

Perancangan Website Sistem Informasi Pendaftaran Kerja Studi Kasus: PT. Sukses Mandiri Utama

¹⁾ Wiwin Aprilia, ²⁾ Sardiarinto

¹⁾ Manajemen Informatika, AMIK BSI Yogyakarta, ²⁾ Teknik Informatika, AMIK BSI Purwokerto
¹⁾ apriliawiw74@gmail.com, ²⁾ sardiarinto.sdo@bsi.ac.id

Abstract - Information technology that has been developed at this time able to create a system that facilitates human work. Maximizing the use of computers as a means of information technology is something that needs to be done by PT Sukses Mandiri Utama to improve services to the community as a means to expand information about the overseas jobs offered and facilities that can be used as a community to register work overseas without having to come directly to the office. At this time in informing the overseas job vacancy PT Sukses Mandiri Utama is still using brochures and leaflets and socialization resulting in ineffective time and cost. The use of a computerized recording system also requires applicants to come directly to the office to register for work. By doing observations and observations of the company, interviews with related sources and do literature study then made a web-based registration information registration system using software development methods with waterfall model. With this information system is expected to minimize existing problems in PT Sukses Mandiri Utama, as well as with the existence of this information system facilitate the company in the delivery of job info so that facilitate the public in getting job info and registration.

Keywords: *Information System, Jobs, Job Registration*

Abstraksi - Teknologi informasi yang telah berkembang saat ini mampu menciptakan sistem yang memudahkan pekerjaan manusia. Memaksimalkan penggunaan komputer sebagai sarana teknologi informasi merupakan hal yang perlu dilakukan oleh PT Sukses Mandiri Utama untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat sebagai sarana untuk memperluas informasi mengenai lowongan kerja luar negeri yang ditawarkan serta sarana yang dapat dijadikan masyarakat untuk dapat mendaftar kerja luar negeri tanpa harus datang langsung ke kantor. Pada saat ini dalam menginformasikan lowongan kerja luar negeri PT Sukses Mandiri Utama masih menggunakan brosur dan leaflet serta melakukan sosialisasi yang mengakibatkan ketidakefektifan waktu dan biaya. Penggunaan sistem pencatatan yang belum terkomputerisasi juga mengharuskan para pendaftar untuk datang langsung ke kantor untuk melakukan pendaftaran kerja. Dengan melakukan pengamatan dan observasi terhadap perusahaan, wawancara terhadap sumber yang berkaitan dan melakukan studi pustaka maka dibuat sistem informasi pendaftaran kerja berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak dengan model waterfall. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan meminimalisir permasalahan yang ada pada PT Sukses Mandiri Utama, serta dengan adanya sistem informasi ini memudahkan perusahaan dalam penyampaian info lowongan kerja sehingga memudahkan masyarakat dalam mendapatkan info lowongan kerja dan pendaftarannya.

Kata kunci : *Sistem Informasi, Lowongan Kerja, Pendaftaran Kerja*

1. PENDAHULUAN

Pengangguran menjadi masalah yang terus menerus membengkak dalam hal ketenagakerjaan di Indonesia. Banyak hal yang dapat menyebabkan terjadinya masalah pengangguran. Salah satunya yaitu peningkatan angkatan kerja baru yang lebih besar tidak sebanding dengan lapangan kerja yang tersedia. Hal ini menyebabkan tingkat pengangguran di Indonesia dari tahun ke tahun semakin tinggi. Permasalahan utama yang mendasar dalam ketenagakerjaan di Indonesia adalah masalah upah dan ketrampilan yang rendah secara langsung dan tidak langsung berpengaruh pada tingkat pengangguran yang tinggi (Alghofari, 2011).

Upah yang rendah menjadi permasalahan bagi masyarakat karena dengan upah yang rendah tidak mencukupi untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka yang semakin bertambah banyak. Kondisi tersebut

membuat masyarakat beralih ke pekerjaan yang menjanjikan, salah satunya adalah mencari pekerjaan di luar negeri.

