

PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI LOWONGAN PEKERJAAN SEBAGAI MEDIA PARTNER BERBASIS WEB DAN MOBILE (STUDI KASUS : SMK MA'ARIF 1 YOGYAKARTA)

Fulgensius Nemesio Manfret Nitu^{1*}, RR. Hajar Puji Sejati²

^{1,2} Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Jl Siliwangi, Yogyakarta,
Indonesia

¹Email*: manfretnitul111@gmail.com

²Email: hajarsejati@staff.utv.ac.id

ABSTRAK

Semakin meningkatnya jumlah pencari kerja di Indonesia, menjadikan aplikasi informasi lowongan pekerjaan menjadi aplikasi yang paling banyak di akses di kalangan para pencari kerja, khususnya bagi siswa-siswi lulusan dari sekolah kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diyakini sebagai sekolah yang disiapkan untuk menghasilkan tenaga kerja dengan pengetahuan dan pengalaman yang dibutuhkan oleh dunia kerja. Akan tetapi, sebagian besar aplikasi lowongan kerja (loker) yang ada sangat terbatas dalam penyajian informasi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan pengalaman dari alumni bahkan siswa-siswi SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. Untuk itu dalam membantu lulusan SMK Ma'arif 1 Yogyakarta diperlukan suatu wadah yang bisa memfasilitasi lulusan tersebut dalam mendapatkan data lengkap tentang lowongan pekerjaan sesuai dengan keterampilan dan lokasi daerah tempat tinggal alumni. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah sistem yang dapat membantu siswa – siswi SMK Ma'arif 1 Yogyakarta dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja. Aplikasi lowongan kerja ini dibuat menggunakan metode *Prototype* karena sangat cocok untuk membangun *software* sistem informasi lowongan kerja berbasis Android. Rancangan sistem yang dibuat penulis berhasil diimplementasikan ke dalam aplikasi *mobile* menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan Android Studio. Berdasarkan pengujian, aplikasi yang dibangun dapat mengubah sistem informasi yang penyampaian awalnya secara manual menjadi sistem elektronik dengan mengembangkan aplikasi *mobile* sehingga adanya interaksi antara pengembang sistem dengan para pengguna aplikasi yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dengan mudah.

Kata kunci: Lowongan Kerja SMK, loker, Android, *Prototype*, Lowongan Pekerjaan, Aplikasi *Mobile*

ABSTRACT

The increasing number of job seekers in Indonesia has made job vacancy information applications the most accessed application among job seekers, especially for students graduating from vocational schools. Vocational High Schools (SMK) are believed to be schools that are prepared to produce workers who have the skills and expertise needed in the world of work. However, most of the existing job vacancy applications are very limited in presenting information on job vacancies that match the expertise and experience of alumni and even students of SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. For this reason, in helping graduates of SMK Ma'arif 1 Yogyakarta, a forum is needed that can facilitate these graduates in obtaining information on job vacancies that are by the skills and location of the alumni's residence area. The purpose of this project is to develop a system that will assist students at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta in locating information about employment openings. This job vacancy application was created using the prototype method because it is very suitable for building Android-based job vacancy information system software. The system design made by the author was successfully implemented into a mobile application using the Kotlin coding language and Android Studio. Based on testing, the application built can change the information system that was originally delivered manually into an electronic system by developing mobile applications so that there is interaction between system developers and application users that can be used to get job vacancy information easily.

Keywords: Vocational High School Job Vacancies, Android, *Prototype*, Job Vacancies, Application

1. PENDAHULUAN

Ketika segala sesuatu dapat dilakukan dengan bantuan teknologi yang canggih di era digitalisasi untuk mengakses internet yang dapat digunakan setiap hari serta dimana saja, teknologi informasi sangat berkembang pesat hingga ke seluruh dunia. Kemudahan dalam mendapatkan informasi memberikan manfaat kepada masyarakat pengguna teknologi, termasuk organisasi maupun instansi pendidikan. Kurang

*) Penulis Korespondensi

Dikirim : 13 Oktober 2023

Diterima : 06 Desember 2023

Publikasi *Online* : 31 Maret 2024

opimalnya pemanfaatan teknologi dalam instansi pendidikan khususnya untuk penyaluran informasi lowongan pekerjaan bagi alumni siswa atau siswi SMK turut menjadi faktor tingginya tingkat pengangguran di Indonesia [1].

Pekerjaan adalah orang – orang yang terlibat dalam sebuah aktivitas dengan tujuan untuk mencapai, memuaskan, dan memenuhi kebutuhan dasar mereka setiap hari [2]. Berbicara tentang kebutuhan [3], ada dua kategori kebutuhan yang melingkupi kehidupan manusia khususnya, kebutuhan dasar dan kebutuhan sekunder. Kebutuhan dasar atau primer adalah kebutuhan yang mutlak diperlukan untuk bertahan hidup, seperti sandang, papan, dan pangan. Sebaliknya kebutuhan sekunder merupakan kebutuhan yang bersifat opsional atau pelengkap [3]. Untuk menghasilkan lulusan yang siap untuk mulai bekerja, sekolah menengah kejuruan (SMK) dinilai sebagai pendidikan kejuruan yang sangat diperlukan. Lembaga pendidikan kejuruan berusaha membekali siswa mereka dengan pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan untuk bekerja di dunia komersial dan industri. Hal ini dikarenakan keberhasilan serta kunci dari rencana pengembangan sumber daya manusia untuk membekali individu dengan informasi dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dunia kerja merupakan efektivitas pendidikan kejuruan dalam menciptakan tenaga kerja yang terlatih [4]. SMK Ma'arif 1 Yogyakarta ialah lembaga pendidikan kejuruan yang sudah mempunyai dua jurusan kompetensi keahlian yaitu multimedia dan teknik bisnis sepeda motor. Mempertimbangkan apa yang diobservasi di SMK Ma'arif 1 Yogyakarta, lulusan SMK yang dipersiapkan untuk masuk ke dunia kerja membutuhkan wadah yang dapat membantu mereka menemukan lowongan pekerjaan yang setara dengan kualifikasi dan bidang pengalaman yang dipelajari [5].

