



POLITEKNIK NEGERI
CILACAP

TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS
BERBASIS WEB
(STUDI KASUS SMK YPE KROYA)**

***INFORMATION SYSTEM FOR WEB-BASED
JOB FAIR
(CASE STUDY STUDY OF SMK YPE KROYA)***

Oleh

SEKAR PUSPITA NINGRUM
NPM. 20.03.02.084

DOSEN PEMBIMBING :

LUTFI SYAFIRULLAH, S.T., M.Kom.
NIDN. 0621118402

SANTI PURWANINGRUM, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0014079303

**PROGRAM STUDI D III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
2023**



POLITEKNIK NEGERI
CILACAP

TUGAS AKHIR

**SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS
BERBASIS *WEB*
(STUDI KASUS SMK YPE KROYA)**

***INFORMATION SYSTEM FOR WEB-BASED
JOB FAIR*
(CASE STUDY STUDY OF SMK YPE KROYA)**

Oleh

SEKAR PUSPITA NINGRUM
NPM. 20.03.02.084

DOSEN PEMBIMBING :

LUTFI SYAFIRULLAH, S.T., M.Kom.
NIDN. 0621118402

SANTI PURWANINGRUM, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0014079303

**PROGRAM STUDI D III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
2023**

**SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS
BERBASIS WEB DI SMK YPE KROYA**

Oleh :

Sekar Puspita Ningrum
NPM : 20.03.02.084

Tugas Akhir ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (A.Md)
di
Politeknik Negeri Cilacap

Disetujui oleh :

Penguji Tugas Akhir :

1. Antonius Agung Hartono, ST., M.Eng
NIDN. 0615068102

2. Rivadi Purwanto, ST., M.Eng
NIDN. 0618038501

Dosen Pembimbing :

1. Lutfi Svafirullah, S.T., M.Kom.
NIDN. 0621118402

2. Santi Purwaningrum, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0014079303

Mengetahui,
Ketua Jurusan Komputer dan Bisnis



Dwi Novia Prasetyanti, S.Kom., M.Cs.
NIDN. 0619118002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli penulis sendiri baik dari alat (*hardware*), program dan naskah laporan yang tercantum sebagai bagian dari Laporan Tugas Akhir ini. Jika terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Cilacap, 15 Juli 2023
Yang Menyatakan,



(Sekar Puspita Ningrum)
NPM. 20.03.02.084

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai mahasiswa Politeknik Negeri Cilacap, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NPM : 20.03.02.084

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Cilacap Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

“SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS BERBASIS WEB DI SMK YPE KROYA”

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Politeknik Negeri Cilacap berhak menyimpan, mengalih / format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan / mempublikasikan di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Politeknik Negeri Cilacap, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Cilacap

Pada tanggal : 15 Juli 2023

Yang Menyatakan



Sekar Puspita Ningrum



ABSTRAK

ABSTRAK

Penerimaan tenaga kerja lulusan sekolah kejuruan sebenarnya banyak diminati perusahaan di Indonesia. Sistem informasi Bursa Kerja Khusus merupakan suatu sistem informasi sebagai sarana dalam mengembangkan potensi diri siswa untuk disalurkan dalam dunia kerja, agar menjadi manusia produktif, mampu mengembangkan diri dan mampu bersaing di dunia kerja. Adapun ketika dalam pengelolaan data masih terjadi banyak kendala, contohnya pada SMK YPE Kroya yang masih menggunakan google form dengan masalah yang terjadi ketika melakukan pendataan ternyata para pelamar sudah tidak memenuhi kriteria, kadang juga data lowongan kerja yang baru tercampur dengan data lowongan kerja yang lama serta adanya data ganda yang membuat rancu dalam memberikan informasi terkait Bursa Kerja Khusus. Setelah mengetahui pentingnya masalah tersebut maka admin membutuhkan suatu sistem yang mampu mengoptimalkan kinerja dalam perekrutan dan menginformasikan lowongan pekerjaan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan perangkat lunak dengan model *Waterfall*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan studi *literature*. Dengan adanya sistem informasi bursa kerja khusus ini, memudahkan admin BKK, alumni maupun pihak perusahaan untuk mendapatkan informasi yang cepat dan tepat serta kemudahan dalam mengakses informasi lowongan pekerjaan dan penelusuran alumni.

Kata kunci: Sistem Informasi, Bursa Kerja Khusus, Tenaga Kerja, Lowongan Pekerjaan.

The background of the page is a repeating pattern of stylized, semi-circular gear-like shapes. Each shape is composed of a grey outer ring with small teeth, and two inner segments: one cyan and one yellow. The shapes are arranged in a grid-like pattern, slightly offset from each other.

ABSTRACT

ABSTRACT

Employment of vocational school graduates is actually in great demand by companies in Indonesia. The Special Job Exchange information system is an information system as a means of developing students' self-potential to be channeled into the world of work, in order to become productive human beings, able to develop themselves and be able to compete in the world of work. As for when in data management there are still many obstacles, for example at YPE Kroya Vocational School which still uses google forms with problems that occur when collecting data, it turns out that applicants do not meet the criteria, sometimes new job vacancies data are mixed with old job vacancies data. as well as the existence of double data that makes it confusing in providing information related to the Special Job Exchange. After knowing the importance of the problem, the admin needs a system that is able to optimize performance in recruiting and informing job vacancies. The research method used is a software development method with the Waterfall model. Data collection techniques used are interviews, observation and literature study. With the existence of this special job market information system, it makes it easier for BKK admins, alumni and the company to get fast and precise information as well as easy access to job vacancies information and alumni tracking.

Keywords: *Information System, Special Job Market, Manpower, Job Vacancy.*



KATA PENGANTAR

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, kekuatan, taufik serta hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga tercurah kepada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat, dan para pengikut setianya. Amin. Atas kehendak Allah sajalah, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul :

“SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS BERBASIS WEB (STUDI KASUS : SMK YPE KROYA)”

Pembuatan dan penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di Politeknik Negeri Cilacap.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan hambatan yang dijumpai selama pengerjaannya. Sehingga saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan demi pengembangan yang lebih optimal dan kemajuan yang lebih baik.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Cilacap, 15 Juli 2023



Sekar Puspita Ningrum



UCAPAN TERIMA KASIH

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa dan tanpa menghilangkan rasa hormat yang mendalam, saya selaku penyusun dan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Riyadi Purwanto, S.T., M.Eng selaku Direktur Politeknik Negeri Cilacap.
2. Ibu Dwi Novia Prasetyanti, S.Kom., M.Cs.. selaku Ketua Jurusan Komputer dan Bisnis.
3. Ibu Cahya Vikasari, S.T., M.Eng selaku Koordinator Program Studi D-3 Teknik Informatika
4. Bapak Lutfi Syafirullah, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing I tugas akhir, yang selalu memberikan dorongan motivasi dan pengarahan kepada penulis.
5. Ibu Santi Purwaningrum, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II tugas akhir, yang selalu memberikan dorongan motivasi dan pengarahan kepada penulis.
6. Seluruh dosen, karyawan dan karyawan Politeknik Negeri Cilacap yang telah memberikan ilmu, nasehat dan membantu dalam segala urusan dalam kegiatan penulis di bangku perkuliahan.
7. Semua teman-teman Program Studi Diploma III Teknik Informatika dan Progam Studi lain di Politeknik Negeri Cilacap yang telah bersama-sama berjuang dalam menyelesaikan Tugas Akhir, serta turut memberikan saran dan dukungan selama berada di Politeknik Negeri Cilacap.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang baik secara langsung maupun tidak langsung turut membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan baik material, semangat maupun doa.
10. Keluarga, Saudara yang telah memberikan doa serta semangat.

Demikian penyusunan dan penulisan laporan tugas akhir ini. Bila penyusunan dan penulisan masih terdapat banyak kekurangan, penulis mohon maaf.



DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Tujuan	3
1.2.2 Manfaat	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Tahap pengumpulan data	4
1.5.2 Tahap pengembangan sistem.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Sistem Informasi	10
2.2.2 Rekayasa Web.....	11
2.2.3 Pemrograman Berorientasi Objek	19
2.2.4 Basis Data	21
2.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)	23
2.2.6 Bursa Kerja	25
2.2.7 PHP <i>Mailer</i>	25
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM	27
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27

3.1.1	Bahan Penelitian	27
3.1.2	Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak	28
3.1.3	Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras	29
3.1.4	Jalan Penelitian	29
3.2	Perancangan Sistem	31
3.2.1	Analisis sistem yang sedang berjalan.....	31
3.2.2	Sistem yang akan dikembangkan	34
3.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	36
3.2.4	Aliran Informasi.....	38
3.2.5	Class Diagram	55
3.2.6	ERD	56
3.2.7	Perancangan Antarmuka	62
3.2.8	Skenario Pengujian	86
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	121
4.1	Hasil Penelitian	121
4.2	Implementasi Perancangan Antarmuka	121
4.3	Hasil dan Pembahasan Pengujian Sistem	136
4.3.1	Pembahasan Kuisisioner	145
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	149
5.1	Kesimpulan.....	149
5.2	Saran	149
	DAFTAR PUSTAKA.....	151
	<u>LAMPIRAN</u>	
	BIODATA PENULIS	



DAFTAR GAMBAR

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemodelan waterfall	11
Gambar 3. 1 Flowchart alur proses penginformasian lowongan kerja	31
Gambar 3. 2 Flowchart alur proses pendaftaran lowongan kerja.	32
Gambar 3. 3 Flowchart alur proses penginformasian lowongan kerja melalui web	34
Gambar 3. 4 Flowchart alur proses pendafatran lowongan kerja melalui web	35
Gambar 3. 5 Use case Diagram Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus SMK YPE Kroya	38
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Tambah Pegawai	39
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Tampil Pegawai	40
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Tambah Jurusan	41
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Tampil Jurusan	41
Gambar 3. 10 Sequence Diagram Tampil Pencaker	42
Gambar 3. 11 Sequence Diagram Tampil Pendidikan	42
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Tampil Keahlian	43
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tambah Perusahaan	44
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Tambah Loker	44
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Tampil Loker	45
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Tambah Jabatan	46
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Tampil Jabatan	46
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Tambah Kualifikasi	47
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Tampil Kualifikasi	47
Gambar 3. 20 Sequence Diagram Tampil Jadwal Tes	48
Gambar 3. 21 Sequence Diagram Tambah Jadwal Tes	49
Gambar 3. 22 Sequence Diagram Tampil Hasil Seleksi	49
Gambar 3. 23 Sequence Diagram Tambah Hasil Seleksi	50
Gambar 3. 24 Sequence Diagram Tampil Validasi Akun Pencaker	51
Gambar 3. 25 Sequence Diagram Tampil Bukti Bayar	51
Gambar 3. 26 Sequence Diagram Validasi Bukti Bayar	52
Gambar 3. 27 Sequence Diagram Registrasi Akun	53
Gambar 3. 28 Sequence Diagram Tambah Pendidikan	53
Gambar 3. 29 Sequence Diagram Unggah Bukti Bayar	54
Gambar 3. 30 Class Diagram	55

Gambar 3. 31 ERD	56
Gambar 3. 32 Rancangan antarmuka Tampil Pegawai	62
Gambar 3. 33 Rancangan antarmuka Tambah Pegawai	63
Gambar 3. 34 Rancangan antarmuka Tampil Jurusan	63
Gambar 3. 35 Rancangan antarmuka Tambah Jurusan	64
Gambar 3. 36 Rancangan antarmuka Tampil Pencaker Umum.....	64
Gambar 3. 37 Rancangan antarmuka Tampil Pencaker Alumni.....	65
Gambar 3. 38 Rancangan antarmuka Tampil Pendidikan.....	66
Gambar 3. 39 Rancangan antarmuka Tampil Sertifikat dan Keahlian.	66
Gambar 3. 40 Rancangan antarmuka Tampil Jurusan	67
Gambar 3. 41 Rancangan antarmuka Tambah Perusahaan	67
Gambar 3. 42 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Akun Pencaker Umum	68
Gambar 3. 43 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Akun Pencaker Alumni	69
Gambar 3. 44 Rancangan antarmuka Tampil Lowongan Kerja.....	69
Gambar 3. 45 Rancangan antarmuka Tambah Lowongan Kerja	70
Gambar 3. 46 Rancangan antarmuka Tampil Jabatan.....	71
Gambar 3. 47 Rancangan antarmuka Tambah Jabatan.....	71
Gambar 3. 48 Rancangan antarmuka Tampil Kualifikasi.....	72
Gambar 3. 49 Rancangan antarmuka Tambah Kualifikasi	73
Gambar 3. 50 Rancangan antarmuka Tampil Lamar Lowongan Kerja	73
Gambar 3. 51 Rancangan antarmuka Tampil Jadwal Tes.....	74
Gambar 3. 52 Rancangan antarmuka Tambah Jadwal Tes	75
Gambar 3. 53 Rancangan antarmuka Tampil Hasil Seleksi.....	75
Gambar 3. 54 Rancangan antarmuka Tambah Hasil Seleksi	76
Gambar 3. 55 Rancangan antarmuka Validasi Bukti Bayar	77
Gambar 3. 56 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Bukti Bayar	77
Gambar 3. 57 Rancangan antarmuka Registrasi Akun Alumni	78
Gambar 3. 58 Rancangan antarmuka Registrasi Akun Pencari Kerja Umum	79
Gambar 3. 59 Rancangan antarmuka Tambah Sertifikat dan Keahlian	80
Gambar 3. 60 Rancangan antarmuka Tambah Pendidikan	80
Gambar 3. 61 Rancangan antarmuka Tampil Pendidikan Pencari Kerja	81
Gambar 3. 62 Rancangan antarmuka Tampil Kualifikasi dan Jabatan Pencari Kerja.....	82
Gambar 3. 63 Rancangan antarmuka Tampil Jadwal Tes.....	82

Gambar 3. 64	Rancangan antarmuka Unggah Bukti Bayar.....	83
Gambar 3. 65	Rancangan antarmukaTampil Bukti Bayar.....	83
Gambar 3. 66	Rancangan antarmukaTampil Validasi Bukti Bayar	84
Gambar 3. 67	Rancangan antarmukaTampil Hasil Seleksi	84
Gambar 4. 1	Halaman Login Admin	121
Gambar 4. 2	Halaman Menampilkan Data Pegawai	122
Gambar 4. 3	Halaman Menambahkan Data Pegawai	122
Gambar 4. 4	Halaman Menampilkan Data Jurusan.....	123
Gambar 4. 5	Halaman Menampilkan Data Pencaker Umum	123
Gambar 4. 6	Halaman Menampilkan Data Pencaker Alumni	124
Gambar 4. 7	Halaman Menampilkan Data Pendidikan	124
Gambar 4. 8	Halaman Menampilkan Data Keahlian.....	125
Gambar 4. 9	Halaman Menampilkan Data Sertifikat	125
Gambar 4. 10	Halaman Menambahkan Data Perusahaan	126
Gambar 4. 11	Halaman Menambahkan Lowongan Kerja	126
Gambar 4. 12	Halaman Menampilkan Lowongan Kerja.....	127
Gambar 4. 13	Halaman Menambahkan Data Jabatan	127
Gambar 4. 14	Halaman Menampilkan Data Jabatan	128
Gambar 4. 15	Halaman Menambahkan Data Kualifikasi.....	128
Gambar 4. 16	Halaman Menampilkan Data Kualifikasi	129
Gambar 4. 17	Halaman Menambahkan Data Jadwal Tes.....	129
Gambar 4. 18	Halaman Menampilkan Data Kualifikasi	130
Gambar 4. 19	Halaman Menambahkan Data Hasil Seleksi	130
Gambar 4. 20	Halaman Menampilkan Data Hasil Seleksi	131
Gambar 4. 21	Halaman Validasi Akun Pencaker	131
Gambar 4. 22	Halaman Tampil Validasi Akun	132
Gambar 4. 23	Halaman Validasi Bukti Bayar	132
Gambar 4. 24	Halaman Tampil Validasi Bukti Bayar	133
Gambar 4. 25	Halaman Registrasi Akun.....	133
Gambar 4. 26	Halaman Menambahkan Data Sertifikat.....	134
Gambar 4. 27	Halaman Menambahkan Data Keahlian	134
Gambar 4. 28	Halaman Menambahkan Data Pendidikan	135
Gambar 4. 29	Halaman Lamar Lowongan Kerja	135
Gambar 4. 30	Halaman Unggah Bukti Bayar.....	136



DAFTAR TABEL

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i>	14
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	18
Tabel 2. 5 Simbol ERD	23
Tabel 2. 6 Macam-Macam Kardinalitas	24
Tabel 3. 1 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak.....	28
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	29
Tabel 3. 3 Kebutuhan Pengguna.....	36
Tabel 3. 4 Struktur Tabel pegawai.....	57
Tabel 3. 5 Struktur Tabel jabatan	57
Tabel 3. 6 Struktur Tabel jurusan	58
Tabel 3. 7 Struktur Tabel keahlian	58
Tabel 3. 8 Struktur Tabel loker.....	58
Tabel 3. 9 Struktur Tabel pembayaran	59
Tabel 3. 10 Struktur Tabel pencaker.....	59
Tabel 3. 11 Struktur Tabel pencaker_alumni.....	60
Tabel 3. 12 Struktur Tabel pendaftar	60
Tabel 3. 13 Struktur Tabel pendidikan	60
Tabel 3. 14 Struktur Tabel perusahaan	61
Tabel 3. 15 Struktur Tabel seleksi	61
Tabel 3. 16 Struktur Tabel val_pembayaran.....	62
Tabel 3. 17 Skenario Pengujian Tampil Pegawai	86
Tabel 3. 18 Skenario Pengujian Tambah Pegawai	87
Tabel 3. 19 Skenario Pengujian Tampil Jurusan	88
Tabel 3. 20 Skenario Pengujian Tambah Jurusan	89
Tabel 3. 21 Skenario Pengujian Tampil Pencari Kerja.....	90
Tabel 3. 22 Skenario Pengujian Tampil Pendidikan.....	91
Tabel 3. 23 Skenario Pengujian Tampil Keahlian	92
Tabel 3. 24 Skenario Pengujian Tampil Sertifikat.....	93
Tabel 3. 25 Skenario Pengujian Tambah Perusahaan.....	94
Tabel 3. 26 Skenario Pengujian Tambah Loker	95
Tabel 3. 27 Skenario Pengujian Tampil Loker	96
Tabel 3. 28 Skenario Pengujian Tambah Jabatan	97
Tabel 3. 29 Skenario Pengujian Tampil Jabatan.....	98

Tabel 3. 30	Skenario Pengujian Tambah Kualifikasi	99
Tabel 3. 31	Skenario Pengujian Tampil Kualifikasi.....	101
Tabel 3. 32	Skenario Pengujian Tambah Jadwal Tes	102
Tabel 3. 33	Skenario Pengujian Tampil Jadwal Tes.....	103
Tabel 3. 34	Skenario Pengujian Tambah Hasil Seleksi	104
Tabel 3. 35	Skenario Pengujian Tampil Hasil Seleksi	105
Tabel 3. 36	Skenario Pengujian Validasi Akun Pencaker	106
Tabel 3. 37	Skenario Pengujian Tampil Validasi Akun	107
Tabel 3. 38	Skenario Pengujian Validasi Bukti Bayar	108
Tabel 3. 39	Skenario Pengujian Tampil Validasi Bukti Bayar	109
Tabel 3. 40	Skenario Pengujian Registrasi Akun	110
Tabel 3. 41	Skenario Pengujian Tambah Pendidikan	111
Tabel 3. 42	Skenario Pengujian Unggah Bukti Bayar	112
Tabel 4. 1	Pengujian Blackbox.....	136
Tabel 4. 2	Hasil Pengisian Instrument Responden	142
Tabel 4. 3	Skala Likert	145
Tabel 4. 4	Kriteria Skor	145



DAFTAR SINGKATAN

DAFTAR SINGKATAN

BKK	: Bursa Kerja Khusus
SDLC	: <i>Software Development Life Cycle</i>
R&D	: <i>Research and Development</i>
SMTP	: <i>Simple Mail Transfer Protocol</i>
UML	: <i>Unified Modeling Language</i>
OOAD	: <i>Object Oriented Analysis and Design</i>
SQL	: <i>Structured Query Language</i>
GPL	: <i>General Public License</i>
DBMS	: <i>Databases Management System</i>
RDBMS	: <i>Relation Databases Management System</i>
DDL	: <i>Data Definition Language</i>
DML	: <i>Data Manipulation Language</i>
GB	: <i>Giga Byte</i>
TB	: <i>TeraByte</i>
UI	: <i>User Interface</i>



DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	: Surat Observasi
Lampiran B	: Hasil Wawancara
Lampiran C	: Pengujian Fungsional Admin
Lampiran D	: Pengujian Fungsional Petugas Pendaftaran
Lampiran E	: Pengujian Fungsional Petugas Pewawancara
Lampiran F	: Pengujian Fungsional Bendahara
Lampiran G	: Kuisisioner



BAB I
PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi berfungsi dalam memproses, mengolah, menyusun, mendapatkan, menyimpan dan mengubah seluruh data dengan berbagai macam upaya agar bisa memperoleh informasi yang berguna dan berkualitas[1]. Penggunaan teknologi bertujuan agar mempercepat proses serta mempermudah segala aktifitas. Hal ini mendorong berbagai sektor untuk berlomba-lomba dalam pemanfaatan teknologi, salah satunya pada bidang pendidikan. Sekolah merupakan salah satu bidang yang bergerak di sektor pendidikan.

Sekolah SMK YPE Kroya telah memiliki beberapa siswa serta mencetak beberapa alumni yang telah diterima bekerja diberbagai perusahaan. Jumlah lulusan siswa SMK YPE Kroya setiap tahunnya mencapai 300 oang, dari beberapa siswa tesebut terdapat pula siswa/alumni yang sudah bekerja maupun yang belum mendapatkan pekerjaan. Saat ini, pihak sekolah memiliki unit Bursa Kerja Khusus (BKK) yang membantu menjembatani antara perusahaan dengan pencari kerja. Apabila terdapat perusahaan yang memiliki lowongan pekerjaan, maka terlebih dahulu disampaikan kepada pihak BKK yang nantinya diberi tugaskan kepada petugas pendaftaran untuk nantinya diinformasikan kepada pendaftar. Permasing-masing lowongan yang ditawarkan memiliki batasan kuota pendaftar. Apabila kuota yang ditawarkan sedikit, maka akan diprioritaskan kepada alumni SMK YPE Kroya, apabila sebaliknya maka akan dinformasikan secara umum. Hal ini dilakukan untuk memberikan kesempatan yang luas kepada tamatan / lulusan dari SMK agar terserap di duna kerja / dunia industri. Beberapa lowongan yang ditawarkan ada yang bersifat gratis dan berbayar, tergantung perusahaan yang menawarkan. Selanjutnya bagian pendaftaran akan membuatkan formulir pendaftaran dalam bentuk *google form*, yang nantinya akan disebar melalui grup *WhatsApp*, permasing-masing lowongan pekerjaan. Apabila terdapat alumni atau siswa yang berkeinginan mendaftarkan, maka dapat bergabung di group yang telah dibuat sebelumnya untuk melanjutkan pengisian formulir pendaftaran yang telah disediakan. Data yang telah terkumpul, nantinya akan diseleksi oleh petugas pewawancara dengan tujuan, agar data

pelamar yang dikirimkan ke perusahaan sudah sesuai permintaan. Dan apabila terdapat lowongan pekerjaan yang berbayar, siswa atau alumni diharuskan membayarkan sejumlah uang kepada petugas bendahara yang besaran nominalnya ditentukan oleh perusahaan, dan selanjutnya diberikan kwitansi bukti pembayaran. Apabila bukti sudah valid, petugas tersebut akan melakukan proses seleksi pendaftar berdasarkan berkas yang telah dikumpulkan serta disesuaikan dengan permintaan dari perusahaan tersebut. Selanjutnya jika sudah dilakukan penyeleksian, maka data pendaftar akan direkap dan selanjutnya akan diinformasikan kepada perusahaan terkait untuk melanjutkan proses seleksi. Keseluruhan proses seleksi menjadi tanggung jawab perusahaan, sementara BKK hanya menyediakan tempat. Apabila proses seleksi sudah berakhir, hasil seleksi penerimaan calon tenaga kerja nantinya diumumkan oleh BKK melalui grup *WhatsApp* atau dengan menghubungi secara pribadi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan. Permasalahan tersebut yaitu ketika pada proses penyebaran informasi lowongan pekerjaan oleh petugas pendaftaran melalui grup *WhatsApp*, hal ini menimbulkan permasalahan ketika siswa atau alumni tidak mengetahui dikarenakan tidak bergabung pada grup *WhatsApp* sekolah. Permasalahan ini dapat berimbas pada ketidakserapan siswa atau alumni diperusahaan. Permasalahan selanjutnya pada formulir yang dibuat dengan menggunakan bantuan *google form* oleh petugas pendaftaran, hal ini dapat berimbas merugikan siswa atau alumni, apabila terdapat pendaftar yang tidak berasal dari sekolah tersebut tetapi memiliki *link* dikarenakan *google form* tidak memiliki batasan akses terhadap penggunanya, serta dapat menyebabkan redundansi data sehingga data tidak akurat. Pihak BKK juga tidak dapat membatasi penginformasian *link* pendaftaran, apabila memang lowongan pekerjaan hanya dikhususkan untuk alumni, sehingga menyulitkan petugas pewawancara untuk menyeleksi data. Permasalahan selanjutnya yaitu pada formulir pendaftaran yang terpisah-pisah menyesuaikan perusahaan yang memberikan lowongan pekerjaan, dapat menyulitkan pihak BKK ketika akan melakukan pencarian data pendaftar terdahulu dikarenakan banyaknya formulir yang telah dibuat. Dikarenakan telah banyaknya data pendaftaran, apabila dilakukan proses perekapan siswa atau alumni yang telah diterima kerja untuk diserahkan ke Dinas Tenaga Kerja akan mengalami kesulitan, sehingga hal ini dirasa kurang efektif dan efisien.

Oleh karena itu, SMK YPE Kroya membutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan dalam penyampaian informasi tentang Bursa Kerja kepada para alumni maupun siswa. Sistem ini diharapkan dapat membantu petugas penyuluhan untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan pekerjaan, mempermudah pencari kerja mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran, membantu petugas wawancara menyeleksi calon pelamar, membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi, serta pencari kerja mengetahui data tersebut, membantu petugas pendaftaran untuk memberikan batasan kategori pendaftar, dan mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang dapat diambil dari penelitian tentang Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan Studi Kasus di SMK YPE Kroya sebagai berikut:

1.2.1 Tujuan

Tujuan penelitian yang dilakukan dalam Tugas Akhir adalah merancang dan membangun sistem informasi Bursa Kerja Khusus berbasis web pada SMK YPE Kroya untuk memberikan informasi lowongan pekerjaan, pendaftaran pekerjaan, seleksi pekerjaan dan pengumuman hasil seleksi.