PT. Sukses Mandiri Utama merupakan salah satu perusahaan jasa yang bergerak di bidang penyaluran tenaga kerja luar negeri. Perusahaan ini menjadi pusat informasi lowongan kerja di luar negeri bagi masyarakat Indonesia yang ingin beralih pekerjaan di luar negeri. Keunggulan dari perusahaan ini yaitu sudah mendapatkan ijin SIUP dari Dinas Ketenagakerjaan setempat.

Namun demikian terdapat masalah yang timbul yaitu dalam penyampaian informasi lowongan kerja luar negeri kepada masyarakat masih menggunakan brosur dan leaflet serta dengan melakukan sosialisasi lowongan kerja, yang menyebabkan ketidakefektifan waktu dan biaya yang dikeluarkan. Selain itu masalah timbul pada pengolahan data pendaftar kerja yang masih

dilakukan secara manual dan belum memaksimalkan penggunaan komputer, sehingga terjadi keterlambatan dalam pencarian dan pengolahan data serta memungkinkan terjadinya kesalahan pencatatan data secara manual.

Hal tersebut mengakibatkan sulitnya masyarakat dalam mengakses informasi lowongan kerja luar negeri yang disampaikan serta proses pendaftarannya. Mereka harus mencari perusahaan penyalur tenaga kerja luar negeri yang memberikan informasi lowongan kerja. Selain itu dengan tidak memaksimalkan penggunaan komputer, masyarakat yang ingin melakukan pendaftaran kerja harus datang ke kantor dan membawa beberapa berkas sebagai syarat pendaftaran kerja.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya sistem pendaftaran kerja berbasis web dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini. Dengan adanya website tersebut diharapkan mampu meminimalisir permasalahan-permasalahan yang ada di PT. Sukses Mandiri Utama. Selain itu juga dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat dalam mengakses informasi pendaftaran dan lowongan kerja.

2.1. Sistem Informasi

Menurut Kristanto (2008:12) “sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.”

Sistem informasi terdiri dari enam komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*). Sebagai suatu sistem, masing-masing blok saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sarannya. Enam komponen tersebut adalah (Fatta, 2007:10):

1. Blok Masukan

Masukan (*input*) merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud *input* di sini adalah termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

Keluaran merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna

untuk semua tingkat manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan sekaligus mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Database

Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.3. Website

Website menurut Puspitosari (2010:1) “adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan *internet*.” Secara garis besar *website* bisa digolongkan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Web Statis

Web statis adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya, untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit kode yang menjadi struktur dari *website* tersebut.

2. Web Dinamis

Web dinamis merupakan *website* yang secara struktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang biasa diakses oleh *user* pada umumnya, juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah *web* berita atau *web* portal yang di dalamnya terdapat fasilitas berita, *polling*, dan sebagainya.

3. Web Interaktif

Web interaktif adalah *web* yang saat ini memang sedang ‘*booming*’. Salah satu contoh *website* interaktif adalah blog dan forum. Di *website* ini *user* bisa berinteraksi dan beradu argumen mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka. Biasanya *website* seperti memiliki moderator untuk mengatur supaya topik yang diperbincangkan tidak keluar jalur.

2.4 Bahasa Pemrograman

Menurut Nugroho (2013:201) “Bahasa Pemrograman merupakan sebuah paket

bahasa yang digunakan untuk membentuk sebuah bahasa turunan, bahasa turunan ini dapat berupa bahasa pemrograman, atau dapat juga berupa hasil akhir yang sering disebut dengan istilah aplikasi pemrograman.”

1. HTML (*HyperText Markup Language*)

Sibero (2011:19) mengatakan bahwa “*HyperText Markup Language* atau HTML adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*.” Sedangkan menurut Nugroho (2013:5) “HTML adalah kependekan dari (*HyperText Markup Language*), merupakan sebuah bahasa *Scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman *Web*.”

2. PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)

Menurut Sibero (2011:49) “PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.” Nugroho (2013:201) juga mengemukakan bahwa “PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *Scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *Interpreter* bukan sebagai *Compiler*.”

3. MySQL

Menurut Sibero (2011:97) “MySQL atau dibaca “*My Sekuel*” dengan adalah suatu RDBMS (*Relational Database Management System*) yaitu aplikasi sistem yang menjalankan fungsi pengolahan data.”