Permasalahan yang ada pada alumni SMK Ma'arif 1 Yogyakarta yaitu sulit mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan lokasi daerah tempat tinggal alumni. Penyampaian informasi lowongan kerja pada SMK Ma'arif 1 Yogyakarta dilakukan secara manual [6], berupa selebaran yang berisi tulisan dan gambar mengenai informasi lowongan pekerjaan yang tidak semua di terima oleh murid, pengumuman yang ditempelkan di mading sekolah, sehingga siswa atau siswi harus mengunjungi secara langsung untuk mendapatkan informasi lowongan pekerjaan ataupun guru yang memposting informasi lowongan pekerjaan di group Whatsapp [6]. Para guru juga berjuang untuk menemukan alumni yang dapat direkomendasikan untuk mengisi posisi pekerjaan di perusahaan – perusahaan yang bermitra dengan SMK Ma'arif 1 Yogyakarta.

Menanggapi permasalahan pada SMK Ma'arif 1 Yogyakarta, penulis mengusulkan sistem informasi yang masih bersifat manual menjadi sistem *online*. Tujuan dari pembuatan aplikasi lowongan kerja untuk SMK Ma'arif 1 Yogyakarta ini agar memberikan platform yang efisien bagi siswa – siswi dan alumni untuk mencari informasi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dan keahlian mereka, menyediakan fitur pencarian yang mudah untuk memungkinkan pengguna menemukan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan, menyediakan sarana bagi perusahaan atau industri untuk mempublikasikan lowongan pekerjaan khusus untuk lulusan SMK, mendorong kerjasama antara sekolah, siswa, dan perusahaan untuk meningkatkan kualitas lulusan SMK sesuai dengan kebutuhan industri dan memastikan bahwa aplikasi dapat diakses dengan mudah oleh siswa – siswi dan alumni SMK Ma'arif 1 Yogyakarta dari berbagai latar belakang, termasuk yang memiliki akses terbatas ke sumber daya internet. Dari tujuan yang sudah didapat, penulis menyediakan sebuah media partner yang dirancang dengan memanfaatkan aplikasi Android yang memudahkan pihak sekolah SMK Ma'arif 1 Yogyakarta dalam menyalurkan informasi lowongan pekerjaan dari masing – masing perusahaan secara lengkap, cepat dan akurat sesuai dengan keterampilan dan keahlian siswa – siswi SMK Ma'arif 1 Yogyakarta.

2. MATERI DAN METODE

Dalam penyusunan laporan penelitian yang dibuat, terdapat beberapa materi penjelas dari beberapa peneliti terdahulu seperti pengertian aplikasi, sistem informasi, lowongan kerja, dan alumni.

Aplikasi

Aplikasi adalah sistem yang disusun dan dibuat untuk melaksanakan berbagai macam tugas pengguna dengan menggunakan perangkat lunak yang siap pakai dan berbagai macam bagian yang berfungsi sebagai perangkat untuk memproses data atau berbagai macam tugas lainnya seperti produksi dan pemrosesan dokumen [7]. Perangkat lunak yang siap digunakan dan mampu menjalankan perintah dari pengguna kedalam aplikasi, komputasi yang diinginkan atau diantisipasi, dan pemrosesan data yang diantisipasi adalah deskripsi lain dari aplikasi [8].

Menurut pendapat para ahli seperti yang sudah dijelaskan, dapat di simpulkan bahwa aplikasi merupakan komponen dari perangkat lunak yang dirancang dan berguna sebagai alat untuk mengontrol data yang bertindak sebagai sistem yang digunakan untuk pengeksesksi sebuah aktivitas tertentu bagi pengguna dan sistem terkait.

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah elemen yang dihubungkan bersama agar mencapai suatu tujuan yang berlaku untuk ditetapkan [9]. Sistem informasi merupakan sistem yang menyediakan saluran komunikasi di dalam sebuah organisasi atau kelompok, yang bertujuan menggabungkan berbagai komponen teknologi dari informasi yang dimiliki [10]. Oleh karena itu, dengan pengertian para ahli dapat dijelaskan bahwa sistem informasi adalah gabungan dari banyaknya data sehingga data yang ada dapat dimanfaatkan dalam bentuk informasi yang berguna dan membantu ke proses tercapainya tujuan organisasi kerja sejak awal perancangan.

Lowongan Kerja

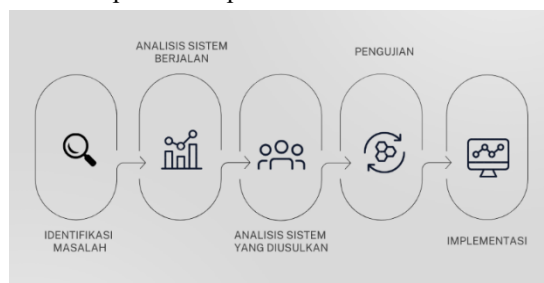
Lowongan kerja adalah pekerjaan yang bersifat terbuka dalam sebuah organisasi atau perusahaan yang dapat diisi oleh orang atau kelompok yang memiliki keahlian yang dibutuhkan. Dengan kata lain, lowongan kerja adalah kesempatan yang saat ini kosong atau belum terisi [11]. Adapun pengertian lain dari lowongan kerja yaitu kesempatan kerja yang disediakan untuk orang – orang yang membutuhkan atau mencari pekerjaan di perusahaan yang membutuhkan pekerja melalui sarana yang dapat diakses oleh masyarakat dan mudah di peroleh [12]. Dari pengertian para ahli yang sudah ada, dapat penulis simpulkan bahwa lowongan kerja merupakan kondisi dimana seseorang mendapat kesempatan untuk bekerja di posisi tertentu pada sebuah lembaga, perusahaan, atau lokasi yang terbuka untuk orang atau kelompok yang telah memenuhi persyaratan yang berlaku.

Alumni

Pelajar yang memiliki peran penting yang telah menyelesaikan atau lulus dari sebuah sekolah atau lembaga dapat disebut sebagai alumni [13]. Berdasarkan penjelasan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa, alumni adalah siswa yang selama masa studinya di lembaga pendidikan tertentu benar – benar berprestasi yang dinilai sangat penting yang menjadi manusia yang berkualitas serta sukses dimasa pendidikan.