1.2.2 Manfaat

Adapun manfaat dari Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Berbasis Web di SMK YPE Kroya :

- a. Membantu petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja.
- b. Mempermudah pencari kerja mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran.
- c. Membantu petugas wawancara menyeleksi calon pelamar.
- d. Membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk mengetahui data tersebut.
- e. Membantu petugas pendaftaran untuk memberikan batasan kategori pendaftar.
- f. Mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimana cara merancang dan membangun Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Berbasis Web untuk memudahkan layanan informasi lowongan pekerjaan, pendaftaran pekejaan, pengolahan data lamaran pekerjaan, seleksi pendafatran serta pengumuman hasil seleksi ?”.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi diatas, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi ini hanya untuk membantu menyalurkan calon tenaga kerja dan informasi lowongan kerja untuk disampaikan kepada alumni dan non alumni bukan untuk merekrut tenaga kerja.
- b. Proses pembayaran yang ada pada sistem ini tidak terkoneksi dengan database bank.
- c. Proses bisnis yang ada pada sistem ini menggunakan tahun 2018.
- d. Pengguna yang berinteraksi dalam sistem informasi ini adalah Admin BKK, Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, Bendahara dan Pencari Kerja.
- e. Kepala sekolah tidak termasuk dalam sistem karena Admin BKK akan melaporankan hasil bursa kerja secara langsung kepada Kepala Sekolah.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Menggunakan metode penelitian Deskriptif yaitu metode yang bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, serta akurat pada fakta dan sifat populasi atau daerah tertentu. Ada dua tahap metodologi penelitian deskriptif yaitu :

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Adapun kegiatan tersebut dilakukan dengan cara :

1. Observasi (Pengamatan)
Penghimpunan data didapat dari kumpulan sumber tertulis dengan mencatat dan membacanya serta mempelajari hal-hal penting yang

berkaitan dengan judul yang dibahas, sehingga didapat bahan data yang menyeluruh serta tepat dengan melakukan riset langsung kepada Bursa Kerja Khusus SMK YPE Kroya.

2. Wawancara (Tanya Jawab)
Penghimpunan data dengan melakukan wawancara dan mengajukan pertanyaan kepada pihak yang terkait dengan Bapak Prida sebagai ketua BKK SMK YPE Kroya.
3. Metode Studi Pustaka
Yaitu dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur-literatur yang bersumber dari internet, teks, jurnal dan bacaan-bacaan.

1.5.2 Tahap pengembangan sistem

Sistem pada Tugas Akhir menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Ian Sommerville metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan pendekatan SDLC (*Software Development Life Cycle*) atau dapat diartikan dengan siklus hidup yang klasik, dimana pendekatan yang dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance* [2]. Berikut adalah tahap-tahap dari metode *Waterfall* :

1. ***Requirement Analysis and Definition***
Requirement Analysis and Definition adalah tahapan penetapan fitur, kendala dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem.
2. ***System and Software Design***
Pada Tahap *System and Software Design* ini akan dibentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan.
3. ***Implementation and Unit Testing***
Dalam tahapan *Implementation and Unit Testing* ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program atau unit program.
4. ***Integration and System Testing***
Dalam tahap *Integration and System Testing* ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan diuji sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada.

5. *Operation and Maintenance*

Dalam tahap *Operation and Maintenance* ini, sistem diinstal dan mulai digunakan. Selain itu juga memperbaiki *error* yang tidak ditemukan pada tahap pembuatan.

Penggunaan metode *Waterfall* pada penelitian ini dikarenakan metode ini memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol serta pengembangan model fase *one by one* sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk sistematika penulisan laporan tugas akhir dengan beberapa sub bab yang akan membahas permasalahan dan diperjelas pada tiap sub bab. Berikut sistematika laporan tugas akhir :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi untuk membuat sistem serta sistematika penulisan laporan tugas akhir

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tinjauan pustaka dan landasan teori yang terdiri dari teori teknologi untuk membangun Sistem Informasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Website.

BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM

Pada bab ini ada beberapa pertimbangan pada saat pembuatan sistem yaitu data penelitian, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang akan dibuat, analisi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras, rancangan antarmuka serta skenario pengujian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan implementasi sistem yang sudah melewati tahap pengujian dan kuisioner yang sudah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian dan saran agar pengembangan sistem selanjutnya lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi sumber-sumber yang dirujuk dalam menuliskan atau menyusun buku Tugas Akhir dalam pembuatan sistem informasi bursa kerja khusus berbasis web.