4. CSS (*Cascading Style Sheets*)

Menurut Shalahuddin dan Rosa (2010:45) “CSS (*Cascading Style Sheets*) suatu fasilitas untuk mempermudah pemeliharaan sebuah halaman *web*, dengan menggunakan CSS sebuah halaman *web* dapat diubah tampilannya tanpa harus mengubah dokumen HTML nya.”

5. JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang dapat memegang kontrol aplikasi pada pemrograman bahasa *Java* yang digunakan secara prosedural. *JavaScript* mengakses elemen pada HTML dan membuat sebuah halaman *web* menjadi lebih dinamis. *JavaScript* ini juga merupakan bahasa yang *case sensitive* yaitu membedakan tulisan huruf besar dan huruf kecil yang mempunyai arti berbeda. (Shalahuddin dan Rosa, 2010:66)

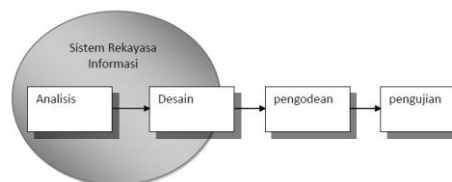
2.3. Model Pengembangan Software

Model pengembangan perangkat lunak biasanya disebut juga dengan SDLC (*Software Development Life Cycle*). Rosa dan Shalahuddin (2013:26) mengemukakan bahwa: *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau

mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik).

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Model *waterfall* adalah salah satu model SDLC yang paling sederhana dan hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang berubah-ubah.

Model *waterfall* atau model air terjun sering juga disebut dengan model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Terdapat lima tahapan di dalam model *waterfall* ini menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:28) adalah:



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013:29)

Gambar 1.
Model Waterfall

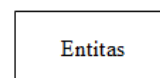
2.4. ERD

Menurut Fatta (2007:121) “ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.”

Sedangkan menurut Simarmata dan Paryudi (2010:67) “*Entity Relationship Diagram* adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antarentitas.” Diagram ER dibentuk dari komponen-komponen berikut ini (Simarmata dan Paryudi, 2010:60):

1. Entitas (*Entity*)

Entitas adalah sesuatu yang nyata atau abstrak dimana kita akan menyimpan data. Misalnya entitas pegawai, pembayaran, kampus, dan lain-lain. Entitas diwakili dengan bentuk persegi panjang.



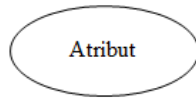
Sumber; Simarmata dan Paryudi (2010:60)

Gambar 2. Entitas

2. Atribut (*Attribute*)

Atribut adalah ciri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu. Atribut juga bisa disebut dengan properti, elemen data, atau field. Misalnya atribut nama, alamat,

dan lain-lain. Atribut diwakili dengan bentuk elips.



Sumber: Simarmata dan Paryudi (2010:60)

Gambar 3. Atribut

3. Relasi (*Relationship*)

Relasi adalah hubungan alamiah yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Misalnya proses pembayaran dan lain-lain. Kardinalitas menentukan kejadian suatu entitas untuk satu kejadian pada entitas yang berhubungan. Relasi diwakili dengan bentuk belah ketupat.



Sumber: Simarmata dan Paryudi (2010:60)

Gambar 4. Relasi

4. Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi.



Sumber: Simarmata dan Paryudi (2010:60)

Gambar 5. Garis

Menurut Frieyadie (2007:12) “Kardinalitas merupakan tingkat hubungan yang terjadi antarentitas di dalam sebuah sistem.” Terdapat tiga tingkat hubungan yang terjadi, yaitu:

1. Hubungan Satu Pada Satu (*One to One* atau 1:1)

Tingkat hubungan dinyatakan satu pada satu, jika satu kejadian pada entitas pertama hanya mempunyai satu hubungan dengan suatu kejadian pada entitas kedua. Sebaliknya, satu kejadian pada entitas kedua hanya bisa mempunyai satu hubungan dengan kejadian pada entitas yang pertama.



