunakan *framework* laravel.

4. Pengujian Program

Tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem, pengujian dilakukan mengenai fungsionalitas program (*black box testing*) dan uji validitas sistem bersama divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK.

5. Penerapan dan Pemeliharaan Program

Sistem diserahkan pada divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK dan dilakukan pemeliharaan sistem.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer didapatkan dari wawancara dengan pihak divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK tentang proses rekruitmen *online* yang berlangsung.

2. Data Sekunder

Data Sekunder didapat dari buku, jurnal, dan internet yang menyajikan informasi mengenai *E-recruitment*, *Web*, dan lowongan kerja yang dibutuhkan.

C. Analisis Sistem

1. Analisis masalah

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menyebutkan, Februari 2018 jumlah pengangguran di Indonesia berkurang 140 ribu orang. Dilihat dari tingkat pendidikan, tingkat pengangguran terbuka (TPT) didominasi oleh lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mencapai 8,92 persen.

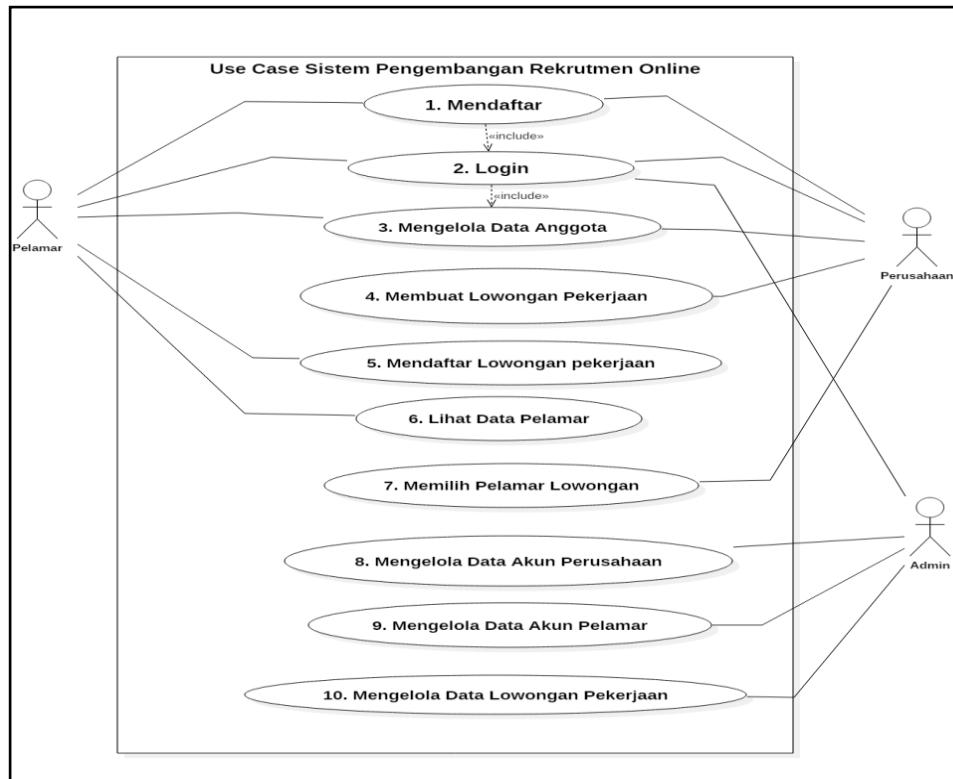
Pencari kerja memiliki peran penting dalam sumber daya manusia (SDM) sehingga harus dibantu dalam pencarian kerja pada perusahaan yang tepat. Salah satu masalah yang didapat dari UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila adalah kurang efektifnya pendaftaran lowongan pekerjaan *online*. Seperti belum tersedianya sistem khusus untuk rekrutmen *online* yang dapat langsung berintegrasi dengan perusahaan dan pelamar.

Pengembangan sistem *E-recruitment* pada UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Universitas Lampung memiliki akun perusahaan dan pelamar kerja. Perusahaan terintegrasi membuat lowongan pekerjaan yang langsung terhubung dengan akun pelamar kerja.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam upaya membangun sistem *e-recruitment* dibutuhkan informasi lowongan pekerjaan pada UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila. Proses lowongan pekerjaan tersebut meliputi syarat (*Job Description*) untuk melamar pada perusahaan tertentu, dan informasi

pelamar kerja. Kebutuhan sistem telah dibuat ke dalam modul – modul use case diagram pada Gambar 3.



Gambar 3. *Use Case Diagram* Sistem Pengembangan Rekrutmen *Online*.

Pada Gambar 3 dapat dilihat ada 3 level user, yaitu:

1. Admin

Pihak divisi *Tracer Study*, Jaminan Mutu & TIK sebagai admin pada sistem informasi. Admin dapat melakukan hal – hal yang berkaitan dengan mengelola data perusahaan, pelamar dan lowongan pekerjaan.

2. Perusahaan

Perusahaan dapat membuat postingan lowongan beserta syarat (*Job Description*) yang dibutuhkan oleh perusahaan, perusahaan dapat melihat data pelamar yang mendaftar pada lowongan perusahaan.

3. Pelamar

Pelamar membuat akun sebagai pelamar, serta melampirkan CV pada form pendaftaran, pelamar dapat mendaftar pada setiap lowongan pekerjaan yang di *posting*.

D. Desain Sistem

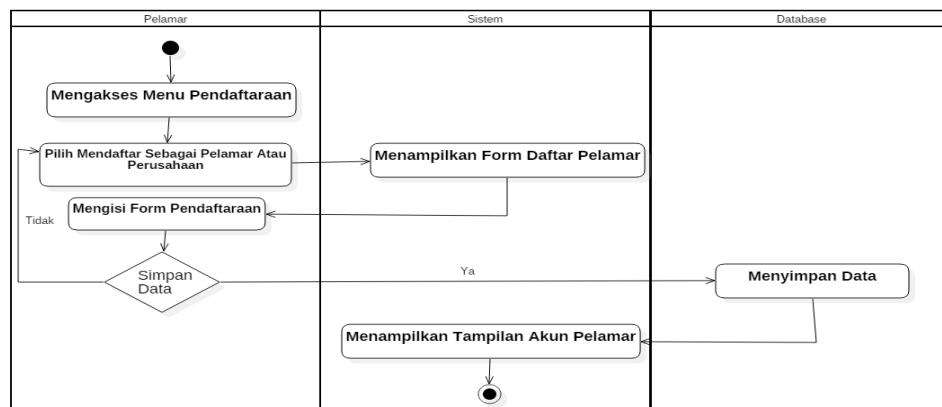
Desain sistem adalah tahap setelah analisis. Desain sistem dibuat guna mempermudah dalam membangun sistem. Desain menjadi gambaran bagaimana sistem berjalan, bagaimana mendesain *interface*, dan bagaimana sistem menyelesaikan masalah yang dicari.

1. Desain UML (*Unified Modelling Language*)

Desain sistem dilakukan dengan menggambarkan cara kerja sistem dengan UML.

1.1 *Activity Diagram* Pendaftaran Pelamar

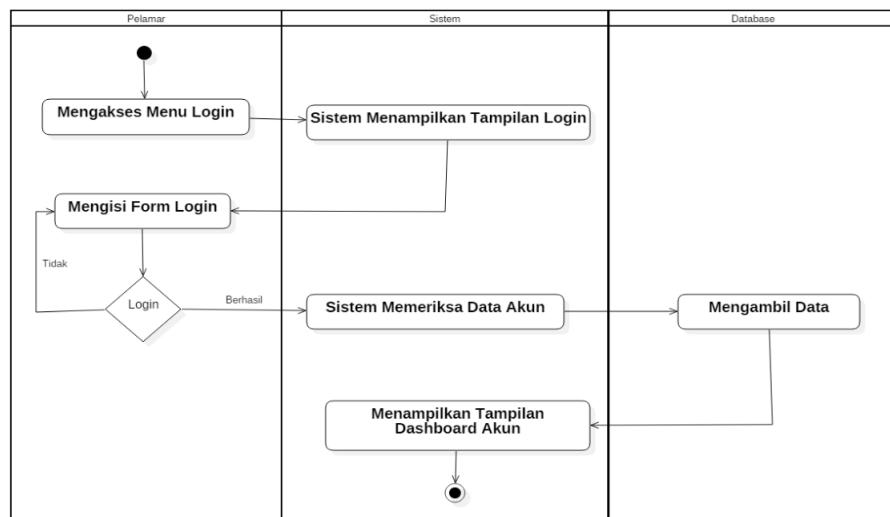
Pelamar mendaftar pada sistem rekrutmen, pelamar mengisi form biodata dan sistem menyimpan data pelamar pada database, Bentuk *Activity Diagram* pendaftaran pelamar ditampilkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Activity Diagram* Pendaftaran Pelamar.

1.2 Activity Diagram Login Pelamar

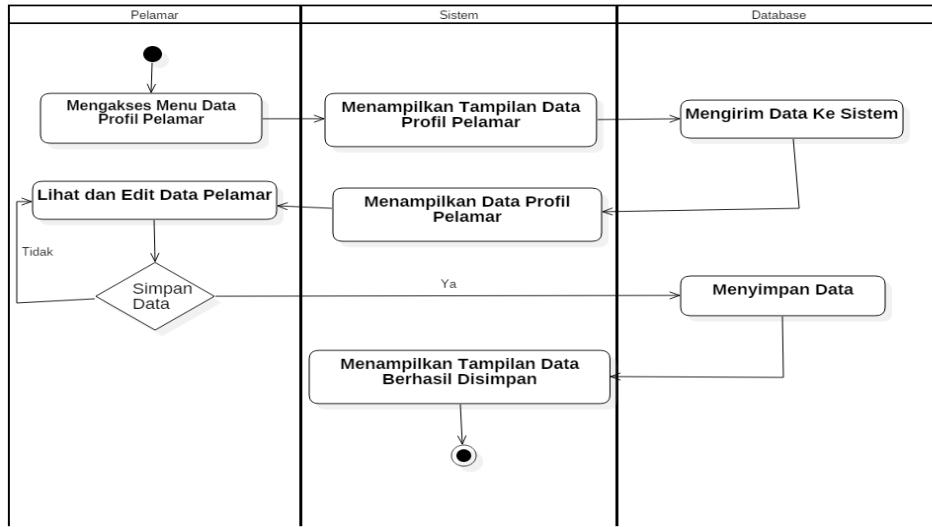
Pelamar mengakses *menu login* lalu mengisi *form login*. Apabila data yang dimasukan sesuai dengan *database* sistem otomatis menampilkan *dashboard* pelamar. Bentuk *Activity Diagram Login Pelamar* ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. *Activity Diagram Login Pelamar*.

1.3 Activity Diagram Mengelola Data Anggota Pelamar

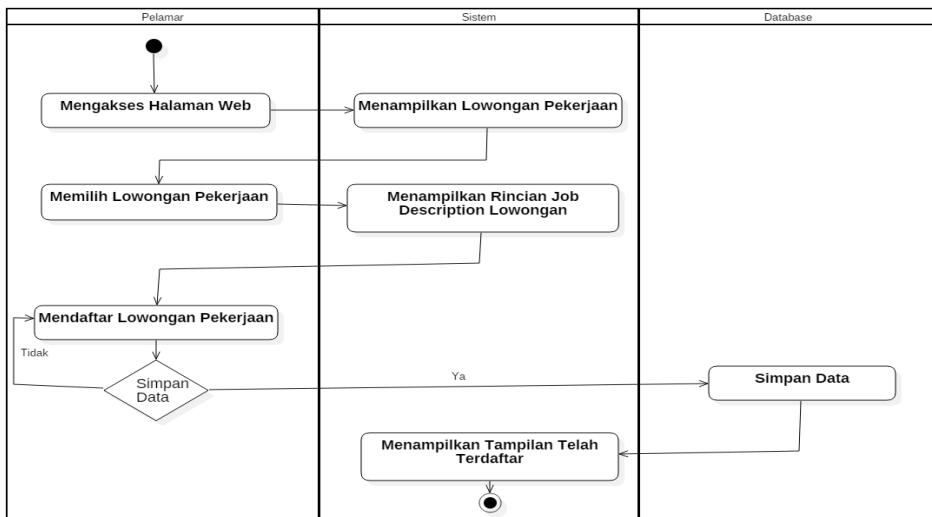
Pelamar dapat mengelola data yang sebelumnya telah diinput, pelamar dapat merubah data diri pada *menu mengelola data*, Bentuk *Activity Diagram* mengelola data anggota pelamar ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. *Activity Diagram* Mengelola Data Pelamar.