LAMPIRAN

Lampiran berisi hal-hal yang dirasa perlu dan penting untuk dilampirkan dalam rangka mendukung di dalam membaca dan memahami isi buku Tugas Akhir dalam pembuatan sistem informasi bursa kerja khusus berbasis web.

~~~ Halaman ini sengaja dikosongkan ~~~



BAB II
TINJAUAN PUSTAKA DAN
LANDASAN TEORI

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berikut beberapa penelitian mengenai bursa kerja khusus diantaranya adalah penelitian dengan judul “ *Pengembangan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (BKK) Berbasis Web dengan PHP dan MySQL di SMK Negeri 2 Wonosari* “ pada tahun 2017. Dari penelitian milik David hasil yang didapatkan adalah mengatasi penyaluran informasi lowongan kerja yang belum terpusat dengan sistem informasi BKK yang berbasis web. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development (R&D)* dengan *framework* Laravel. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat yaitu penelitian ini tidak menginformasikan hasil tes kepada pelamar[3].

Penelitian serupa dilakukan dengan judul “*Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya SMK Negeri 2 Banyumas*”. Sistem informasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan berbasis web. Hasil dari penelitian ini adalah membuat sistem pendaftaran yang tadinya dilakukan secara manual, yang menghabiskan banyak waktu dan jarak tempuh menuju kantor BKK menjadi pendaftaran dengan sistem. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *SDLC (Software Development Life Cycle)* dengan model *Waterfall* yaitu analisa, rancangan, pengkodean, dan implementasi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dibuat yaitu pada sistem ini tidak terdapat fitur kontrol untuk mengelola pembagian kuota pendaftar[4].

Penelitian lainnya dengan judul “*Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Peningkatan Kinerja Unit Bursa Kerja Khusus SMK Negeri 1 Tanjung Raya*. Penelitian yang menghasilkan peningkatan kinerja pada unit BKK berjalan lebih baik karena adanya sistem informasi untuk peningkatan kinerja unit BKK. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Sistem Development Life Cycle (SDLC)*. Perbedaan penelitian ini

dengan penelitian yang akan dibuat yaitu pada sistem ini tidak menginformasikan hasil tes kepada pelamar[5].

Penelitian ini bermaksud membangun sebuah sistem informasi Bursa Kerja Kusus berbasis web di SMK YPE Kroya. Sistem informasi Bursa Kerja Kusus berbasis web di SMK YPE Kroya menggunakan bahasa pemrograman PHP, Native dan database MySQL. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan perangkat lunak dengan model *waterfall*. Kelebihan sistem yang akan dibuat dengan penelitian sebelumnya yaitu tersedianya fitur untuk validasi terhadap pencari kerja, sehingga dimungkinkan data pelamar yang dimasukkan merupakan data yang valid. Selain itu, penelitian ini menginformasikan hasil tes kepada pelamar. Kelebihan selanjutnya, penelitian ini terdapat fitur kontrol untuk mengelola pembagian kuota pendaftar.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori berisi hal-hal atau teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup permasalahan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dibuat oleh manusia, yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai instruksi, dan mengeluarkan hasilnya. Model dasar sistem menghendaki agar masukan, pengolahan, dan keluaran tiba pada saat bersamaan, yang sebaiknya sesuai untuk sistem pengolahan informasi yang paling sederhana, di mana semua masukan tersebut tiba pada saat bersamaan, meskipun hal tersebut jarang terjadi. Fungsi pengolahan informasi sering membutuhkan data yang telah dikumpulkan dan diolah dalam periode waktu sebelumnya. Oleh karena itu ditambahkan sebuah penyimpanan data file (data file *storage*) ke dalam model sistem informasi. Dengan

demikian, kegiatan pengolahan 9 tersedia baik bagi data baru maupun data yang telah dikumpulkan dan disimpan sebelumnya[6].

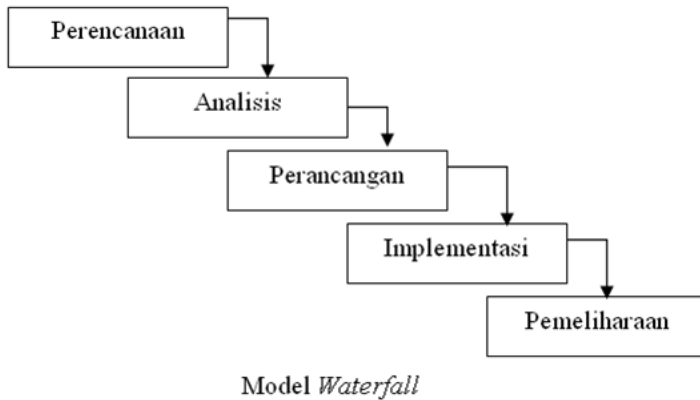
2.2.2 Rekayasa Web

Rekayasa Web merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak yang bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin[13].

Berikut adalah metode dan *tools* yang digunakan :

1. Metode

Metode dapat diartikan sebagai menyediakan cara bagaimana secara teknis membangun perangkat lunak yang harus berada pada sebuah komitmen dasar menuju kualitas. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut[2]. Metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Pemodelan *waterfall*

Adapun tahap-tahapnya yaitu :

- a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.
- b. Desain atau Perancangan Sistem
Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam perancangan sistem perangkat keras dan perangkat lunak. Pada tahap ini, hasil analisa kebutuhan perangkat lunak pada sistem ini akan dideskripsikan ke dalam beberapa diagram, antara lain *use case diagram*, *sequence diagram*, dan *flowchart*.
- c. Penulisan Kode Program
Desain atau perancangan sistem harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Pada tahap ini, hasil desain diimplementasikan ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh komputer agar program komputer sesuai dengan hasil desain yang telah dibuat.
- d. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
- e. Pemeliharaan
Pemeliharaan mencakup koreksi dari tahap sebelumnya, perbaikan, atau implementasi dari persyaratan-persyaratan baru yang ditambahkan, tetapi tidak untuk membuat program perangkat lunak yang baru.

Terkait dengan pengujian program, pengujian yang akan digunakan adalah pengujian *black-box*. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan rekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black-box*

bukan merupakan alternatif dari teknik *white-box*, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode *white-box*. Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut [14] :

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,
2. Kesalahan *interface*,
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal,
4. Kesalahan kinerja,
5. Inisialisasi dan kesalahan terminal.

Tidak seperti pengujian *white-box*, yang dilakukan pada saat awal proses pengujian, pengujian *black-box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena pengujian *black-box* memperhatikan struktur kontrol, maka perhatian berfokus pada domain informasi.

Pengujian di desain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut[15].

1. Bagaimana validitas fungsional diuji?
2. Kelas *input* apa yang akan *test case* menjadi baik?
3. Apakah sistem sangat sensitif terhadap harga *input* tertentu?
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi?
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolelir oleh sistem?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadap operasi sistem?

Pengujian *black-box* ini terdapat beberapa proses. Proses-proses yang ada dalam pengujian ini diantaranya :

- a. Menganalisa kebutuhan dan spesifikasi dari perangkat lunak.
- b. Pemilihan jenis *input* yang memungkinkan menghasilkan *output* dengan benar serta jenis *input* yang memungkinkan *output* salah pada perangkat lunak yang sedang diuji.
- c. Menentukan *output* untuk satu jenis *input*.
- d. Pengujian dilakukan dengan *input-input* yang telah benar-benar diseleksi.
- e. Melakukan pengujian

Perbandingan *output* yang dihasilkan dengan *output* yang diharapkan. Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan[7].

2. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah hasil kerja dari konsorium berbagai organisasi yang berhasil dijadikan sebagai standar baku dalam *Object Oriented Analysis* dan *Design (OOAD)*. Macam-macam dari *Unified Modeling Language (UML)* antara lain : *use case diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*[16].

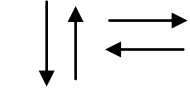
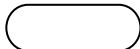
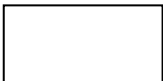
a. *Flowchart*

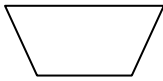

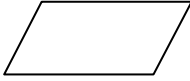

Flowchart adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir (*flowchart*) digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi[10]. Ada beberapa jenis-jenis *flowchart* diantaranya :

- A. Bagan alir sistem (*system flowchart*)
- B. Bagan alir dokumen (*document flowchart*)
- C. Bagan alir skematik (*schematic flowchart*)
- D. Bagan alir program (*program flowchart*)
- E. Bagan alir proses (*process flowchart*)

Simbol-simbol dalam *flowchart* dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Table 2. 1 Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1	 <p>Flow Direction Symbol</p>	Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga <i>connecting line</i> .
2	 <p>Terminator Symbol</p>	Yaitu simbol untuk permulaan (<i>start</i>) atau akhir (<i>end</i>) dari suatu kegiatan.
3	 <p>Processing Symbol</p>	Yaitu simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.








4	 Manual Operation Symbol	Yaitu simbol yang menunjukkan pengolahan data yang tidak dilakukan oleh komputer.
5	 Decision Symbol	Yaitu simbol untuk pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
5	 Input-Output Symbol	Yaitu simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dari jenis peralatannya.
6	 Document Symbol	Yaitu simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

b. Use Case

Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. *Use Case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem tersebut *scenario* sedangkan pengguna disebut *actor*. *Actor* adalah sebuah peran yang biasa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem. Model *use case* adalah bagian dari model *requirement*. Definisi lain *use case* adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*. *Use case* dibuat berdasarkan keperluan *actor*.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Use Case* adalah kontruks untuk mendeskripsikan bagaimana sistem akan terlihat dimata pengguna potensial yang terdiri dari sekumpulan *scenario* dan *actor*. Sedangkan *use case* diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta analis dan klien[17]. Simbol *Use Case* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

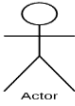

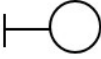



No.	Simbol	Nama Simbol dan Keterangan
1.		<i>Actor</i> , Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i> , Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3.		<i>Generalization</i> , Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4.		<i>Include</i> , Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5.		<i>Extend</i> , Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6.		<i>Association</i> , yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
8.		<i>Use Case</i> , Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah *scenario*. Diagram ini menunjukkan sejumlah obyek dan *message* yang diletakan antara obyek-obyek didalam *use case*.

Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. *Message* diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan *progress vertical*. *Sequence Diagram* menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara obyek[18]. Simbol-simbol yang dipakai dalam pembuatan *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

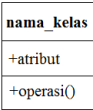

No	Gambar	Nama Gambar	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menggambar orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2.		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
3.		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari <i>form</i>
4.		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara <i>boundary</i> dengan tabel
5.		<i>A Focus of Control & A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i>
6.		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengiriman Pesan




d. *Class Diagram*

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas. Sedangkan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas[19]. Diagram kelas dibuat agar *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Class diagram membantu dalam visualisasi struktur kelas – kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak. *Class diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap – tiap kelas di dalam model desain (dalam *logical view*) dari suatu sistem. Selama proses analisis, *class diagram* memperlihatkan aturan – aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama proses analisis, *class diagram* memperlihatkan aturan – aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap *decian*, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat[20]. Berikut beberapa simbol dari *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 :

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Kelas	Kelas pada struktur sistem.
2.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

3.		Asosiasi berarah/ <i>Directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
4.		Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi- spesialisasi (umum khusus).
5.		Kebergantungan <i>/ Dependency</i>	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.

2.2.3 Pemrograman Berorientasi Objek

Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan proyek yang berisi data dan operasi yang diperlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis[21].

Sistem berorientasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus menjadi kelompok data dan fungsi. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut, sifat, komponen lainnya, dan dapat berinteraksi satu sama lain. Berikut komponennya :

a. Kelas (*class*)

Kelas adalah kumpulan objek – objek dengan karakteristik yang sama. Sebuah kelas akan mempunyai sifat (atribut), kelakuan (operasi/metode), hubungan (*relationship*) dan arti. Suatu kelas dapat diturunkan dan kelas yang lain, dimana atribut dan kelas semula dapat diwariskan ke kelas yang baru. Secara teknis, kelas adalah

sebuah struktur tertentu dalam pembuatan perangkat lunak. Kelas merupakan bentuk struktur pada kode program yang menggunakan metodologi berorientasi objek.

b. Objek (*object*)

Objek adalah abstraksi dan sesuatu yang mewakili dunia nyata seperti benda, manusia, satuan organisasi, tempat, kejadian, struktur, status, atau hal – hal lain yang bersifat abstrak. Objek merupakan suatu entitas yang mampu menyimpan informasi (status) dan mempunyai operasi (kelakuan) yang dapat diterapkan atau dapat berpengaruh pada status objeknya. Secara teknis, sebuah objek saat program dieksekusi maka akan dibuat sebuah objek.

c. Metode (*method*)

Operasi atau metode atau *method* pada sebuah kelas hampir sama dengan fungsi atau prosedur pada metodologi struktural. Sebuah kelas boleh memiliki lebih dari satu metode atau operasi. Metode atau operasi yang berfungsi untuk memanipulasi objek itu sendiri. Operasi atau metode merupakan fungsi atau transformasi yang dapat dilakukan terhadap objek atau dilakukan oleh objek. Metode atau operasi dapat berasal dari *event*, aktivitas atau aksi keadaan, fungsi atau kelakuan dunia nyata. Contoh metode atau operasi misalnya *read*, *write*, *move*, *copy*, dan sebagainya. Kelas sebaiknya memiliki metode *get* dan *set* untuk setiap atribut agar konsep enkapsulasi tetap terjaga. Metode *get* digunakan untuk memberikan akses kelas lain dalam mengakses atribut, dan *set* adalah metode yang digunakan untuk mengisi atribut, agar kelas lain tidak mengakses atribut secara langsung.

d. Atribut (*attribute*)

Atribut dari sebuah kelas adalah *variable global* yang dimiliki sebuah kelas. Atribut dapat berupa nilai atau elemen – elemen data yang dimiliki oleh objek dalam kelas objek. Atribut dipunyai secara individual oleh sebuah objek, misalnya berat, jenis, nama, dan sebagainya. Atribut sebaiknya bersifat privasi untuk menjaga konsep enkapsulasi.

e. Pewarisan (*inheritance*)

Mekanisme yang memungkinkan satu objek mewarisi sebagian atau seluruh definisi dan objek lain sebagai bagian dan dirinya.

f. Antarmuka (*interface*)

Antarmuka sangat mirip dengan kelas, tapi tanpa atribut kelas dan memiliki metode yang dideklarasikan tanpa isi. Deklarasi metode pada sebuah *interface* dapat diimplementasikan oleh kelas lain. Sebuah kelas dapat mengimplementasikan lebih dari satu antarmuka dimana kelas ini akan mendeklarasikan metode pada antarmuka yang dibutuhkan oleh kelas itu sekaligus mendefinisikan isinya pada kode - kode program kelas itu.

g. Polimorfisme

Kemampuan suatu objek untuk digunakan di banyak tujuan yang berbeda dengan nama yang sama sehingga menghemat baris program.[buku pbo]

2.2.4 Basis Data

Basis data adalah kumpulan file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file lain sehingga membentuk satu bangun data untuk penginformasikan suatu perusahaan instansi, dalam bahasan tertentu [22].

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi *user* serta menggunakan perintah standar *Structured Query Language (SQL)*. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* dan *Shareware*. MySQL yang biasa kita gunakan adalah *MySQL Free Software I* yang berada dibawah Lisensi *General Public License (GPL)*. MySQL juga dapat didefinisikan sebagai sebuah database server, dapat juga berpersion sebagai *client* sehingga sering disebut *database client / server* yang *open source* dengan kemampuan dapat berjalan baik di Operasi Sistem maupun dengan *Platform Windows* maupun *Linux*[23].

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang pada saat itu bernama TeX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995. MySQL sudah ada sejak 1979. MySQL termasuk jenis *Relation Database Management System (RDBMS)* digunakan oleh banyak portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs *web*. Kepopuleran MySQL dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan-

perusahaan skala menengah dan kecil. Istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam MySQL. Sebuah basis data yang terdapat pada MySQL mengandung satu atau beberapa tabel yang terdiri dari sejumlah baris dan kolom[24].

MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah suatu bahasa (*language*) yang digunakan untuk mengakses data di dalam sebuah *database* relasional. *SQL* sering juga disebut dengan istilah *query*, dan bahasa *SQL* secara praktiknya digunakan sebagai bahasa standar untuk manajemen *database* relasional. Hingga saat ini hampir seluruh *server database* atau *software database* mengenal dan mengerti bahasa *SQL*. Dalam penggunaan *SQL* terdapat beberapa perintah yang berguna untuk mengakses dan manajemen data yang terdapat dalam *database*. Secara garis besar, *SQL Server* mempunyai 3 (Tiga) jenis perintah *SQL* yaitu [25]:

1.) *Data Definition Language (DDL)*

DDL adalah sub perintah dari bahasa SQL yang digunakan untuk membangun kerangka sebuah *database*, dalam hal ini *database* dan *table*. Terdapat tiga perintah penting dalam DDL, yaitu [26]:

- a.) *CREATE*: perintah ini digunakan untuk membuat, termasuk di dalamnya membuat *database baru*, tabel baru *view* baru, dan kolom baru. Contoh: *CREATE DATABASE nama_database*.
- b.) *ALTER*: perintah *ALTER* berfungsi untuk mengubah struktur tabel yang telah dibuat. Mencakup di dalamnya mengubah nama tabel, menambah kolom, mengubah kolom, menghapus kolom, dan memberikan atribut pada kolom. Contoh: *ALTER TABLE nama_tabel ADD nama_kolom datatype*.
- c.) *DROP*: perintah *DROP* berfungsi untuk menghapus *database* atau tabel. Contoh: *DROP DATABASE nama_database*.

2.) *Data Manipulation Language (DML)*

DML adalah sub perintah dari bahasa SQL yang digunakan untuk memanipulasi data dalam *database* yang telah dibuat. Terdapat 4 (Empat) perintah penting dalam DML, yaitu[27] :

- a.) *INSERT*: perintah ini digunakan untuk memasukkan data baru ke dalam sebuah tabel. Perintah ini tentu saja bisa dijalankan ketika *database* dan tabel sudah dibuat. Contoh: *INSERT INTO nama_tabel VALUES (data1, data2, dst...)*;

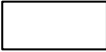

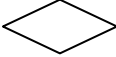

- b.) *SELECT*: perintah ini digunakan untuk mengambil dan menampilkan data dari tabel atau bahkan dari beberapa tabel dengan penggunaan relasi. Contoh: *SELECT* nama_kolom1, nama_kolom2 *FROM* nama_tabel;
- c.) *UPDATE*: perintah update digunakan untuk memperbaharui data pada sebuah tabel. Contoh: *UPDATE* nama_tabel *SET* kolom1=data1, kolom2=data2,... *WHERE* kolom=data;
- d.) *DELETE*: perintah *delete* digunakan untuk menghapus data dari sebuah tabel. Contoh: *DELETE FROM* nama_tabel *WHERE* kolom=data;

2.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah suatu rancangan atau bentuk hubungan suatu kegiatan di dalam sistem yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi di dalam proses tersebut. ERD adalah suatu pemodelan dari basis data relasional yang didasarkan atas persepsi di dalam dunia nyata, dunia ini senantiasa terdiri dari sekumpulan objek yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Suatu objek disebut *entity* dan hubpeungan yang dimilikinya disebut *relationship*. Suatu *entity* bersifat unik dan memiliki atribut sebagai pembeda dengan entity lainnya [17].

Berikut merupakan simbol-simbol dari ERD dapat dilihat pada tabel 2.5:



Tabel 2.5 Simbol ERD

No.	Nama	Simbol	Keterangan Fungsi
1.	Entitas		Persegi panjang menyatakan himpunan entitas adalah orang, kejadian, atau berada.
2.	Atribut		Atribut merupakan informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
3.	Relasi		Belah ketupat menyatakan himpunan relasi merupakan hubungan antar entitas.
4.	Link		Garis penghubung antara himpunan, relasi, dan himpunan entitas dengan

			atributnya
--	--	--	------------

ERD memiliki derajat relasi atau biasa disebut kardinalitas. Kardinalitas menjelaskan batasan jumlah keterhubungan satu entity dengan entity lainnya. Berikut simbol kardinalitas pada tabel 2.6.

Tabel 2. 6 Macam-Macam *Kardinalitas*

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Relasi Satu ke Satu (<i>One to One</i>)	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap himpunan entitas berhubungan dengan tepat satu himpunan entitas lainnya
2.		Relasi Satu ke Banyak (<i>One to Many</i>)	Relasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara entitas pertama dengan entitas kedua adalah satu banding banyak, begitu pula sebaliknya
3.		Relasi Banyak ke Banyak (<i>Banyak to Many</i>)	Relasi yang menunjukkan bahwa setiap himpunan entitas boleh berhubungan dengan banyak himpunan entitas lainnya dan sebaliknya

2.2.6 Bursa Kerja

Bursa kerja adalah suatu lembaga yang mempunyai fungsi untuk merekrut tenaga kerja baru dan kemudian disalurkan atau ditempatkan ke dunia kerja atau dunia industri sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati sebelumnya. Penyelenggaraan bursa kerja merupakan upaya untuk mendekatkan antara peluang kerja yang ada dengan sumber daya manusia yang tersedia. Hal ini sama halnya dengan yang dikemukakan oleh Kementerian Transmigrasi bahwa “Bursa Kerja adalah lembaga yang menjalankan fungsi penempatan untuk mempertemukan antara pencari kerja dengan pekerjaan baik dalam hubungan kerja maupun diluar hubungan. Satuan Pendidikan Tinggi dan di Lembaga kerja, pendaftaran pencari kerja, memberi penyuluhan dan bimbingan jabatan serta penyaluran dan penempatan pencari kerja[10].

2.2.7 PHP Mailer

PHP *Mailer* merupakan salah satu library yang disediakan dan bersifat free. Library ini dapat dijalankan di berbagai macam framework PHP, Library ini memungkinkan user dapat memanfaatkan *e-mail* sebagai media interaksi anatar user dengan sistem[11].

PHP *Mailer* adalah salah satu library PHP open source yang digunakan untuk mengirim *e-mail* dari localhost. PHP *Mailer* dapat menjalankan fungsinya sebagai *e-mail* jika kita mensupportnya dengan *Simple Mail Transfer Protocol* (SMTP). SMTP adalah suatu protocol yang diperlukan untuk mengirim dan menerima *e-mail*. Karena itulah kita harus menggunakan SMTP sebagai layanan mengirim *e-mail*. Layanan ini dapat digunakan untuk keperluan seperti memverifikasi *e-mail*, contohnya ketika mendaftarkan di Twitter atau Facebook. Setelah mendaftar maka kita diharuskan membuka *e-mail* dan memverifikasi[12].

PHP *Mailer* dapat digunakan sebagai notifikasi saat ada lowongan pekerjaan masuk untuk para pencari kerja, sehingga pencari kerja dapat mengetahui jika ada informasi lowongan pekerjaan lagi. PHP *Mailer* digunakan juga sebagai notifikasi jika pengguna sistem sudah aktivasi akun sehingga pengguna sistem dapat mengetahui jika ada balasan pesan yang masuk.



BAB III
METODOLOGI DAN
PERANCANGAN SISTEM

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi kebutuhan diartikan sebagai spesifikasi yang rinci terkait hal tertentu yang akan dilakukan oleh sistem, spesifikasi ini sekaligus dipakai untuk membuat kesepakatan antara *developer* dan pengguna sistem[28]. Berikut merupakan beberapa analisis kebutuhan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus berbasis *web*.

3.1.1 Bahan Penelitian

Bahan penelitian untuk mengembangkan penelitian yang berjudul sistem informasi Bursa Kerja Khusus berbasis *Web* sebagai berikut :

1. Data Primer

Data primer adalah data berupa proses yang akan dilakukan oleh sistem. Untuk memperoleh data tersebut, penulis melakukan observasi dengan mengadakan penelitian dan mempelajari secara langsung ke objek penelitian yaitu SMK YPE Kroya. Adapun data yang diperoleh yaitu data struktur organisasi BKK, data uraian tugas pengurus BKK, dan data contoh *form* pendaftaran lowongan kerja.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data tambahan yang mendukung proses berjalannya sistem, data sekunder yang dibutuhkan dalam mengembangkan sistem ini wawancara, kajian pustaka berupa buku, jurnal penelitian dan internet.

3.1.2 Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak

Kebutuhan antarmuka perangkat lunak untuk mengembangkan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus berbasis *Web* dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kebutuhan Antarmuka Perangkat Lunak

No.	Nama Perangkat Lunak	Fungsi
1.	<i>Microsoft Windows 7 Ultimate 64 bit</i>	Merupakan sistem operasi untuk menjalankan sistem informasi ini.
2.	<i>Sublime Text 3</i>	Merupakan program <i>editor</i> untuk membuat dan mendesain sistem informasi ini.
3.	<i>MySql version 5.0.12</i>	Merupakan database <i>server</i> yang digunakan untuk mengolah data sistem penjualan.
4.	<i>Visual paradigm versi 12.1</i>	Untuk membuat UML
5.	<i>XAMPP versi 3.3.0</i>	Untuk DBMS (<i>Database Management System</i>)
6.	<i>Microsoft Office Word 2010</i>	Membuat dokumentasi penelitian
7.	<i>Google Chrome versi 109.0.5414.120</i>	Merupakan salah satu <i>web browser</i> untuk menampilkan informasi atau halaman <i>web</i> dari <i>web server</i>
8.	<i>Balsamic mockup versi 4.6.5</i>	Untuk membuat desain <i>user interface</i>
9.	<i>Apache versi 2.4.49</i>	<i>Web server</i>
10.	<i>PHP versi 7.3.31</i>	<i>Bahasa pemrograman yang digunakan.</i>
11.	<i>Visio 2007</i>	Untuk membuat <i>Flowchart</i> dan <i>UML</i>

3.1.3 Analisis Kebutuhan Antarmuka Perangkat Keras

Kebutuhan antarmuka perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah seperangkat laptop dengan spesifikasi processor Intel i3, dengan RAM 4 GB dan hardisk 500 GB. Kebutuhan perangkat keras dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras

No.	Kebutuhan Perangkat Keras	Fungsi
1.	Processor Intel (R) Core (TM) i3-2350M CPU @ 2.30 GHz	Memberikan perintah pada komputer
2.	RAM 4,00 GB	Sebagai memori penyimpanan internal yang bersifat sementara
3.	Harddisk 1 TB	Sebagai memori penyimpanan internal yang bersifat permanen
4.	VGA Intel (R) HD Graphics 3000	Sebagai pemrosesan informasi grafis pada komputer yang mengatur tampilan pada layar

3.1.4 Jalan Penelitian

Jalan penelitian pada sistem informasi bimbingan dan konseling berbasis *web* menggunakan pemodelan *waterfall*, tahap-tahap dari *waterfall* bisa dilihat pada Gambar 2.1.

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan adalah tahap untuk menganalisa masalah yang ada dengan melakukan observasi dan wawancara dengan user sistem. Penulis mengamati proses pelamaran lowongan kerja oleh pencari kerja di SMK YPE Kroya. Dalam melakukan analisis, penulis juga melakukan pengumpulan data baik melalui pustaka maupun berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan. Pada proses ini penulis melakukan :

a. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang relevan untuk membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada dan juga untuk melengkapi data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. Studi Lapangan

Dalam studi lapangan penulis melakukan kunjungan ke SMK YPE Kroya dan mengumpulkan data secara langsung kemudian melakukan wawancara dengan ketua BKK. Penulis mencari tahu proses bursa kerja khusus yang sedang berjalan disana. Kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian yaitu mengumpulkan data yang akan digunakan pada sistem yang akan dipakai.

2. Desain Sistem

Setelah melakukan tahap analisa kebutuhan, langkah berikutnya melakukan tahap desain sistem yang akan dikembangkan dengan menerjemahkan data yang dianalisa dalam bentuk *flowchart*, *use case diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Tahap penulisan kode program dilakukan setelah selesai mendesain sistem. Langkah berikutnya melakukan tahap penulisan kode program/*script* ke dalam bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