Sumber: Frieyadie (2007:12)

Gambar 6. Hubungan one to one

2. Hubungan Satu Pada Banyak (*One to Many* atau 1:M)

Tingkat hubungan satu pada banyak (1:M) adalah sama dengan hubungan banyak pada satu (M:1). Untuk satu kejadian entitas yang

pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian yang kedua, hanya bisa mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.



Sumber: Frieyadie (2007:12)

Gambar 7. Hubungan one to many

3. Hubungan Banyak Pada Banyak (*Many to Many* atau M:N)

Tingkat hubungan banyak pada banyak (M:N) terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya, baik dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dari sisi entitas yang kedua.

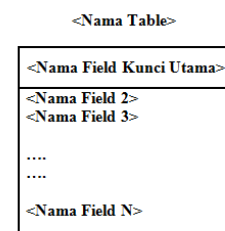


Sumber: Frieyadie (2007:12)

Gambar 8. Hubungan many to many

2.5. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Frieyadie (2007:13) “LRS merupakan hasil dari pemodelan *Entity Relationship* (ER) beserta atributnya sehingga bisa terlihat hubungan-hubungan antar entitas.” LRS dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini.



Sumber: Frieyadie (2007:14)

Gambar 9. Logical Relationship Structure

2.6. Pengujian Web

Sering kali perangkat lunak mengandung kesalahan (*error*) pada proses-proses tertentu pada saat perangkat lunak sudah berada di tangan *user*. Maka sebuah perangkat lunak perlu dijaga kualitasnya, karena kualitas adalah hal yang paling penting untuk kepuasan pelanggan (*customer*). Untuk menghindari banyaknya kesalahan maka diperlukan adanya pengujian perangkat lunak sebelum perangkat lunak diberikan kepada pelanggan atau selama perangkat lunak masih

terus dikembangkan (Rosa dan Shalahuddin, 2013:271).

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:272) "Penguujian adalah satu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji atau mengevaluasi kebenaran yang diinginkan."

Rosa dan Shalahuddin (2013:272) juga mengemukakan bahwa "Penguujian perangkat lunak adalah sebuah topik yang memiliki cakupan luas dan sering dikaitkan dengan verifikasi (*verification*) dan validasi (*validation*) (V&V)."

Tahapan penguujian secara keseluruhan menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:274) adalah:

1. Penguujian Unit

Penguujian diawali dengan penguujian unit, dapat berupa kumpulan fungsi atau prosedur yang memiliki keterkaitan pada pemrograman terstruktur atau kelas pada pemrograman berorientasi objek.

2. Penguujian Integrasi

Penguujian integrasi sebaiknya dilakukan bertahap untuk menghindari kesulitan penelusuran jika terjadi kesalahan (*error*). Penguujian integrasi merupakan penguujian penggabungan dari dua atau lebih unit pada perangkat lunak.

3. Penguujian Sistem

Setelah penguujian integrasi maka dilakukan penguujian sistem dimana unit-unit proses yang sudah diintegrasikan diuji dengan antarmuka yang sudah dibuat sehingga penguujian ini dimaksudkan untuk menguji sistem perangkat lunak secara keseluruhan.

4. Penguujian Penerimaan

Penguujian penerimaan perangkat lunak oleh pelanggan (*customer*) atau *user* (pemakai perangkat lunak) digunakan untuk mengetahui kepuasan pelanggan atau *user* terhadap perangkat lunak yang sudah dibuat.

Penguujian untuk validasi memiliki beberapa pendekatan yaitu sebagai berikut:

1. *Black-Box Testing* (penguujian kotak hitam)

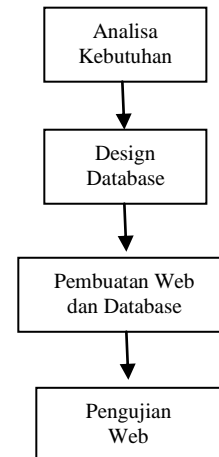
Merupakan penguujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Penguujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2. *White-Box testing* (penguujian kotak putih)