1.4 *Activity Diagram* Mendaftar Lowongan Pekerjaan Pelamar

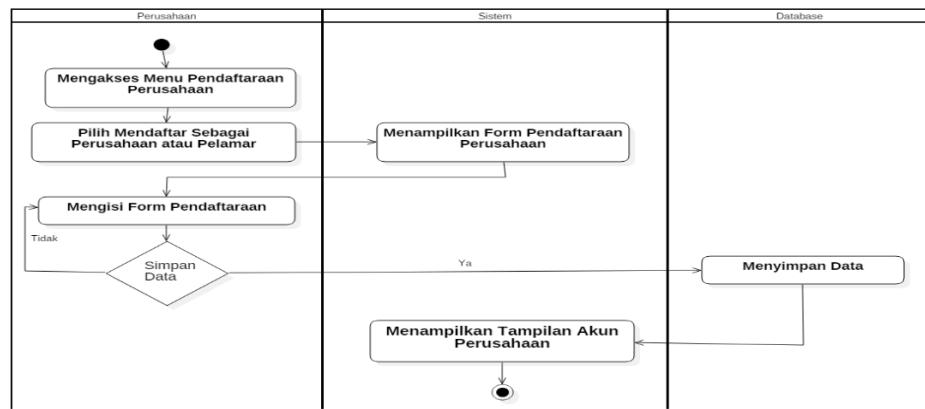
Pelamar dapat melihat lowongan pekerjaan yang terdapat pada halaman beranda dan dapat mendaftar pada lowongan pekerjaan yang dipilih. Bentuk *Activity Diagram* mendaftar lowongan pekerjaan pelamar ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. *Activity Diagram* Mendaftar Lowongan Pekerjaan Pelamar.

1.5 Activity Diagram Pendaftaran Perusahaan

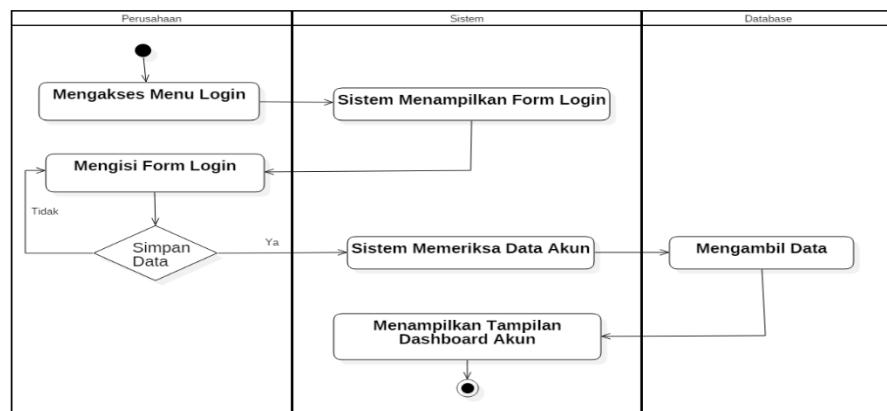
Perusahaan dapat mendaftar sebagai perusahaan dan mengisi form biodata perusahaan dan data disimpan pada database, Bentuk *Activity Diagram* pendaftaran perusahaan ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. *Activity Diagram* Pendaftaran Perusahaan.

1.6 Activity Diagram Login Perusahaan

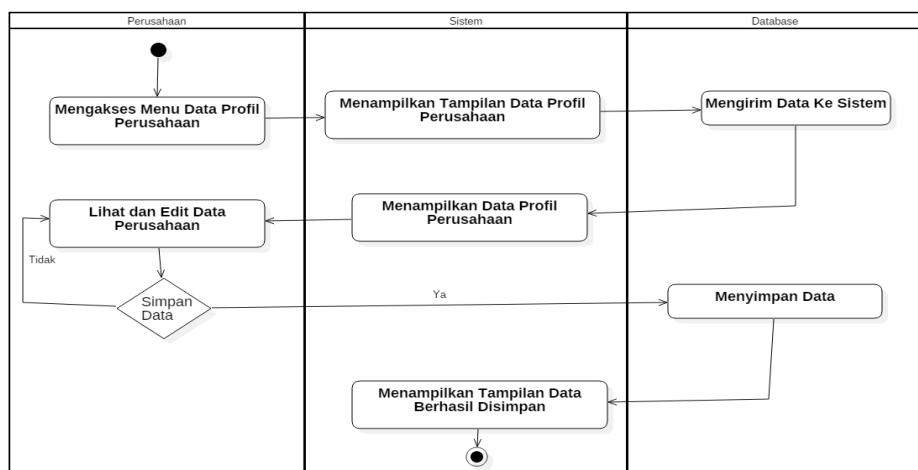
Perusahaan mengakses *menu login* lalu mengisi *form login*. Apabila data yang dimasukkan sesuai dengan *database* sistem otomatis menampilkan *dashboard* perusahaan. Bentuk *Activity Diagram Login* Perusahaan ditampilkan pada Gambar 9.



Gambar 9. *Activity Diagram Login* Perusahaan.

1.7 Activity Diagram Mengelola Data Anggota Perusahaan

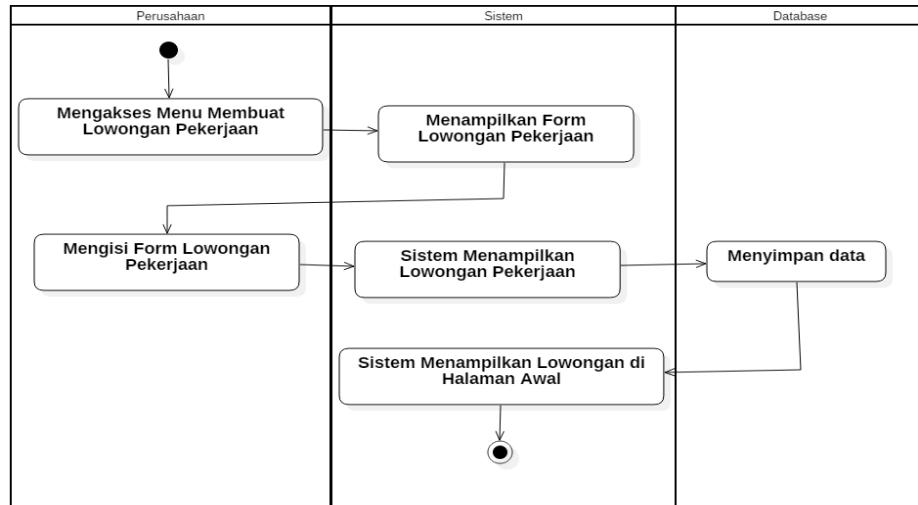
Perusahaan dapat mengelola data yang sebelumnya telah diinput dan dapat merubah data diri pada menu mengelola data, Bentuk *Activity Diagram* mengelola data anggota perusahaan ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10. *Activity Diagram* Mengelola Data Perusahaan.

1.8 Activity Diagram Membuat Lowongan Pekerjaan

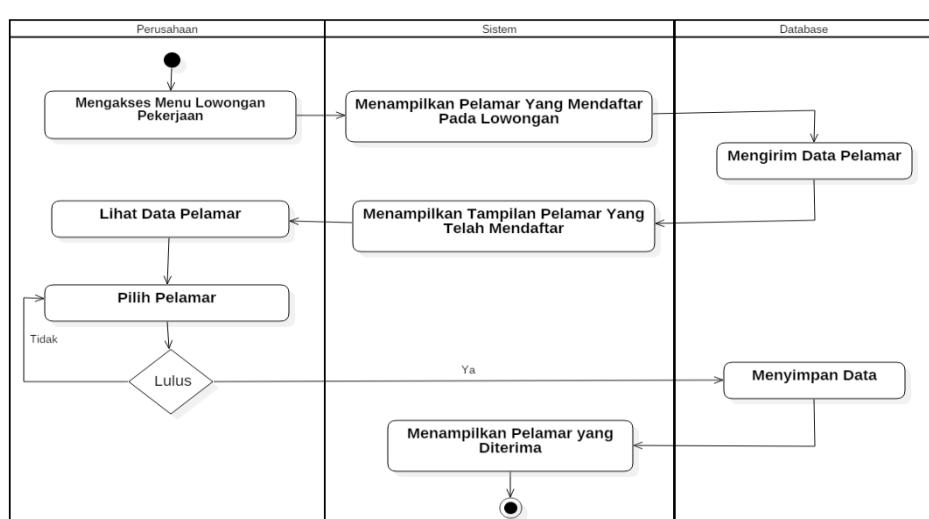
Perusahaan membuat lowongan pekerjaan yang dibutuhkan beserta syarat (*Job Description*) yang dilampirkan pada lowongan, Lowongan yang telah diinput diperiksa dahulu oleh admin dan diposting pada beranda *web*, Bentuk *Activity Diagram* membuat lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 11. *Activity Diagram* Membuat Lowongan Pekerjaan.

1.9 *Activity Diagram* Memilih Pelamar Lowongan Perusahaan

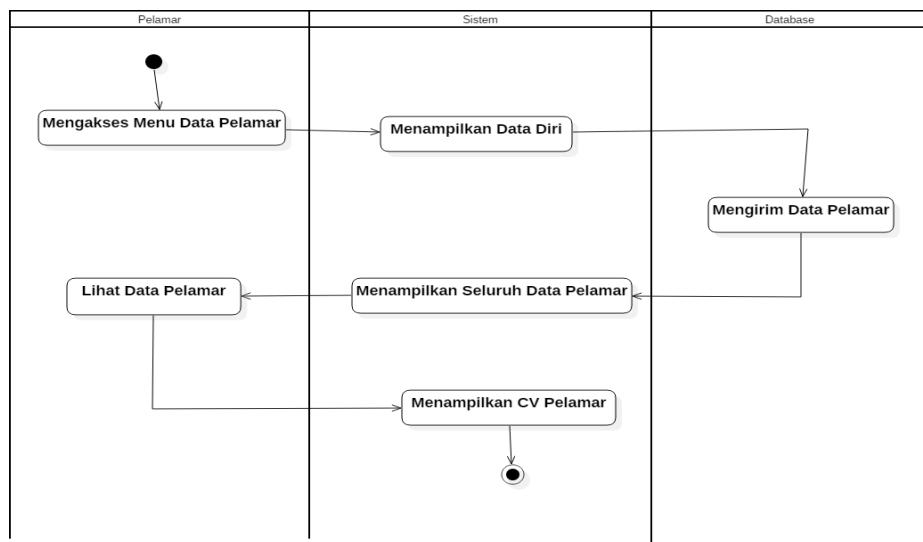
Perusahaan dapat melihat data pelamar yang telah mendaftar pada lowongan perusahaan, perusahaan dapat mengkonfirmasi menerima pelamar dan terdapat notifikasi bagi pelamar, Bentuk *Activity Diagram* memilih pelamar lowongan perusahaan ditampilkan pada Gambar 12.