Tahap Pelaksanaan

Dalam tahapan pelaksanaan kegiatan yang akan digunakan untuk penelitian ini yaitu pengumpulan data, agar mempermudah penulis dalam mencari sumber – sumber yang ingin ditemukan, seperti identifikasi masalah, analisis sistem berjalan, analisis perancangan sistem baru, pengujian, dan implementasi, tahapan implementasi dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Tahapan Pelaksanaan

Berikut adalah penjelasan dari berbagai tahap pelaksanaan sebuah metode penelitian:

1. Identifikasi Masalah

Dalam tahap kegiatan penelitian yang dilakukan, proses menentukan masalah dalam penelitian ini adalah para pencari kerja atau para alumni yang sudah lulus dan ingin melanjutkan karirnya pada dunia kerja, sangat sulit dilakukan karena ada beberapa lulusan atau *fresh graduated* yang ingin mencari kerja tetapi tidak berdasarkan minat masing – masing dari mereka. Alhasil, penulis mengambil masalah tersebut untuk diteliti dan membuat sebuah aplikasi lowongan pencari kerja untuk memudahkan para siswa dan siswi dalam menentukan sebuah karir yang sesuai dengan diri sendiri.

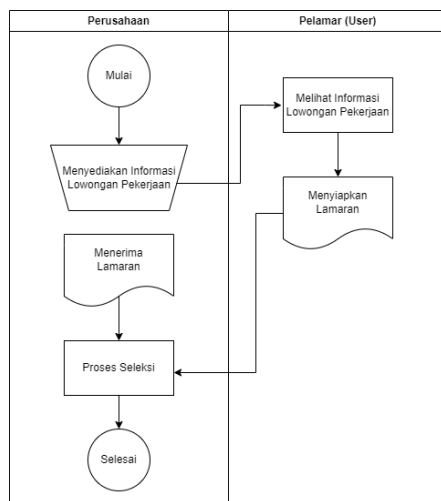
2. Analisis Sistem Berjalan

Pada analisis sistem berjalan yang dimaksud adalah proses perekrutan berlangsung dimana perusahaan menyediakan informasi lowongan kerja dan *user* (pelamar) dengan bantuan surat edaran atau informasi dari grup Whatsapp yang sudah ada akan melihat informasi itu kemudian menyiapkan data lamaran yang harus dipersiapkan untuk perusahaan, kemudian pelamar

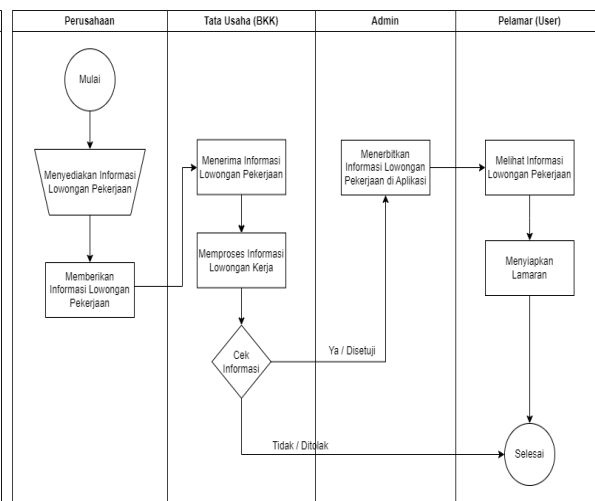
mengirim data ke perusahaan, lalu terjadinya proses seleksi dan jika pelamar diterima maka proses akan selesai. Perancangan analisis sistem berjalan dapat dilihat pada Gambar 2.

3. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Untuk analisis sistem yang di usulkan, proses yang terjadi adalah perusahaan menyediakan informasi lowongan pekerjaan yang kemudian informasi itu sudah tidak lagi disampaikan secara via selebaran maupun grup Whatsapp melainkan menggunakan aplikasi yang sudah ada, kemudian pengurus Bursa Kerja Khusus (BKK) atau tata usaha menerima informasi dari perusahaan lalu memproses atau memeriksa lowongan pekerjaan yang diberikan, jika disetujui maka tata usaha memberikan kewenangan admin untuk menerbitkan informasi yang sudah ada pada aplikasi yang tersedia dan jika tidak disetujui maka proses akan berakhir atau selesai. Kemudian pelamar akan mendapat akses informasi lowongan pekerjaan melalui aplikasi yang telah diterbitkan oleh admin dan pelamar menyiapkan lamaran untuk mendaftarkan dirinya ke perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja lewat aplikasi. Perancangan analisis sistem yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 2. Analisis Sistem Berjalan



Gambar 3. Analisis Sistem Yang Diusulkan

4. Pengujian

Setelah beberapa tahap telah dilakukan, tahap selanjutnya adalah tahap pengujian aplikasi yang telah diajukan. Metode pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini, menggunakan metode pengujian *black box*. Metode pengujian *black box* sendiri adalah pengujian atau *testing* yang dilakukan untuk menguji hasil *test* berupa input maupun *output* dari program yang sudah ada tanpa memahami struktur kode pada perangkat lunak digunakan dalam aplikasi.

5. Implementasi

Implementasi penelitian ini akan melibatkan pengoperasian sistem baru dan pencarian kerja yang bersifat serta berbasis Android. *User* melakukan pencarian kerja sesuai dengan *basic* dan kemampuan yang dimiliki serta pendidikan yang diampu di SMK agar nantinya ketika terjadi perekrutan dari perusahaan pelamar bisa bekerja sesuai dengan bidang kerjanya.