Merupakan penguujian perangkat lunak dari segi desain dan kode program apakah mampu menghasilkan fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran yang sesuai dengan spesifikasi kebutuhan. Dilakukan dengan memeriksa logik dari kode program.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun Metode penelitian yang digunakan penulis dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan model air terjun (*waterfall*) dimulai dari analisis, desain, pengkodean, penguujian. Bentuk Metodologi dapat dilihat pada gambar 10



Gambar 10. Bentuk Kerangka Penelitian

4. PEMBAHASAN

4.1. Analisa Kebutuhan

Analisa kebutuhan digunakan untuk mendeskripsikan fase-fase awal pengembangan sistem atau perangkat lunak agar dapat memahami masalah-masalah yang akan dibuat oleh perangkat lunak dengan harapan menentukan keberhasilan sistem informasi yang dihasilkan. Terdapat dua jenis kebutuhan sistem yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

4.1.1. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dilakukan untuk memberikan deskripsi atau gambaran mengenai prosedur yang sedang berjalan pada *website* pendaftaran *online* di PT Sukses Mandiri Utama. Dalam kebutuhan ini terdapat tiga pengguna yang saling berinteraksi yaitu *admin*, *user* (pengunjung) dan anggota (CTKI). Ketiga sistem tersebut memiliki karakteristik dan kebutuhan informasi yang berbeda.

1. Skenario pengguna sebagai *admin*

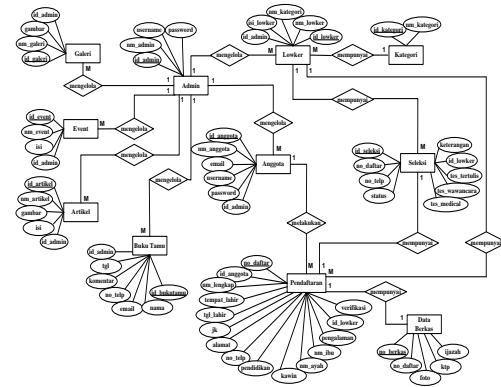
- Admin* dapat melihat dan menambahkan data admin pada menu Data Admin.
- Admin* dapat melihat dan menghapus data anggota pada menu Data Anggota.
- Admin* dapat melihat data pribadi pendaftar melalui halaman Data Pribadi pada menu Pendaftaran.
- Admin* dapat melihat data berkas pendaftar melalui halaman Data Berkas pada menu Pendaftaran.

- e. Admin dapat mengubah dan menghapus data seleksi pendaftar melalui halaman Seleksi pada menu Pendaftaran.
- 2. Skenario pengguna sebagai user (pengunjung)
 - a. User dapat mendaftar sebagai anggota (CTKI)
 - b. User dapat melihat info seputar perusahaan, info lowongan kerja luar negeri dan foto-foto kegiatan yang pernah dilakukan melalui halaman Home.
 - c. User dapat melihat profil perusahaan pada menu About Us.
 - d. User dapat melihat info lowongan kerja luar negeri, pada menu Career.
 - e. User dapat melihat foto-foto kegiatan yang pernah dilakukan PT Sukses Mandiri Utama pada menu Gallery.
 - f. User dapat melihat jadwal kegiatan yang akan dilakukan PT Sukses Mandiri Utama, dan melihat artikel-artikel pada menu News.
 - g. User dapat melihat alamat kantor PT Sukses Mandiri Utama secara lengkap pada menu Contact Us.
 - h. User dapat memberikan komentar, kritik atau saran dengan mengisi form hubungi kami pada menu Contact Us.
- 3. Skenario pengguna sebagai anggota (CTKI)
 - a. Anggota dapat melakukan login melalui halaman user
 - b. Anggota dapat mengisi form registrasi pendaftaran kerja online dan melihat hasil seleksi pada menu Career.

- c. Anggota harus login terlebih dahulu untuk dapat mengisi form registrasi pendaftaran kerja online dan melihat hasil seleksi.
- d. Anggota harus logout setelah selesai mengakses website.
- 3. Informasi
 - a. Untuk menginformasikan apabila username atau password yang dimasukkan oleh admin dan anggota salah.
 - b. Digunakan untuk menginformasikan apabila data yang dimasukkan pendaftar tidak lengkap.