Gambar 12. *Activity Diagram* Memilih Pelamar Lowongan Perusahaan.

1.10 *Activity Diagram Lihat Data Pelamar*

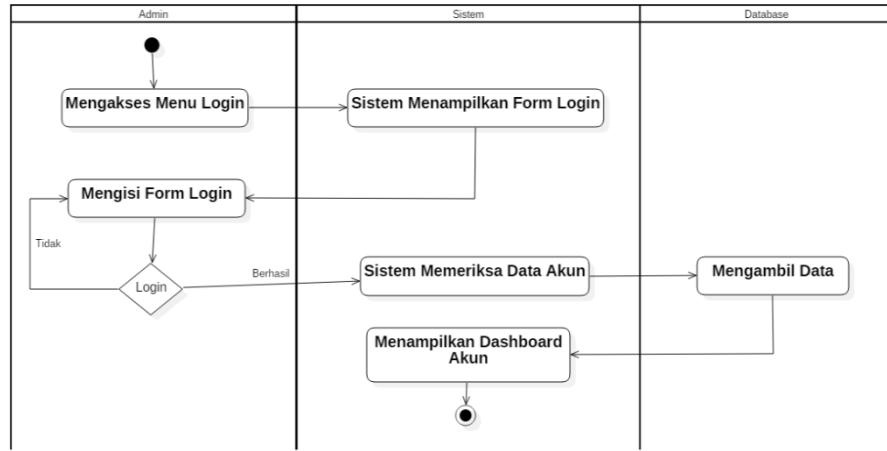
Pelamar dapat melihat data diri pelamar berupa CV yang telah *diinput* sebelumnya. Bentuk *Activity Diagram* lihat data pelamar ditampilkan pada Gambar 13.



Gambar 13. *Activity Diagram Lihat Data Pelamar*.

1.11 *Activity Diagram Login Admin*

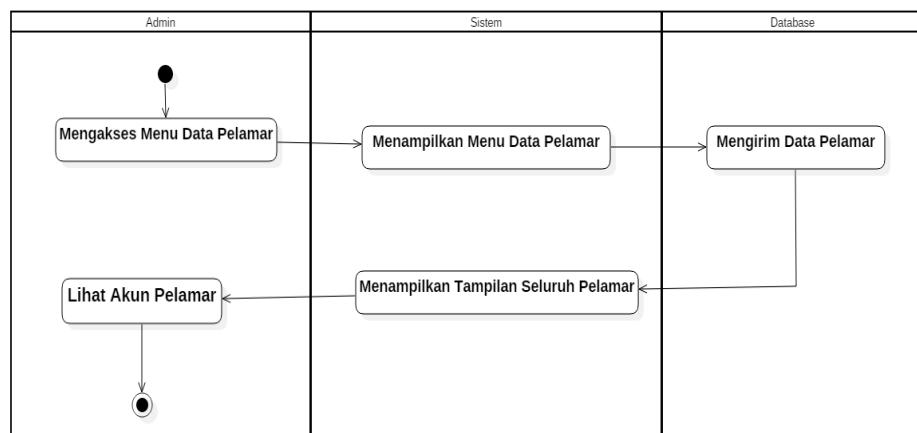
Admin mengakses *menu login* lalu mengisi *form login*. Apabila data yang dimasukkan sesuai dengan *database* sistem otomatis menampilkan *dashboard* admin. Bentuk *Activity Diagram Login Admin* ditampilkan pada Gambar 14.



Gambar 14. *Activity Diagram Login Admin.*

1.12 *Activity Diagram Mengelola Data Akun Pelamar*

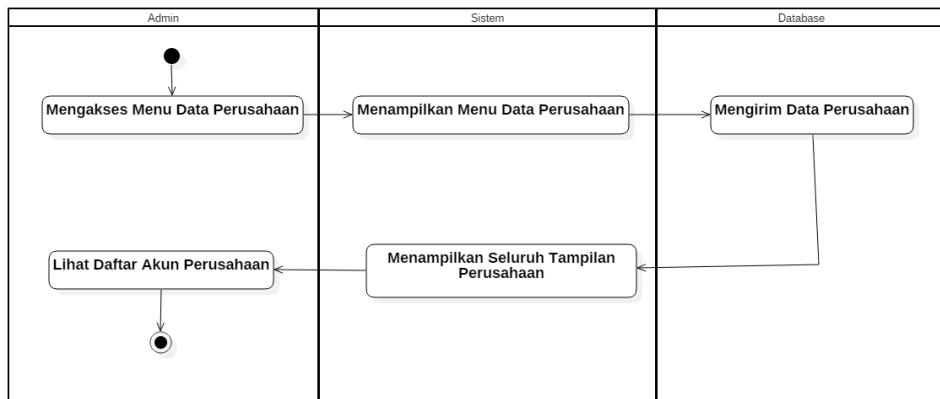
Admin dapat melihat akun setiap pelamar yang mendaftar pada sistem. Bentuk *Activity Diagram* mengelola data akun pelamar ditampilkan pada Gambar 15.



Gambar 15. *Activity Diagram Mengelola Data Akun Pelamar.*

1.13 *Activity Diagram* Mengelola Data Akun Perusahaan

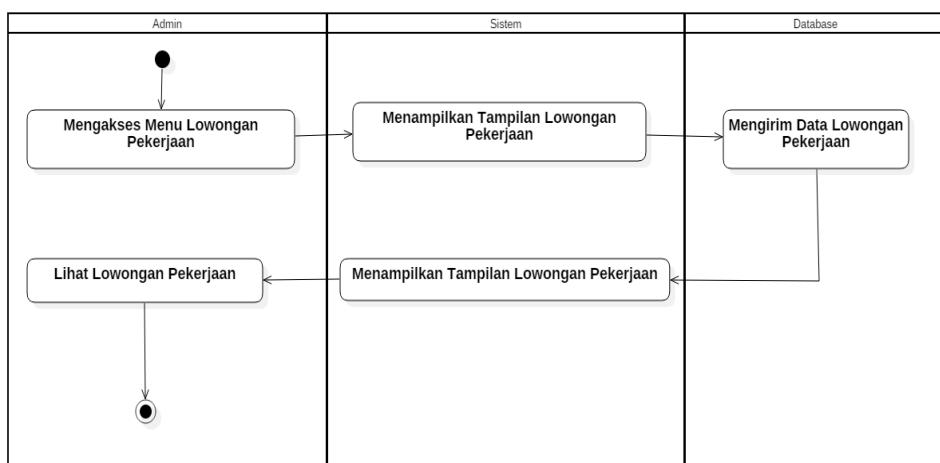
Admin dapat melihat setiap perusahaan yang mendaftar pada sistem, Bentuk *Activity Diagram* mengelola data akun perusahaan ditampilkan pada Gambar 16.



Gambar 16. *Activity Diagram* Mengelola Data Akun Perusahaan.

1.14 *Activity Diagram* Mengelola Data Lowongan Pekerjaan

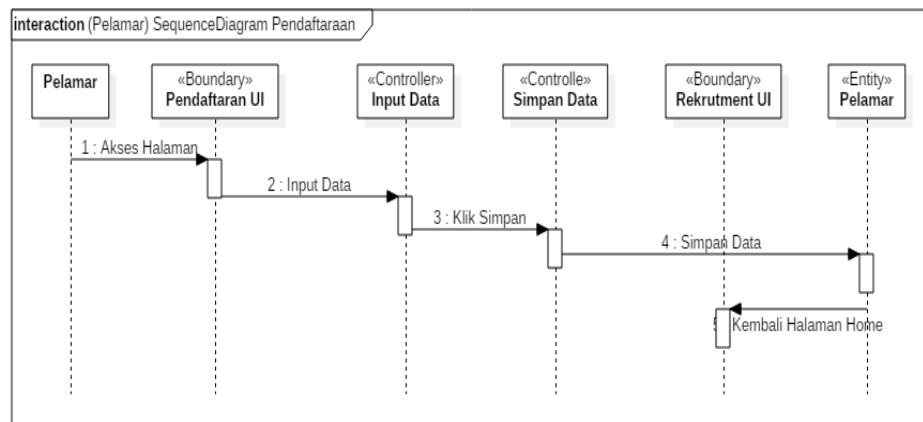
Admin dapat melihat lowongan pekerjaan setiap perusahaan, Bentuk *Activity Diagram* mengelola data lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar17.



Gambar 17. *Activity Diagram* Mengelola Data Lowongan Pekerjaan.

1.15 Sequence Diagram Pendaftaran Pelamar

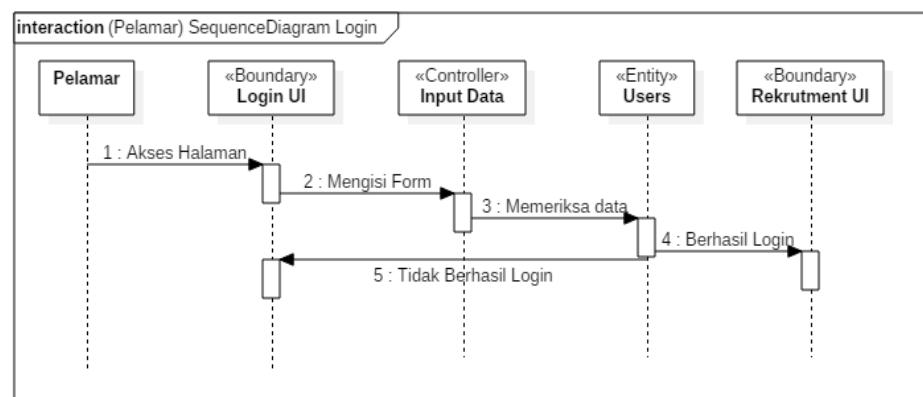
Pelamar harus mendaftarkan diri terlebih dahulu untuk mendaftar pada lowongan pekerjaan. Bentuk *Sequence Diagram* pendaftaran pelamar ditampilkan pada Gambar 18.



Gambar 18. *Sequence Diagram* Pendaftaran Pelamar.

1.16 Sequence Diagram Login Pelamar

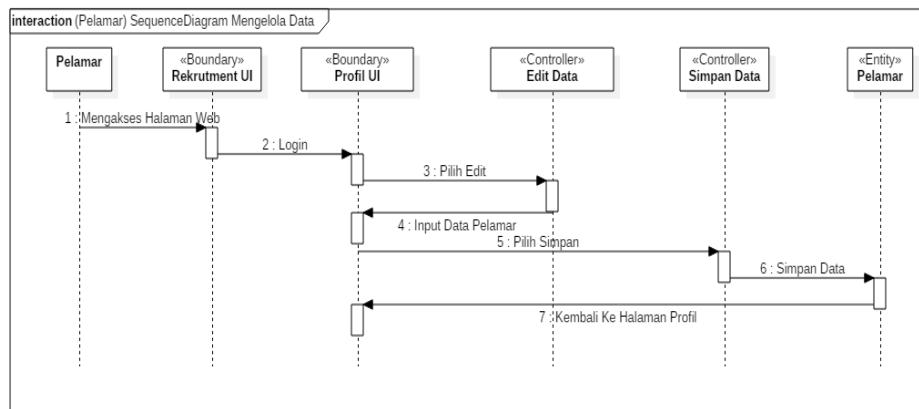
Pelamar harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses ke sistem dan mendaftar pada lowongan pekerjaan. Bentuk *Sequence Diagram* Login Pelamar ditampilkan pada Gambar 19.



Gambar 19. *Sequence Diagram* Login Pelamar.