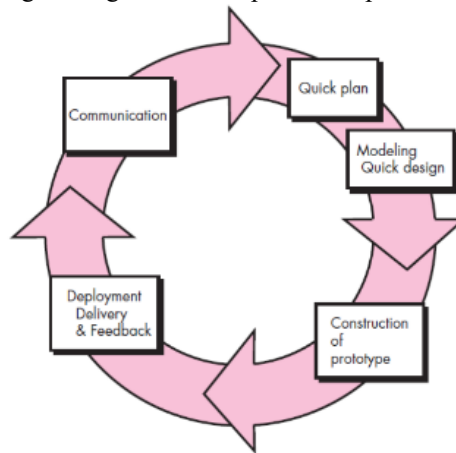
Metode Pengembangan Sistem

Metode *prototype* adalah gambaran awal mengenai sistem dari program yang digunakan untuk memperagakan konsep dari suatu sistem kepada calon pengguna [6]. Metode pengembangan ini merujuk pada lowongan pekerjaan di sekolah kejuruan untuk menggambarkan strategi yang digunakan oleh sekolah kejuruan dan mencoba mengembangkan versi awal yang masih bersifat penyampaian secara manual menjadi model *online*. Dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan *prototype* dimulai dari:

1. Pengumpulan kebutuhan Admin, Perusahaan, dan pelamar dengan cara mengakses situs lowongan kerja yang sudah ada dan login sebagai pelamar maupun sebagai perusahaan, kemudian mencari kekurangan dan menambahkan kekurangannya.
2. Merancang sistem secara keseluruhan.
3. Pengguna melakukan pengujian sistem.
4. Bagan *Prototype* atau *Prototype Model*

Metode *prototype* berawal fase komunikasi. Untuk memastikan kebutuhan perangkat lunak untuk pengembangan berikutnya, tim pengembangan perangkat lunak melakukan pertemuan dengan

pengguna akhir. Perencanaan pengulangan perancangan *prototype* dilaksanakan secara cepat. Selanjutnya dilaksanakan pembuatan pemodelan “Quick Design”. Quick Design didasarkan pada representasi aspek – aspek *software* yang akan terlihat oleh para pengguna akhir (*user interface*). Quick Design adalah bagian dasar dalam pembuatan *prototype*. *Prototype* kemudian diserahkan kepada para pengguna akhir untuk mengevaluasi hasil yang telah dibuat sebelumnya dan memberikan feedback hal – hal yang telah digunakan, guna memperbaiki hal – hal sesuai dengan kebutuhan. Metode pengembangan sistem dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Prototype Model

Metode Pengumpulan Data

Berdasarkan temuan studi kasus yang berlangsung di SMK 1 Ma'arif Yogyakarta antara narasumber dengan peneliti, maka pengumpulan data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan cara wawancara secara *offline* untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan. Informasi dan data yang digunakan untuk membangun sebuah sistem agar sesuai dengan yang dibutuhkan oleh SMK yang dituju. Pada saat melakukan wawancara kepada salah satu narasumber sekaligus sebagai ketua pengurus Bursa Kerja Khusus SMK 1 Ma'arif dengan informasi yang diberikan langsung dari pengurus BKK, semua informasi dapat diterima oleh penulis dan penulis memahami apa permasalahan yang ditemukan pada SMK yang dituju seperti:

1. Sistem penyampaian informasi lowongan kerja masih menggunakan metode lama seperti, edaran pamflet, *chat grup* Whatsapp dan informasi dari semua guru disekolah yang mendapatkan telah informasi.
2. Kerjasama yang dilakukan oleh beberapa perusahaan masih berlangsung tidak efisien karena setiap tahun perusahaan tidak menentu untuk membuka lowongan pekerjaan pada SMK ini.

Sumber penelitian yang diambil berupa data primer dan sekunder serta dikumpulkan secara langsung oleh penulis dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan tinjau literatur. Untuk sumber data sekunder diambil dari penelitian terdahulu dan jurnal ilmiah dengan judul dan topik yang memudahkan penulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Communication dan Quick Plan

Komunikasi dalam rangka menentukan kebutuhan dalam penelitian ini meliputi kebutuhan admin, pelamar, kebutuhan perusahaan dan kebutuhan sistem.

1. Kebutuhan Admin
Admin dapat dapat mengakses sistem, membaca, dan menghapus data pelamar dan perusahaan.
2. Kebutuhan Pelamar
Untuk memenuhi permintaan, pelamar dapat mendaftar, *login*, memberikan informasi data pribadi, dan melihat status lamaran mereka, apakah diterima atau ditolak.
3. Kebutuhan Perusahaan
Perusahaan memiliki akses untuk mendaftar, mengirimkan informasi loker, dan menghapus lowongan pekerjaan, memeriksa informasi pelamar, dan menerima atau menolak pelamar.
4. Kebutuhan Sistem
Kebutuhan sistem disini diharuskan untuk memverifikasi *user* yang masuk dan pengecekan terhadap pesan *error*.

Quick Design Modelling atau Perancangan Sistem

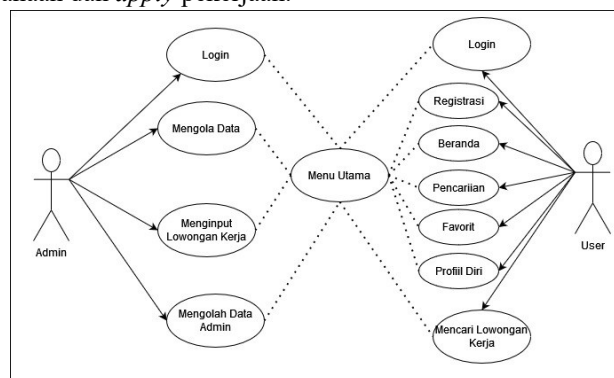
Desain sistem penelitian ini akan diimplementasikan bertujuan untuk memenuhi dan merancang berbagai metode yang akan berlangsung untuk penelitian serta membuat desain *interface* atau antarmuka yang baru untuk terbentuknya aplikasi yang berguna bagi SMK Ma'arf 1 Yogyakarta.