4. Pengujian Program

Kode program yang telah dituliskan diuji pada tahap pengujian program. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap pengujian, metode yang digunakan adalah metode pengujian *black-box*. Metode ini dipilih dengan alasan pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang akan dikembangkan.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Setelah selesai dilakukan pengujian, tahap yang dilakukan selanjutnya adalah tahap penerapan sistem informasi bimbingan dan konseling berbasis *web* secara keseluruhan disertai dengan pemeliharaan dan perbaikan program.

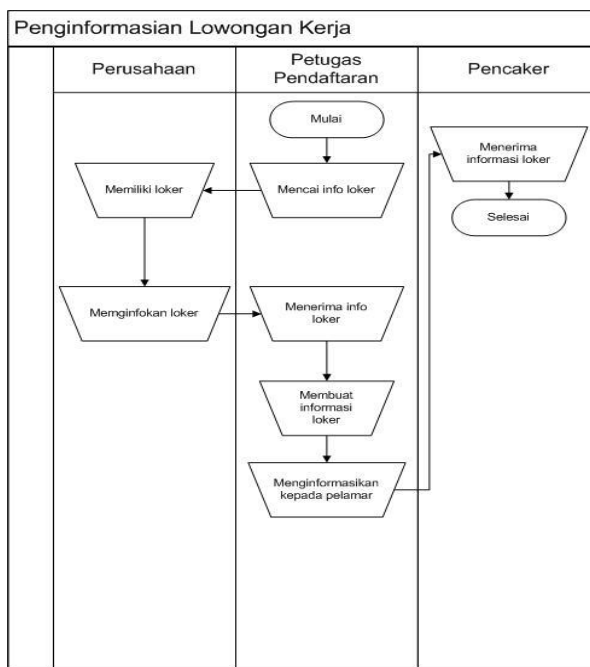
3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Analisis sistem yang sedang berjalan

Flowchart sistem yang sedang berjalan pada sistem yang akan dikembangkan terdiri dari proses penginformasian dan pendaftaran lowongan kerja.

1. *Flowchart* proses penginformasian lowongan kerja.

Rancang *flowchart* pada Gambar 3.1 menggambarkan alur proses penginformasian lowongan kerja.



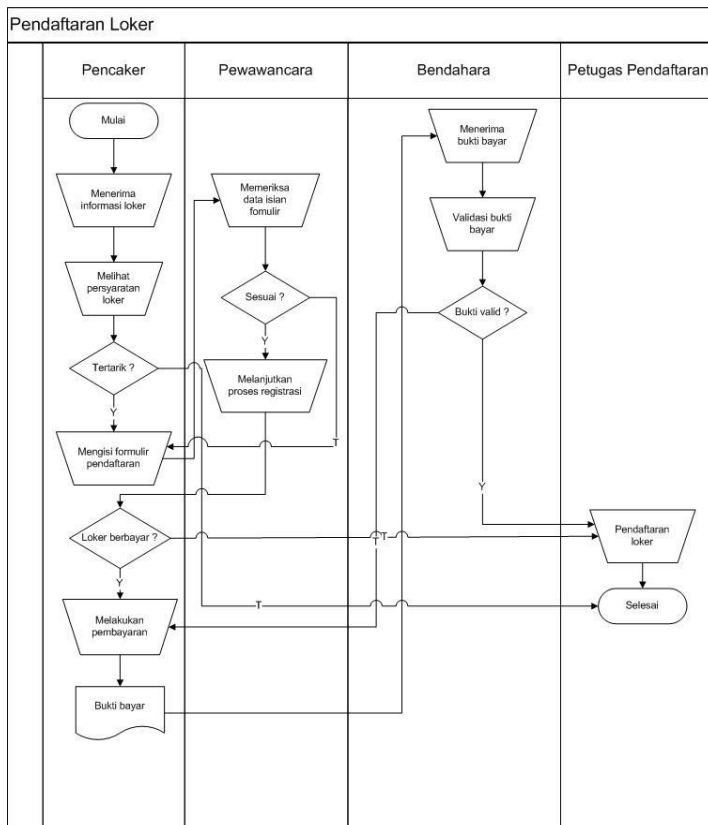
Gambar 3. 1 Flowchart alur proses penginformasian lowongan kerja

Proses penginformasian lowongan kerja dimulai dari Petugas Pendaftaran menanyakan dan mencari info lowongan kerja kemudian Perusahaan yang memiliki loker memberikan informasi terkait lowongan kerja kepada Petugas Pendaftaran. Informasi terkait lowongan kerja

diterima oleh Petugas Pendaftaran kemudian Petugas Pendaftaran membuat informasi terkait loker untuk disebarluaskan kepada pencari kerja melalui sosial media seperti instagram dan *facebook*. Setelah itu pencari kerja dapat melihat informasi terkait lowongan kerja seperti kualifikasi, jabatan, dan persyaratan untuk mendaftar loker. Proses penginformasian lowongan kerja selesai.

2. *Flowchart* proses penginformasian lowongan kerja.

Rancang *flowchart* pada Gambar 3.2 menggambarkan alur proses pendaftaran lowongan kerja.



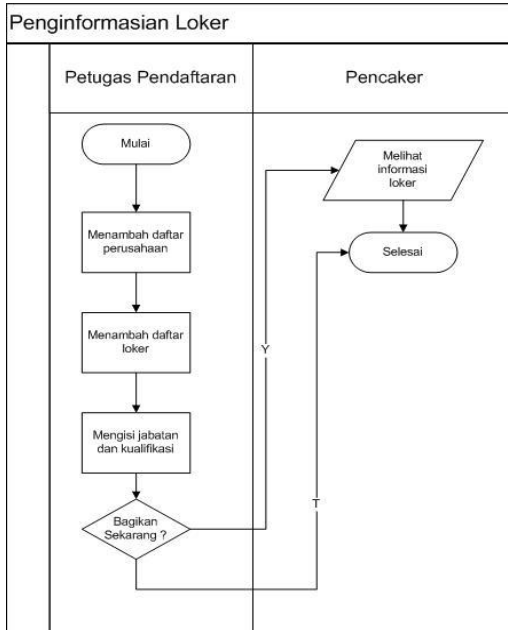
Gambar 3. 2 Flowchart alur proses pendaftaran lowongan kerja.

Proses pendaftaran lowongan kerja dimulai dari Pencari Kerja menerima informasi loker yang di sebarluaskan melalui sosial media kemudian melihat persyaratan lowongan kerja. Apabila pencari kerja tertarik untuk mendaftar maka nantinya akan diarahkan untuk dapat mengisi formulir pendaftaran yang disediakan oleh pihak BKK. Jika tidak tertarik untuk mendaftar maka proses selesai. Setelah pencari kerja mengisi formulir pendaftaran maka nantinya data tersebut akan diserahkan ke Petugas Pewawancara untuk dicek apakah data isian formulir yang dimasukkan oleh Pencari Kerja sesuai atau tidak. Jika tidak sesuai maka akan diarahkan untuk mengisi formulir pendaftaran lagi, kalau sudah sesuai maka melanjutkan proses registrasi. Apabila loker tersebut berbayar maka Pencari Kerja harus melakukan pembayaran terlebih dahulu serta menyertakan bukti bayar yang nantinya akan diserahkan kepada Bendahara. Kemudian bukti bayar tersebut akan dicek oleh Bendahara apakah valid atau tidak. Jika valid maka pencari kerja akan diarahkan ke pendaftaran loker oleh Petugas Pewawancara. Apabila lowongan kerja tersebut tidak berbayar maka prosesnya sama. Proses pendafatran lowongan kerja selesai.

3.2.2 Sistem yang akan dikembangkan

1. *Flowchart* proses penginformasian lowongan kerja melalui *web*

Rancang *flowchart* pada Gambar 3.3 menggambarkan alur proses penginformasian lowongan kerja melalui *web*.

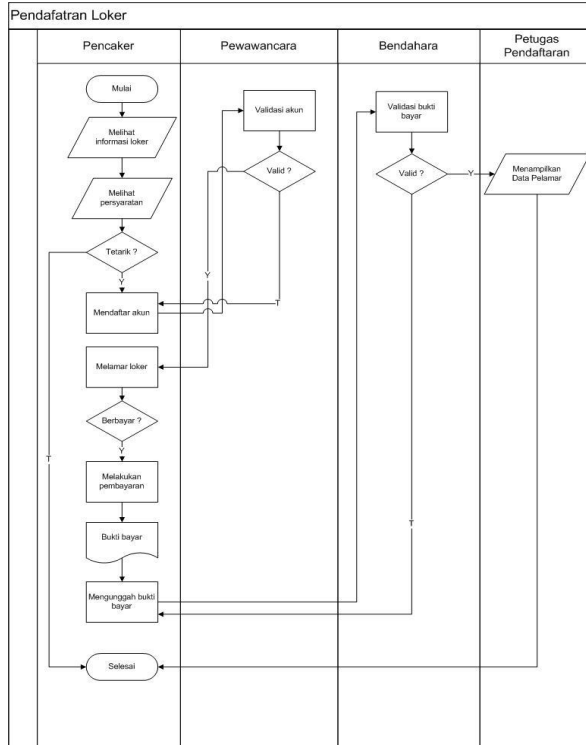


Gambar 3. 3 Flowchart alur proses penginformasian lowongan kerja melalui web

Proses penginformasian lowongan kerja dimulai dari Petugas Pendaftaran menambah daftar perusahaan yang memiliki lowongan kerja kemudian menyertakann informasi terkait jabatan dan kualifikasi dan membagikannya ke web BKK SMK YPE Kroya. Kemudian nanti Pencari Kerja dapat melihat informasi terkait loker di web. Proses selesai.

2. **Flowchart** proses pendaftaran lowongan kerja melalui web.

Rancang *flowchart* pada Gambar 3.4 menggambarkan alur proses pendaftaran lowongan kerja melalui web.



Gambar 3. 4 Flowchart alur proses pendaftaran lowongan kerja melalui web

Proses dimulai dari Pencari Kerja yang melihat informasi terkait lowongan kerja yang dibagikan oleh Petugas Pendaftaran kemudian melihat persyaratan. Apabila tertarik untuk mendaftar maka langkah pertama Pencari Kerja mendaftar akun melalui web kemudian nantinya data Pencari Kerja akan divalidasi oleh Petugas Pewawancara. Jika sudah valid maka nantinya Pencari Kerja sudah dapat melamar lowongan kerja. Jika belum valid maka tidak dapat melanjutkan untuk

melamar lowongan kerja. Setelah melamar lowongan kerja nantinya ada loker yang berbayar dan tidak berbayar. Apabila loker berbayar maka Pencari Kerja harus melakukan pembayaran dan mengunggah bukti bayar melalui web yang nantinya bukti bayar tersebut akan divalidasi oleh Bendahara. Apabila bukti bayar sudah divalidasi oleh Bendahara maka nantinya Petugas Pendaftaran sudah dapat melihat data pelamar. Jika bukti bayar tidak valid maka tidak bisa lanjut ke proses selanjutnya. Proses selesai.

3.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan pihak-pihak yang terlibat dalam penggunaan sistem, maka akan dibagi menjadi beberapa fungsi utamanya sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Sistem yang dirancang akan digunakan oleh 5 user yang dapat dilihat pada Tabel 3.3

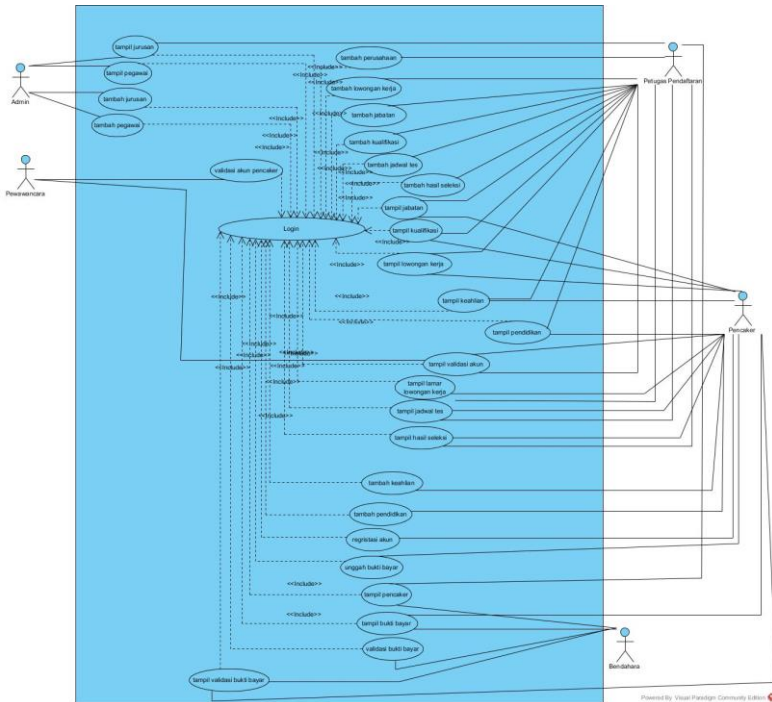
Tabel 3. 3 Kebutuhan Pengguna

No	User	Hak akses
1.	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah data pegawai 2. Menampilkan data pegawai 3. Menambah data jurusan 4. Melihat data jurusan
2.	Petugas Pendaftaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan data pencari kerja 2. Menampilkan data pendidikan pencari kerja 3. Menampilkan keahlian pencari kerja 4. Menampilkan sertifikat pencari kerja 5. Menampilkan jurusan pencari kerja 6. Menambah daftar perusahaan yang sedang membuka lowongan kerja 7. Menampilkan daftar perusahaan yang sedang membuka lowongan kerja 8. Menampilkan data yang sudah divalidasi 9. Memasukkan daftar jabatan 10. Menampilkan daftar jabatan 11. Menambah daftar kualifikasi

		<ol style="list-style-type: none"> 12. Menampilkan daftar kualifikasi 13. Menampilkan daftar pencaker yang melamar lowongan kerja 14. Menambah jadwal tes / seleksi 15. Menampilkan jadwal tes / seleksi 16. Mengumumkan hasil seleksi 17. Menampilkan hasil seleksi
3.	Petugas Pewawancara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memvalidasi akun pencari kerja 2. Menampilkan validasi akun pencari kerja
4.	Bendahara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menampilkan data pencari kerja 2. Memvalidasi bukti bayar 3. Menampilkan bukti bayar 4. Menampilkan validasi bukti bayar
5.	Pencari Kerja	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi akun 2. Menampilkan validasi akun 3. Mengunggah sertifikat 4. Menampilkan sertifikat 5. Menambah keahlian 6. Meampilkan keahlian 7. Menambah pendidikan 8. Menampilkan pendidikan 9. Mengunggah file ijazah 10. Menampilkan file ijazah 11. Melihat kualifikasi 12. Melihat jabatan 13. Melihat lowongan kerja 14. Melamar lowongan kerja 15. Melihat jadwal tes / seleksi 16. Mengunggah bukti bayar 17. Menampilkan bukti bayar 18. Menampilkan validasi bukti bayar 19. Melihat hasil seleksi

3.2.4 Aliran Informasi

1. Use Case Diagram



Gambar 3.5 Use case Diagram Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus SMK YPE Kroya

Analisa sistem yang akan dikembangkan dalam sistem ini dapat dilihat pada Gambar 3.4. Gambar tersebut terdapat 5 aktor yang terdiri dari Admin, Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, Bendahara dan Pencari Kerja. Admin adalah aktor yang berfungsi mengelola data pegawai, mengelola data jurusan, melihat data statistik dan ketersediaan pencari kerja. Petugas Pendaftaran adalah aktor yang berfungsi menampilkan data pencari kerja, menampilkan data pendidikan, menampilkan keahlian, menampilkan sertifikat, menampilkan jurusan, mengelola daftar perusahaan dan lowongan kerja, mengelola daftar

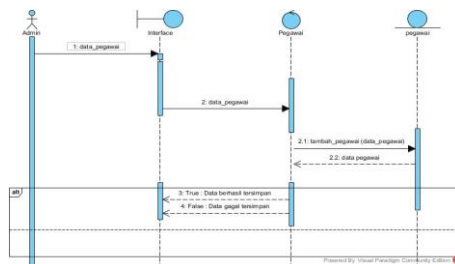
jabatan, mengelola kualifikasi, mengelola jadwal tes, dan mengumumkan hasil seleksi. Petugas Pewawancara adalah aktor yang berfungsi untuk memvalidasi akun pencari kerja. Bendahara adalah aktor berfungsi memvalidasi bukti bayar dan menampilkan data pencari kerja. Pencari Kerja adalah aktor yang berfungsi registrasi akun, mengunggah dan melihat sertifikat, mengelola keahlian, mengelola data pendidikan, melihat kualifikasi, melihat jabatan, melamar lowongan kerja, melihat jadwal tes, mengunggah serta melihat bukti bayar, dan melihat hasil seleksi. Semua aktor tersebut harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat menjalankan hak aksesnya.

2. Sequence Diagram

Aliran informasi *sequence diagram* yang digunakan dalam mengembangkan sistem informasi bursa kerja khusus berbasis *web* adalah sebagai berikut :

1. Sequence Diagram Tambah Pegawai

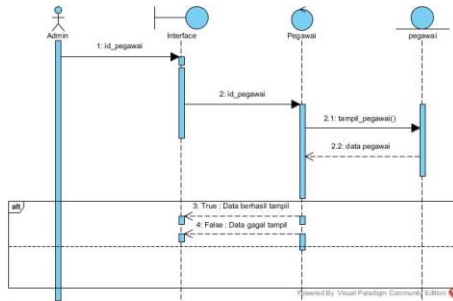
Sequence diagram tambah pegawai yang dilakukan oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 3.6. Proses diawali dengan aktor (Admin) menginputkan data_pegawai pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pegawai*. *Class_Pegawai* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_pegawai (data_pegawai) ke tabel pegawai, tabel pegawai akan menyimpan data pegawai yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 6 Sequence Diagram Tambah Pegawai

2. Sequence Diagram Tampil Pegawai

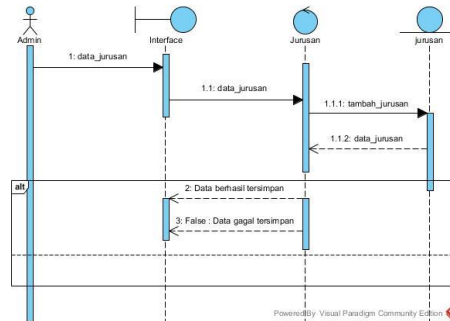
Sequence diagram tampil pegawai yang dilakukan oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 3.7. Proses diawali dengan *actor* (Admin) melihat `id_pegawai` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pegawai*. *Class_Pegawai* akan menampilkan data pegawai untuk menjalankan fungsi `tampil_pegawai()` ke tabel pegawai, tabel pegawai akan menampilkan data pegawai yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 7 Sequence Diagram Tampil Pegawai

3. Sequence Diagram Tambah Jurusan

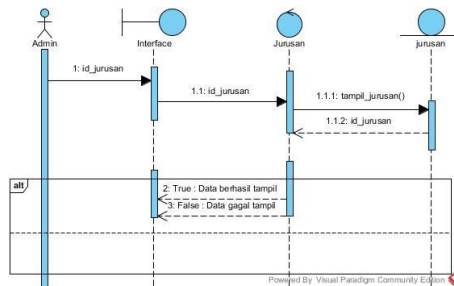
Sequence diagram tambah jurusan yang dilakukan oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 3.8. Proses diawali dengan *actor* (Admin) menginputkan `data_jurusan` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Jurusan*. *Class_Jurusan* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi `tambah_jurusan (data_ jurusan)` ke tabel jurusan, tabel jurusan akan menyimpan data jurusan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 8 Sequence Diagram Tambah Jurusan

4. Sequence Diagram Tampil Jurusan

Sequence diagram tampil jurusan yang dilakukan oleh Admin dapat dilihat pada Gambar 3.9. Proses diawali dengan actor (Admin) melihat id_jurusan pada UI (User Interface) lalu dikirim ke Class_Jurusan. Class_Jurusan akan menampilkan data jurusan untuk menjalankan fungsi tampil_jurusan() ke tabel jurusan, tabel jurusan akan menampilkan data jurusan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.

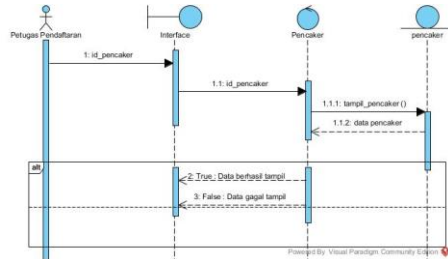


Gambar 3. 9 Sequence Diagram Tampil Jurusan

5. Sequence Diagram Tampil Pencaker

Sequence diagram tampil pencaker yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran berbasis web dapat dilihat pada Gambar 3.10. Pada Proses diawali dengan actor (Peugas Pendaftaran) melihat id_pencaker

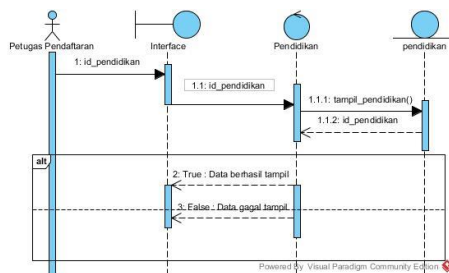
pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pencaker*. *Class_Pencaker* akan menampilkan data pencaker untuk menjalankan fungsi `tampil_pencaker()` ke tabel pencaker, tabel pencaker akan menampilkan data pencaker yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 10 *Sequence Diagram* Tampil Pencaker

6. *Sequence Diagram* Tampil Pendidikan

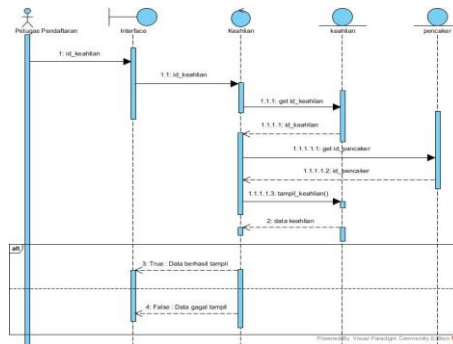
Sequence diagram tampil yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.11. Pada Proses diawali dengan actor (Peugas Pendaftaran) melihat id_pendidikan pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pendidikan*. *Class_Pendidikan* akan menampilkan data pendidikan untuk menjalankan fungsi `tampil_pendidikan()` ke tabel pendidikan, tabel pendidikan akan menampilkan data pendidikan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 11 *Sequence Diagram* Tampil Pendidikan

7. Sequence Diagram Tampil Keahlian

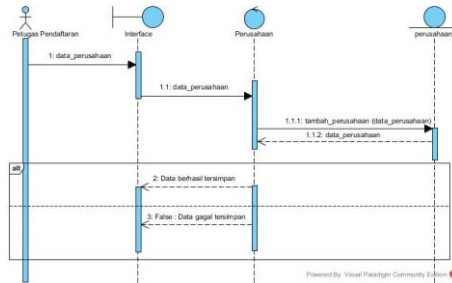
Sequence diagram tampil keahlian yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.12. Proses dimulai dari Petugas Pendaftaran melihat `id_keahlian` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Keahlian*. *Class_Keahlian* akan menampilkan data keahlian untuk menjalankan fungsi `tampil_keahlian()` ke tabel keahlian dan tabel pencaker, tabel keahlian dan tabel pencaker akan menampilkan data keahlian yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 12 *Sequence Diagram* Tampil Keahlian

8. Sequence Diagram Tambah Perusahaan

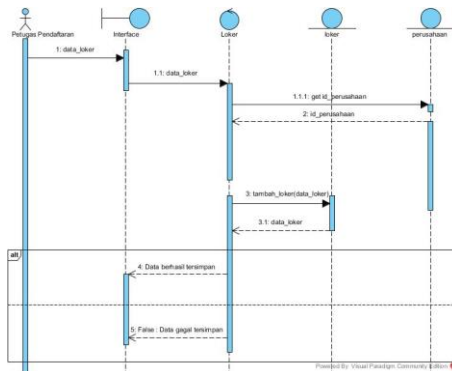
Sequence diagram tambah perusahaan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dalam membangun sistem informasi bursa kerja khusus berbasis *web* dapat dilihat pada Gambar 3.13. Proses diawali dengan *actor* (Petugas Pendaftaran) menginputkan `data_perusahaan` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Perusahaan*. *Class_Perusahaan* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi `tambah_perusahaan (data_perusahaan)` ke tabel perusahaan, tabel perusahaan akan menyimpan data perusahaan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 13 Sequence Diagram Tambah Perusahaan

9. Sequence Diagram Tambah Loker

Sequence diagram tambah loker yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.14. Proses diawali dengan actor (Petugas Pendaftaran) menginputkan data_loker pada UI (User Interface) lalu dikirim ke Class_Loker. Class_Loker akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_loker (data_loker) ke tabel perusahaan, tabel loker akan menyimpan data perusahaan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.

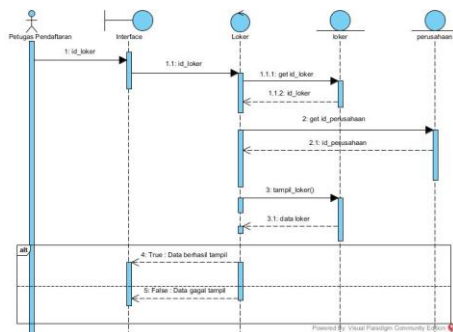


Gambar 3. 14 Sequence Diagram Tambah Loker

10. Sequence Diagram Tampil Loker

Sequence diagram tampil loker yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.15. Proses dimulai dari Petugas

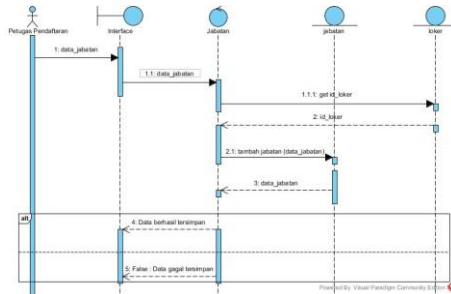
Pendaftaran melihat id_loker pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Loker*. *Class_Loker* akan menampilkan data loker untuk menjalankan fungsi tampil_loker() ke table loker dan tabel perusahaan, tabel loker dan tabel perusahaan akan menampilkan data loker yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil ditampilkan.



Gambar 3. 15 Sequence Diagram Tampil Loker

11. Sequence Diagram Tambah Jabatan

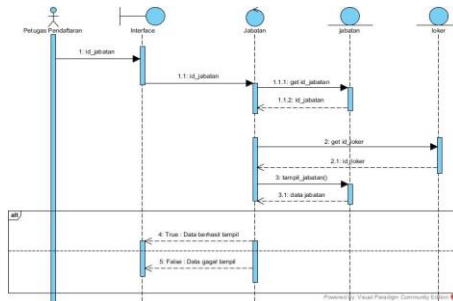
Sequence diagram tambah jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.16. Proses diawali dengan *actor* (Petugas Pendaftaran) menginputkan data_jabatan pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Jabatan*. *Class_Jabatan* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_jabatan (data_jabatan) ke tabel loker, tabel loker akan menyimpan data jabatan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Tambah Jabatan

12. *Sequence Diagram* Tampil Jabatan

Sequence diagram tampil jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.17. Proses dimulai dari Petugas Pendaftaran melihat id_jabatan pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Jabatan*. *Class_Jabatan* akan menampilkan data jabatan untuk menjalankan fungsi tampil_jabatan() ke tabel jabatan dan tabel loker, tabel jabatan dan tabel loker akan menampilkan data jabatan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil ditampilkan.

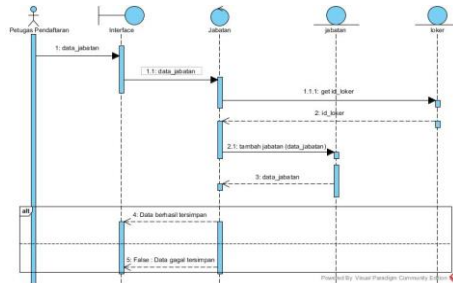


Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Tampil Jabatan

13. *Sequence Diagram* Tambah Kualifikasi

Sequence diagram tambah kualifikasi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.18. Proses diawali dengan actor (Petugas Pendaftaran) menginputkan data_jabatan pada UI

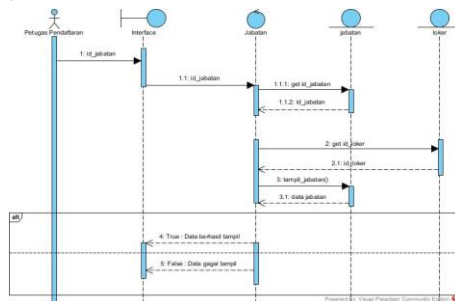
(*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Jabatan*. *Class_Jabatan* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi `tambah_ jabatan (data_ jabatan)` ke tabel loker, tabel loker akan menyimpan data jabatan termasuk data kualifikasi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Tambah Kualifikasi

14. *Sequence Diagram* Tampil Kualifikasi

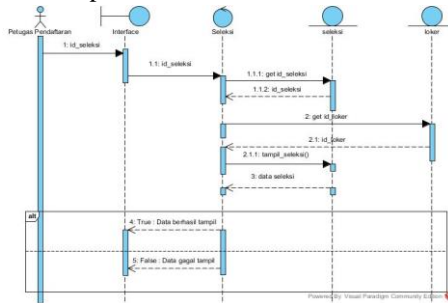
Sequence diagram tampil kualifikasi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.19. Proses dimulai dari Petugas Pendaftaran melihat `id_ jabatan` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Jabatan*. *Class_Jabatan* akan menampilkan data jabatan untuk menjalankan fungsi `tampil_ jabatan ()` ke tabel jabatan dan tabel loker, tabel jabatan dan tabel loker akan menampilkan data jabatan serta data kualifikasi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 19 *Sequence Diagram* Tampil Kualifikasi

15. Sequence Diagram Tampil Jadwal Tes

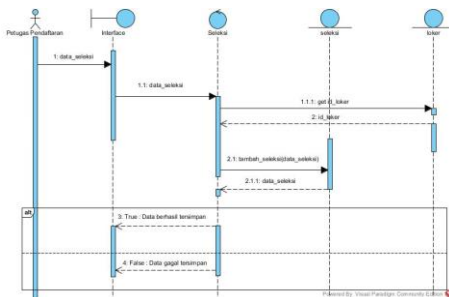
Sequence diagram tampil jadwal tes yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.20. Proses dimulai dari Petugas Pendaftaran melihat id_seleksi pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Seleksi*. *Class_Seleksi* akan menampilkan data seleksi untuk menjalankan fungsi tampil_seleksi() ke tabel seleksi, tabel seleksi akan menampilkan data seleksi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 20 Sequence Diagram Tampil Jadwal Tes

16. Sequence Diagram Tambah Jadwal Tes

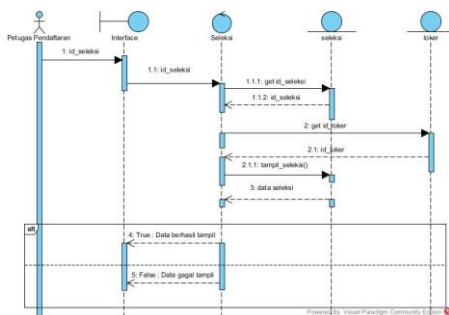
Sequence diagram tambah jadwal tes yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.21. Proses diawali dengan *actor* (Petugas Pendaftaran) menginputkan data_seleksi pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Seleksi*. *Class_Seleksi* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_seleksi (data_seleksi) ke tabel seleksi, tabel seleksi akan menyimpan data seleksi termasuk data kualifikasi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 21 Sequence Diagram Tambah Jadwal Tes

17. Sequence Diagram Tampil Hasil Seleksi

Sequence diagram tampil hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.22. Proses dimulai dari Petugas Pendaftaran melihat id_seleksi pada UI (User Interface) lalu dikirim ke Class_Seleksi. Class_Seleksi akan menampilkan data seleksi untuk menjalankan fungsi tampil_ seleksi() ke tabel seleksi, tabel seleksi akan menampilkan data seleksi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.

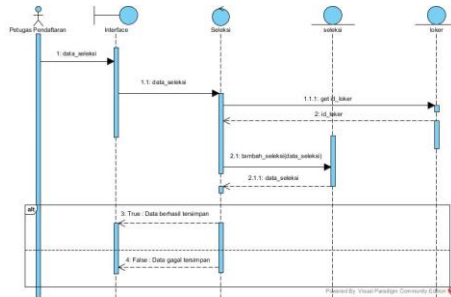


Gambar 3. 22 Sequence Diagram Tampil Hasil Seleksi

18. Sequence Diagram Tambah Hasil Seleksi

Sequence diagram tambah hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 3.23. Proses diawali dengan actor (Petugas Pendaftaran) menginputkan data_seleksi pada UI

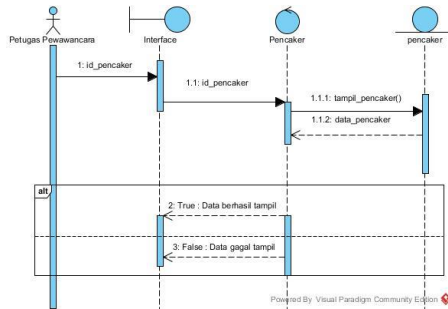
(*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Seleksi*. *Class_Seleksi* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi `ambah_seleksi` (`data_seleksi`) ke tabel seleksi, tabel seleksi akan menyimpan data seleksi termasuk data kualifikasi yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 23 Sequence Diagram Tambah Hasil Seleksi

19. Sequence Diagram Tampil Validasi Akun Pencaker

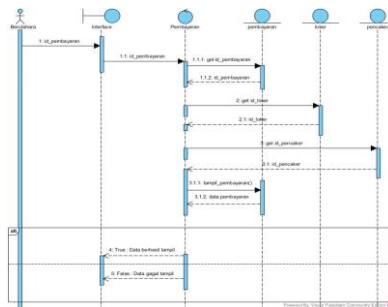
Sequence diagram tampil validasi akun pencaker yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara dapat dilihat pada Gambar 3.24. Proses dimulai dari Petugas Pewawancara melihat `id_pencaker` pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pencaker*. *Class_Pencaker* akan menampilkan data pencaker untuk menjalankan fungsi `tampil_pencaker()` ke tabel pencaker, tabel pencaker akan menampilkan data pencaker yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 24 Sequence Diagram Tampil Validasi Akun Pencaker

20. Sequence Diagram Tampil Bukti Bayar

Sequence diagram tampil bukti bayar yang dilakukan oleh Bendahara dapat dilihat pada Gambar 3.25. Proses dimulai dari Bendahara melihat id_pembayaran pada UI (User Interface) lalu dikirim ke Class_Pembayaran. Class_Pembayaran akan menampilkan data pembayaran untuk menjalankan fungsi tampil_pembayaran() ke tabel pembayaran dan tabel pendaftar, tabel pembayaran dan tabel pendaftar akan menampilkan data pembayaran yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.

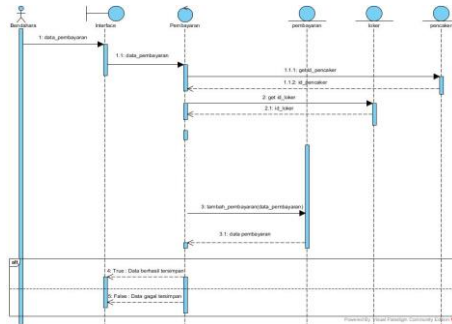


Gambar 3. 25 Sequence Diagram Tampil Bukti Bayar

21. Sequence Diagram Validasi Bukti Bayar

Sequence diagram validasi bukti bayar yang dilakukan oleh Bendahara dapat dilihat pada Gambar 3.26. Proses dimulai dari

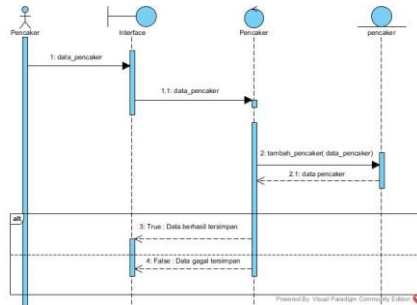
Bendahara melihat id_val_pembayaran pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Valpembayaran*. *Class_Valpembayaran* akan menampilkan data val_pembayaran untuk menjalankan fungsi `tampil_val_pembayaran()` ke tabel val_pembayaran, tabel pembayaran dan tabel pegawai kemudian tabel val_pembayaran, tabel pembayaran dan tabel pegawai akan menampilkan data val_pembayaran yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil tertampil.



Gambar 3. 26 *Sequence Diagram* Validasi Bukti Bayar

22. *Sequence Diagram* Registrasi Akun

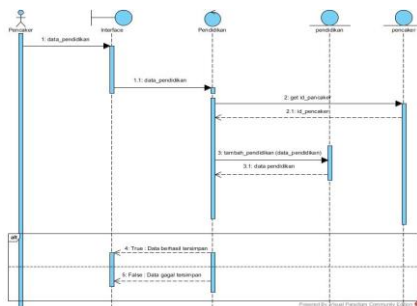
Sequence diagram registrasi akun yang dilakukan oleh Pencaker dapat dilihat pada Gambar 3.27. Proses dimulai dari Pencaker menginputkan data_pencaker pada UI (*User Interface*) lalu dikirim ke *Class_Pencaker*. *Class_Pencaker* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi `tambah_pencaker` (`data_pencaker`) ke tabel pencaker, tabel pencaker akan menyimpan data pencaker termasuk data pencaker yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data pencaker yang diinputkan berhasil disimpan.



Gambar 3. 27 Sequence Diagram Registrasi Akun

23. Sequence Diagram Tambah Pendidikan

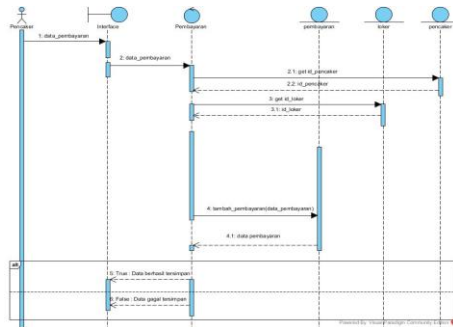
Sequence diagram tambah pendidikan yang dilakukan oleh Pencaker dapat dilihat pada Gambar 3.28. Proses diawali dengan actor (Pencaker) menginputkan data_pendidikan pada UI (User Interface) lalu dikirim ke Class_Pendidikan. Class_Pendidikan akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_pendidikan (data_pendidikan) ke tabel pendidikan dan tabel pencaker, tabel pendidikan akan menyimpan data pendidikan termasuk data pendidikan yang teridentifikasi. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 28 Sequence Diagram Tambah Pendidikan

24. *Sequence Diagram* Unggah Bukti Bayar

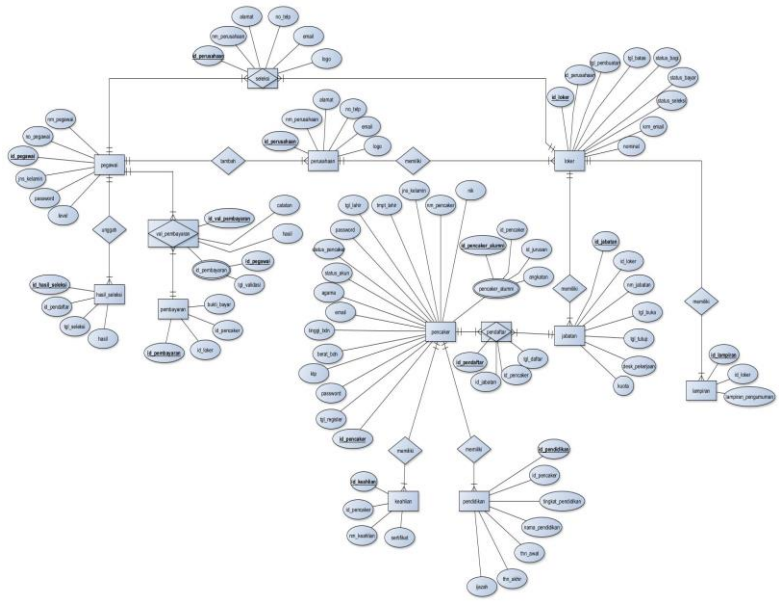
Sequence diagram unggah bukti bayar yang dilakukan oleh Pencaker dapat dilihat pada Gambar 3.29. Proses diawali dengan actor (Pencaker) menginputkan data_pembayaran pada UI (User Interface) lalu dikirim ke *Class_Pembayaran*. *Class_Pembayaran* akan membentuk kode baru dan menjalankan fungsi tambah_pembayaran (data_pembayaran) ke tabel pembayaran, tabel pembayaran akan menyimpan data pembayaran yang diunggah oleh pencaker termasuk bukti bayar. Jika bernilai benar maka data berhasil disimpan.



Gambar 3. 29 *Sequence Diagram* Unggah Bukti Bayar

3.2.6 ERD

ERD dalam bursa kerja khusus berbasis web terdapat pada gambar 3.31.



Gambar 3. 31 ERD

Adapun struktur dari masing-masing tabel adalah sebagai berikut :

1. Tabel pegawai ada pada tabel 3.4.

Nama tabel : pegawai
 Fungsi : menampung data pegawai
Primary key : id_siswa
Foreign key : -

Tabel 3. 4 Struktur Tabel pegawai

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_pegawai	Varchar	50	<i>Primary key</i>
no_pegawai	Varchar	50	
nm_pegawai	Varchar	50	
jns_kelamin	Varchar	15	
password	Varchar	255	
level	Varchar	2	

2. Tabel jabatan ada pada tabel 3.5

Nama tabel : jabatan
 Fungsi : menampung data jabatan
Primary key : id_jabatan
Foreign key : id_loker

Tabel 3. 5 Struktur Tabel jabatan

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_jabatan	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_loker	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
nm_jabatan	Text		
tgl_buka	Date		
tgl_tutup	Date		
desk_pekerjaan	Text		
kuota	Int	4	

3. Tabel jurusan ada pada tabel 3.6

Nama tabel : jurusan
 Fungsi : menampung data jurusan
Primary key : id_jurusan
Foreign key : -

Tabel 3. 6 Struktur Tabel jurusan

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_jurusan	Varchar	50	<i>Primary key</i>
nm_jurusan	Varchar	50	

4. Tabel keahlian ada pada tabel 3.7

Nama tabel : keahlian
 Fungsi : menampung data keahlian
Primary key : id_keahlian
Foreign key : id_pencaker

Tabel 3. 7 Struktur Tabel keahlian

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_bimbingan	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_pencaker	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
nm_keahlian	Text		
sertifikat	Text		

5. Tabel loker ada pada tabel 3.8

Nama tabel : loker
 Fungsi : menampung data loker
Primary key : id_loker
Foreign key : id_perusahaan

Tabel 3. 8 Struktur Tabel loker

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_loker	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_perusahaan	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
tgl_pembuatan	Date		
tgl_batas	Date		
status_seleksi	Varchar	2	
status_bagi	Varchar	2	
status_bayar	Int	2	
nominal	Float		

6. Tabel pembayaran ada pada tabel 3.9
 Nama tabel : pembayaran
 Fungsi : menampung data pembayaran
Primary key : id_pembayaran
Foreign key : id_loker dan id_pencaker

Tabel 3. 9 Struktur Tabel pembayaran

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_pembayaran	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_loker	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
id_pencaker	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
bukti_bayar	Text		

7. Tabel pencaker ada pada tabel 3.10
 Nama tabel : pencaker
 Fungsi : menampung data pencaker
Primary key : id_pencaker
Foreign key : -

Tabel 3. 10 Struktur Tabel pencaker

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_pencaker	Varchar	50	<i>Primary key</i>
nik	Varchar	50	
nm_pencaker	Varchar	50	
jns_kelamin	Varchar	15	
tmpt_lahir	Varchar	25	
tgl_lahir	Date		
password	Varchar	255	
status_pencaker	Varchar	2	
status_akun	Varchar	2	
agama	Text		
email	Text		
tinggi_bdn	Float		
berat_bdn	Float		
ktp	Float		

8. Tabel *pencaker_alumni* ada pada tabel 3.11
 Nama tabel : *pencaker_alumni*
 Fungsi : menampung data *pencaker_alumni*
Primary key : *id_pencaker_alumni*
Foreign key : *id_jurusan* dan *id_pencaker*

Tabel 3. 11 Struktur Tabel *pencaker_alumni*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_pencaker_alumni</i>	Varchar	50	<i>Primary key</i>
<i>id_pencaker</i>	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
<i>id_jurusan</i>	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
<i>angkatan</i>	Varchar	4	

9. Tabel *pendaftar* ada pada tabel 3.12
 Nama tabel : *pendaftar*
 Fungsi : menampung data *pendaftar*
Primary key : *id_pendaftar*
Foreign key : *id_jabatan* dan *id_pencaker*

Tabel 3. 12 Struktur Tabel *pendaftar*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_pendaftar</i>	Varchar	50	<i>Primary key</i>
<i>id_jabatan</i>	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
<i>tgl_daftar</i>	Date		
<i>id_pencaker</i>	Varchar	50	<i>Foreign key</i>

10. Tabel *pendidikan* ada pada tabel 3.13
 Nama tabel : *pendidikan*
 Fungsi : menampung data *pendidikan*
Primary key : *id_pendidikan*
Foreign key : *id_pencaker*

Tabel 3. 13 Struktur Tabel *pendidikan*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
<i>id_pendidikan</i>	Varchar	50	<i>Primary key</i>
<i>id_pencaker</i>	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
<i>tingkat_pendidikan</i>	Varchar	10	
<i>nama_pendidikan</i>	Text		

thn_awal	Varchar	4	
thn_akhir	Varchar	4	
ijazah	Text		

11. Tabel perusahaan ada pada tabel 3.14
 Nama tabel : perusahaan
 Fungsi : menampung data perusahaan
Primary key : id_perusahaan
Foreign key : -

Tabel 3. 14 Struktur Tabel perusahaan

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_perusahaan	Varchar	50	<i>Primary key</i>
nm_perusahaan	Varchar	50	
alamat	Text		
no_telp	Varchar	13	
email	Text		
logo	Text		

12. Tabel seleksi ada pada tabel 3.15
 Nama tabel : seleksi
 Fungsi : menampung data seleksi
Primary key : id_seleksi
Foreign key : id_loker

Tabel 3. 15 Struktur Tabel seleksi

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_seleksi	Varchar	50	<i>Primary key</i>
id_loker	Varchar	50	<i>Foreign key</i>
nm_seleksi	Text		
tgl_seleksi	Varchar	13	
lokasi	Text		

13. Tabel val_pembayaran ada pada tabel 3.16
 Nama tabel : val_pembayaran
 Fungsi : menampung data validasi pembayaran
Primary key : id_val_pembayaran
Foreign key : id_pembayaran dan id_pegawai

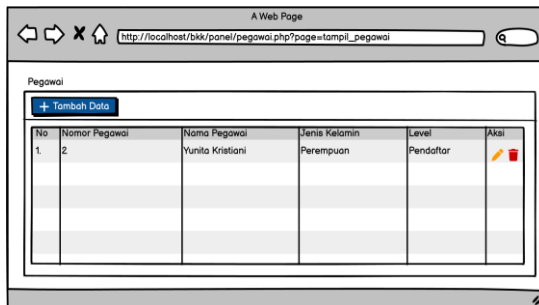
Tabel 3. 16 Struktur Tabel val_pembayaran

Atribut	Tipe Data	Panjang	Keterangan
id_val_pembayaran	Varchar	50	Primary key
id_pembayaran	Varchar	50	Foreign key
id_pegawai	Varchar	50	Foreign key
tgl_validasi	Date		
catatan	Text		
lokasi	Int	11	

3.2.7 Perancangan Antarmuka

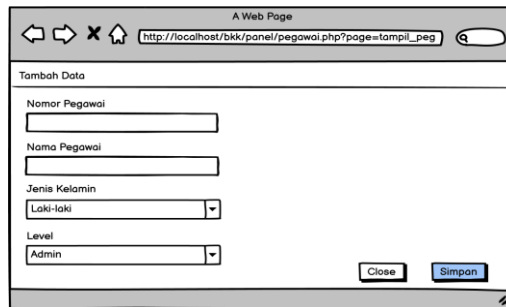
Berikut perancangan antarmuka pengguna dalam mengembangkan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus berbasis Web di SMK YPE Kroya

1. Rancangan Antar muka Tampil Pegawai