1.17 Sequence Diagram Mengelola Data Pelamar

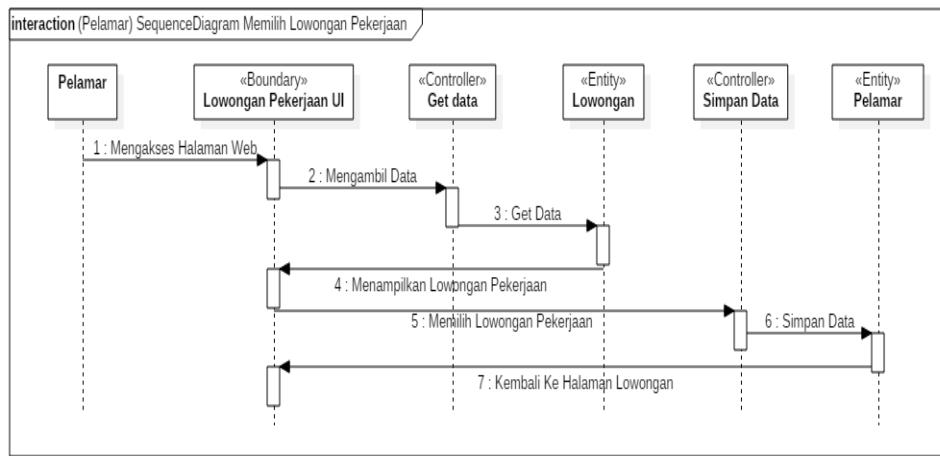
Pelamar diharuskan *login* untuk dapat merubah data pelamar dan disimpan pada sistem. Bentuk *Sequence Diagram* mengelola data pelamar ditampilkan pada Gambar 20.



Gambar 20. *Sequence Diagram* Mengelola Data Pelamar.

1.18 Sequence Diagram Memilih Lowongan Pekerjaan Pelamar

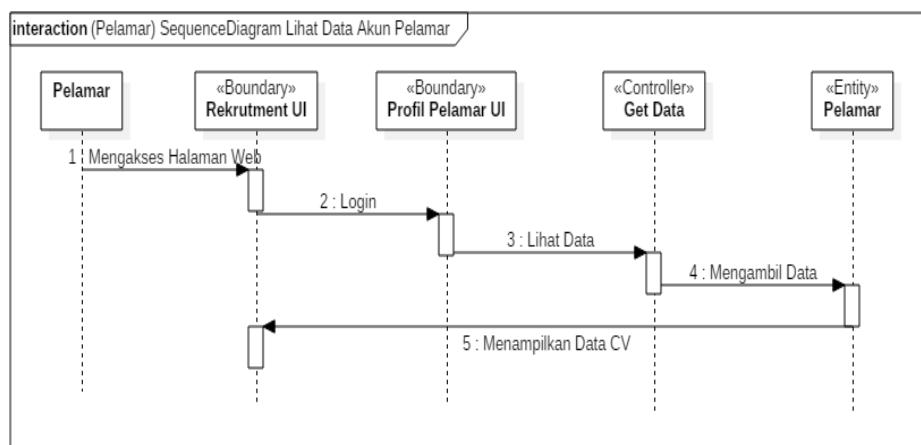
Pelamar memilih lowongan pekerjaan yang ditampilkan pada halaman dan mendaftar pada lowongan yang telah dipilih. Bentuk *Sequence Diagram* memilih lowongan pekerjaan pelamar ditampilkan pada Gambar 21.



Gambar 21. *Sequence Diagram* Memilih Lowongan Pekerjaan Pelamar.

1.19 Sequence Diagram Lihat Data Akun Pelamar

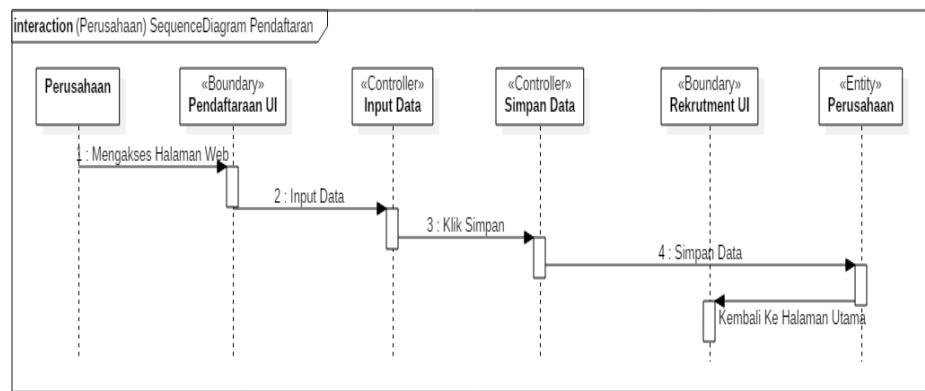
Pelamar *login* terlebih dahulu untuk dapat melihat data akun pelamar, tampilan berupa CV lengkap pelamar. Bentuk *Sequence Diagram* lihat data akun pelamar ditampilkan pada Gambar 22.



Gambar 22. *Sequence Diagram* Lihat Data Akun Pelamar.

1.20 Sequence Diagram Pendaftaran Perusahaan

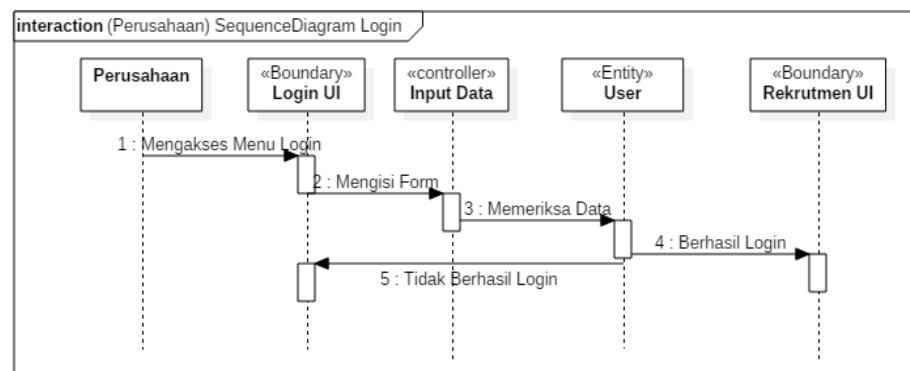
Perusahaan harus mendaftar terlebih dahulu untuk membuat lowongan pekerjaan pada sistem. Bentuk *Sequence Diagram* pendaftaran perusahaan ditampilkan pada Gambar 23.



Gambar 23. *Sequence Diagram* Pendaftaran Perusahaan.

1.21 Sequence Diagram Login Perusahaan

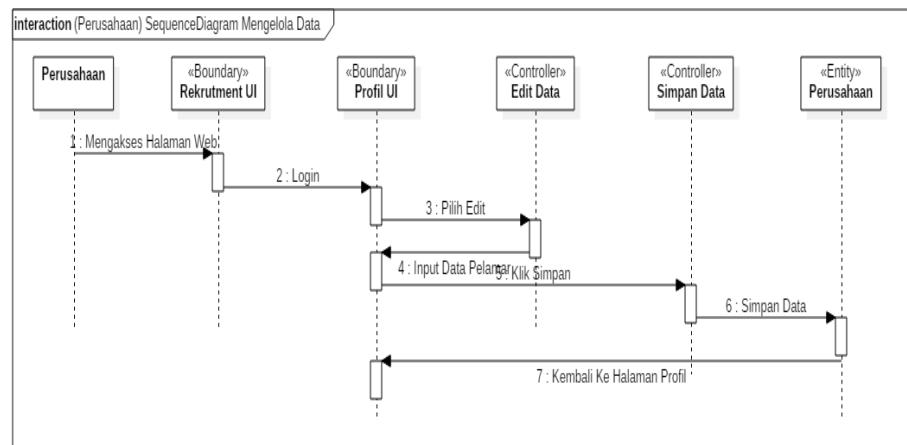
Perusahaan harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses ke sistem dan membuat lowongan pekerjaan. Bentuk *Sequence Diagram* Login Perusahaan ditampilkan pada Gambar 24.



Gambar 24. *Sequence Diagram* Login Pelamar.

1.22 Sequence Diagram Mengelola Data Perusahaan

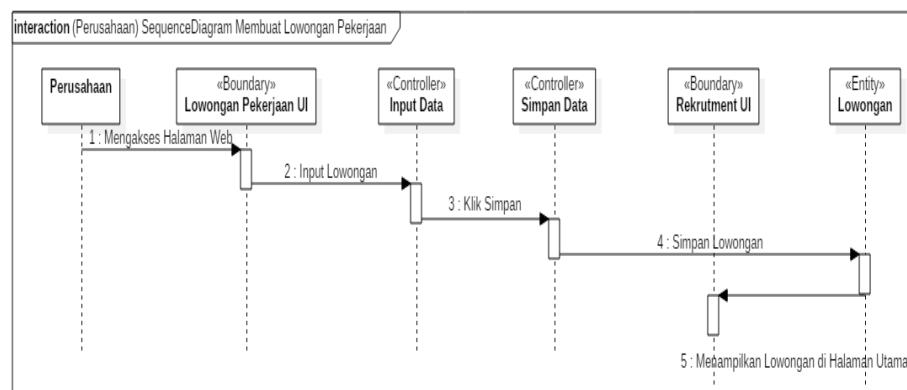
Perusahaan diharuskan *login* untuk dapat merubah data perusahaan dan disimpan pada sistem. Bentuk *Sequence Diagram* mengelola data perusahaan ditampilkan pada Gambar 25.



Gambar 25. *Sequence Diagram* Mengelola Data Perusahaan.

1.23 Sequence Diagram Membuat Lowongan Pekerjaan

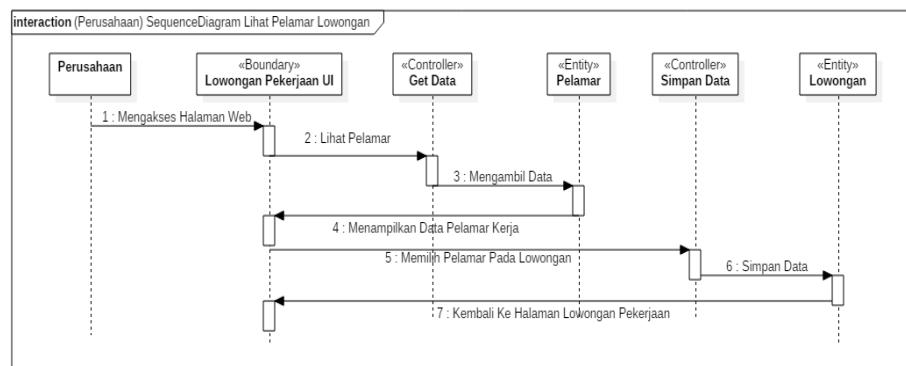
Perusahaan mengisikan data lowongan pekerjaan yang dibutuhkan beserta syarat. Bentuk *Sequence Diagram* membuat lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 26.



Gambar 26. *Sequence Diagram* Membuat Lowongan Pekerjaan.

1.24 Sequence Diagram Lihat Pelamar Lowongan

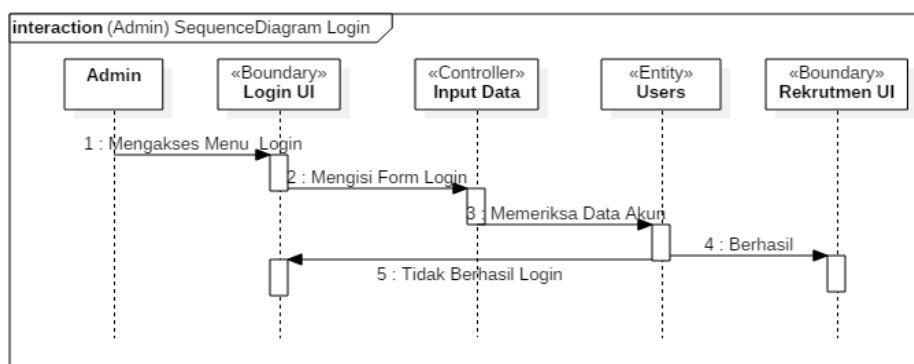
Perusahaan melihat pelamar yang mendaftar pada lowongan pekerjaan yang telah dibuat. Selain itu perusahaan dapat menerima pelamar yang lulus persyaratan. Bentuk *Sequence Diagram* lihat pelamar lowongan ditampilkan pada Gambar 27.