1. *Use Case Diagram*

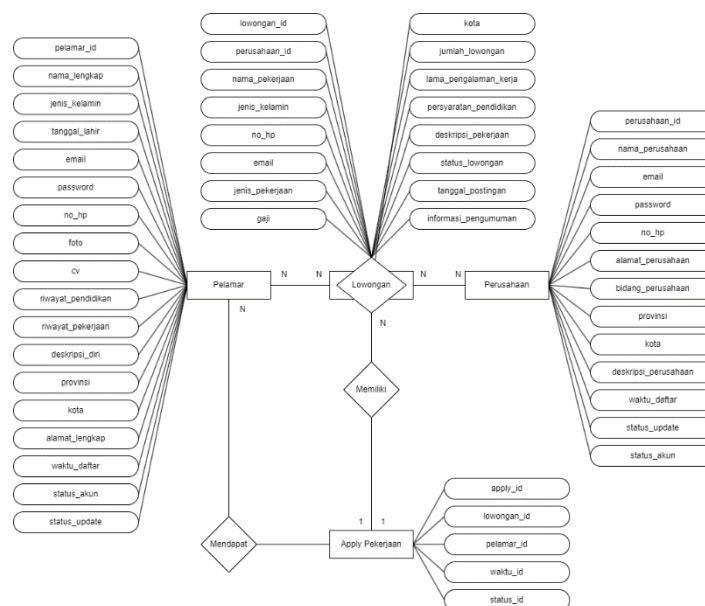
Use case diagram merupakan sebuah metode untuk menangkap persyaratan fungsional sistem yang dilihat dari aktor atau pandangan di luar sistem, dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi [14]. Dengan pengertian para peneliti sebelumnya, dapat penulis simpulkan metode ini adalah metode untuk pemodelan sistem yang menjelaskan tentang sifat dan hubungan antara pengguna dengan sistem dan saling berinteraksi antara sistem dengan pembuat. *Use case diagram* admin pada Gambar 5 menggambarkan semua *actor*, *use case* dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem yang dilakukan oleh administrator.

2. *Entity Relationship Diagram*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah tahap menganalisis sistem dan tahap analisis kebutuhan proyek pengembangan sistem untuk memodelkan kebutuhan data organisasi, meskipun metode atau alat bantu yang tampak seperti diagram ini berfungsi sebagai landasan untuk proses desain basis data relasional namun dapat menjadi kerangka dasar sistem informasi yang sedang dikembangkan [15]. Dengan adanya pengertian yang diberikan oleh para penulis sebelumnya *entity relationship diagram*, menurut pendapat pribadi adalah metode desain *database* yang dikenal sebagai diagram hubungan entitas yang dimulai dengan mendefinisikan data yang paling penting, dan data yang dikenal sebagai pokok entitas, serta adanya hubungan antara hal – hal yang ditentukan pada sebuah desain. Gambar 6 merupakan gambaran hubungan antara entitas pelamar, lowongan, perusahaan dan *apply pekerjaan*.



Gambar 5. *Use Case Diagram*



Gambar 6. *Entity Relationship Diagram*

Construction of Prototype

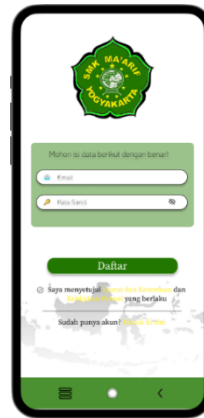
Dalam proses implementasi perancangan aplikasi berdasarkan data dan permasalahan yang di peroleh dan juga tahapan serta metode yang sudah dibuat, akan dilakukan perancangan rekayasa perangkat lunak agar berkembang menjadi implementasi perancangan aplikasi dengan tujuan tercapainya target yang ingin di peroleh pada penelitian ini berupa sebuah aplikasi *mobile*. Tahap ini dimaksud untuk menghasilkan sebuah sistem berdasarkan kebutuhan *user* dan pada tahap implementasi ini akan dijelaskan bagaimana proses kerja dari sistem dengan menampilkan rancangan program berupa *user interface* aplikasi yang telah dibuat. Rancangan program berupa *user interface* dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini:

1. Implementasi Login dan Register

Halaman *login* berisi beberapa input berupa *editText* yang dimana terdapat menu masukan email dan masukan kata sandi, selanjutnya terdapat *button* masuk yang mengimplementasikan ketika diklik akan masuk kedalam halaman *home* atau beranda. Adapula *textView* dengan tulisan daftar di sini, dan ketika diklik maka akan secara otomatis menuju ke halaman *register* untuk mengisi data *register*. Halaman *register* berisi input *text* dalam bentuk *editText* untuk menginput email dan kata sandi pengguna baru, terdapat beberapa *action* seperti *button* daftar yang ketika diklik maka seluruh data *register* akan masuk kedalam *database* dan secara otomatis akun *user* sudah berhasil terbuat dan akan menuju ke halaman *login* jika sudah memiliki akun. Untuk gambar halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 7 dan Gambar 8 adalah halaman *register*.



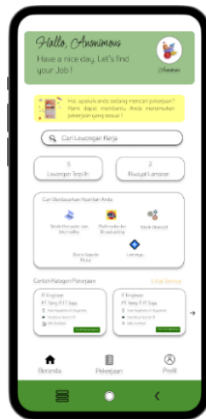
Gambar 8. Implementasi Login



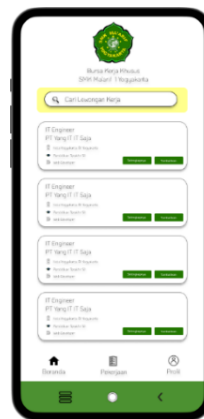
Gambar 7. Implementasi Register

2. Implementasi Menu Utama (Home) dan Implementasi Pekerjaan

Halaman *home* atau beranda berisi semua informasi dari halaman lowongan kerja SMK 1 Ma'arif Yogyakarta, terdapat juga beberapa tampilan yang menggunakan *recyclerView*, *editText* dan beberapa tampilan lainnya untuk memudahkan *user*. Halaman pekerjaan merupakan menu kedua setelah menu *home* yang ada pada bagian *navbar* (*navigation bar*) bawah. Pada halaman ini berisi semua informasi dari semua pekerjaan yang ditampilkan dalam bentuk *recyclerView* yang dimana terdapat dua *buttons* yang berfungsi ketika diklik akan melihat fungsi selengkapnya dan tambah ke *favorite*. Untuk gambar halaman *home* dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10 adalah halaman pekerjaan.