**Gambar 3. 32** Rancangan antarmuka Tampil Pegawai

Admin mempunyai hak akses untuk tampil data pegawai. Komponen rancangan antarmuka tampil data pegawai terdiri dari *Label* untuk penamaan (Pegawai). *Button* tambah data digunakan untuk menambah data pegawai. *Data Grid* untuk menampilkan data pegawai (no, nomor pegawai, nama pegawai, jenis kelamin, level, aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

2. Rancangan Antar muka Tambah Pegawai



A Web Page
 http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_peg

Tambah Data

Nomor Pegawai

Nama Pegawai

Jenis Kelamin
 Laki-laki

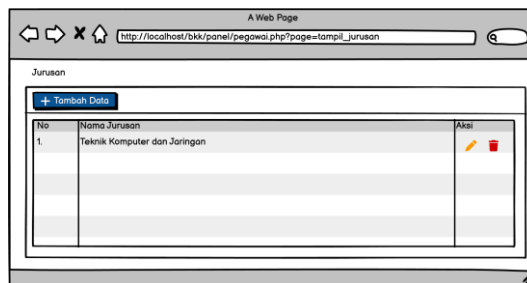
Level
 Admin

Close Simpan

Gambar 3. 33 Rancangan antarmuka Tambah Pegawai

Admin mempunyai hak akses untuk tambah data pegawai. Komponen rancangan antarmuka tambah data pegawai terdiri dari *Label* untuk penamaan (tambah data, nomor pegawai, nama pegawai, jenis kelamin, dan level). *Text Input* digunakan untuk menginputkan data yang akan dimasukkan. *Combo Box* digunakan untuk memasukan data dengan cara membuat pilihan. *Button Close* digunakan untuk menutup *form* tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan.



3. Rancangan Antar muka Tampil Jurusan



A Web Page
 http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_jurusan

Jurusan

+ Tambah Data

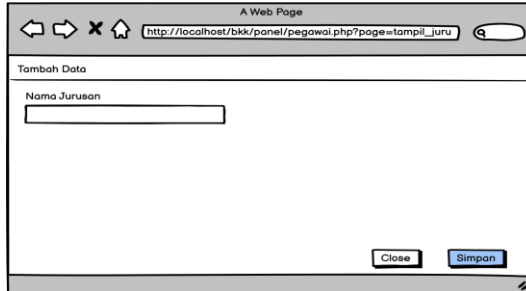
No	Nama Jurusan	Aksi
1	Teknik Komputer dan Jaringan	 

Gambar 3. 34 Rancangan antarmuka Tampil Jurusan

Admin mempunyai hak akses untuk tampil data jurusan. Komponen rancangan antarmuka tampil data jurusan terdiri dari *Label* untuk penamaan (Jurusan). *Button* tambah data digunakan untuk menambah

data jurusan. Data *Gird* untuk menampilkan data jurusan (no, nama jurusan, dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

4. Rancangan Antarmuka Tambah Jurusan

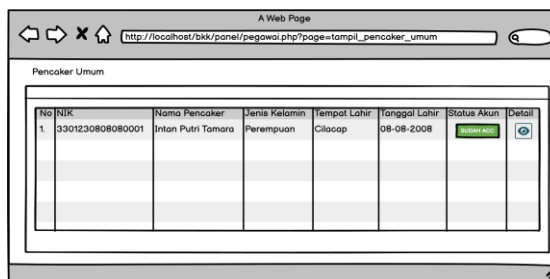


The screenshot shows a web browser window with the address bar containing the URL `http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_juru`. The page title is "A Web Page". The main content area is titled "Tambah Data" and contains a single text input field labeled "Nama Jurusan". At the bottom right of the form, there are two buttons: "Close" and "Simpan".


Gambar 3. 35 Rancangan antarmuka Tambah Jurusan

Admin mempunyai hak akses untuk tambah data jurusan. Komponen rancangan antarmuka tambah data jurusan terdiri dari *Label* untuk penamaan (tambah data, nama jurusan). *Text Input* digunakan untuk menginputkan data yang akan dimasukkan. *Button Close* digunakan untuk menutup *form* tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan.

5. Rancangan Antar muka Tampil Pencaker Umum



The screenshot shows a web browser window with the address bar containing the URL `http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_pencaker_umum`. The page title is "A Web Page". The main content area is titled "Pencaker Umum" and contains a table with the following data:

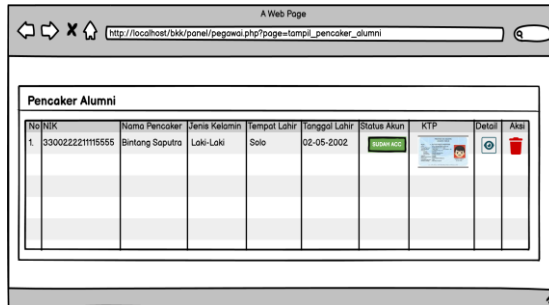
No	NIK	Nama Pencaker	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status Akun	Detail
1	3301230808080001	Intani Putri Tamara	Perempuan	Cilacap	08-08-2008	Active	




Gambar 3. 36 Rancangan antarmuka Tampil Pencaker Umum

Petugas Pendaftaran dan Bendahara mempunyai hak akses untuk tampil data Pencaker Umum. Komponen rancangan antarmuka tampil

data pencaker umum terdiri dari *Label* untuk penamaan (Pencaker Umum). *Button* sudah acc untuk menginformasikan status akun pencaker umum. Data *Gird* untuk menampilkan data pencaker umum (no, nik, nama pencaker, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, status akun, dan detail). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol detail.

6. Rancangan Antar muka Tampil Pencaker Alumni

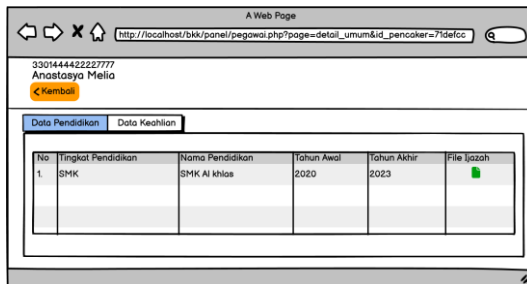


No	NIK	Nama Pencaker	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status Akun	KTP	Detail	Aksi
1	330022221115555	Bintang Saputra	Laki-Laki	Solo	02-05-2002	SuperAcc			

Gambar 3. 37 Rancangan antarmuka Tampil Pencaker Alumni

Petugas Pendaftaran dan Bendahara mempunyai hak akses untuk tampil data Pencaker Alumni. Komponen rancangan antarmuka tampil data pencaker alumni terdiri dari *Label* untuk penamaan (Pencaker Alumni). *Button* sudah acc untuk menginformasikan status akun pencaker alumni. Data *Gird* untuk menampilkan data pencaker alumni (no, nik, nama pencaker, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, status akun, ktp, detail dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol detail dan hapus. Image digunakan untuk memasukan foto ktp.

7. Rancangan Antar muka Tampil Pendidikan



Gambar 3. 38 Rancangan antarmuka Tampil Pendidikan

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil data Pendidikan. Komponen rancangan antarmuka tampil data pendidikan terdiri dari *Label* untuk menulis nik. *Subtittle* untuk nama pencaker. *Button Bar* untuk memilih menu yang ditampilkan. *Pointy Button* untuk navigasi (kembali). Data *Gird* untuk menampilkan data pendidikan (no,tingkat pendidikan, nama pendidikan, tahun awal, tahun akhir, file ijazah). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol file.

8. Rancangan Antar muka Tampil Sertifikat dan Keahlian

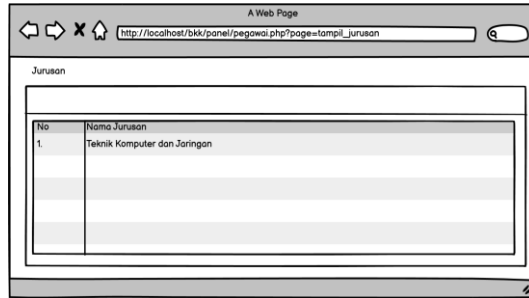


Gambar 3. 39 Rancangan antarmuka Tampil Sertifikat dan Keahlian

Petugas Pendaftaran dan Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil sertifikat dan keahlian. Komponen rancangan antarmuka tampil

sertifikat dan keahlian terdiri dari *Label* untuk menulis judul (file sertifikat). *Image* untuk melihat gambar sertifikat yang dilampirkan.

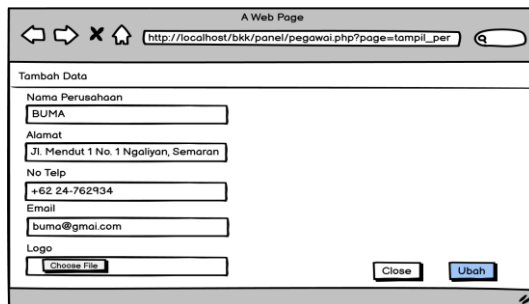
9. Rancangan Antar muka Tampil Jurusan



Gambar 3. 40 Rancangan antarmuka Tampil Jurusan

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil data jurusan. Komponen rancangan antarmuka tampil data jurusan terdiri dari *Label* untuk penamaan (Jurusan Data *Gird* untuk menampilkan data jurusan (no dan nama jurusan).

10. Rancangan Antar muka Tambah Perusahaan

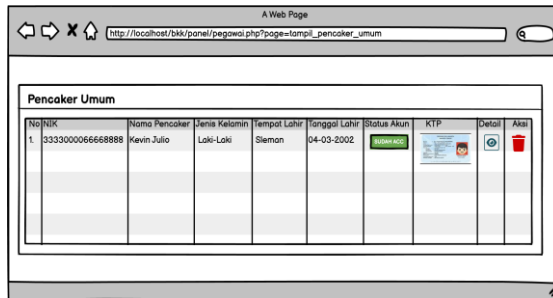





Gambar 3. 41 Rancangan antarmuka Tambah Perusahaan

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah data Perusahaan. Komponen rancangan antarmuka tambah data perusahaan terdiri dari *Label* untuk penamaan (tambah data, nama perusahaan,

alamat, no telp, email, dan logo). *Text Input* digunakan untuk menginputkan data yang akan dimasukkan. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan. *Button Choose File* untuk mengunggah logo.

11. Rancangan Antar muka Tampil Validasi Akun Pencaker Umum

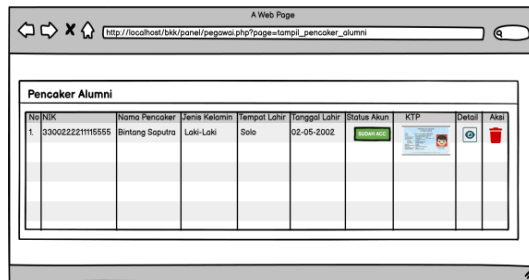


No	NIK	Nama Pencaker	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status Akun	KTP	Detail	Aksi
1	333300006668888	Kevin Julio	Laki-Laki	Sleman	04-03-2002	Sudah Acc			

Gambar 3. 42 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Akun Pencaker Umum

Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, dan Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil Validasi Akun Pencaker Umum. Komponen rancangan antarmuka tampil validasi akun pencaker umum terdiri dari *Label* untuk penamaan (Pencaker Umum). *Button sudah acc* untuk menginformasikan status akun pencaker umum. Data Grid untuk menampilkan data pencaker umum (no, nik, nama pencaker, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, status akun, dan detail). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol detail.

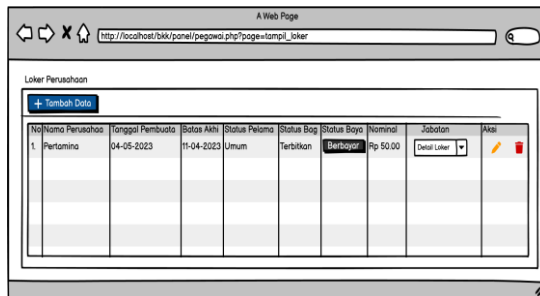
12. Rancangan Antar muka Tampil Validasi Akun Pencaker Alumni



Gambar 3. 43 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Akun Pencaker Alumni

Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, dan Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil Validasi Akun Pencaker Alumni. Komponen rancangan antarmuka tampil validasi akun pencaker alumni terdiri dari *Label* untuk penamaan (Pencaker Alumni). *Button* sudah acc untuk menginformasikan status akun pencaker alumni. Data Grid untuk menampilkan data pencaker alumni (no, nik, nama pencaker, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, status akun, dan detail). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol detail.

13. Rancangan Antar muka Tampil Lowongan Kerja



Gambar 3. 44 Rancangan antarmuka Tampil Lowongan Kerja

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Lowongan Kerja. Komponen rancangan antarmuka tampil perusahaan terdiri dari

Label untuk penamaan (Loker Perusahaan). *Button* tambah data untuk menginputkan data loker. *Button* berbayar untuk menginformasikan status loker yang berbayar/ tidak. *Combo Box* untuk memilih detail loker. *Data Grid* untuk menampilkan data pencaker umum (no, nama perusahaan, tanggal pembuatan, batas akhir, status pelamar, status bagi, status bayar, nominal, jabatan dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

14. Rancangan Antar muka Tambah Lowongan Kerja

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_loke'. The main content area is titled 'Tambah Data' and contains the following form elements:

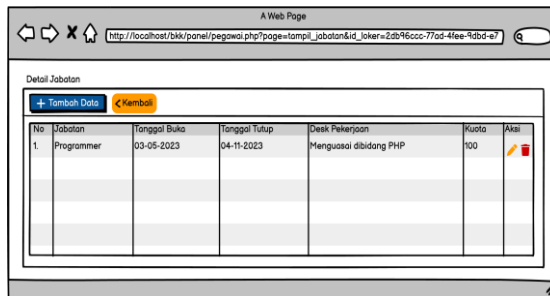
- Nama Perusahaan:** A dropdown menu with 'BUUMA' selected.
- Batas Akhir:** A dropdown menu with '20/09/2023' selected.
- Status Pelamar:** A dropdown menu with 'Umum' selected.
- Status Bagi:** A dropdown menu with 'Terbitkan' selected.
- Status Bayar:** A dropdown menu with 'Berbayar' selected.
- Nominal Bayar:** A text input field containing 'Rp. 100.000'.

At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Close' and 'Simpan'.

Gambar 3. 45 Rancangan antarmuka Tambah Lowongan Kerja

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah Lowongan Kerja. Komponen rancangan antarmuka tambah perusahaan terdiri dari *Label* untuk penamaan (tambah data, no, nama perusahaan, tanggal pembuatan, batas akhir, status pelamar, status bagi, status bayar, nominal, jabatan dan aksi). *Combo Box* untuk memilih daftar yang akan dipilih. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah *diinputkan*.

15. Rancangan Antar muka Tampil Jabatan



Gambar 3. 46 Rancangan antarmuka Tampil Jabatan

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Jabatan. Komponen rancangan antarmuka tampil jabatan terdiri dari *Label* untuk penamaan (Detail Jabatan). *Button* tambah data untuk menginputkan detail jabatan. *Pointy Button* untuk navigasi (kembali). *Data Grid* untuk menampilkan detail jabatan (no, jabatan, tanggal buka, tanggal tutup, desk pekerjaan, kuota dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

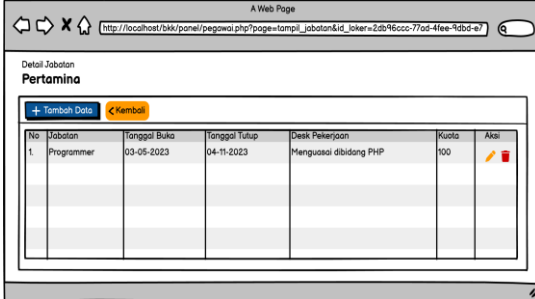
16. Rancangan Antar muka Tambah Jabatan



Gambar 3. 47 Rancangan antarmuka Tambah Jabatan

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah Jabatan. Komponen rancangan antarmuka tambah jabatan terdiri dari *Label* untuk penamaan (no, jabatan, tanggal buka, tanggal tutup, desk pekerjaan,

kuota dan aksi). *Date Chooser* untuk menentukan tanggal. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah *diinputkan*.

17. Rancangan Antar muka Tampil Kualifikasi



No	Jabatan	Tanggal Buka	Tanggal Tutup	Desk Pekerjaan	Kuota	Aksi
1	Programmer	03-05-2023	04-11-2023	Menguasai dibidang PHP	100	 

Gambar 3. 48 Rancangan antarmuka Tampil Kualifikasi

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Kualifikasi. Komponen rancangan antarmuka tampil kualifikasi terdiri dari *Label* untuk penamaan (Detail Jabatan dan nama Perusahaan). *Button* tambah data untuk menginputkan detail kualifikasi. *Pointy Button* untuk navigasi (kembali). *Data Grid* untuk menampilkan detail kualifikasi (no, jabatan, tanggal buka, tanggal tutup, desk pekerjaan, kuota dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

18. Rancangan Antar muka Tambah Kualifikasi

A Web Page
http://localhost/bkk/user/index.php?page=tampil_peserta

Ubah Data

ID Jabatan
ced25c79f-78c4-4c7d-9f6d-5d2284

Jabatan
Programmer

Tanggal Buka
03/05/2023

Tanggal Tutup
11/04/2023

Deskripsi Pekerjaan

Menguasai dibidang ini :

- PHP
- MySQL
- Oracle

Kuota
100

Close Ubah

Gambar 3. 49 Rancangan antarmuka Tambah Kualifikasi

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah Kualifikasi. Komponen rancangan antarmuka tambah kualifikasi terdiri dari *Label* untuk penamaan (ubah data, no, jabatan, tanggal buka, tanggal tutup, desk pekerjaan, kuota). *Date Chooser* untuk menentukan tanggal. *Window* untuk menulis deskripsi pekerjaan. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah *diinputkan*.

19. Rancangan Antar muka Tampil Lamar Lowongan Kerja

A Web Page
http://localhost/bkk/user/index.php

Kualifikasi Jabatan

Menguasai Dibidang Ini :

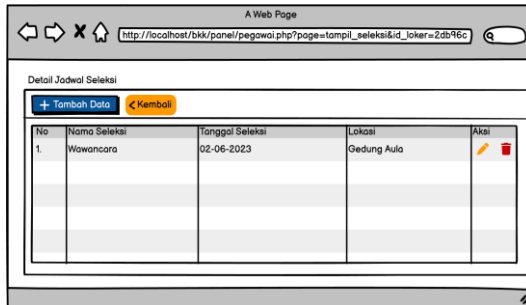
- PHP
- MySQL
- Oracle

Close Lamar Jabatan

Gambar 3. 50 Rancangan antarmuka Tampil Lamar Lowongan Kerja

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Lamar Lowongan Kerja. Komponen rancangan antarmuka tampil kualifikasi terdiri dari *Label* untuk penamaan (Kualifikasi Jabatan). *Window* untuk melihat kualifikasi jabatan. *Button* Lamar Jabatan untuk melamar jabatan. *Button Close* untuk menutup form.

20. Rancangan Antar muka Tampil Jadwal Tes



Gambar 3. 51 Rancangan antarmuka Tampil Jadwal Tes

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Jadwal Tes. Komponen rancangan antarmuka tampil jadwal tes terdiri dari *Label* untuk penamaan (Detail Jadwal Seleksi). *Button* tambah data untuk menginputkan jadwal tes. *Pointy Button* untuk navigasi (kembali). *Data Grid* untuk menampilkan detail jadwal tes (no, nama seleksi, tanggal seleksi, lokasi dan aksi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol ubah dan hapus.

21. Rancangan Antar muka Tambah Jadwal Tes

A Web Page
 http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_seleksi

Tambah Data

Nama Seleksi

Tanggal Seleksi

Lokasi

Gambar 3. 52 Rancangan antarmuka Tambah Jadwal Tes

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah Jadwal Tes. Komponen rancangan antarmuka tambah jadwal tes terdiri dari *Label* untuk penamaan (tambah data, nama seleksi, lokasi). *Date Chooser* untuk menentukan tanggal seleksi. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan.

22. Rancangan Antar muka Tampil Hasil Seleksi

A Web Page
 http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_hasil_seleksi

Seleksi

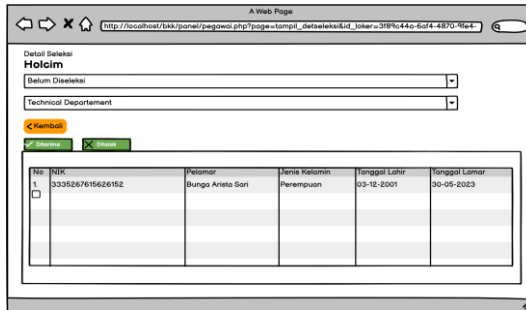
No	Nama Perusahaan	Tanggal Pembuatan	Status Akhir	Status Pelamar	Status Bagi	Status Bayar	Nominal	Detail Pelamar
1	Pertamina	04-05-2023	11-04-2023	Umum	Terbitkan	Berbayar	Rp. 50.000	

Gambar 3. 53 Rancangan antarmuka Tampil Hasil Seleksi

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tampil Hasil Seleksi. Komponen rancangan antarmuka tampil hasil seleksi terdiri dari *Label* untuk penamaan (Seleksi). *Button* berbayar untuk menginformasikan status loker yang berbayar/ tidak. *Data Grid* untuk

menampilkan detail hasil seleksi (no, nama perusahaan, tanggal pembuatan, batas akhir, status pelamar, status bagi, status bayar, nominal dan detail pelamar). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol detail.

23. Rancangan Antar muka Tambah Hasil Seleksi



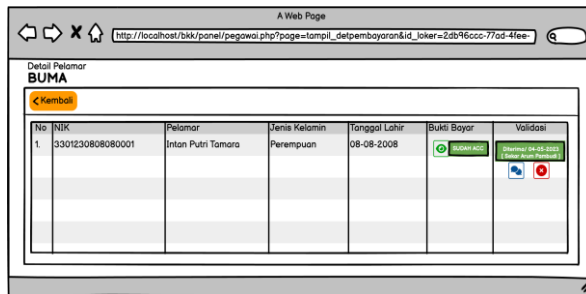
The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/bkk/panel/pegawai.php?page=tampil_detailseleksi&id_iklan=3191c44c-5d4c-4870-11e4-...`. The page title is "Detail Seleksi" and the company name is "Holcim". There are two dropdown menus: "Belum Diseleksi" and "Technical Departement". Below these are buttons for "Kembali" (orange), "Diterima" (green), and "Ditolak" (green). A table displays the following data:

No	NIK	Pelamar	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Tanggal Lamar
<input type="checkbox"/>	3335267615626152	Bungo Arista Sari	Perempuan	03-12-2001	30-05-2023

Gambar 3. 54 Rancangan antarmuka Tambah Hasil Seleksi

Petugas Pendaftaran mempunyai hak akses untuk tambah Hasil Seleksi. Komponen rancangan antarmuka tambah hasil seleksi terdiri dari Label untuk penamaan (detail seleksi dan nama perusahaan). Combo Box untuk memilih daftar yang telah diseleksi maupun belum diseleksi serta memilih daftar jabatan yang akan diseleksi. Button diterima dan ditolak untuk menginformasikan hasil seleksi. Button tambah data untuk menginputkan jadwal tes. Pointy Button untuk navigasi (kembali). Check Box untuk menceklis hasil seleksi. Data Grid untuk menampilkan detail hasil seleksi (nik, pelamar, jenis kelamin, tanggal lahir dan tanggal lamar).

24. Rancangan Antar muka Validasi Bukti Bayar



Gambar 3. 55 Rancangan antarmuka Validasi Bukti Bayar

Bendahara mempunyai hak akses untuk validasi bukti bayar. Komponen rancangan antarmuka validasi bukti bayar terdiri dari *Label* untuk penamaan (detail pelamar dan nama perusahaan). *Button* bukti bayar untuk melihat bukti bayar yang diunggah. *Data Grid* untuk menampilkan detail bukti bayar (no, nik, pelamar, jenis kelamin, tanggal lahir, bukti bayar dan validasi). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol validasi dan bukti bayar.

25. Rancangan Antar muka Tampil Validasi Bukti Bayar



Gambar 3. 56 Rancangan antarmuka Tampil Validasi Bukti Bayar

Bendahara mempunyai hak akses untuk tampil validasi bukti bayar. Komponen rancangan antarmuka tampil validasi bukti bayar terdiri dari

Image untuk menampilkan bukti bayar yang diunggah agar bisa divalidasi.

26. Rancangan Antar muka Registrasi Akun Alumni

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://localhost/bkk/user/index.php'. The page title is 'A Web Page'. The main content area is titled 'Registrasi Pelamar Siswa / Alumni' and contains a form with the following fields:

Biodata Pelamar	
NIK	Tempat Lahir
<input type="text" value="33001444466667676"/>	<input type="text" value="Cilacap"/>
Nama Pencaker	Tanggal Lahir
<input type="text" value="Jeon Worwoo"/>	<input type="text" value="09/07/2002"/>
Jenis Kelamin	Tinggi Badan
<input type="text" value="Laki- laki"/>	<input type="text" value="167 cm"/>
Email	Berat Badan
<input type="text" value="jeonwono@gmail.com"/>	<input type="text" value="55 kg"/>
Agama	KTP
<input type="text" value="Islam"/>	<input type="button" value="Choose File"/>
Jurusan Pelamar	
Nama Jurusan	
<input type="text" value="Akuntansi"/>	
Angkatan	
<input type="text" value="2021"/>	
<input type="button" value="Close"/> <input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3. 57 Rancangan antarmuka Registrasi Akun Alumni

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk registrasi akun. Komponen rancangan antarmuka registrasi akun alumni terdiri dari *Label* untuk penamaan (registrasi akun alumni, biodata pelamar, nik, nama pencaker, jenis kelamin, email, agama, tempat lahir, tanggal lahir, tinggi badan, berat badan, nama jurusan, angkatan dan ktp). *Combo Box* untuk memilih daftar jenis kelamin, nama jurusan, angkatan dan agama. *Date Chooser* untuk menentukan tanggal. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan. *Button Choose File* untuk mengunggah foto ktp.

27. Rancangan Antar muka Registrasi Akun Pencari Kerja Umum

A Web Page
http://localhost/bkk/user/index.php

Registrasi Pelamar Siswa / Alumni

Biodata Pelamar

NIK 330014444666676	Tempat Lahir Cilacap
Nama Pencaker Jeon Worwoo	Tanggal Lahir 09/07/2002
Jenis Kelamin Laki-laki	Tinggi Badan 167 cm
Email jeonwono@gmail.com	Berat Badan 55 kg
Agama Islam	KTP Choose File

Close Simpan

Gambar 3. 58 Rancangan antarmuka Registrasi Akun Pencari Kerja Umum

Pencari Kerja Umum mempunyai hak akses untuk registrasi akun. Komponen rancangan antarmuka registrasi akun pencaker umum terdiri dari *Label* untuk penamaan (registrasi akun alumni, biodata pelamar, nik, nama pencaker, jenis kelamin, email, agama, tempat lahir, tanggal lahir, tinggi badan, berat badan dan ktp). *Combo Box* untuk memilih daftar jenis kelamin dan agama. *Date Chooser* untuk menentukan tanggal. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah *diinputkan*. *Button Choose File* untuk mengunggah foto ktp.

28. Rancangan Antar muka Tambah Sertifikat dan Keahlian

A Web Page

http://localhost/bkk/user/index.php?page

Tambah Data

Nama Keahlian

File Sertifikat

Choose File

Close Simpan

Gambar 3. 59 Rancangan antarmuka Tambah Sertifikat dan Keahlian

Petugas Pendaftaran dan Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tambah sertifikat dan keahlian. Komponen rancangan antarmuka tambah sertifikat dan keahlian terdiri dari *Label* untuk menulis judul (tambah data, nama keahlian, dan file sertifikat). *Button Choose File* untuk mengunggah gambar. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan.

29. Rancangan Antar muka Tambah Pendidikan

A Web Page

http://localhost/bkk/user/index.php?page=tampil_pendidi

Tambah Data

Tingkat Pendidikan

SMK

Nama Pendidikan

SMK YPE Kroya

Tahun Awal

2020

Tahun Akhir

2023

File Ijazah

Choose File

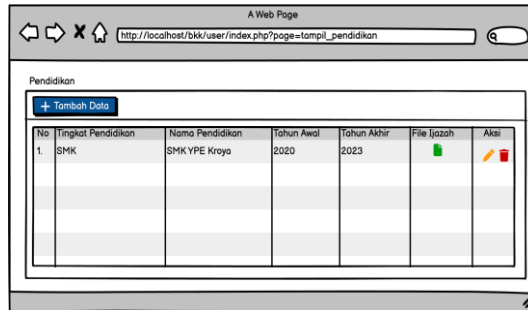
Close Simpan

Gambar 3. 60 Rancangan antarmuka Tambah Pendidikan




Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tambah pendidikan. Komponen rancangan antarmuka tambah pendidikan terdiri dari *Label* untuk menulis judul (tambah data, tingkat pendidikan, nama pendidikan,

tahun awal, tahun akhir, file ijazah). *Button Choose File* untuk mengunggah gambar ijazah. *Combo Box* untuk memilih data tingkat pendidikan, tahun awal dan tahun akhir. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Simpan* digunakan untuk menyimpan data yang telah *diinputkan*.

30. Rancangan Antar muka Tampil Pendidikan Pencari Kerja



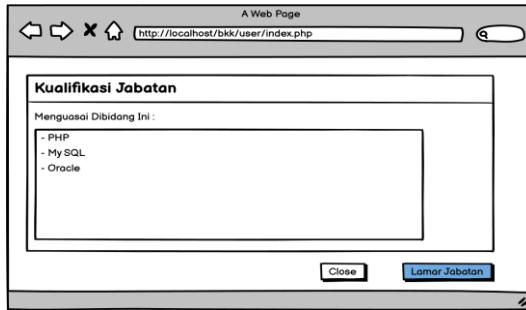
The screenshot shows a web browser window with the URL `http://localhost/bkk/user/index.php?page=tampil_pendidikan`. The page title is "Pendidikan". Below the title is a blue button labeled "+ Tambah Data". Below the button is a table with the following data:

No	Tingkat Pendidikan	Nama Pendidikan	Tahun Awal	Tahun Akhir	File Ijazah	Aksi
1	SMK	SMK YPE Kroya	2020	2023		 

Gambar 3. 61 Rancangan antarmuka Tampil Pendidikan Pencari Kerja

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil data Pendidikan. Komponen rancangan antarmuka tampil data pendidikan terdiri dari *Label* untuk menulis judul pendidikan. *Button* untuk tambah data. *Data Grid* untuk menampilkan data pendidikan (no,tingkat pendidikan, nama pendidikan, tahun awal, tahun akhir, file jazah). *Icon* digunakan untuk menggambarkan simbol file, ubah dan hapus.

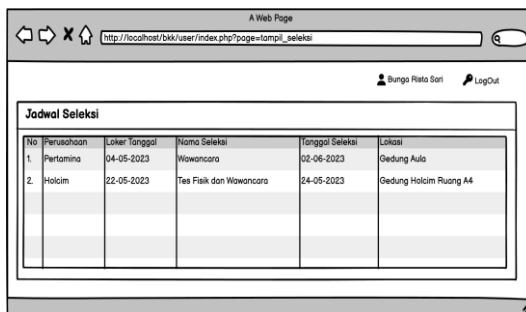
31. Rancangan Antar muka Tampil Kualifikasi dan Jabatan Pencari Kerja



Gambar 3. 62 Rancangan antarmuka Tampil Kualifikasi dan Jabatan Pencari Kerja

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil kualifikasi dan jabatan. Komponen rancangan antarmuka tampil kualifikasi terdiri dari *Label* untuk menulis judul kualifikasi jabatan. *Rectangle* dan *List* untuk menampilkan daftar kualifikasi perusahaan. *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Lamar Pekerjaan* digunakan untuk meng*apply* lowongan kerja.

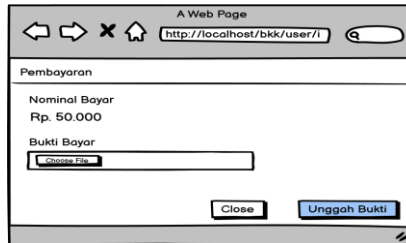
32. Rancangan Antar muka Tampil Jadwal Tes



Gambar 3. 63 Rancangan antarmuka Tampil Jadwal Tes

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil jadwal tes. Komponen rancangan antarmuka tampil jadwal tes terdiri dari *Label* untuk menulis judul jadwal seleksi. *Data Grid* untuk menampilkan (no, nama perusahaan, tanggal loker, nama seleksi, tanggal seleksi dan lokasi). *Icon* untuk simbol *login* dan *logout*.

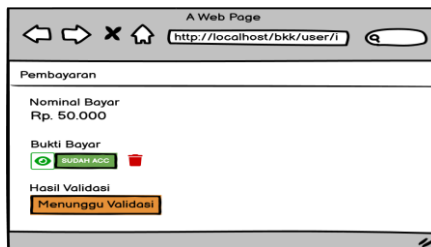
33. Rancangan Antar muka Unggah Bukti Bayar



Gambar 3. 64 Rancangan antarmuka Unggah Bukti Bayar

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk unggah bukti bayar. Komponen rancangan antarmuka unggah bukti bayar terdiri dari *Label* untuk menulis judul pembayaran, bukti bayar dan nominal bayar. *Button Choose File* untuk mengunggah *file* bukti bayar oleh pencari kerja *Button Close* digunakan untuk menutup form tambah data. *Button Unggah Bukti* digunakan untuk mengunggah bukti bayar.

34. Rancangan Antar muka Tampil Bukti Bayar



Gambar 3. 65 Rancangan antarmukaTampil Bukti Bayar

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil bukti bayar. Komponen rancangan antarmukatampil bukti bayar terdiri dari *Label*

untuk menulis judul pembayaran, bukti bayar, hasil validasi dan nominal bayar. *Button* Sudah Acc untuk menginformasikan bahwa bukti sudah diterima oleh bendahara. *Button* hasil validasi untuk info validasi bukti bayar. *Icon* untuk simbol acc dan hapus.

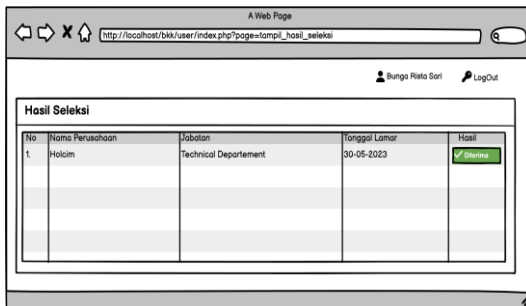
35. Rancangan Antar muka Tampil Validasi Bukti Bayar



Gambar 3. 66 Rancangan antarmukaTampil Validasi Bukti Bayar

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil validasi bukti bayar. Komponen rancangan antarmukatampil bukti bayar terdiri dari *Image* untuk melihat bukti bayar yang diunggah.

36. Rancangan Antar muka Tampil Hasil Seleksi



Gambar 3. 67 Rancangan antarmukaTampil Hasil Seleksi

Pencari Kerja mempunyai hak akses untuk tampil hasil seleksi. Komponen rancangan antarmuka tampil hasil seleksi terdiri dari *Label*

untuk menulis hasil seleksi. *Button* untuk meminformasikan pencaker tersebut diterima/ ditolak oleh perusahaan, apabila diterima berwarna hijau sedangkan kalau ditolak berwarna merah. *Data Grid* untuk menampilkan hasil seleksi (no, nama perusahaan, jabatan, tanggal lamar dan hasil). *Icon* untuk simbol login dan logout.

3.2.8 Skenario Pengujian

1. Skenario Pengujian menggunakan *blackbox*

Pengujian sistem informasi bursa kerja khusus berbasis web di SMK YPE Kroya menggunakan metode pengujian *blackbox*. Skenario pengujian tersebut berisi kemungkinan-kemungkinan yang terjadi saat melakukan pengujian sistem. Berikut adalah beberapa proses :

1. Skenario Pengujian Tampil Pegawai

Pada Tabel 3.17 menjelaskan skenario pengujian tampil data untuk menampilkan data pegawai yang dilakukan oleh Admin. Berikut penjelasan mengenai proses tampil pegawai.

Tabel 3. 17 Skenario Pengujian Tampil Pegawai

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil pegawai
Tujuan	Menampilkan data pegawai
Aktor	Admin
Deskripsi	
Admin melihat data pegawai dengan memilih menu pegawai melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data pegawai telah tersimpan pada tabel pegawai	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data pegawai berdasarkan id_pegawai	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_pegawai ke <i>class</i> pegawai 3. <i>Class</i> pegawai menjalankan fungsi tampil_pegawai() 4. Tabel pegawai menampilkan data pegawai
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data pegawai	2. Data tidak ada yang ditampilkan

2. Skenario Pengujian Tambah Pegawai
 Pada Tabel 3.18 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah data pegawai yang dilakukan oleh Admin. Berikut penjelasan mengenai proses tambah pegawai.

Tabel 3. 18 Skenario Pengujian Tambah Pegawai

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah pegawai
Tujuan	Menambah data pegawai
Aktor	Admin
Deskripsi	
Admin melakukan tambah data pegawai dengan memasukan data pegawai dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data pegawai sesuai yang dimasukan oleh Admin.	
Kondisi Awal	
Data pegawai belum terdapat pada tabel pegawai	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_pegawai di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_pegawai untuk diteruskan ke <i>class</i> pegawai 3. <i>Class</i> pegawai menjalankan fungsi tambah_pegawai() 4. Tabel pegawai menyimpan data pegawai
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data pegawai	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

3. Skenario Pengujian Tampil Jurusan

Pada Tabel 3.19 menjelaskan skenario pengujian tampil data untuk menampilkan data jurusan yang dilakukan oleh Admin. Berikut penjelasan mengenai proses tampil jurusan.

Tabel 3. 19 Skenario Pengujian Tampil Jurusan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil jurusan
Tujuan	Menampilkan data jurusan
Aktor	Admin
Deskripsi	
Admin melihat data jurusan dengan memilih menu jurusan melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data jurusan telah tersimpan pada tabel jurusan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data pegawai berdasarkan id_jurusan	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_pegawai ke <i>class</i> jurusan 3. <i>Class</i> jurusan menjalankan fungsi tampil_jurusan() 4. Tabel jurusan menampilkan data jurusan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data jurusan	1. Data tidak ada yang ditampilkan

4. Skenario Pengujian Tambah Jurusan

Pada tabel 3.20 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menampilkan data jurusan yang dilakukan oleh Admin. Berikut penjelasan mengenai proses tambah jurusan.

Tabel 3. 20 Skenario Pengujian Tambah Jurusan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah jurusan
Tujuan	Menambah data jurusan
Aktor	Admin
Deskripsi	
Admin melakukan tambah data jurusan dengan memasukan data jurusan dan klik tombol simpan. Sistem akan menyimpan data sesuai dengan apa yang dimasukan oleh Admin.	
Kondisi Awal	
Data jurusan belum terdapat pada tabel jurusan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ jurusan di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ jurusan untuk diteruskan ke <i>class</i> jurusan 3. <i>Class</i> jurusan menjalankan fungsi tambah_ jurusan () 4. Tabel jurusan menyimpan data jurusan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data jurusan	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

5. Skenario Pengujian Tampil Pencari Kerja

Pada Tabel 3.21 menjelaskan skenario pengujian tampil data untuk menampilkan data pencari kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil pencari kerja.