Gambar 27. *Sequence Diagram* Lihat Pelamar Lowongan.

1.25 Sequence Diagram Login Admin

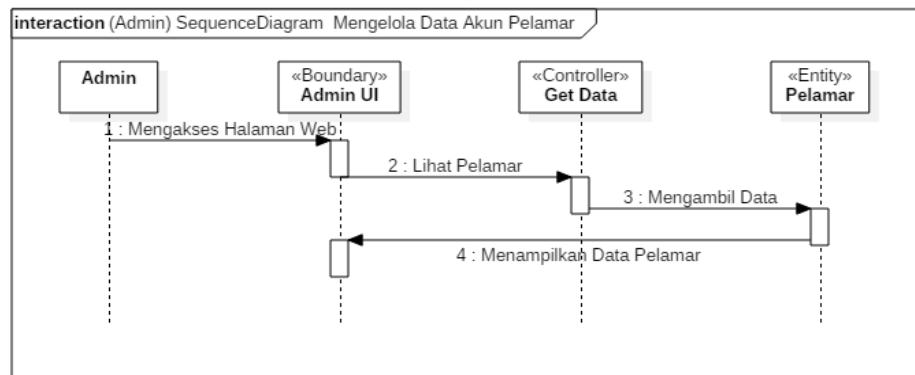
Admin harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses ke sistem dan melihat data perusahaan, pelamar dan lowongan pekerjaan. Bentuk *Sequence Diagram* Login Perusahaan ditampilkan pada Gambar 28.



Gambar 28. *Sequence Diagram* Login Admin.

1.26 Sequence Diagram Mengelola Data Akun Pelamar Admin

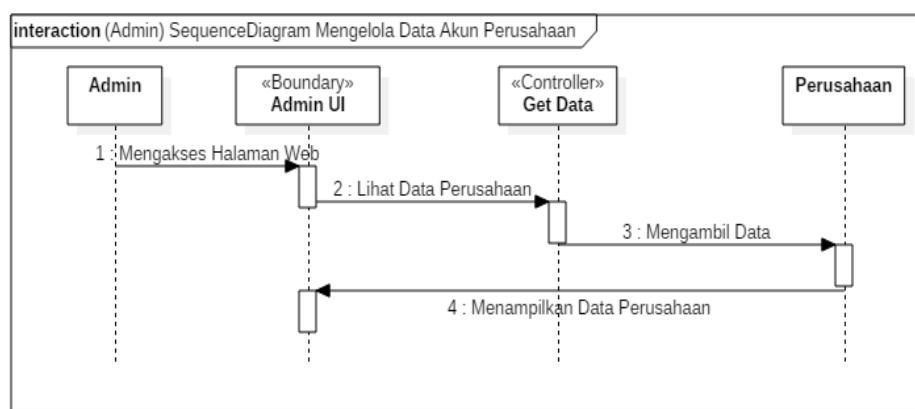
Admin melihat daftar pelamar yang mendaftar pada sistem. Bentuk *Sequence Diagram* mengelola data akun pelamar admin ditampilkan pada Gambar 29.



Gambar 29. *Sequence Diagram* Mengelola Data Akun Pelamar.

1.27 Sequence Diagram Mengelola Data Akun Perusahaan Admin

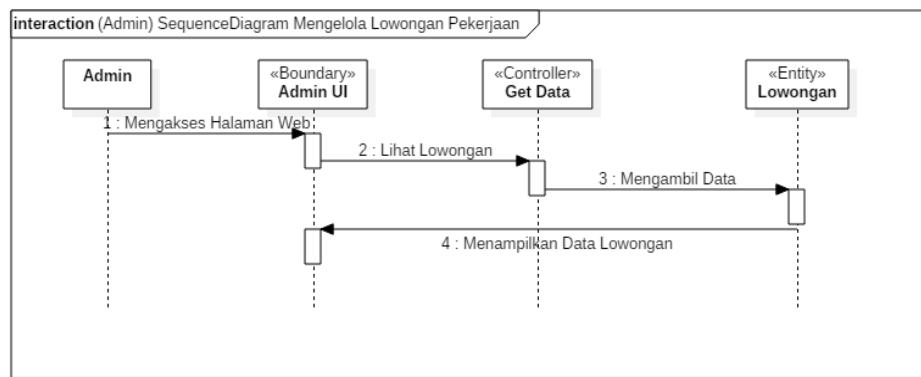
Admin melihat daftar perusahaan yang mendaftar pada sistem. Bentuk *Sequence Diagram* mengelola data akun perusahaan admin ditampilkan pada Gambar 30.



Gambar 30. *Sequence Diagram* Mengelola Data Akun Perusahaan.

1.28 Sequence Diagram Mengelola Data Lowongan Pekerjaan

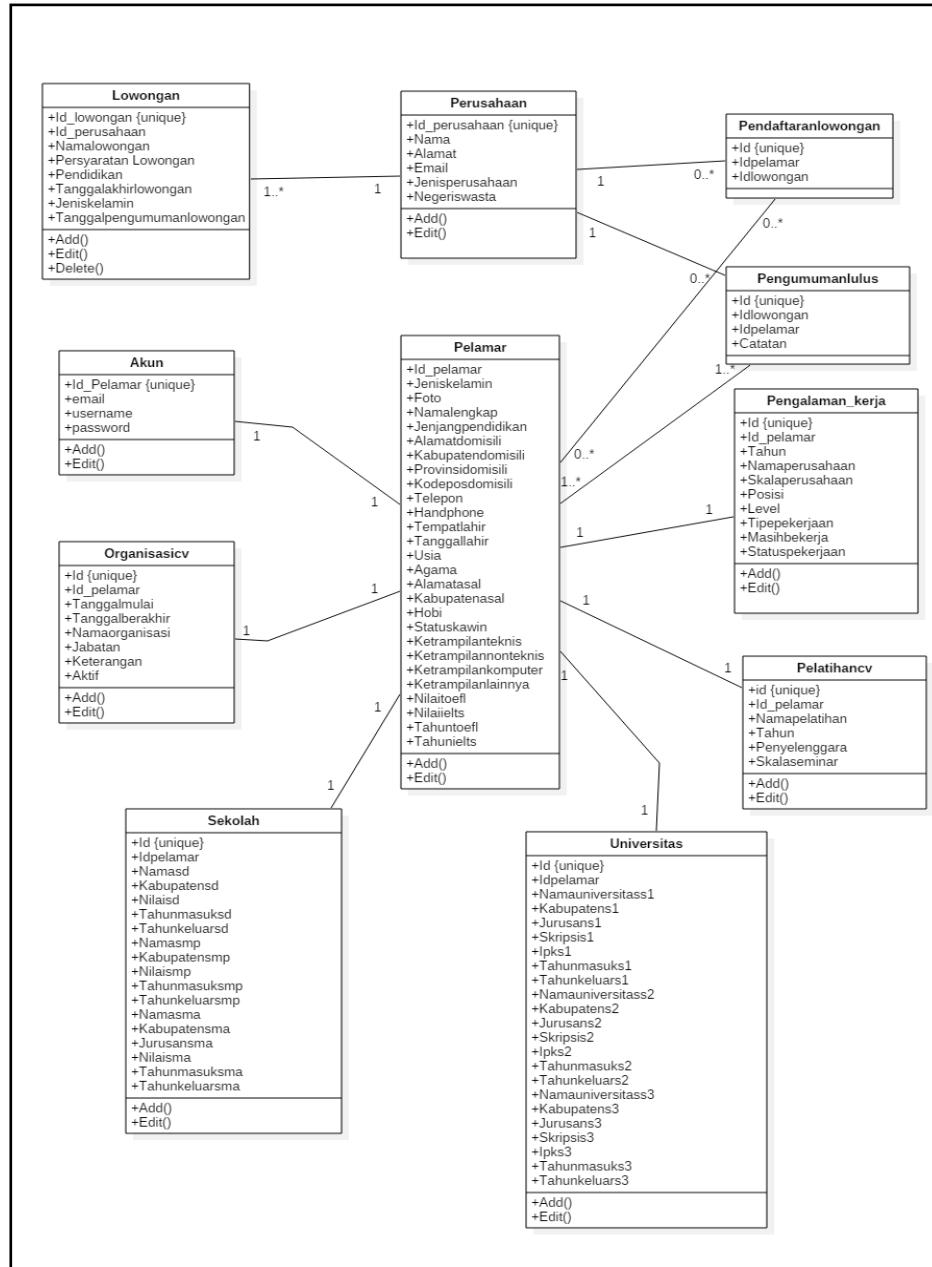
Admin melihat daftar lowongan yang telah dibuat oleh setiap perusahaan. Bentuk *Sequence Diagram* mengelola data lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 31.



Gambar 31. *Sequence Diagram* Megelola Lowongan Pekerjaan.

1.29 Class Diagram Pengembangan Sistem Rekrutmen Online

Class Diagram dari Pengembangan Sistem Rekrutmen yang dibuat terdiri dari tabel Rekrutmen, Perusahaan, Pelamar, Lowongan. yang ditampilkan pada Gambar 32.



Gambar 32. *Class Diagram* Sistem Rekrutmen *Online*.

Pada tabel Lowongan terdapat nama lowongan, persyaratan lowongan, pendidikan, tanggal berakhir lowongan dan persyaratan lowongan.

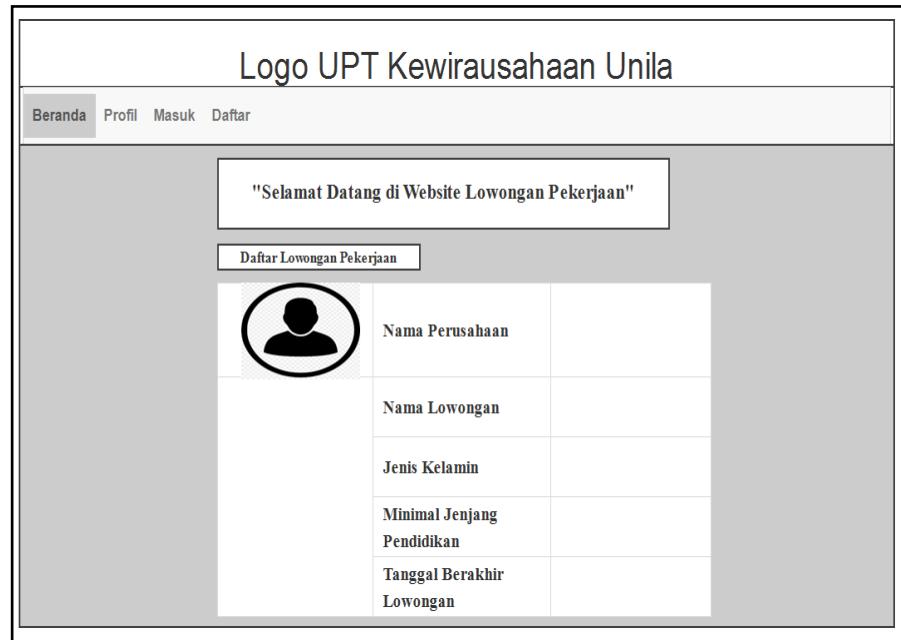
Pada tabel pelamar terdapat nama, *email*, foto dan data diri yang terdapat pada *Curriculum Vitae* (CV). Pada tabel perusahaan terdapat

nama, alamat, *email*, lowongan, jenis perusahaan, perusahaan negeri atau swasta dan Logo.