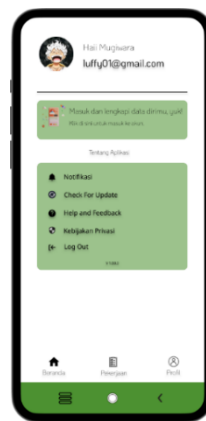
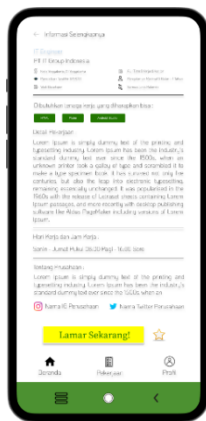
Gambar 9. Implementasi Menu Home



Gambar 10. Implementasi Pekerjaan

3. Implementasi Informasi Selengkapnya dan Implementasi Profil

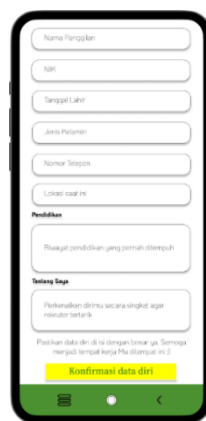
Halaman informasi selengkapnya merupakan konfigurasi atau sambungan isi dari menu pekerjaan pada *button* selengkapnya, ketika di klik *button* selengkapnya maka akan menuju ke halaman informasi selengkapnya dari pekerjaan yang dipilih. Pada halaman ini berisi tentang rincian lengkap dari sebuah perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan baik itu nama pekerjaan, nama perusahaan, kota, batas pendidikan terakhir, bidang pekerjaan, waktu kerja, pengalaman dan jenis kelamin. Pada bagian ini *user* bisa langsung melamar suatu pekerjaan dengan klik *button* lamar sekarang dan menambahkan ke menu *favorite* dengan menekan fungsi gambar bintang. Halaman profil berisi tentang data diri *user* seperti, email dari *user* sendiri dan beberapa ketentuan aplikasi baik dari notifikasi, cek *update*, bantuan dan umpan balik, kebijakan privasi dan *logout* atau keluar akun. Untuk gambar halaman informasi selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 11 dan Gambar 12 adalah halaman profil.



Gambar 11. Implementasi Informasi Selengkapnya Gambar 12. Implementasi Profil

4. Implementasi Pengisian Data Lamaran

Halaman pengisian data lamaran terdapat beberapa kolom berupa *editText* yang harus di isi oleh *user* berupa detail pekerjaan, melengkapi data diri, pendidikan dan tentang *user*. Setelah semua sudah terisi terdapat sebuah *button* yang berfungsi untuk mengirim data ke dalam *database* agar data pelamar tersimpan dan bisa terbaca oleh perusahaan yang menyediakan lapangan pekerjaan, dengan klik *button* itu juga maka akan terjadi proses perpindahan halaman yang nantinya ketika sudah berpindah akan masuk ke halaman mengirim berkas berupa *file* yang sudah disiapkan *user*, berkas itu juga nanti secara otomatis tersimpan di *database* dan akan terkirim ke perusahaan yang dituju. Jika pelamar berhasil melamar, akan ada notifikasi berhasil terkirim. Untuk gambar halaman pengisian data lamaran dapat dilihat pada Gambar 13.



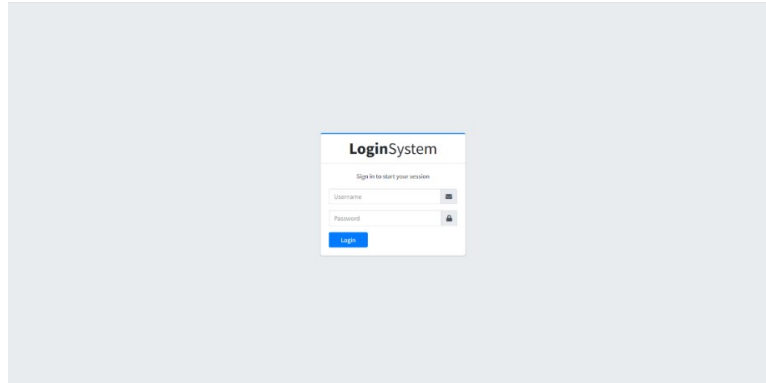
Gambar 13. Implementasi Pengisian Data Lamaran

5. Implementasi Halaman Web

Untuk halaman web yang nantinya akan digunakan oleh BKK atau tata usaha serta admin dalam melihat dan mengatur semua data yang masuk akan ditampilkan pada gambar dibawah ini:

a. Halaman *Login*

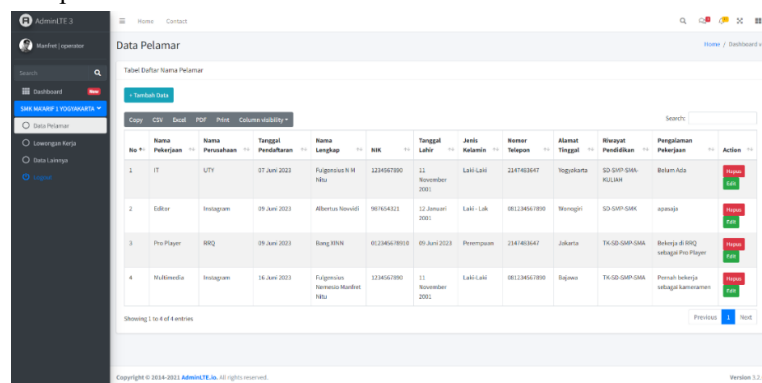
Gambar 14 adalah tampilan halaman *login*, dimana admin atau tata usaha diharuskan untuk mengisi *username* dan *password* yang sudah diberikan oleh administrator atau superadmin. Kemudian setelah semuanya sudah terisi dengan benar dan klik *login* maka akan menuju ke halaman *dashboard*. Jika salah maka akan tampil *toast* berupa “username atau password salah”.