Tabel 3. 21 Skenario Pengujian Tampil Pencari Kerja

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil pencari kerja
Tujuan	Menampilkan data pencari kerja
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data pencari kerja dengan memilih menu pencaker melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data pencari kerja sudah terdapat pada tabel pencaker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data pencaker berdasarkan id_pencaker	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_pencaker ke <i>class</i> pencaker 3. <i>Class</i> pencaker menjalankan fungsi tampil_pencaker () 4. Tabel pencaker menampilkan data pencaker
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data pencari kerja	1. Data tidak ada yang ditampilkan

6. Skenario Pengujian Tampil Pendidikan

Pada Tabel 3.22 menjelaskan skenario pengujian tampil pendidikan untuk menampilkan data pendidikan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil pendidikan.

Tabel 3. 22 Skenario Pengujian Tampil Pendidikan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil pendidikan
Tujuan	Menampilkan data pendidikan
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data pendidikan dengan memilih menu pendidikan melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data pendidikan telah tersimpan pada tabel pendidikan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data pendidikan berdasarkan id_ pendidikan	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_ pendidikan ke <i>class</i> pendidikan 3. <i>Class</i> pendidikan menjalankan fungsi tampil_ pendidikan() 4. Tabel pendidikan menampilkan data pendidikan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data pendidikan	1. Data tidak ada yang ditampilkan

7. Skenario Pengujian Tampil Keahlian

Pada Tabel 3.23 menjelaskan skenario pengujian tampil keahlian untuk menampilkan data keahlian yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil keahlian.

Tabel 3. 23 Skenario Pengujian Tampil Keahlian

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil keahlian
Tujuan	Menampilkan data keahlian
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data keahlian dengan memilih menu keahlian melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data keahlian sudah terdapat pada tabel keahlian	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data keahlian berdasarkan id_ keahlian	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_ keahlian ke <i>class</i> keahlian 3. <i>Class</i> keahlian mengambil id_ keahlian dan id_ pencaker dari tabel keahlian dan tabel pencaker 4. Tabel keahlian menampilkan id_ keahlian dan id_ pencaker di <i>Interface</i> 5. <i>Class</i> keahlian menjalankan fungsi tampil_ keahlian() 6. Tabel keahlian menampilkan data keahlian
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data keahlian	1. Data tidak ada yang ditampilkan

8. Skenario Pengujian Tampil Sertifikat
 Pada Tabel 3.24 menjelaskan skenario pengujian tampil sertifikat untuk menampilkan data sertifikat yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil sertifikat.

Tabel 3. 24 Skenario Pengujian Tampil Sertifikat

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil sertifikat
Tujuan	Menampilkan data sertifikat
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data sertifikat dengan memilih menu sertifikat melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data sertifikat sudah terdapat pada tabel keahlian	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data sertifikat berdasarkan id_keahlian	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_keahlian ke <i>class</i> keahlian 3. <i>Class</i> keahlian mengambil id_keahlian dan id_pencaker dari tabel keahlian dan tabel pencaker 4. Tabel keahlian menampilkan id_keahlian dan id_pencaker di <i>Interface</i> 5. <i>Class</i> keahlian menjalankan fungsi tampil_keahlian() 6. Tabel keahlian menampilkan data sertifikat
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data sertifikat	1. Data tidak ada yang ditampilkan

9. Skenario Pengujian Tambah Perusahaan

Pada Tabel 3.25 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah data perusahaan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah perusahaan.

Tabel 3. 25 Skenario Pengujian Tambah Perusahaan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah perusahaan
Tujuan	Menambah data perusahaan
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah data perusahaan dengan memasukkan data perusahaan dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data perusahaan sesuai data yang dimasukkan.	
Kondisi Awal	
Data perusahaan belum terdapat pada tabel perusahaan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ perusahaan di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ perusahaan untuk diteruskan ke <i>class</i> perusahaan 3. <i>Class</i> perusahaan menjalankan fungsi tambah_ perusahaan () 4. Tabel perusahaan menyimpan data perusahaan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data perusahaan	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

10. Skenario Pengujian Tambah Loker

Pada Tabel 3.26 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah daftar lowongan kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah lowongan kerja.

Tabel 3. 26 Skenario Pengujian Tambah Loker

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah loker
Tujuan	Menambah data loker
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah data loker dengan memasukan data loker dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data loker sesuai data yang dimasukan.	
Kondisi Awal	
Data loker belum terdapat pada tabel loker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_loker di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_loker untuk diteruskan ke <i>class</i> loker 3. <i>Class</i> loker mengambil id_loker dan id_perusahaan dari tabel loker dan perusahaan 4. Tabel loker dan perusahaan mengirimkan data dari tabel loker dan perusahaan ke <i>class</i> loker 5. <i>Class</i> loker menjalankan fungsi tambah_loker () 6. Tabel loker menyimpan data loker
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out</i>

2. berhasil disimpan” Sistem akan menampilkan keseluruhan data loker	<i>this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap
---	--

11. Skenario Pengujian Tampil Loker

Pada Tabel 3.27 menjelaskan skenario pengujian tampil lowongan kerja untuk menampilkan data lowongan kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil lowongan kerja.

Tabel 3. 27 Skenario Pengujian Tampil Loker

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil loker
Tujuan	Menampilkan data loker
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data loker dengan memilih menu loker melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data loker sudah terdapat pada tabel loker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data loker berdasarkan id_ loker	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_ loker ke <i>class</i> loker 3. <i>Class</i> loker mengambil id_ loker dan id_perusahaan dari tabel loker dan tabel perusahaan 4. Tabel keahlian menampilkan id_ loker dan id_perusahaan di <i>Interface</i> 5. <i>Class</i> loker menjalankan fungsi tampil_ loker () 6. Tabel loker menampilkan data loker

Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data loker	1. Data tidak ada yang ditampilkan

12. Skenario Pengujian Tambah Jabatan

Pada Tabel 3.28 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah daftar jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah jabatan.

Tabel 3. 28 Skenario Pengujian Tambah Jabatan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah jabatan
Tujuan	Menambah data jabatan
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah data jabatan dengan memasukan data jabatan dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data jabatan sesuai yang dimasukan.	
Kondisi Awal	
Data jabatan belum terdapat pada tabel jabatan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_jabatan di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_loker untuk diteruskan ke <i>class</i> loker 3. <i>Class</i> loker mengambil id_loker dan id_jabatan dari tabel loker dan tabel jabatan 4. Tabel loker dan jabatan mengirimkan data ke <i>class</i> jabatan 5. <i>Class</i> jabatan menjalankan fungsi tambah_jabatan () 6. Tabel jabatan menyimpan data jabatan
Kondisi Akhir	

Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data jabatan	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

13. Skenario Pengujian Tampil Jabatan

Pada Tabel 3.29 menjelaskan skenario pengujian tampil jabatan untuk menampilkan data jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil jabatan.

Tabel 3. 29 Skenario Pengujian Tampil Jabatan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil jabatan
Tujuan	Menampilkan data jabatan
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data jabatan dengan memilih menu jabatan melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data jabatan telah tersimpan pada tabel jabatan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data jabatan berdasarkan id_jabatan	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_jabatan ke <i>class</i> jabatan 3. <i>Class</i> jabatan mengambil id_jabatan dan id_loker dari tabel jabatan dan tabel loker 4. Tabel jabatan menampilkan id_loker dan id_jabatan di <i>Interface</i> 5. <i>Class</i> jabatan menjalankan fungsi tampil_jabatan 6. Tabel jabatan menampilkan data

	jabatan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data jabatan	1. Data tidak ada yang ditampilkan

14. Skenario Pengujian Tambah Kualifikasi

Pada Tabel 3.30 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah daftar kualifikasi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah kualifikasi.

Tabel 3. 30 Skenario Pengujian Tambah Kualifikasi

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah data kualifikasi
Tujuan	Menambah data kualifikasi
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah data kualifikasi dengan memasukkan data kualifikasi dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data kualifikasi sesuai yang dimasukkan.	
Kondisi Awal	
Data kualifikasi belum terdapat pada tabel jabatan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data kualifikasi di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_loker untuk diteruskan ke <i>class</i> loker 3. <i>Class</i> loker mengambil id_loker dan id_jabatan dari tabel loker dan tabel jabatan 4. Tabel loker dan jabatan mengirimkan data ke <i>class</i> jabatan 5. <i>Class</i> jabatan menjalankan fungsi tambah_jabatan () 6. Tabel jabatan menyimpan data

	kualifikasi
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data kualifikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i>” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

15. Skenario Pengujian Tampil Kualifikasi

Pada Tabel 3.31 menjelaskan skenario pengujian tampil kualifikasi untuk menampilkan data kualifikasi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil kualifikasi.

Tabel 3. 31 Skenario Pengujian Tampil Kualifikasi

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil kualifikasi
Tujuan	Menampilkan data kualifikasi
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data kualifikasi dengan memilih menu kualifikasi melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data kualifikasi telah tersimpan pada tabel jabatan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data jabatan berdasarkan id_jabatan	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_jabatan ke <i>class</i> jabatan 3. <i>Class</i> jabatan mengambil id_jabatan dan id_loker dari tabel jabatan dan tabel loker 4. Tabel jabatan menampilkan id_loker dan id_jabatan di <i>Interface</i> 5. <i>Class</i> jabatan menjalankan fungsi tampil_jabatan 6. Tabel jabatan menampilkan data jabatan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data kualifikasi	1. Data tidak ada yang ditampilkan

16. Skenario Pengujian Tambah Jadwal Tes

Pada Tabel 3.32 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah daftar jadwal tes yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah jadwal tes.

Tabel 3. 32 Skenario Pengujian Tambah Jadwal Tes

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah jadwal tes
Tujuan	Menambah data jadwal tes
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah jadwal tes dengan memasukan data jadwal tes dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data jadwal tes sesuai yang dimasukan.	
Kondisi Awal	
Data jadwal tes belum terdapat pada tabel seleksi	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ seleksi di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ seleksi untuk diteruskan ke <i>class Seleksi</i> 3. <i>Class</i> seleksi mengambil id_ seleksi dan id_loker dari tabel seleksi dan tabel loker 4. Tabel seleksi dan tabel loker mengirimkan data ke <i>class</i> seleksi 5. <i>Class</i> seleksi menjalankan fungsi tambah_ seleksi () 6. Tabel seleksi menyimpan data seleksi
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

menampilkan keseluruhan data jadwal tes	
---	--

17. Skenario Pengujian Tampil Jadwal Tes

Pada Tabel 3.33 menjelaskan skenario pengujian tampil jadwal tes untuk menampilkan data jadwal tes yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil jadwal tes.

Tabel 3. 33 Skenario Pengujian Tampil Jadwal Tes

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil jadwal tes
Tujuan	Menampilkan data jadwal tes
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data jadwal tes dengan memilih menu jadwal tes melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data jadwal tes telah tersimpan pada tabel seleksi	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data seleksi berdasarkan id_ seleksi	2. <i>Interface</i> menerima data_ seleksi untuk diteruskan ke <i>class</i> Seleksi 3. <i>Class</i> seleksi mengambil id_ seleksi dan id_loker dari tabel seleksi dan tabel loker 4. Tabel seleksi dan tabel loker mengirimkan data ke <i>class</i> seleksi 5. <i>Class</i> seleksi menjalankan fungsi tambah_ seleksi () 6. Tabel seleksi menyimpan data seleksi
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data jadwal tes	1. Data tidak ada yang ditampilkan

18. Skenario Pengujian Tambah Hasil Seleksi

Pada Tabel 3.34 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah daftar hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tambah hasil seleksi.

Tabel 3. 34 Skenario Pengujian Tambah Hasil Seleksi

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah jadwal tes
Tujuan	Menambah data jadwal tes
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melakukan tambah jadwal tes dengan memasukkan data jadwal tes dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data jadwal tes sesuai yang dimasukkan.	
Kondisi Awal	
Data jadwal tes belum terdapat pada tabel seleksi	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ seleksi di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ seleksi untuk diteruskan ke <i>class Seleksi</i> 3. <i>Class</i> seleksi mengambil id_ seleksi dan id_loker dari tabel seleksi dan tabel loker 4. Tabel seleksi dan tabel loker mengirimkan data ke <i>class</i> seleksi 5. <i>Class</i> seleksi menjalankan fungsi tambah_ seleksi () 6. Tabel seleksi menyimpan data seleksi
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan”	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian

2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data hasil seleksi	yang tidak lengkap
---	--------------------

19. Skenario Pengujian Tampil Hasil Seleksi

Pada Tabel 3.35 menjelaskan skenario pengujian tampil hasil seleksi untuk menampilkan data hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Berikut penjelasan mengenai proses tampil hasil seleksi.

Tabel 3. 35 Skenario Pengujian Tampil Hasil Seleksi

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil jadwal tes
Tujuan	Menampilkan data jadwal tes
Aktor	Petugas Pendaftaran
Deskripsi	
Petugas Pendaftaran melihat data jadwal tes dengan memilih menu jadwal tes melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data jadwal tes telah tersimpan pada tabel seleksi	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data seleksi berdasarkan id_ seleksi	2. <i>Interface</i> menerima data_ seleksi untuk diteruskan ke <i>class Seleksi</i> 3. <i>Class</i> seleksi mengambil id_ seleksi dan id_loker dari tabel seleksi dan tabel loker 4. Tabel seleksi dan tabel loker mengirimkan data ke <i>class</i> seleksi 5. <i>Class</i> seleksi menjalankan fungsi tambah_ seleksi () 6. Tabel seleksi menyimpan data seleksi

Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data hasil seleksi	1. Data tidak ada yang ditampilkan

20. Skenario Pengujian Validasi Akun Pencari Kerja

Pada Tabel 3.36 menjelaskan skenario pengujian validasi akun pencari kerja untuk memvalidasi akun pencari kerja yang terdaftar yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara. Berikut penjelasan mengenai proses validasi akun pencari kerja.

Tabel 3. 36 Skenario Pengujian Validasi Akun Pencaker

Identifikasi	
Nama Proses	Proses validasi akun
Tujuan	Memvalidasi akun pencaker
Aktor	Petugas Pewawancara
Deskripsi	
Petugas Pewawancara melakukan tambah validasi akun dengan melihat data pencaker valid atau tidak dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data hasil validasi akun pencaker.	
Kondisi Awal	
Data validasi akun belum terdapat pada tabel pencaker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ pencaker di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ pencaker untuk diteruskan ke <i>class</i> pencaker 3. <i>Class</i> pencaker menjalankan fungsi tambah_ pencaker () 4. Tabel pencaker menyimpan data pencaker
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

menampilkan keseluruhan data hasil validasi akun pencaker	
---	--

21. Skenario Pengujian Tampil Validasi Akun

Pada Tabel 3.37 menjelaskan skenario pengujian tampil validasi akun untuk menampilkan data validasi akun yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara. Berikut penjelasan mengenai proses tampil validasi akun.

Tabel 3. 37 Skenario Pengujian Tampil Validasi Akun

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil validasi akun
Tujuan	Menampilkan validasi akun pencaker
Aktor	Petugas Pewawancara
Deskripsi	
Petugas Pewawancara melihat data pencaker dengan memilih menu pencaker melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data hasil validasi akun pencaker sudah ditambahkan pada tabel pencaker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menampilkan data pencaker berdasarkan id_ pencaker	2. <i>Interface</i> mengirimkan id_ pencaker ke <i>class</i> pencaker 3. <i>Class</i> pencaker menjalankan fungsi tampil_ pencaker () 4. Tabel pencaker menampilkan data pencaker
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan data validasi akun pencaker	1. Data tidak ada yang ditampilkan

22. Skenario Pengujian Validasi Bukti Bayar

Pada Tabel 3.38 menjelaskan skenario pengujian validasi bukti bayar untuk memvalidasi bukti bayar yang diunggah yang dilakukan oleh Bendahara. Berikut penjelasan mengenai proses validasi bukti bayar.

Tabel 3. 38 Skenario Pengujian Validasi Bukti Bayar

Identifikasi	
Nama Proses	Proses validasi bukti bayar
Tujuan	Memvalidasi bukti bayar
Aktor	Bendahara
Deskripsi	
Bendahara melakukan tambah validasi bukti bayar dengan melihat data pembayaran valid atau tidak dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data hasil validasi bukti bayar.	
Kondisi Awal	
Data validasi bukti bayar belum terdapat pada tabel pembayaran	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor memvalidasi bukti bayar yang diunggah oleh pencaker di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ pembayaran untuk diteruskan ke <i>class</i> pembayaran 3. <i>Class</i> pembayaran mengambil id_pencaker, id_loker dan id_pembayaran 4. <i>Class</i> pembayaran menerima id_pencaker, id_loker dan id_pembayaran dari tabel pembayaran, loker dan pencaker 5. <i>Class</i> pembayaran menjalankan fungsi tambah_ pembayaran () 6. Tabel pembayaran menyimpan data pembayaran
Kondisi Akhir	

Berhasil	Gagal
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan keseluruhan data hasil validasi bukti bayar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i>” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

23. Skenario Pengujian Tampil Validasi Bukti Bayar
 Pada Tabel 3.39 menjelaskan skenario pengujian tampil validasi bukti bayar untuk menampilkan data validasi bukti bayar yang dilakukan oleh Bendahara. Berikut penjelasan mengenai proses tampil validasi bukti bayar.

Tabel 3. 39 Skenario Pengujian Tampil Validasi Bukti Bayar

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tampil validasi bukti bayar
Tujuan	Menampilkan validasi akun bukti bayar
Aktor	Bendahara
Deskripsi	
Bendahara melihat data bukti bayar dengan memilih menu bukti bayar melalui <i>Interface</i> .	
Kondisi Awal	
Data hasil validasi bukti bayar telah ditambahkan pada tabel pembayaran	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor menampilkan data bukti bayar yang telah tersimpan dengan memilih menu pembayaran 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Interface mengirimkan id_pembayaran ke <i>class</i> pembayaran 3. id_pencaker, id_loker dan id_pembayaran 4. <i>Class</i> pembayaran menerima id_pencaker, id_loker dan id_pembayaran dari tabel

	5. <i>Class</i> pembayaran menjalankan fungsi tampil_ pembayaran ()
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Menampilkan validasi bukti bayar	1. Data tidak ada yang ditampilkan

24. Skenario Pengujian Registrasi Akun

Pada Tabel 3.40 menjelaskan skenario pengujian registrasi akun untuk menampilkan data registrasi akun yang dilakukan oleh Pencari Kerja. Berikut penjelasan mengenai proses registrasi akun.

Tabel 3. 40 Skenario Pengujian Registrasi Akun

Identifikasi	
Nama Proses	Proses registrasi akun
Tujuan	Registasi akun Pencari Kerja
Aktor	Pencari Kerja
Deskripsi	
Pencari kerja mendaftar akun terlebih dahulu dengan memilih menu Registrasi Akun pada sistem sebelum mendaftar loker yang nantinya divalidasi oleh Petugas Pewawancara	
Kondisi Awal	
Data pencaker belum terdapat pada tabel pencaker	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ pencaker di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ pencaker untuk diteruskan ke <i>class</i> pencaker 3. <i>Class</i> pencaker menjalankan fungsi tambah_ pencaker() 4. Tabel pencaker menyimpan data pencaker
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal

1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan”	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap
---	--

25. Skenario Pengujian Tambah Pendidikan

Pada Tabel 3.41 menjelaskan skenario pengujian tambah data untuk menambah data pendidikan yang dilakukan oleh Pencari Kerja. Berikut penjelasan mengenai proses tambah pendidikan.

Tabel 3. 41 Skenario Pengujian Tambah Pendidikan

Identifikasi	
Nama Proses	Proses tambah data pendidikan
Tujuan	Menambah data pendidikan
Aktor	Pencari Kerja
Deskripsi	
Pencari Kerja melakukan tambah data pendidikan dengan memasukan data pendidikan yang dimiliki dan klik simpan. Sistem akan menyimpan data pendidikan yang sudah ditambahkan.	
Kondisi Awal	
Data pendidikan belum terdapat pada tabel pendidikan	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_ pendidikan di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_ pendidikan untuk diteruskan ke <i>class</i> pendidikan 3. <i>Class</i> pendidikan menjalankan fungsi tambah_ pendidikan () 4. Tabel pendidikan menyimpan data pendidikan
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan	1. Muncul pesan “ Please fill out this file” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

keseluruhan data pendidikan	
-----------------------------	--

26. Skenario Pengujian Unggah Bukti Bayar

Pada Tabel 3.42 menjelaskan skenario pengujian unggah bukti bayar untuk mengunggah bukti bayar yang dilakukan oleh Pencari Kerja. Berikut penjelasan mengenai proses unggah bukti bayar.

Tabel 3. 42 Skenario Pengujian Unggah Bukti Bayar

Identifikasi	
Nama Proses	Proses unggah bukti bayar
Tujuan	Mengunggah bukti bayar
Aktor	Pencari Kerja
Deskripsi	
Pencari Kerja mengunggah bukti bayar dengan mengupload foto bukti pembayaran yang dimiliki dan klik simpan. Sistem akan menyimpan bukti pembayaran yang sudah ditambahkan.	
Kondisi Awal	
Data pembayaran belum terdapat pada tabel pembayaran	
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Aktor menginputkan data_pembayaran di <i>Interface</i>	2. <i>Interface</i> menerima data_pembayaran untuk diteruskan ke <i>class</i> pembayaran 3. <i>Class</i> pembayaran menjalankan fungsi tambah_pembayaran () 4. Tabel pembayaran menyimpan data pembayaran
Kondisi Akhir	
Berhasil	Gagal
1. Muncul pesan “ Data berhasil disimpan” 2. Sistem akan menampilkan foto bukti pembayaran	1. Muncul pesan “ <i>Please fill out this file</i> ” apabila terdapat isian yang tidak lengkap

2. Skenario Pengujian Fitur Sistem dari sisi Aktor

Berikut dijelaskan skenario pengujian sistem dari sisi aktor. Aktor dalam sistem ini terdapat Admin, Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, Bendahara dan Pencari Kerja.

a. Skenario Pengujian Admin

1. Menambah Data Pegawai
Fitur menambah data Pegawai digunakan untuk memasukan data Pegawai yang dilakukan oleh Admin.
2. Menampilkan Data Pegawai
Fitur menampilkan data Pegawai digunakan untuk melihat data Pegawai yang dilakukan oleh Admin.
3. Menambah Data Jurusan
Fitur menambah data Jurusan digunakan untuk memasukan data Jurusan yang dilakukan oleh Admin.
4. Menampilkan Data Jurusan
Fitur menampilkan data Jurusan digunakan untuk melihat data Jurusan yang dilakukan oleh Admin.

b. Skenario pengujian dari Petugas Pendaftaran

1. Menampilkan Data Pencari Kerja
Fitur menampilkan data pencari kerja digunakan untuk melihat data pencari kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
2. Menampilkan Data Pendidikan
Fitur menampilkan data pendidikan digunakan untuk melihat data pendidikan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
3. Menampilkan Data Keahlian
Fitur menampilkan data keahlian digunakan untuk melihat data keahlian yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
4. Menampilkan Sertifikat
Fitur menampilkan sertifikat digunakan untuk melihat sertifikat yang diunggah pencari kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
5. Menambah Data Perusahaan
Fitur menambah data Perusahaan digunakan untuk memasukan daftar Perusahaan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.

6. Menambah Lowongan Kerja
Fitur menambah lowongan kerja digunakan untuk memasukan daftar lowongan kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
7. Menampilkan Lowongan Kerja
Fitur menampilkan lowongan kerja digunakan untuk melihat daftar lowongan kerja yang telah ditambahkan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
8. Menambah Jabatan
Fitur menambah jabatan digunakan untuk memasukan daftar jabatan yang dibutuhkan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
9. Menampilkan Jabatan
Fitur menampilkan jabatan digunakan untuk melihat daftar jabatan yang dibutuhkan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
10. Menambah Kualifikasi
Fitur menambah kualifikasi digunakan untuk memasukan daftar kualifikasi yang dibutuhkan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
11. Menampilkan Kualifikasi
Fitur menampilkan kualifikasi digunakan untuk melihat daftar kualifikasi yang dibutuhkan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
12. Menampilkan Lamar Lowongan Kerja
Fitur menampilkan lamar lowongan kerja digunakan untuk melihat daftar lamar lowongan kerja yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
13. Menambah Jadwal Tes
Fitur menambah jadwal tes digunakan untuk memasukan daftar jadwal tes yang akan diselenggarakan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
14. Menampilkan Jadwal Tes
Fitur menampilkan jadwal tes digunakan untuk melihat daftar jadwal tes yang akan diselenggarakan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.

15. Menambah Hasil Seleksi
Fitur menambah hasil seleksi digunakan untuk menginformasikan hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
 16. Menampilkan Hasil Seleksi
Fitur menampilkan hasil seleksi digunakan untuk melihat daftar pencari kerja yang diterima dan ditolak perusahaan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran.
- c. Skenario pengujian dari Petugas Pewawancara
1. Validasi Akun Pencari Kerja
Fitur validasi akun pencari kerja yang digunakan untuk memvalidasi akun pencari kerja yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara.
 2. Menampilkan Validasi Akun Pencari Kerja
Fitur menampilkan validasi akun pencari kerja digunakan untuk melihat daftar akun pencari kerja yang telah divalidasi yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara.
- d. Skenario pengujian dari Bendahara
1. Validasi Bukti Bayar
Fitur validasi bukti bayar yang digunakan untuk memvalidasi bukti bayar yang dilakukan oleh Bendahara.
 2. Menampilkan Bukti Bayar
Fitur menampilkan bukti bayar digunakan untuk melihat bukti bayar yang diunggah pencari kerja yang dilakukan oleh Bendahara.
 3. Menampilkan Validasi Bukti Bayar
Fitur menampilkan validasi bukti bayar digunakan untuk melihat validasi bukti bayar berupa gambar yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara.