2. Desain Antarmuka atau *interface*

2.1 Rancangan *interface Home*

Bentuk rancangan *interface Home* disajikan pada Gambar 33.



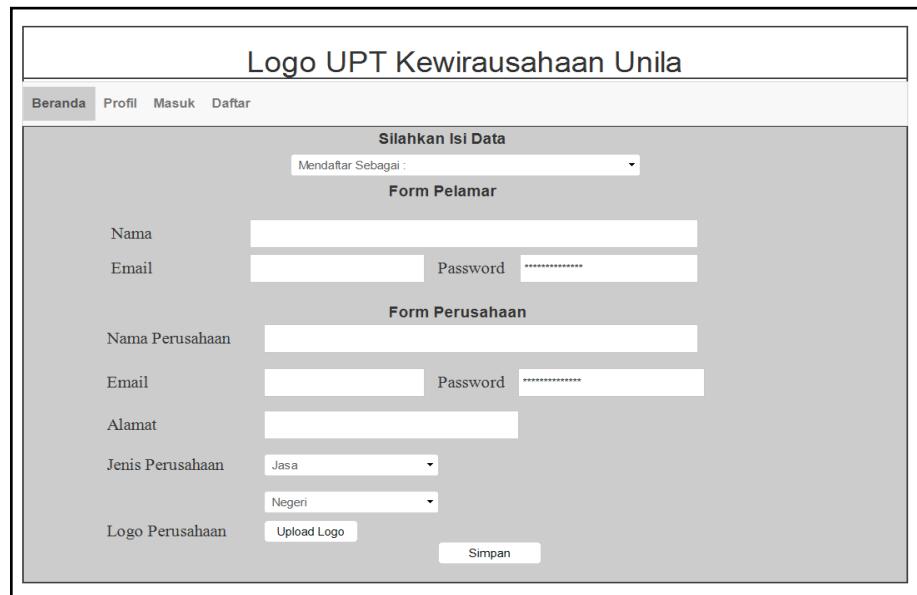
Gambar 33. Rancangan *Interface Home*.

Halaman *home* digunakan sebagai awal untuk masuk kedalam sistem.

Pada halaman, dapat melihat lowongan pekerjaan yang telah diposting.

2.2 Rancangan *interface* Pendaftaran

Bentuk rancangan *interface* Pendaftaran disajikan pada Gambar 34.



The screenshot shows a registration form titled 'Logo UPT Kewirausahaan Unila'. At the top, there is a navigation bar with 'Beranda' (selected), 'Profil', 'Masuk', and 'Daftar'. Below the navigation bar, a dropdown menu 'Mendaftar Sebagai:' is set to 'Form Pelamar'. The form is divided into two sections: 'Form Pelamar' and 'Form Perusahaan'. The 'Form Pelamar' section contains fields for 'Nama' (Name) and 'Email', with 'Password' (Password) also present. The 'Form Perusahaan' section contains fields for 'Nama Perusahaan' (Company Name), 'Email', 'Alamat' (Address), 'Jenis Perusahaan' (Business Type) with dropdown options 'Jasa' and 'Negeri', and a 'Logo Perusahaan' (Company Logo) upload field. At the bottom right are 'Upload Logo' and 'Simpan' (Save) buttons.

Gambar 34. Rancangan *Interface* Pendaftaran.

Halaman pendaftaran merupakan halaman untuk pelamar/perusahaan mendaftar dan membuat akun pada sistem.

2.3 Rancangan *interface* Login

Bentuk rancangan *interface* Login disajikan pada Gambar 35.



The screenshot shows a login form titled 'Login'. At the top, there are 'Login' and 'Register' buttons. The main area is titled 'Login' and contains fields for 'Email' and 'Password'. Below the password field are 'Login' and 'Daftar' buttons.

Gambar 35. Rancangan *Interface* Login.

Pada halaman *login* pelamar/perusahaan dapat masuk ke akun dengan menginputkan *username* dan *password* yang telah diinputkan saat pendaftaran. Bentuk rancangan *interface Login* akun disajikan pada Gambar 36.

Gambar 36. Rancangan *Interface Login* Akun.

Setelah Perusahaan/pelamar *login* masuk pada akun, dan menampilkan tampilan akun *login*.

2.4 Rancangan *interface Profil* dan *Faq/Contact us*

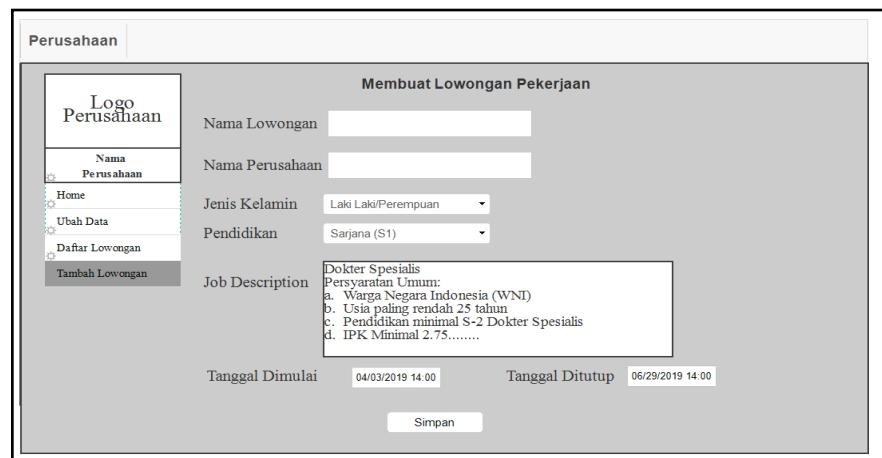
Bentuk rancangan *interface Profil* dan *Faq/Contact us* disajikan pada Gambar 37.

Gambar 37. Rancangan *Interface Profil* dan *Faq/Contact us*.

Pada menu profil terdapat tampilan berupa profil dari pihak UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila.

2.5 Rancangan *Interface* Membuat Lowongan Pekerjaan

Bentuk rancangan *interface Form* membuat lowongan pekerjaan disajikan pada Gambar 38.



The image shows a user interface for creating a job posting. On the left, there is a sidebar with a logo and a list of options: Home, Ubah Data, Daftar Lowongan, and Tambah Lowongan. The 'Tambah Lowongan' option is highlighted. The main area is titled 'Membuat Lowongan Pekerjaan'. It contains fields for 'Nama Lowongan' (Job Title), 'Nama Perusahaan' (Company Name), 'Jenis Kelamin' (Gender) with a dropdown menu showing 'Laki Laki/Perempuan', 'Pendidikan' (Education) with a dropdown menu showing 'Sarjana (S1)', and 'Job Description'. Below the job description, there is a box for 'Dokter Spesialis' (Specialist Doctor) with the following requirements: a. Warga Negara Indonesia (WNI), b. Usia paling rendah 25 tahun, c. Pendidikan minimal S-2 Dokter Spesialis, d. IPK Minimal 2.75.....'. At the bottom, there are buttons for 'Tanggal Dimulai' (Start Date) with the value '04/03/2019 14:00', 'Tanggal Ditutup' (End Date) with the value '06/29/2019 14:00', and a 'Simpan' (Save) button.

Gambar 38. Rancangan *Interface* Membuat Lowongan Pekerjaan.

Perusahaan mengisi form membuat lowongan beserta persyaratan dan waktu batas akhir lowongan.

2.6 Rancangan *Interface* Lowongan Pekerjaan Pelamar

Bentuk rancangan *interface* lowongan pekerjaan pelamar disajikan pada Gambar 39.

The interface design for job seekers (Pelamar) is shown. On the left, a sidebar menu includes 'Foto Profil', 'Nama Pelamar', 'Home', 'Edit Akun' (which is highlighted in grey), 'CV', and 'Daftar lowongan'. The main content area has a header 'Nama Perusahaan' and 'Judul Lowongan'. Below this, 'Pendidikan' is listed as 'Strata 1', 'Jenis Kelamin' as 'Pria/Wanita', and 'Dokter Spesialis'. A detailed list of requirements follows: a. Warga Negara Indonesia (WNI), b. Usia paling rendah 25 tahun, c. Pendidikan minimal S-2 Dokter Spesialis, d. IPK Minimal 2.75, e. f. At the bottom are 'Daftar' and 'Lihat Pengumuman' buttons.

Gambar 39. Rancangan *Interface* Lowongan Pekerjaan Pelamar.

Pelamar dapat melihat lowongan dengan informasi persyaratan yang dibutuhkan dan dapat mendaftar pada lowongan tersebut.

2.7 Rancangan *Interface* Ubah Data Akun Pelamar

Bentuk rancangan *interface* ubah data akun pelamar disajikan pada

Gambar 40.

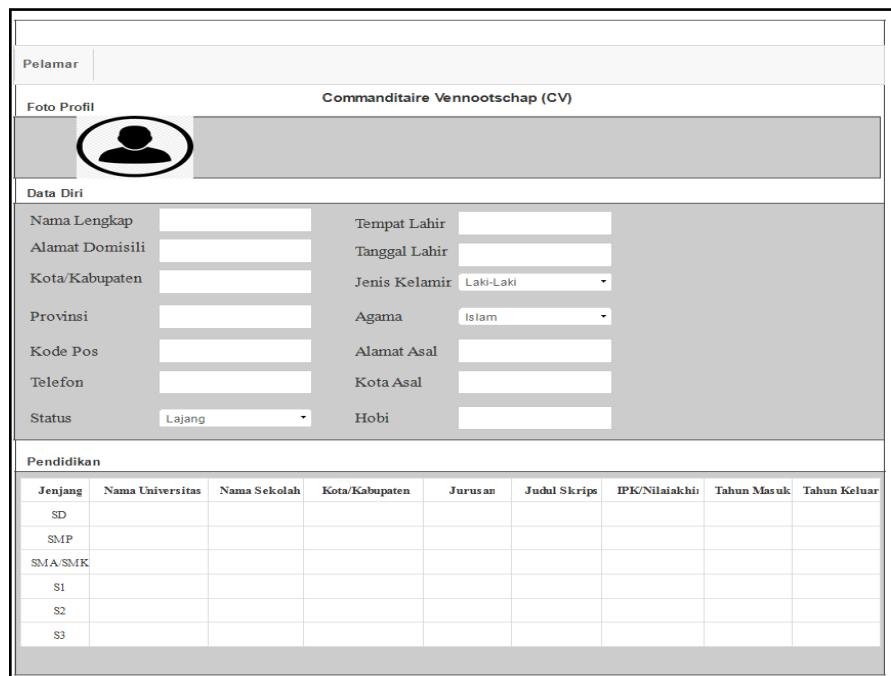
The interface design for changing account data (Ubah Data Pelamar) is shown. On the left, a sidebar menu includes 'Foto Profil', 'Nama Pelamar', 'Home', 'Edit Akun' (highlighted in grey), 'CV', and 'Daftar lowongan'. The main content area has a header 'Ubah Data Pelamar'. It contains fields for 'Nama' (Name), 'Email', and 'Password' (with a masked input). A 'Simpan' (Save) button is located at the bottom right.

Gambar 40. Rancangan *Interface* Ubah Data Pelamar.

Pelamar dapat mengubah data diri akun seperti merubah password dan email dan melengkapi CV untuk menambah informasi pelamar.

2.8 Rancangan *Interface* CV

Bentuk rancangan *interface* CV disajikan pada Gambar 41.