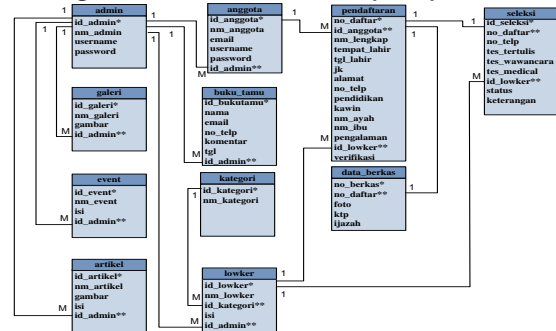
4.2. Design Sistem

A. ERD(Entity Relationship Diagram)



Gambar 11. ERD Sistem

B. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 12. Logical Record Structure (LRS)

4.1.2. Kebutuhan Non Fungsional

Analisa kebutuhan non fungsional merupakan analisa sistem yang dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis perangkat lunak atau software yang digunakan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

- 1. Operasional
 - a. Digunakan pada sistem operasi Microsoft Windows 7 dan Microsoft Windows 8.
 - b. Spesifikasi komputer minimal Pentium IV
 - c. Kebutuhan memori 1GB.
- 2. Keamanan
 - a. Admin harus login terlebih dahulu untuk dapat mengakses website yang akan dibangun dengan memasukkan username dan password agar privasi tetap terjaga keamanannya.
 - b. Admin harus melakukan logout setelah selesai mengakses website.

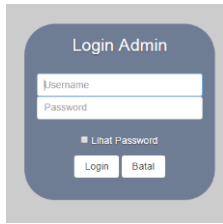
4.3. Implementasi

Implementasi merupakan hasil dari rancangan antarmuka yang telah dibuat. Terdapat implementasi rancangan antarmuka admin dan user.

- 1. Implementasi Rancangan Antarmuka Admin
 - a. Implementasi Halaman Login

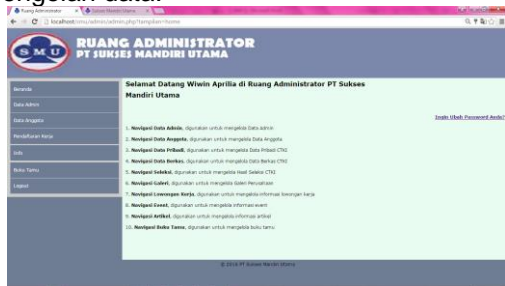
Halaman login digunakan untuk masuk admin ke halaman administrator dan anggota ke halaman anggota, dengan cara memasukkan username dan password kemudian klik tombol

login maka akan muncul halaman yang diinginkan.



Gambar 13. Implementasi Halama Login Admin

b. Implementasi Halaman Admin
 Halaman ini merupakan tampilan awal website administrator yang digunakan admin untuk mengolah data.



Gambar 14. Implementasi Halaman Admin

c. Implementasi Halaman Data Berkas
 Halaman ini berisi data berkas pendaftar berupa scan foto, ktp dan ijazah yang telah diupload oleh para pendaftar kerja.



Gambar 15. Implementasi Halaman Data Berkas

d. Implementasi Halaman Data Seleksi
 Halaman ini merupakan halaman data hasil seleksi berupa tes tertulis, tes wawancara dan tes medical checkup yang telah dilaksanakan oleh pendaftar kerja.



Gambar 16. Implementasi Halaman Data Seleksi

e. Implementasi Halaman Data Lowongan Kerja

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan admin untuk menambah, mengedit dan menghapus data lowongan kerja.



Gambar 17. Implementasi Halaman Data Lowongan Kerja

2. Implementasi Rancangan Antamuka User
 a. Implementasi Halaman Home User
 Halaman ini merupakan tampilan awal dari website pendaftaran kerja online pada PT Sukses Mandiri Utama. Pada halaman ini terdapat beberapa link yang dapat di akses oleh user.



Gambar 18. Implementasi Halaman Home User

a. Implementasi Halaman Daftar Anggota
 Halaman merupakan halaman yang digunakan user untuk mendaftar sebagai anggota sebelum melakukan pendaftaran kerja.