- e. Skenario pengujian dari Pencari Kerja
1. Registrasi Akun
Fitur registrasi akun digunakan untuk registrasi akun pada saat mendaftar lowongan kerja yang dilakukan oleh Pencari Kerja.
 2. Menampilkan Validasi Akun
Fitur menampilkan validasi akun pencari kerja digunakan untuk melihat daftar akun pencari kerja yang telah divalidasi yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara untuk Pencari Kerja.
 3. Menambah Sertifikat
Fitur menambah sertifikat digunakan untuk mengunggah foto atau gambar sertifikat yang diunggah oleh Pencari Kerja.
 4. Menampilkan Sertifikat
Fitur menampilkan sertifikat digunakan untuk melihat sertifikat yang diunggah pencari kerja.
 5. Menambah Keahlian
Fitur menambah keahlian digunakan untuk menambah daftar keahlian yang dilakukan oleh Pencari Kerja.
 6. Menampilkan Keahlian
Fitur menampilkan keahlian digunakan untuk melihat daftar keahlian yang dilakukan oleh Pencari Kerja.
 7. Menambah Pendidikan
Fitur menambah pendidikan digunakan untuk menambah data pendidikan yang dilakukan oleh Pencari Kerja.
 8. Menampilkan Pendidikan
Fitur menampilkan pendidikan digunakan untuk melihat data pendidikan yang dilakukan oleh Pencari Kerja.
 9. Menampilkan Kualifikasi
Fitur menampilkan kualifikasi digunakan Pencari Kerja untuk melihat data kualifikasi yang telah diinputkan oleh Petugas Pendaftaran.
 10. Menampilkan Jabatan
Fitur menampilkan jabatan digunakan Pencari Kerja untuk melihat data jabatan yang telah diinputkan oleh Petugas Pendaftaran.
 11. Menampilkan Lowongan Kerja
Fitur menampilkan lowongan kerja digunakan Pencari Kerja

untuk melihat daftar lowongan kerja yang telah *dishare* oleh Petugas Pendaftaran.

12. Lamar Lowongan Kerja

Fitur lamar lowongan kerja digunakan Pencari Kerja untuk melamar daftar lowongan kerja yang telah *dishare* oleh Petugas Pendaftaran.

13. Menampilkan Jadwal Tes

Fitur menampilkan jadwal tes digunakan Pencari Kerja untuk melihat jadwal tes yang telah dibagikan oleh Petugas Pendaftaran.

14. Unggah Bukti Bayar

Fitur unggah bukti bayar digunakan Pencari Kerja untuk mengunggah bukti bayar.

15. Menampilkan Bukti Bayar

Fitur menampilkan bukti bayar digunakan Pencari Kerja untuk melihat bukti bayar yang telah diunggah.

16. Menampilkan Validasi Bukti Bayar

Fitur menampilkan validasi bukti bayar digunakan Pencari Kerja untuk melihat validasi bukti bayar berupa foto atau gambar.

17. Menampilkan Hasil Seleksi

Fitur menampilkan hasil seleksi digunakan Pencari Kerja untuk melihat daftar hasil seleksi yang diterima dan ditolak perusahaan.



BAB IV
HASIL PENELITIAN
DAN PEMBAHASAN

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

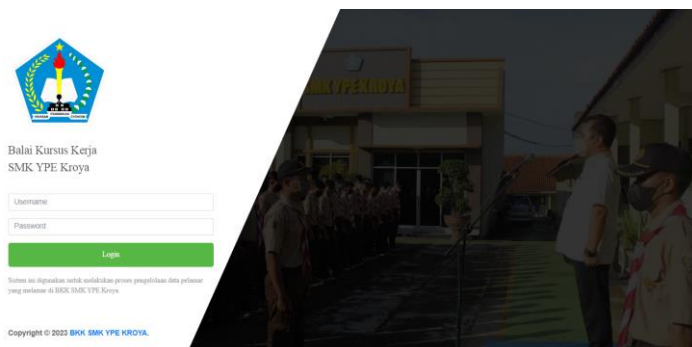
Pada tahap ini membahas tentang hasil penelitian dari Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus SMK YPE Kroya berbasis Website.

4.2 Implementasi Perancangan Antarmuka

Hasil penelitian berupa aplikasi sistem informasi bursa kerja khusus berbasis web dikembangkan untuk membantu melakukan pendaftaran bursa kerja khusus. Pada tahap ini penulis akan membahas mengenai hasil implementasi dari sistem informasi bursa kerja khusus SMK YPE Kroya berbasis web sebagai berikut :

1. Halaman Login Admin

Untuk proses pengelolaan data dan mendapatkan informasi, Admin harus melakukan proses *login*. Admin memasukan *username* dan *password*. Hal ini untuk menghindari penyalahgunaan pengelolaan sistem. Tampilan halaman login Admin dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Halaman *Login* Admin

2. Halaman Menampilkan Data Pegawai

Halaman menampilkan data pegawai berfungsi untuk melihat data pegawai yang dilakukan oleh Admin. Tampilan melihat data pegawai terdapat pada gambar 4.2.

No.	Nomor Pegawai	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Level	Aksi
1.	2	Yunita Kristiani	Perempuan	Pendaftar	
2.	1	Sekar Anum Pambudi	Perempuan	Admin	
3.	4	Nuta Purbaningsih	Perempuan	Bendahara	
4.	3	Fitria Gunawan	Perempuan	Pewawancara	

Gambar 4. 2 Halaman Menampilkan Data Pegawai

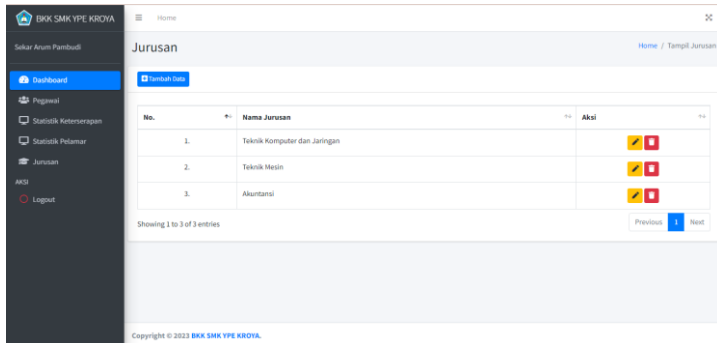
3. Halaman Menambahkan Data Pegawai

Halaman menambahkan data pegawai dilakukan untuk menambahkan data pegawai yang ada di BKK SMK YPE Kroya. Tampilan halaman menambahkan data pegawai dapat dilihat pada Gambar 4. 3.

Gambar 4. 3 Halaman Menambahkan Data Pegawai

4. Halaman Menampilkan Data Jurusan

Halaman menampilkan data jurusan berfungsi untuk melihat data jurusan yang dilakukan oleh Admin. Tampilan halaman untuk melihat data jurusan pada Admin dapat dilihat pada Gambar 4. 4.

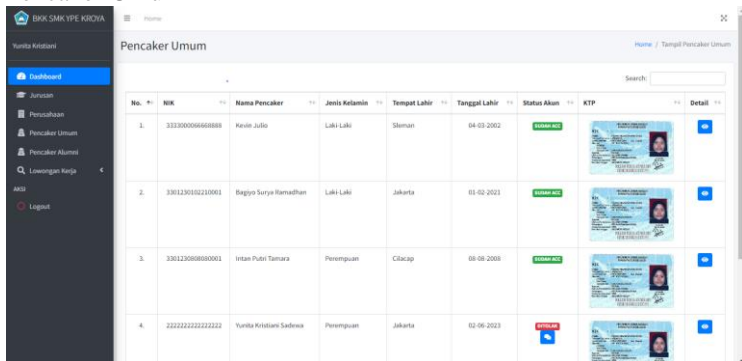


Gambar 4. 4 Halaman Menampilkan Data Jurusan

5. Halaman Menampilkan Data Pencaker

Halaman menampilkan data pencaker berfungsi untuk melihat data pencaker yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat data pencaker pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 5.

a. Pencaker Umum



Gambar 4. 5 Halaman Menampilkan Data Pencaker Umum

b. Pencaker Alumni

No.	NIK	Nama Pencaker	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status Alumni	KTP	Detail
1.	333333333333333	Gibran Hena Baskoro	Laki Laki	Bandung	02-06-2023	Alumni		Detail
2.	3300222211115555	Bintang Saputra	Laki Laki	Solo	02-05-2002	Alumni		Detail
3.	330344442227777	Anandanya Meiba	Perempuan	Malang	07-02-2002	Alumni		Detail
4.	330100011112222	Sufia	Perempuan	Cibacaj	03-05-2002	Alumni		Detail
5.	3301241121010001	Sarah Putri	Perempuan	Cibacaj	22-09-2003	Alumni		Detail

Gambar 4. 6 Halaman Menampilkan Data Pencaker Alumni

6. Halaman Menampilkan Data Pendidikan

Halaman menampilkan data pendidikan berfungsi untuk melihat data pendidikan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat data pendidikan pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 7.

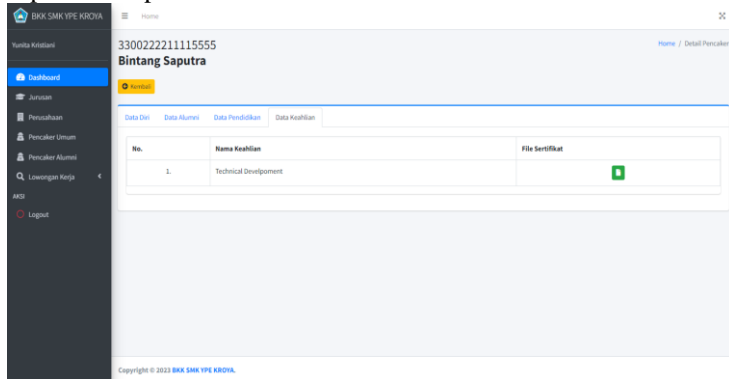
No.	Tingkat Pendidikan	Nama Pendidikan	Tahun Awal	Tahun Akhir	Legality File Upload
1.	SMA	SMA Suka Bangsa	2020	2020	

Gambar 4. 7 Halaman Menampilkan Data Pendidikan

7. Halaman Menampilkan Data Keahlian

Halaman menampilkan data keahlian berfungsi untuk melihat data keahlian yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan

halaman untuk melihat data keahlian pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 8.



Gambar 4. 8 Halaman Menampilkan Data Keahlian

8. Halaman Menampilkan Data Sertifikat

Halaman menampilkan data keahlian berfungsi untuk melihat data sertifikat berupa file gambar yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat data sertifikat pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 9.

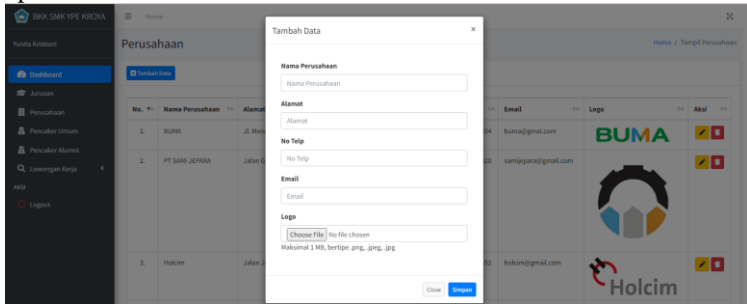


Gambar 4. 9 Halaman Menampilkan Data Sertifikat

9. Halaman Menambahkan Data Perusahaan

Halaman menambahkan data perusahaan dilakukan untuk menambahkan data perusahaan yang sedang membuka locker..

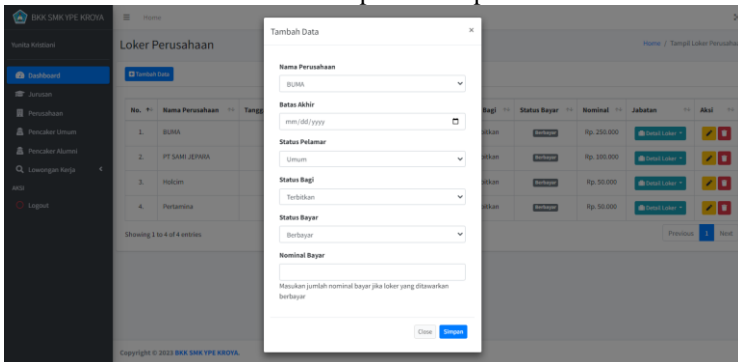
Tampilan halaman menambahkan data perusahaan dapat dilihat pada Gambar 4. 10.



Gambar 4. 10 Halaman Menambahkan Data Perusahaan

10. Halaman Menambahkan Lowongan Kerja

Halaman menambahkan lowongan kerja dilakukan untuk menambahkan daftar loker yang sedang dibutuhkan. Tampilan halaman menambahkan loker dapat dilihat pada Gambar 4. 11.



Gambar 4. 11 Halaman Menambahkan Lowongan Kerja

11. Halaman Menampilkan Lowongan Kerja

Halaman menampilkan lowongan kerja berfungsi untuk melihat lowongan kerja yang telah ditambahkan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat lowongan kerja dapat dilihat pada Gambar 4. 12.

No.	Nama Perusahaan	Tanggal Pembuatan	Batas Akhir	Status Pelamar	Status Bagi	Status Bayar	Nominal	Jabatan	Aksi
1.	BUMA	13-07-2023	26-07-2023	Alumni	Terbalkan	Belum Bayar	Rp. 250.000	Detail Loker	👍 🗑️
2.	PT SAMI JEPANG	25-05-2023	25-07-2023	Umum	Terbalkan	Belum Bayar	Rp. 100.000	Detail Loker	👍 🗑️
3.	Holicm	22-05-2023	04-11-2023	Umum	Terbalkan	Belum Bayar	Rp. 50.000	Detail Loker	👍 🗑️
4.	Pertamina	04-05-2023	11-04-2023	Umum	Terbalkan	Belum Bayar	Rp. 50.000	Detail Loker	👍 🗑️

Gambar 4. 12 Halaman Menampilkan Lowongan Kerja

12. Halaman Menambahkan Data Jabatan

Halaman menambahkan data jabatan dilakukan untuk menambahkan data jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman menambahkan data jabatan dapat dilihat pada Gambar 4. 13.

Gambar 4. 13 Halaman Menambahkan Data Jabatan

13. Halaman Menampilkan Data Jabatan

Halaman menampilkan data jabatan berfungsi untuk melihat data jabatan yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat data jabatan pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 14.

No. #	Jabatan	Tanggal Buka	Tanggal Tutup	Deskripsi Pekerjaan	Kuota	Aksi
1.	Project Coordinator	18-04-2023	01-08-2023	<p>Deskripsi Pekerjaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assist Project Manager to monitor and control project 2. Assist in preparing project management plan, project status reports and presentations, project deliverables, and project documentation <p>Requirement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bachelor degree from Informatics Engineering, Computer Science, Industrial Engineering or any related discipline. 2. Fresh Graduates are welcome with GPA min. 3.00 3. Knowledgeable in Project Management Administration is an added advantage. 4. Be meticulous and have attention to detail in performing the work. 5. Able to work under pressure and tight deadline. 	4	
2.	Gamer	04-05-2023	15-05-2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. i86 game mobile 2. i86 game memenuk 	10	
3.	Application Programmer	18-04-2023	15-05-2023	<p>Deskripsi Pekerjaan :</p>	3	

Gambar 4. 14 Halaman Menampilkan Data Jabatan

14. Halaman Menambahkan Data Kualifikasi

Halaman menambahkan data kualifikasi dilakukan untuk menambahkan kualifikasi yang dibutuhkan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman menambahkan data kualifikasi dapat dilihat pada Gambar 4. 15.

Deskripsi Pekerjaan :

1. Assist Project Manager to monitor and control project
2. Assist in preparing project management plan, project status reports and presentations, project deliverables, and project documentation

Requirement :

1. Bachelor degree from Informatics Engineering, Computer Science, Industrial Engineering or any related discipline.
2. Fresh Graduates are welcome with GPA min. 3.00
3. Knowledgeable in Project Management Administration is an added advantage.
4. Be meticulous and have attention to detail in performing the work.
5. Able to work under pressure and tight deadline.

Gambar 4. 15 Halaman Menambahkan Data Kualifikasi

15. Halaman Menampilkan Data Kualifikasi

Halaman menampilkan data kualifikasi berfungsi untuk melihat data kualifikasi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat data kualifikasi pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 16.

No.	Jabatan	Tanggal Buka	Tanggal Tutup	Deskripsi Pekerjaan	Kuota	Aksi
1.	Project Coordinator	15-04-2023	01-09-2023	<p>Deskripsi Pekerjaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Assist Project Manager to monitor and control project 2. Assist in preparing project management plans, project status reports and presentations, project deliverables, and project documentation <p>Requirement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bachelor degree from Informatics Engineering, Computer Science, Industrial Engineering or any related discipline. 2. Fresh Graduate are welcome with GPA min. 3.00 3. Knowledgeable in Project Management Administration is an added advantage. 4. Be meticulous and have attention to detail in performing the work. 5. Able to work under pressure and tight deadline. 	4	
2.	Gamer	04-05-2023	15-05-2023	<ol style="list-style-type: none"> 1. ahli game mobile 2. ahli game console 	10	
3.	Application Developer	16-04-2023	15-05-2023	<p>Deskripsi Pekerjaan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analyzes and design software requirement and specification. 2. Develop, test and evaluate new/existing system. 3. To produce system application which can accommodate customers requirement in the medium scale project. <p>Requirement :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Minimum S1 Degree from Informatics Engineering, Computer Science or any related discipline. 2. Fresh graduate are welcome with minimum GPA 3.00 from reputable university. 3. Possessing skill in one or more of the following programming language: Java, PHP, C++, .Net, power platform, or other etc. 	3	

Gambar 4. 16 Halaman Menampilkan Data Kualifikasi

16. Halaman Menambahkan Data Jadwal Tes

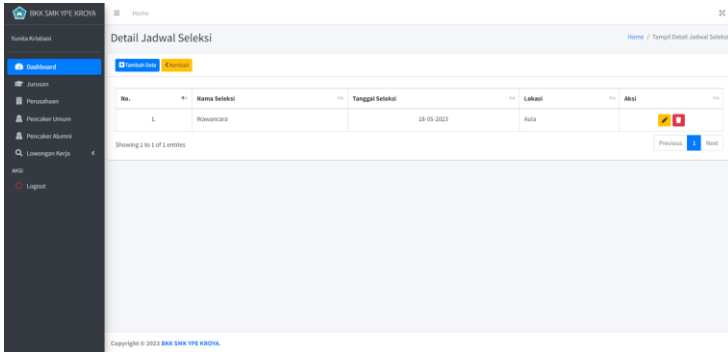
Halaman menambahkan data jadwal tes dilakukan untuk menambahkan jadwal pelaksanaan tes oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman menambahkan data jadwal tes dapat dilihat pada Gambar 4. 17.

No.	Jabatan	Tanggal Buka	Tanggal Tutup	Deskripsi Pekerjaan	Kuota	Aksi
1.						

Gambar 4. 17 Halaman Menambahkan Data Jadwal Tes

17. Halaman Menampilkan Data Jadwal Tes

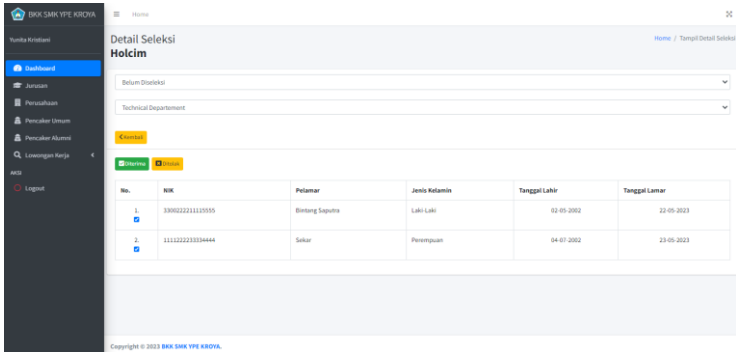
Halaman menampilkan data jadwal tes berfungsi untuk melihat data data jadwal tes yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat jadwal tes pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 18.



Gambar 4. 18 Halaman Menampilkan Data Kualifikasi

18. Halaman Menambahkan Data Hasil Seleksi

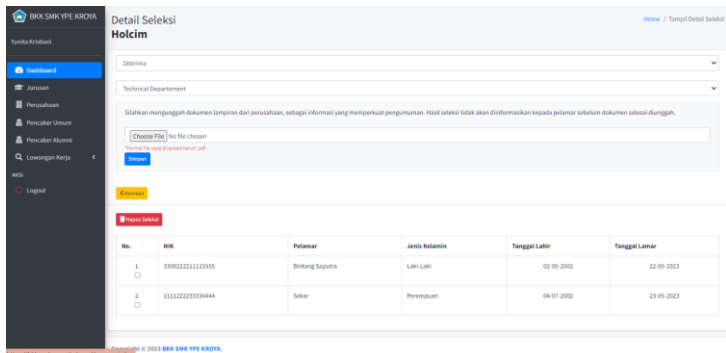
Halaman menambahkan data hasil seleksi dilakukan untuk menginformasikan hasil seleksi oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman menambahkan data hasil seleksi dapat dilihat pada Gambar 4. 19.



Gambar 4. 19 Halaman Menambahkan Data Hasil Seleksi

19. Halaman Menampilkan Data Hasil Seleksi

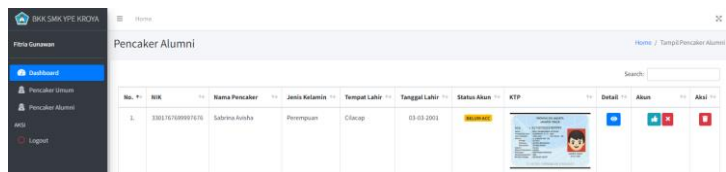
Halaman menampilkan data hasil seleksi berfungsi untuk melihat informasi hasil seleksi yang dilakukan oleh Petugas Pendaftaran. Tampilan halaman untuk melihat hasil seleksi pada Petugas Pendaftaran dapat dilihat pada Gambar 4. 20.



Gambar 4. 20 Halaman Menampilkan Data Hasil Seleksi

20. Halaman Validasi Akun Pencaker

Halaman validasi akun pencaker berfungsi untuk memvalidasi akun pencaker termasuk pencaker umum dan pencaker alumni yang dilakukan oleh Petugas Pewawancara. Tampilan halaman validasi akun pencaker dapat dilihat pada Gambar 4. 21.



Gambar 4. 21 Halaman Validasi Akun Pencaker

21. Halaman Tampil Validasi Akun

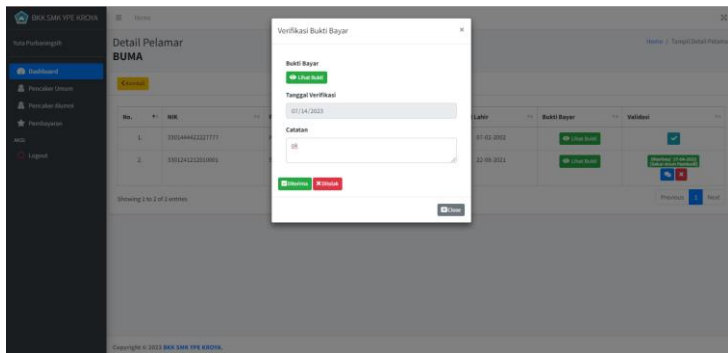
Halaman validasi akun berfungsi untuk melihat daftar akun pencaker termasuk pencaker umum dan pencaker alumni yang sudah/belum divalidasi oleh Petugas Pewawancara. Tampilan halaman tampil validasi akun dapat dilihat pada Gambar 4. 22.

No. #	NIK	Nama Pencaker	Jenis Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Status Akun	KTP
1.	330217039991216	Sabrina Ansha	Pemempuan	Cileleg	03-03-2001	Validasi	
2.	330320333333333	Gibran-Hiro-Baskoro	Laki-Laki	Sandung	02-08-2023	Validasi	
3.	330022211111030	Bintang Saputra	Laki-Laki	Solo	02-05-2002	Validasi	
4.	330144422227777	Anastasya Melia	Pemempuan	Malang	07-02-2002	Validasi	

Gambar 4. 22 Halaman Tampil Validasi Akun

22. Halaman Validasi Bukti Bayar

Halaman validasi bukti bayar berfungsi untuk memvalidasi bukti bayar yang diunggah termasuk pencaker umum dan pencaker alumni yang dilakukan oleh Bendahara. Tampilan halaman validasi bukti bayar dapat dilihat pada Gambar 4. 23.



Gambar 4. 23 Halaman Validasi Bukti Bayar

23. Halaman Tampil Validasi Bukti Bayar

Halaman tampil validasi bukti bayar berfungsi untuk melihat bukti bayar oleh Bendahara. Tampilan halaman tampil validasi bukti bayar dapat dilihat pada Gambar 4. 24.

SLIP PENYETORAN DEPOSIT/SLIP	
PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSERO) Tbk.	
Banyuwangi, 04 Agustus 2014	
<input type="checkbox"/> BritAma <input type="checkbox"/> BritAma Dollar <input type="checkbox"/> Simpedes <input type="checkbox"/> Simeskot <input type="checkbox"/> Giro <input type="checkbox"/> Tabungan Haji <input type="checkbox"/> Pinjaman	
Disetor ke / Deposit ke	Tunai/Cek/BG/Cash/Cheque
Nomor Rekening/ Acc. No. : 02301 01-002788-30-4	Jumlah / Amount
Nama / Name : Bendahara penerima PNBPNR	600.000,-
Kantor / KCP / BRI Unit/Branch : BRI Cabang Cut Mutiah	
Mata Uang/ Currency : <input checked="" type="checkbox"/> Rupiah <input type="checkbox"/> Valas / Foris	Sub Total
Penyetor / Deponitor	600.000,-
Nama / Name : Syafa'at	Kurs / Rate **
Alamat / Address : Dusun Krajan RT 06 RW 09	Biaya / Charges **
Desa Cluring Kec. Cluring Kab. Banyuwangi 082143503050	Total
Sumber Dana / Source of Fund : Syafa'at/Cluring/B.wangi/Jatim	Enam ratus ribu rupiah
Keterangan / Remarks	Terbilang / Amount in words
	Teller
	TT. Penyetor / Depositor's signature

Sebagai Penerima Bank Indonesia yang berhaluan dengan Prinsip Mengenal Nasabah :
 *Khusus bila menggunakan pengisian rekening di BPR dengan jumlah penyetoran > Rp. 100 juta tunai dan salinan fotocopy identitas.
 **Garis tarik bank.
 *Tersedia dengan sah apabila slip penyetoran ini divalidasi dan ditandatangani dengan tanda tangan teller.
 Lember 1 untuk bank.
 Lember 2 untuk nasabah.

Gambar 4. 24 Halaman Tampil Validasi Bukti Bayar

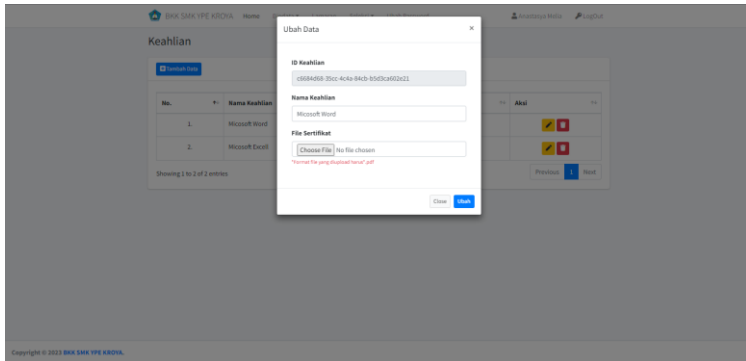
24. Halaman Registrasi Akun

Halaman registrasi akun pada berfungsi untuk melakukan proses pendaftaran akun oleh pencaker. Tampilan halaman registrasi akun dapat dilihat pada Gambar 4. 25.

Gambar 4. 25 Halaman Registrasi Akun

25. Halaman Menambahkan Data Sertifikat

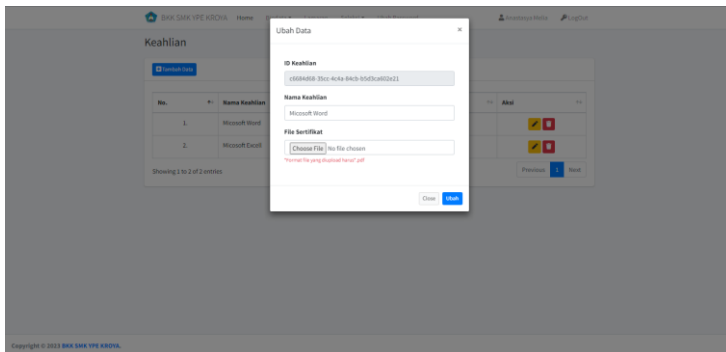
Halaman menambahkan data sertifikat dilakukan untuk melampirkan/mengunggah file sertifikat yang dimiliki oleh Pencaker. Tampilan halaman menambahkan data sertifikat dapat dilihat pada Gambar 4. 26.



Gambar 4. 26 Halaman Menambahkan Data Sertifikat

26. Halaman Menambahkan Data Keahlian

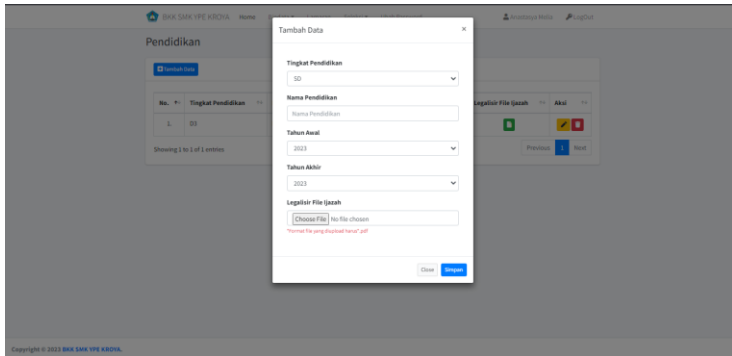
Halaman menambahkan data keahlian dilakukan untuk menginputkan keahlian apa saja yang dimiliki oleh Pencaker. Tampilan halaman menambahkan data keahlian dapat dilihat pada Gambar 4. 27.



Gambar 4. 27 Halaman Menambahkan Data Keahlian

27. Halaman Menambahkan Data Pendidikan

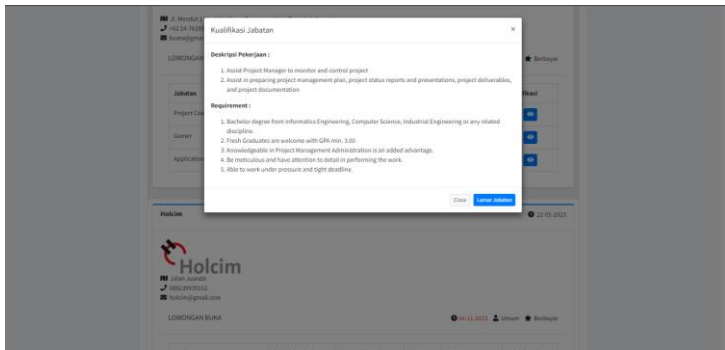
Halaman menambahkan data pendidikan dilakukan untuk menambahkan tingkat pendidikan oleh Pencaker. Tampilan halaman menambahkan data pendidikan dapat dilihat pada Gambar 4. 28.



Gambar 4. 28 Halaman Menambahkan Data Pendidikan

28. Halaman Lamar Lowongan Kerja

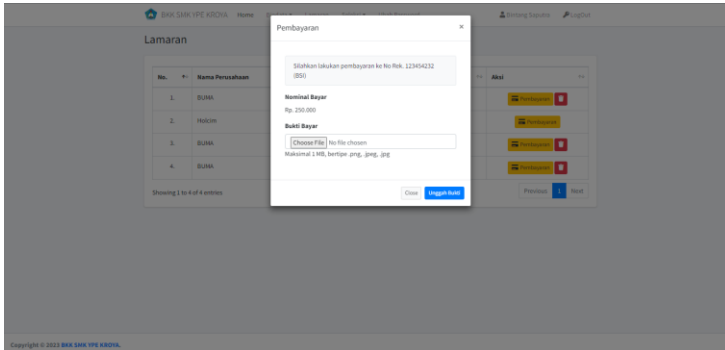
Halaman lamar loker dilakukan untuk melamar loker yang akan di *apply* oleh Pencaker. Tampilan halaman lamar loker dapat dilihat pada Gambar 4. 29.



Gambar 4. 29 Halaman Lamar Lowongan Kerja

29. Halaman Unggah Bukti Bayar

Halaman unggah bukti bayar dilakukan untuk mengunggah bukti bayar yang telah dilakukan oleh Pencaker. Tampilan halaman unggah bukti bayar dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4. 30 Halaman Unggah Bukti Bayar

4.3 Hasil dan Pembahasan Pengujian Sistem

1. Hasil Pengujian *Blackbox*

Hasil pengujian Sistem, metode pengujian yang digunakan adalah metode pengujian *blackbox*. Berikut ini adalah tabel pengujian perangkat lunak dapat dilihat pada Tabel 4. 1.

Tabel 4. 1 Pengujian *Blackbox*

No	Nama Proses	Kondisi Berhasil	Berhasil	Gagal
1.	Menambahkan Data Pegawai	Pesan tambah_data pegawai “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data pegawai	√	
2.	Menampilkan Data Pegawai	Jika proses tambah data pegawai berhasil maka sistem akan menampilkan data pegawai pada <i>User Interface</i>	√	
3.	Menambah Data Jurusan	Pesan tambah_data jurusan “Data berhasil disimpan”	√	

		dan sistem akan mengirimkan ke halaman data jurusan		
4.	Menampilkan Data Jurusan	Jika proses tambah data jurusan berhasil maka sistem akan menampilkan data jurusan pada <i>User Interface</i>	√	
5.	Menampilkan Data Pencaker	Jika proses tambah data pencaker berhasil maka sistem akan menampilkan data pencaker pada <i>User Interface</i>	√	
6.	Menampilkan Data Pendidikan	Jika proses tambah data pendidikan berhasil maka sistem akan menampilkan data pendidikan pada <i>User Interface</i>	√	
7.	Menampilkan Data Keahlian	Jika proses tambah data keahlian berhasil maka sistem akan menampilkan data keahlian pada <i>User Interface</i>	√	
8.	Menampilkan Data Sertifikat	Jika proses tambah data sertifikat berhasil maka sistem akan menampilkan data sertifikat pada <i>User Interface</i>	√	
9.	Menambah Data Perusahaan	Pesan tambah_data perusahaan "Data	√	

		berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data perusahaan		
10.	Menambah Loker	Pesan tambah_data_loker “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data_loker	√	
11.	Menampilkan Loker	Jika proses tambah_loker berhasil maka sistem akan menampilkan daftar_loker pada <i>User Interface</i>	√	
12.	Menambah Data Jabatan	Pesan tambah_data_jabatan “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data_jabatan	√	
13.	Menampilkan Data Jabatan	Jika proses tambah_data_jabatan berhasil maka sistem akan menampilkan data_jabatan pada <i>User Interface</i>	√	
14.	Menambah Data Kualifikasi	Pesan tambah_data_kualifikasi “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke	√	

		halaman data kualifikasi		
15.	Menampilkan Data Kualifikasi	Jika proses tambah data kualifikasi berhasil maka sistem akan menampilkan data kualifikasi pada <i>User Interface</i>	√	
16.	Menambah Data Jadwal Tes	Pesan tambah_data kualifikasi “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data jadwal tes	√	
17.	Menampilkan Data Jadwal Tes	Jika proses tambah jadwal tes berhasil maka sistem akan menampilkan jadwal tes pada <i>User Interface</i>	√	
18.	Menambah Hasil Seleksi	Pesan tambah_data hasil seleksi “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman hasil seleksi	√	
19.	Menampilkan Hasil Seleksi	Jika proses tambah hasil seleksi berhasil maka sistem akan menampilkan hasil seleksi pada <i>User Interface</i>	√	
20.	Melakukan	Jika data yang		

	Validasi Akun Pencaker	diunggah pada saat registrasi akun oleh pencaker sudah benar maka memilih tombol ceklis atau jika belum benar memilih button silang	√	
21.	Tampil Validasi Akun	Jika proses validasi akun pencaker berhasil maka sistem akan menampilkan validasi pada <i>User Interface</i>	√	
22.	Melakukan Validasi Bukti Bayar	Jika bukti bayar yang diunggah pada saat melakukan pembayaran oleh pencaker sudah benar maka memilih tombol ceklis atau jika belum benar memilih button silang	√	
23.	Menampilkan Validasi Bukti Bayar	Jika proses validasi bukti bayar berhasil maka sistem akan menampilkan bukti bayar pada <i>User Interface</i>	√	
24.	Registrasi Akun	Jika proses registrasi akun berhasil maka <i>user</i> dapat login	√	
25.	Menambahkan Data Sertifikat	Pesan tambah_data sertifikat "Data		

		berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data sertifikat	√	
26.	Menambahkan Data Keahlian	Pesan tambah_data keahlian “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data keahlian	√	
27.	Menambahkan Data Pendidikan	Pesan tambah_data pendidikan “Data berhasil disimpan” dan sistem akan mengirimkan ke halaman data pendidikan	√	
28.	Melamar Loker	Jika sudah login dan memiliki akun maka dapat melamar loker pada perusahaan	√	
29.	Menampilkan Lamar Loker	Jika proses lamar loker berhasil maka sistem akan menampilkan lamar loker pada <i>User Interface</i>	√	
30.	Mengunggah Bukti Bayar	Mengunggah bukti bayar dan sistem akan mengirimkan ke halaman data pembayaran	√	

2. Hasil Analisis Responden

Pengujian yang digunakan dalam penelitian ini uji *usability*. Uji *usability* bertujuan untuk mengetahui suatu ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika menggunakan produk atau sistem. Uji *usability* pada penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil pengisian instrument oleh responden. Instrument terbagi menjadi 23 butir (item), dimana 23 butir dikelompokkan menjadi lima (5) variabel sesuai dengan yang diutarakan, yang menyebutkan bahwa dalam mengukur *usability*, perlu menggunakan pertanyaan yang memiliki komponen tertentu untuk menggali pendapat responden, antara lain *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors*, dan *Satisfacation*[29]. Hasil pengisian instrument responden terdapat pada Tabel 4.2

Tabel 4. 2 Hasil Pengisian Instrument Responden

No	Pertanyaan	Skor	Max
LEARNABILITY			
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	91	100
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	85	100
3.	Apakah anda dapat memahami alur navigasi dengan mudah?	88	100
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	90	100
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	87	100
TOTAL		441	500
EFFICIENCY			
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di pilih dengan cepat?	87	100
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat	86	100

	ditampilkan dengan cepat dan tepat?		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	92	100
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	87	100
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi terkait lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	85	100
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	82	100
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk mengetahui informasi tersebut?	83	100
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	84	100
TOTAL		686	800
MEMORABILITY			
14.	Apakah anda dengan mudah memahami menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	90	100
15.	Apakah anda dengan mudah memahami alur navigasi yang diinginkan?	87	100
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	86	100
TOTAL		263	300

ERRORS			
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	86	100
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?	84	100
TOTAL		77	200
SATISFACTION			
19.	Apakah teks informasi dapat dibaca dengan mudah dan jelas?	87	100
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	87	100
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	89	100
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	96	100
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan?	89	100
TOTAL		448	500
TOTAL KESELURUHAN		2008	2300

Berdasarkan Tabel 4.2, maka dapat dihitung nilai uji *Usability* dari tiap komponen. Nilai penerimaan *user* atas kemudahan penggunaan aplikasi dihitung dengan rumus berikut ini :

$$Usability = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maximal}} \times 100\%$$

Instrument terdiri dari 23 butir (item) menggunakan skala *likert* 4 (empat) poin. Skala *likert* merupakan metode yang digunakan untuk keperluan penelitian atas jawaban responden terhadap suatu pernyataan. Dengan skala Likert mempunyai gradasi dari tidak setuju sampai sangat setuju[30]. Pada penelitian kuantitatif, jawaban item instrument dapat diberi skor seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Skala Likert

Jawaban	Skor
Tidak Setuju (TS)	1
Kurang Setuju (KS)	2
Setuju (S)	3
Sangat Setuju (SS)	4

Kemudian, dapat dicari persentase masing-masing jawaban menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Y (\text{nilai max}) = \frac{\text{TS}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Dimana:

Y = Nilai persentase

TS = Total skor responden = \sum skor x responden

Skor ideal = skor x jumlah responden = $4 \times 10 = 40$

Kriteria skor untuk persentase dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

Tabel 4. 4 Kriteria Skor

Kategori	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

4.3.1 Pembahasan Kuisioner

Pada penelitian ini instrument yang disusun telah diuji coba pada 25 responden yang terdiri dari 1 Admin, 1 Petugas Pendaftaran, 1 Petugas Pewawancara, 1 Bendahara dan 21 siswa yang mewakili. Adapun nilai uji *usability* dari tiap komponen sebagai berikut :

$$Usability\ learnability = \frac{441}{500} \times 100\%$$

$$= 88,20\%$$

$$Usability\ efficiency = \frac{686}{800} \times 100\%$$

$$= 85,75\%$$

$$\begin{aligned} \text{Usability memorability} &= \frac{263}{300} \times 100\% \\ &= 87,67\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Usability errors} &= \frac{170}{200} \times 100\% \\ &= 85,00\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Usability satisfaction} &= \frac{448}{500} \times 100\% \\ &= 89,60\% \end{aligned}$$

Sedangkan nilai dari uji *usability* secara keseluruhan sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Usability keseluruhan} &= \frac{2008}{2300} \times 100 \\ &= 87,30\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil dari *usability* diatas, dapat dikelompokan ke dalam interval dan interpretasi persen untuk dapat mengetahui penilaian tiap komponennya. Kategori yang dipakai dalam mengelompokan uji *usability* ditunjukkan pada Tabel 4.5

Skor	Kualifikasi
0%-20%	Sangat Tidak Setuju
21% – 40%	Tidak Setuju
41% – 60%	Kurang Setuju
61% – 80%	Setuju
81%-100%	Sangat Setuju

Tabel 4. 5 Predikat Sistem [28]

Pada pengujian *usability* sistem, dengan melihat interpretasi sistem pada Tabel 4.4 maka komponen *Lernability* yang memiliki nilai uji *usability* sebesar 88,20%, termasuk predikat “Sangat Setuju”. Komponen *Efficiency* yang memiliki nilai uji *usability* sebesar 85,75%, termasuk kategori predikat “Sangat Setuju”. Komponen *Memorability* yang memiliki nilai uji *usability* sebesar 87,67%, termasuk kategori

predikat “Sangat Setuju”. Komponen Errors yang memiliki nilai uji *usability* sebesar 85,00%, termasuk kategori predikat “Sangat Setuju”. Komponen *Satisfaction* yang memiliki nilai uji *usability* sebesar 89,60%, termasuk kategori predikat “Sangat Setuju”. Secara keseluruhan, nilai uji *usability* sebesar 87,30% sehingga termasuk dalam predikat “Sangat Setuju”