Gambar 14. Implementasi Halaman Login Web

b. Halaman Data Pelamar

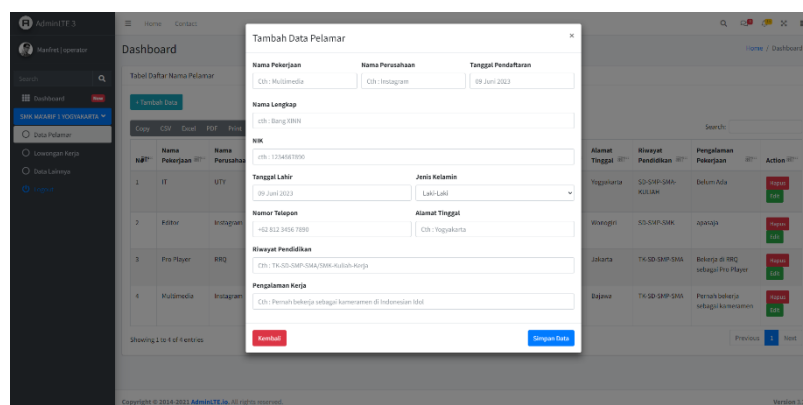
Pada Gambar 15 menampilkan halaman data pelamar. Semua data pelamar yang didaftar dari aplikasi akan masuk kedalam halaman web yang nanti juga akan dilihat oleh admin dan tata usaha, terdapat juga *action* edit dan hapus data yang jika ada kesalahan memasukan data akan diubah langsung dibagian ini, dan jika ada data pelamar yang masih kurang akan secara langsung disampaikan oleh tata usaha ke siswa atau siswi dari SMK Ma'arif 1 Yogyakarta.



Gambar 15. Implementasi Halaman Data Pelamar

c. Halaman Tambah Data Pelamar

Pada Gambar 16 merupakan tampilan halaman tambah data pelamar. Di sini admin atau tata usaha bisa menambahkan secara manual data pelamar yang mau mendaftarkan datanya melalui web.



Gambar 16. Implementasi Tambah Data Pelamar

Deployment Delivery dan Feedback

Prototype kemudian dikirim kepada pengguna akhir yang akan menilainya, menguji, dan memberikan masukan yang baru yang akan membantu meningkatkan spesifikasi persyaratan.

Pengujian Sistem

Aplikasi yang dijalankan pada perangkat *mobile* digunakan untuk memulai pengujian sistem yang menggunakan metode *blackbox*. Bagian ini meliputi *splash screen*, *introduction screen*, registrasi, *login*, halaman *home*, halaman pekerjaan, informasi selengkapnya, pengisian data pelamar, data berhasil terkirim, dan profil, pengujian sistem dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Sistem

No	Pengujian	Keterangan	Kesimpulan
1	<i>Splash Screen</i>	Tampilan halaman awal aplikasi	Berhasil
2	<i>Introduction Screen</i>	Berisi sebuah <i>button</i> yang dimana memiliki fungsi yang sama yaitu ketika di klik akan terjadi perpindahan halaman menuju <i>login</i> dan registrasi	Berhasil
3	Registrasi	Berfungsi menangkap data ketika dimasukan untuk proses input kedalam <i>database</i> . Tersedia <i>button</i> sebagai fungsi pendaftaran akun baru atau registrasi	Berhasil
4	<i>Login</i>	<i>Login</i> berfungsi sebagai input data seperti <i>register</i> agar <i>user</i> bisa masuk ke halaman utama	Berhasil
5	Halaman Utama	Tampilan detail dari rancangan aplikasi yang terdapat beberapa fitur yang sudah bisa diberikan <i>action</i>	Berhasil
6	Halaman Pekerjaan	Tampilan berisi <i>recyclerView</i> yang sudah berfungsi dengan baik seperti pengisian data dan <i>button</i>	Berhasil
7	Informasi Selengkapnya	Menu informasi selengkapnya berisi detail informasi dan detail pekerjaan sudah berjalan dengan baik	Berhasil
8	Pengisian Data Pelamar	Pengisian data diri berfungsi sebagai input data ke <i>database</i> dan sudah berjalan dengan baik	Berhasil
9	Data Berhasil Terkirim	Halaman ini berjalan dengan baik dengan perpindahan halaman yang sudah berfungsi dengan baik pula	Berhasil
10	Profil	Menu profil sendiri baik <i>layout</i> dan isinya sudah terkoneksi dengan baik untuk keseluruhan	Berhasil

Pengujian Fungsional Tombol

Pengujian fungsional tombol dilakukan untuk melihat tombol yang ada apakah berfungsi dengan baik atau ada *error* (gagal), pengujian fungsional tombol yang menggunakan metode *blackbox* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Fungsional Tombol

No	Tombol	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Tombol Buat Akun	Sistem menampilkan halaman <i>register</i> untuk <i>user</i>	Berhasil
2	Tombol Daftar	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk <i>user</i>	Berhasil
3	Tombol Masuk Disini	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> untuk <i>user</i>	Berhasil
4	Tombol Masuk	Sistem menampilkan halaman menu <i>home</i> atau berhasil <i>login</i>	Berhasil
5	Tombol Mencari Pekerjaan	Sistem menampilkan fitur <i>searchView</i> yang dimana fungsi ini akan meneruskan perintah untuk mencari atau memfilter pekerjaan yang ingin dipilih	Gagal
6	Tombol 4 Keahlian dan Lainnya	Sistem menampilkan halaman pekerjaan dari masing – masing kriteria pekerjaan ketika diklik	Berhasil
7	Tombol Lihat Selengkapnya	Sistem menampilkan halaman pekerjaan yang berisi data lowongan kerja keseluruhan	Berhasil
8	Tombol Tambahkan	Sistem menampilkan keterangan berhasil ditambahkan kedalam lowongan terpilih	Gagal
9	Tombol Lamar Sekarang	Sistem menampilkan pengisian data pelamar	Berhasil

10	Tombol Konfirmasi Data	Sistem menampilkan halaman berhasil ketika data terikirim	Berhasil
11	Tombol Back to <i>Home</i>	Sistem berfungsi untuk kembali ke halaman utama	Berhasil