The image shows a wireframe of a CV application interface. At the top left is a 'Foto Profil' placeholder with a user icon. To its right is the title 'Commanditaire Vennootschap (CV)'. Below this is a 'Data Diri' section containing fields for Name, Address, City/County, Province, ZIP Code, Phone Number, Status, Birthplace, Birth Date, Gender, Religion, Place of Origin, and City of Origin. A 'Hobi' (Hobby) field is also present. At the bottom is a 'Pendidikan' (Education) section with a table for education levels (SD, SMP, SMA/SMK) and their corresponding details like University, School, City/County, Major, Thesis Title, and Grade Point Average (IPK). The table has columns for Jenjang, Nama Universitas, Nama Sekolah, Kota/Kabupaten, Jurusan, Judul Skripsi, IPK/Nilai Akhir, Tahun Masuk, and Tahun Keluar.

Gambar 41. Rancangan *Interface* CV.

CV pelamar berupa data lengkap pelamar seperti informasi tentang akun, data diri, pendidikan, pengalaman pekerjaan, organisasi, keahlian pelamar yang berguna untuk melamar lowongan pekerjaan.

2.9 Rancangan *Interface* Kelola Data Pelamar Admin

Bentuk rancangan *interface* kelola data pelamar admin disajikan pada Gambar 42.

Admin																															
Akun Pelamar																															
 Admin Lihat Akun Pelamar Lihat Akun Perusahaan Lihat Lowongan Kerja	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No.</th><th>Nama Pelamar</th><th>Jenjang</th><th>Jurusan</th><th>Jenis Kelamin</th><th></th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Lihat CV</td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Lihat CV</td></tr> <tr> <td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Lihat CV</td></tr> <tr> <td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>Lihat CV</td></tr> </tbody> </table>	No.	Nama Pelamar	Jenjang	Jurusan	Jenis Kelamin		1					Lihat CV	2					Lihat CV	3					Lihat CV	4					Lihat CV
No.	Nama Pelamar	Jenjang	Jurusan	Jenis Kelamin																											
1					Lihat CV																										
2					Lihat CV																										
3					Lihat CV																										
4					Lihat CV																										

Gambar 42. Rancangan *Interface* Kelola Data Pelamar Admin.

Admin dapat melihat data pelamar yang mendaftar pada sistem.

2.10 Rancangan *Interface* Kelola Data Perusahaan Admin

Bentuk rancangan *interface* kelola data pelamar admin disajikan pada

Gambar 43.

Admin																										
Daftar Lowongan Pekerjaan																										
 Admin Lihat Akun Pelamar Lihat Akun Perusahaan Lihat Lowongan Kerja	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No.</th><th>Nama Perusahaan</th><th>Jenis Perusahaan</th><th>Alamat</th><th>Negeri/Swasta</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	No.	Nama Perusahaan	Jenis Perusahaan	Alamat	Negeri/Swasta	1					2					3					4				
No.	Nama Perusahaan	Jenis Perusahaan	Alamat	Negeri/Swasta																						
1																										
2																										
3																										
4																										

Gambar 43. Rancangan *Interface* Kelola Data Perusahaan Admin.

Admin dapat melihat data perusahaan yang mendaftar pada sistem.

2.11 Rancangan *Interface* Kelola Data Lowongan Pekerjaan

Bentuk rancangan *interface* kelola data pelamar admin disajikan pada

Gambar 44.



Daftar Lowongan Pekerjaan

No.	Nama Perusahaan	Lowongan Pekerjaan	Jenjang	Jenis Kelamin	Waktu	Lowongan
1						Lihat
2						Lihat
3						Lihat
4						Lihat

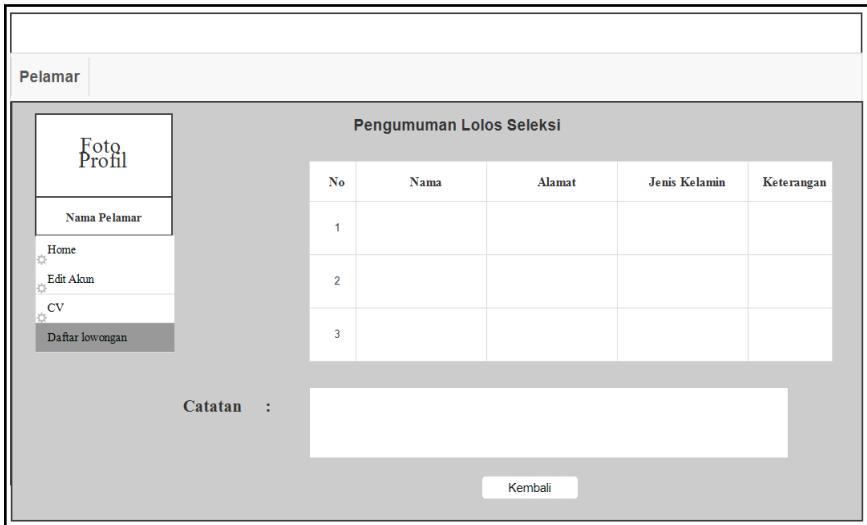
Gambar 44. Rancangan *Interface* Kelola Data Lowongan Pekerjaan.

Admin dapat melihat data perusahaan yang mendaftar pada sistem.

2.12 Rancangan *Interface* Pengumuman Lulus Seleksi

Bentuk rancangan *interface* pengumuman lulus seleksi disajikan pada

Gambar 45.



Pengumuman Lolos Seleksi

No	Nama	Alamat	Jenis Kelamin	Keterangan
1				
2				
3				

Catatan :

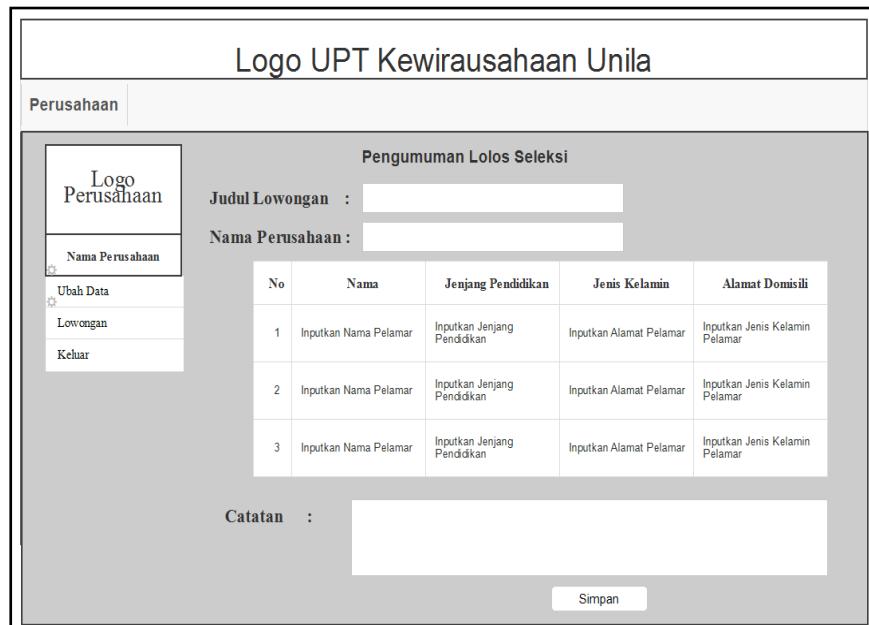
[Kembali](#)

Gambar 45. Rancangan *Interface* Pengumuman Lulus Seleksi.

Pelamar dapat melihat pengumuman lowongan pekerjaan yang telah dimasukkan oleh perusahaan/instansi.

2.13 Rancangan *Interface Input* Pengumuman Lulus Seleksi

Bentuk rancangan *interface input* pengumuman lulus seleksi disajikan pada Gambar 46.



The image shows a user interface for publishing job announcements. At the top, there is a header with the logo of UPT Kewirausahaan Unila. Below the header, there is a sidebar on the left with the following menu items: Logo Perusahaan, Nama Perusahaan, Ubah Data, Lowongan, and Keluar. The main content area is titled 'Pengumuman Lulus Seleksi' and contains fields for 'Judul Lowongan' and 'Nama Perusahaan'. Below these fields is a table with columns: No, Nama, Jenjang Pendidikan, Jenis Kelamin, and Alamat Domicili. The table has three rows, each with a placeholder 'Inputkan Nama Pelamar' in the 'Nama' column. To the right of the table is a 'Catatan' field and a 'Simpan' button at the bottom right.

Gambar 46. Rancangan *Interface Input* Pengumuman Lulus Seleksi.

Perusahaan menginputkan data pelamar yang lulus seleksi seperti nama, alamat dan jenis kelamin.

2.14 Daftar Lowongan Pelamar

Bentuk rancangan *interface* daftar lowongan pelamar disajikan pada Gambar 47.

Daftar Lowongan yang Telah didaftarkan Pelamar

No.	Nama Perusahaan	Lowongan Pekerjaan	Lihat
1			Lihat Pengumuman
2			Lihat Pengumuman
3			Lihat Pengumuman
4			Lihat Pengumuman

Gambar 47. Rancangan *Interface* Daftar Lowongan Pelamar.

Pelamar dapat melihat daftar lowongan yang telah didaftarkan oleh pelamar dan dapat melihat pengumuman tersebut.

2.15 Daftar Lowongan Perusahaan

Bentuk rancangan *interface* daftar lowongan perusahaan disajikan pada Gambar 48.

Daftar Lowongan Perusahaan

No.	Lowongan Pekerjaan	Jenjang	Lihat Pendaftar	Pengumuman
1			Lihat Pendaftar	Input
2			Lihat Pendaftar	Input
3			Lihat Pendaftar	Input
4			Lihat Pendaftar	Input

Gambar 48. Rancangan *Interface* Daftar Lowongan Perusahaan.

Perusahaan dapat melihat daftar lowongan yang telah dibuat dan dapat melihat data pelamar yang telah mendaftar pada lowongan yang telah dibuat oleh perusahaan, lalu perusahaan memasukkan pelamar yang lulus seleksi.

2.16 Lihat Data Pendaftar Lowongan

Bentuk rancangan *interface* lihat data pendaftar lowongan disajikan pada Gambar 49.

Jenjang	Nama Universitas	Nama Sekolah	Kota/Kabupaten	Jurusan	Judul Skripsi	IPK/Nilai Akhir	Tahun Masuk	Tahun Keluar
SD								
SMP								
SMA/SMK								
S1								
S2								
S3								

Gambar 49. Rancangan *Interface* Lihat Data Pendaftar Lowongan.

Perusahaan dapat melihat data pelamar pendaftar yang telah mendaftar pada lowongan perusahaan tersebut.

E. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* Laravel.

F. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan dengan *black box testing* dan menggunakan skala likert. Pengujian *black box testing* dilakukan pada Pengembangan Sistem Rekruitmen Karyawan Perusahaan Mitra UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila. Pengujian yang dilakukan adalah fungsi-fungsi dari setiap komponen di *user interface* sistem tersebut. Pengujian skala likert dilakukan pada perusahaan dan pencari kerja dan pengujian yang dilakukan dengan mencari tingkat kepuasaan pengguna.

Tabel 1. Skenario Pengujian *Security*.