Gambar 19. Implementasi Halaman Daftar Anggota

b. Implementasi Halaman Form Pendaftaran Kerja

Halaman ini berisi form input pendaftaran kerja yang akan diisi oleh para pendaftar

kerja dengan login sebagai anggota terlebih dahulu.



Gambar 20. Implementasi Halaman Form Pendaftaran Kerja

c. Implementasi Halaman Upload Berkas
Halaman ini merupakan halaman yang digunakan oleh pendaftar kerja untuk mengupload berkas nya berupa scan foto, scan ktp dan scan ijazah sebagai syarat pendaftaran.



Gambar 21. Implementasi Halaman Upload Berkas

d. Implementasi Halaman Hasil Seleksi
Halaman Hasil Seleksi ini merupakan halaman yang digunakan pendaftar kerja yang akan mengetahui hasil setelah mengikuti tes seleksi.



Gambar 22. Implementasi Halaman Hasil Seleksi

1.4. Pengujian

Untuk kesimpulan hasil pengujian unit dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kesimpulan hasil pengujian unit

No	Pengujian Unit	Va lidasi data belum diisi	Va lidasi kesalahan data	Fu ngsi tombol berjalan
1	ogin	V	V	V

2	Admin L	V	V	V
3	ogin Anggota H	V	V	V
4	alaman admin H	V	V	V
	alaman Anggota H	V	V	V

Pengujian unit merupakan proses setelah program di desain. Hasil pengujian unit yang ditunjukkan pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian sistem menggunakan metode *Black Box Testin*, semua kebutuhan fungsionalitas yang diinginkan telah memenuhi syarat kriteria atau berjalan dengan lancar.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan kesimpulan pembahasan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan *website* sistem informasi pendaftaran kerja *online* luar negeri pada PT. Sukses Mandiri Utama.
2. Dengan adanya *website* ini memberikan kemudahan kepada PT Sukses Mandiri Utama dalam menyampaikan informasi lowongan kerja dan prosedur pendaftaran kerja bagi masyarakat.
3. Dengan adanya *website* ini memudahkan petugas administrasi dalam melakukan pengolahan data pendaftar kerja.
4. Memudahkan bagi calon pendaftar kerja untuk melakukan pendaftaran kerja tanpa harus datang ke kantor.
5. Memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi lowongan kerja dengan mengakses *website* ini.

4.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka saran-saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

1. Hendaknya *admin web* selalu menambahkan berita-berita populer seputar informasi luar negeri seperti berita-berita para pekerja Indonesia yang berhasil bekerja di luar negeri, agar pengunjung *website* semakin tertarik bekerja di luar negeri.
2. Untuk pengembangan selanjutnya dapat ditambahkan fitur diskusi agar pendaftar kerja dapat melakukan tanya jawab dengan pihak *admin* apabila ada keluhan dan ketidaktahuan informasi.

DAFTAR REFERENSI

[1] Alghofari, Farid. 2011. Analisis Tingkat Pengangguran Di Indonesia Tahun 1980-

2007. Diambil dari: <https://core.ac.uk/download/files/379/1172/5527.pdf>. (21 April 2016)
- [2] Fatta, Hanif Al. 2007. Analisis & Perancangan Sistem Informasi. Yogyakarta: CV. Andi Offset (Penerbit ANDI).
- [3] Frieyadie. 2007. Belajar Sendiri Pemrograman *Database* Menggunakan *Foxpro* 9.0. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [4] Kristanto, Andri. 2008. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [5] Nugroho, Bunafit. 2013. Aplikasi Pemrograman *Web* Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- [6] Puspitosari, Heni A. 2010. Membangun *Website* Interaktif dengan *Adobe Creative Suite* 5. Yogyakarta:PT. Skripta Media Creative.
- [7] S, Rosa A. dan M.Shalahuddin. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika Bandung
- [8] Sibero, Alexander F.K. 2011. *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: MediaKom.
- [9] Simarmata, Janner dan Iman Paryudi. 2010. *Basis Data*. Yogyakarta: CV. Andi Offset (Penerbit ANDI).
- [10] Shalahuddin, M. dan Rosa A. S. 2010. *Java Di Web*. Bandung: Informatika Bandung