Berdasarkan pengujian fungsional tombol diatas, dapat disimpulkan bahwa ada tombol yang belum berfungsi yaitu tombol mencari pekerjaan dan tambahkan ke favorite. Tombol ini sudah berfungsi secara penglihatan data *dummy*, tetapi belum adanya tambahan data dari Android Studio ke *database* agar membaca data yang ditambahkan kedalam sebuah aplikasi secara otomatis. Untuk itu tombol mencari pekerjaan dan tambahkan masih belum bisa dikatakan berhasil (gagal).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam pengembangan aplikasi pencari kerja ini sudah dapat dipastikan adanya sebuah pengembangan dari *developer* dan ingin aplikasi ini menjadi lebih baik dari yang sekarang. Aplikasi sistem informasi pencari kerja berbasis Android dapat dijadikan pengembangan dengan membenarkan fungsi yang belum bisa dikoneksikan dan menambahkan fungsi pada *button* yang masih belum berfungsi dengan baik.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *user* atau pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk melihat semua posisi pekerjaan yang kosong dan dengan mudah mendapatkan informasi mengenai pekerjaan yang berhubungan dengan perusahaan. Rancangan sistem yang dibuat penulis berhasil diimplementasikan ke dalam aplikasi *mobile* menggunakan bahasa pemrograman Kotlin dan Android Studio, serta halaman web menggunakan phpMyAdmin untuk melihat dan membuat serta mengakses basis data atau *database* dan tabel dari MySQL. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan *black box*, terdapat sistem yang gagal yaitu *searchView* untuk mencari pekerjaan dan *button* tambahkan ke menu *favorite*.

Adapun hasil penelitian ini memberi saran untuk pengembangan aplikasi, termasuk pengembangan lebih lanjut agar aplikasi dapat menampilkan fungsionalitas yang berfungsi untuk terkoneksi ke database fitur *searchView* mencari pekerjaan dan *button* yang disediakan agar berfungsi dengan baik, dan juga sistem online yang nantinya dapat digunakan oleh semua pencari kerja dan pelaku bisnis di indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. T. Suprastiyo and P. Airlangga, "Penyebaran Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Website (Studi Kasus Mahasiswa Dan Alumni Unwaha)," *Jurnal Teknik Informasi dan Komputer (Tekinkom)*, vol. 4, no. 2, p. 280, Dec. 2021, doi: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v4i2.399>.
- [2] A. Andilala, G. Gunawan, and K. Kirman, "Aplikasi Informasi Lowongan Pekerjaan Menggunakan Firebase Application Programming Interface Berbasis Android," *Journal of Technopreneurship and Information System*, vol. 4, no. 2, pp. 12–18, 2021, doi: <https://doi.org/10.36085/jtis.v4i2.1776>.
- [3] Z. Zainur, "Konsep Dasar Kebutuhan Manusia Menurut Perspektif Ekonomi Islam," *Jurnal An-Nahl*, vol. 7, no. 1, pp. 32–43, Jun. 2020, doi: <https://doi.org/10.54576/annahl.v7i1.3>.
- [4] R. Putra, P. H. Santoso, O. Setywan, O. Okalesa, R. Darmasari, and B. N. Aprila, "Pembekalan Praktek Kerja Industri (Prakerin) Di Smk Muhammadiyah 3 Terpadu," *JUDIKAT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 69–75, Jun. 2023, doi: <https://doi.org/10.35145/judikat.v3i1.3177>.
- [5] M. Ula, R. Zulhusna, R. Putra Fhonna, and A. Pratama, "Penerapan Model Klasifikasi K-Nearest Neighbor Dalam Pencarian Kesesuaian Pekerjaan," *METIK JURNAL*, vol. 6, no. 1, pp. 18–23, Jul. 2022, doi: <https://doi.org/10.47002/metik.v6i1.343>.
- [6] T. R. Ahimsa, A. P. Kharisma, and F. Al Huda, "Pengembangan Platform Informasi Lowongan Kerja dengan Teknik Crowdsourcing pada Media Sosial Twitter berbasis Mobile (Studi Kasus: Hashtag# lokercot)," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 7, no. 5, pp. 2194–2204, 2023. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12666>.
- [7] E. Agusti, "Perancangan Aplikasi Invoice Berbasis Mobile Studi Kasus Umkm," *Hexatech: Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 1, no. 01, pp. 19–33, Feb. 2022, doi: <https://doi.org/10.55904/hexatech.v1i01.56>.
- [8] B. Huda and S. Apriyanto, "Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring (Penelitian Dilakukan Di Kab. Karawang)," *BUANA ILMU*, vol. 4, no. 1, pp. 11–24, Nov. 2019, doi: <https://doi.org/10.36805/bi.v4i1.808>.
- [9] E. P. Primawanti and H. Ali, "Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) For Business)," *Jurnal Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. 3, no. 3, pp. 267–285, Jan. 2022, doi: <https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3.818>.

- [10] W. R. H. Nasution, M. I. P. Nasution, and S. S. A. Sundari, “9 Pendapat Ahli Mengenai Sistem Informasi Manajemen,” *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 3, no. 4, pp. 5893–5896, 2022, doi: <https://doi.org/10.47492/jip.v3i6.1966>.
- [11] A. S. Budi, C. Zuhro, N. Susanti, A. H. Miqawati, and F. Wijayanti, “Pelatihan Melamar Pekerjaan dengan menggunakan Bahasa Inggris bagi Siswa SMK Trunojoyo Jember,” *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 8–15, Jan. 2023, doi: <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v3i1.386>.
- [12] K. Suarjuna, M. Shulhan Khairy, and A. Alfian Jauhari, “Sistem Kendali Pengangguran Dan Informasi Lowongan Kerja Pada Dinas Ketenagakerjaan Kabupaten Malang,” *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 9, no. 3, pp. 325–330, May 2023, doi: <https://doi.org/10.33795/jip.v9i3.1278>.
- [13] E. Arif, E. Julianti, and I. Paulina Soko, “Penerapan Konsep Internet of Things pada Pengembangan Aplikasi Portal Alumni di Universitas Terbuka,” *Technomedia Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 303–313, Dec. 2022, doi: <https://doi.org/10.33050/tmj.v7i3.1915>.
- [14] R. Rohmanto and T. Setiawan, “Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring Menggunakan Metode Use case dan Sequence Diagram,” *INTERNAL (Information System Journal)*, vol. 5, no. 1, pp. 53–62, Jun. 2022, doi: <https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>.
- [15] K. 'Afiifah, Z. F. Azzahra, and A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review,” *INTECH*, vol. 3, no. 1, pp. 8–11, Apr. 2022, doi: <https://doi.org/10.54895/intech.v3i1.1261>.