Skenario Pengujian <i>Security</i>		
<i>Test Class</i>	<i>Test Case / Input</i>	<i>Output yang Diharapkan</i>
<i>Security</i> Pada <i>Browser</i>	<i>Browser</i> diakses pada jaringan pribadi	<i>Browser</i> dapat diakses menggunakan jaringan pribadi (XAMPP)
	<i>Browser</i> diakses pada jaringan lain	<i>Browser</i> dapat diakses menggunakan jaringan lain.
<i>Security</i> Pada <i>Login</i>	<i>Username</i> diisi (nama <i>username</i> = “Admin@gmail.com”) – <i>Password</i> Kosong	Muncul peringatan “ <i>This field is required</i> ” pada <i>field Password</i>
	<i>Username</i> Kosong – <i>Password</i> Diisi (nama <i>password</i> = “admin”)	Muncul peringatan “ <i>This field is required</i> ” pada <i>field Username</i>
	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Diisi dengan benar (nama <i>username</i> = “admin@gmail.com” dan nama <i>password</i> = “admin”)	Berhasil <i>Login</i>
	<i>Username</i> dan <i>Password</i> Kosong (Tidak diisi)	Muncul peringatan “ <i>This field is required</i> ” pada <i>field Username</i> dan <i>Password</i>
	<i>Username</i> atau <i>Password</i> salah	Tidak dapat <i>login</i>

Tabel 2. Skenario Pengujian *Database*

Skenario Pengujian <i>Database</i>		
<i>Test Class</i>	<i>Test Case / Input</i>	<i>Output yang Diharapkan</i>
Pengujian tabel lowongan pada <i>Database</i>	Membuat lowongan pekerjaan secara benar dengan menekan tombol simpan	Penambahan data lowongan pekerjaan pada tabel lowongan maka sukses
	Membuat dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan.	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel lowongan tidak berhasil menambahkan data.
	Pencari kerja melihat lowongan pekerjaan dengan menekan tombol lihat lowongan	Menampilkan data yang ingin dilihat
	Pencarian data yang diinginkan dengan mengarahkan kursor ke <i>field search</i>	Mencari data
	Menghapus data dengan menekan tombol hapus	Data berhasil dihapus
Pengujian tabel pelamar pada <i>Database</i>	Memasukkan data pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data pelamar pada pada tabel pelamar maka sukses
	Memasukkan data pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan.	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel pelamar tidak berhasil menambahkan data.
	Pelamar melihat data diri dengan menekan tombol lihatcv	Menampilkan data pelamar

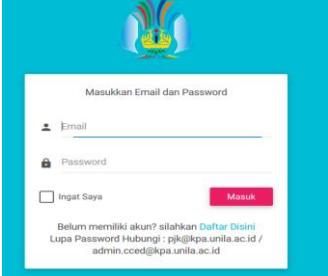
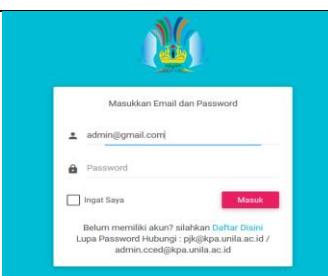
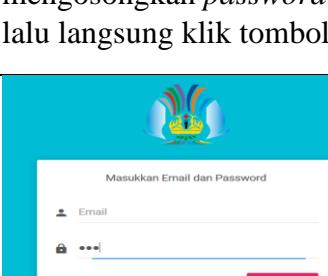
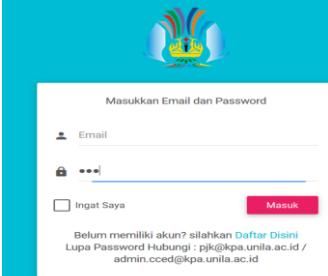
	Merubah data pelamar dengan menekan tombol editcv	Data berhasil diubah
Pengujian tabel organisasicv pada <i>Database</i>	Memasukkan data organisasi pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data pelamar pada pada tabel organisasicv maka sukses
	Memasukkan data organisasi pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data pelamar pada pada tabel organisasicv maka sukses
	Pelamar melihat data diri organisasi dengan menekan tombol lihatcv	Menampilkan data organisasi pelamar
	Merubah data organisasi pelamar dengan menekan tombol editcv	Data organisasi pelamar berhasil diubah pada tabel organisasicv
	Penambahan data organisasi dengan mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan.	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel organisasicv maka disimpan.
Pengujian tabel pelatihancv pada <i>Database</i>	Memasukkan data pelatihan pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data pelamar pada pada tabel pelatihancv maka sukses
	Memasukkan data pelatihan pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data pelamar pada pada tabel organisasicv maka sukses
	Pelamar melihat data pelatihan dengan menekan tombol lihatcv	Menampilkan data pelatihan pelamar
	Merubah data pelatihan pelamar dengan menekan tombol editcv	Data pelatihan pelamar berhasil diubah pada tabel pelatihancv

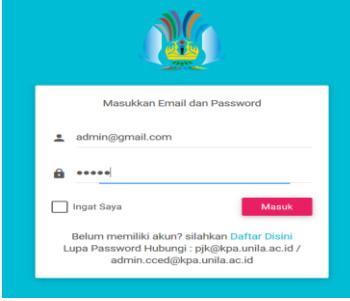
	Penambahan data pelatihan dengan mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan.	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel pelatihan cv maka disimpan.
Pengujian tabel pengalaman pada <i>Database</i>	Memasukkan data pengalaman kerja pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data pelamar pada tabel pengalaman maka sukses
	Memasukkan data pengalaman kerja pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data pelamar pada tabel pengalaman maka sukses
	Pelamar melihat data pengalaman kerja dengan menekan tombol lihat cv	Menampilkan data pengalaman pelamar
	Merubah data pengalaman kerja pelamar dengan menekan tombol edit cv	Data pengalaman pelamar berhasil diubah pada tabel pengalaman
	Penambahan data pengalaman kerja dengan mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel pengalaman maka disimpan.
Pengujian tabel sekolah pada <i>Database</i>	Memasukkan data riwayat pendidikan sekolah pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data pelamar pada tabel sekolah maka sukses
	Memasukkan data riwayat pendidikan sekolah pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel sekolah tidak berhasil menambahkan data.

	Pelamar melihat data riwayat pendidikan sekolah dengan menekan tombol lihatcv	Menampilkan data riwayat pendidikan sekolah pelamar
	Merubah data riwayat pendidikan sekolah pelamar dengan menekan tombol editcv	Data riwayat pendidikan sekolah pelamar berhasil diubah pada tabel sekolah
Pengujian tabel universitas pada <i>Database</i>	Memasukkan data riwayat pendidikan universitas pelamar secara benar dengan menekan tombol Simpan	Penambahan data riwayat pendidikan universitas pelamar pada tabel universitas maka sukses
	Memasukkan data riwayat pendidikan universitas pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel universitas tidak berhasil menambahkan data.
	Pelamar melihat data riwayat pendidikan universitas dengan menekan tombol lihatcv	Menampilkan data riwayat pendidikan universitas pelamar
	Merubah data riwayat pendidikan universitas pelamar dengan menekan tombol editcv	Data riwayat pendidikan universitas pelamar berhasil diubah pada tabel universitas
Pengujian tabel pendaftaran lowongan pada <i>Database</i>	Pelamar mendaftar pada lowongan pekerjaan yang telah dipilih dengan menekan tombol mendaftar	Menambahkan data pelamar pada tabel pendaftaranlowongan maka sukses menyimpan
	Melihat data pendaftar yang telah mendaftar dengan menekan tombol lihat pendaftar	Menampilkan data pendaftar yang telah mendaftar pada lowongan yang telah dibuat

Pengujian tabel pengumumanlulus pada <i>Database</i>	Memasukkan data pengumumanlulus seleksi lowongan secara benar dengan menekan tombol <i>Submit</i>	Penambahan data pada tabel pengumumanlulus maka sukses
	Memasukkan data pengumuman lulus pelamar dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol <i>Submit</i>	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel pengumumanlulus tidak berhasil menambahkan data.
Pengujian tabel <i>users</i> pada <i>Database</i>	Memasukkan data <i>users</i> secara benar dengan menekan tombol <i>Sign up</i>	Penambahan data pelamar pada pada tabel <i>users</i> maka sukses
	Memasukkan data <i>users</i> dengan tidak mengisi keseluruhan atau sebagian <i>field</i> , kemudian menekan tombol simpan.	Penambahan data yang dimasukkan pada tabel <i>users</i> tidak berhasil menambahkan data.
	<i>users</i> melihat data diri akun dengan menekan tombol <i>editakun</i>	Menampilkan data <i>users</i>
	Merubah data <i>users</i> dengan menekan tombol <i>editakun</i>	Data berhasil diubah

Tabel 3. Skenario Pengujian *User Interface*

Test Class	Test Case / Input	Output yang Diharapkan
Pengujian Pada Login User		<p>Sistem menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “<i>This field is required</i>” pada field <i>username</i> dan <i>password</i>.</p>
		<p>Sistem menolak akses <i>login</i> dan menampilkan pesan “<i>This field is required</i>” pada field <i>password</i>.</p>
		<p>Hanya mengisi <i>username</i> (<i>username</i> = “<i>Admin@gmail.com</i>”) dan mengosongkan <i>password</i> (Tidak diisi), lalu langsung klik tombol masuk.</p>
		<p>Hanya mengisi <i>password</i> (<i>password</i> = “123”) dan mengosongkan <i>username</i>, lalu langsung klik tombol masuk.</p>

		Berhasil login dan masuk kedalam sistem.
	<p>Mengisi <i>Username</i> dan <i>password</i> dengan benar. (nama <i>username</i> = “Admin”) dan nama <i>password</i> = “admin”)</p>	

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Telah dibangun Pengembangan Sistem Rekrutmen *Online* dengan menggunakan *Framework* Laravel untuk membantu pihak UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila (CCED) dalam menghubungkan pencari kerja dan perusahaan dimana pihak UPT Kewirausahaan dan Pengembangan Karir Unila sebagai mitra penghubung.
2. Pengembangan Sistem Rekrutmen *Online* telah berhasil membuat *posting* lowongan pekerjaan beserta ketentuan dan syarat yang dibutuhkan.
3. Pengembangan Sistem Rekrutmen *Online* telah berhasil membuat data pelamar dalam bentuk CV. Dimana dalam melamar pekerjaan CV adalah nilai utama pelamar untuk mendaftar pekerjaan.
4. Pengembangan Sistem Rekrutmen *Online* telah berhasil mengelola data lowongan pekerjaan yang dibutuhkan oleh pencari kerja dan perusahaan mendapatkan karyawan sesuai dengan kriteria dan syarat yang dibutuhkan perusahaan.

5. Pengembangan Sistem Rekrutmen *Online* telah berhasil membuat pengumuman untuk setiap pelamar melihat pada lowongan yang telah didaftarkan.

B. Saran

Berdasarkan perancangan dan hasil implementasi sistem yang dilakukan, maka beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan sistem ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem dapat memberikan notifikasi apabila perusahaan telah mengumumkan pengumuman lulus seleksi.
2. Sistem dapat terhubung dengan *email* untuk mengkonfirmasi akun.
3. Sistem dalam waktu lowongan dapat dimulai tidak harus pada saat lowongan pekerjaan dibuat.
4. Sistem terdapat fitur lupa password untuk pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Boxall, P., & Purcell, J. (2003). Strategy and Human Resource Management. *Review of Strategy and Human Resource Management*, 57(1), 146.
- Handayani, V. R., Wijianto, R., & Anggoro, A. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya SMK Negeri 2 Banyumas. *Jurnal Evolusi*, 6(1).
- Irsan, M., Yuliyasni, E., Nufus, K., Afrida, S., & Ratnasari, E. (2014). Rancangan Aplikasi E-Recruitment pada PT. Kalila Indonesia. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2014*.
- Juwita, K. (2013). Analisis Efektivitas Metode Rekrutmen Melalui Social Media.
- Miles, R., & Hamilton, K. (2006). *A Pragmatic Introduction to UML* (2.0). United States of America: O'Reilly Media.
- Nanda, K. D., & Prasetya, A. (2017). Efektifitas Penerapan Metode Rekrutmen Online (E- Recruitment). *Jurnal Administrasi*, 53(1).
- O'brien, J. A., & Marakas, G. M. (2003). *Management Information Systems*.
- Parry, E., & Tyson, S. (2008). An Analysis of the Use and Success of Online Recruitment. *Human Resource Management Journal*, 18(3).
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering Practitioner's Approach* (Seventh). New York: McGraw-Hill.
- Solichin, A. (2010). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL, 1–122.