~~~ Halaman ini sengaja dikosongkan ~~~



BAB V
KESIMPULAN DAN
SARAN

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada pengembangan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Berbasis Web di SMK YPE Kroya sudah mampu menangani permasalahan seperti yang terdapat pada rumusan masalah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dibuatnya sistem ini dapat memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan lowongan kerja, menginformasikan hasil seleksi serta membantu petugas wawancara menyeleksi calon pelmar dan membantu pencari kerja untuk mengetahui informasi terkait lowongan kerja serta melakukan pendaftaran. Hal ini dibuktikan dari hasil pengujian *Black Box* yang dilakukan pada masing-masing Aktor dan didampingi pengujian kuisisioner yang menyatakan bahwa dari 25 responden yang ada menghasilkan total nilai keseluruhan 87,30% dengan predikat “Sangat Setuju”.

5.2 Saran

Setelah mengembangkan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Berbasis Web di SMK YPE Kroya, maka saran pengembangan sistem yang akan datang lebih baik jika sistem dapat disinkronisasikan ke sistem *tracer study* agar dapat mengetahui alumni yang belum bekerja.

~~~ Halaman ini sengaja dikosongkan ~~~



DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ninla Elmawati Falabiba *et al.*, “pengaruh teknologi informasi, Kualitas Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Sistem,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 5, no. 2, pp. 40–51, 2018.
- [2] Y. Handrianto and B. Sanjaya, “Model Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Produk Dan Outlet Berbasis Web,” *J. Inov. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 153–160, 2020, doi: 10.51170/jii.v5i2.66.
- [3] D. S. A. Saputra, “Pengembangan Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (BKK) Berbasis Website Dengan PHP Dan MYSQL Di SMK Negeri 2 Wonosari,” *J. Keperawatan. Univ. Muhammadiyah Malang*, vol. 4, no. 1, pp. 724–732, 2017, [Online]. Available: <https://pesquisa.bvsalud.org/portal/resource/en/mdl-20203177951%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0887-9%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s41562-020-0884-z%0Ahttps://doi.org/10.1080/13669877.2020.1758193%0Ahttp://serisc.org/journals/index.php/IJAST/article>
- [4] V. R. Handayani, R. Wijianto, and A. Anggoro, “Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2 Banyumas,” *Evolusi J. Sains dan Manaj.*, vol. 6, no. 1, pp. 76–84, 2018.
- [5] A. Amalina and Y. D. Putri, “Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Web untuk Peningkatan Kinerja Unit Bursa Kerja Khusus SMK Negeri 1 Tanjung Raya,” *Khazanah Inform. J. Ilmu Komput. dan Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 73, 2018, doi: 10.23917/khif.v3i2.4910.
- [6] Sutha, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [7] Sujarweni, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [8] D. Riyadi, “Sistem Informasi Penilaian Akademik di SMK Negeri 1 Purwakarta Berbasis Web,” *International*, vol. 12, no. 145, pp. 345–453, 2014.
- [9] R. Yunanto, “Pemodelan Binis Sistem dan Teknologi Informasi Pada Lembaga Keuangan Berbasis Urun Dana,” *is Best Account*.

- Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 3, no. 2, pp. 316–321, 2018, doi: 10.34010/aisthebest.v3i2.1520.
- [10] Eni, “濟無No Title No Title No Title,” *Angew. Chemie Int. Ed.* 6(11), 951–952., vol. 3, no. Mi, pp. 5–24, 1967, [Online]. Available: <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- [11] H. Yuca, “Capsicum annum L.,” *Novel Drug Targets with Traditional Herbal Medicines: Scientific and Clinical Evidence*. pp. 95–108, 2022. doi: 10.1007/978-3-031-07753-1_7.
- [12] B. A. B. Ii, T. Pustaka, and D. A. N. Landasan, “BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI 2.1 Tinjauan Pustaka 2.1.1 Landasan Operasional,” *Repository.Ubb.Ac.Id*, pp. 9–30, 2018.
- [13] Hapzi, “Sistem Informasi « sistem informasi,” *Sist. Inf.*, vol. 2, p. 2019, 2019, [Online]. Available: https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40023643/Bab_01-Data_dan_Informasi.pdf?1447602912=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBab_01_Data_dan_Informasi.pdf&Expires=1605595367&Signature=NB261yhnEnDNU5SxKhyNp--V4DBSM7bABubBEONhCBHfvTuyJXC8-0UkH
- [14] F. Muttaqin, “ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER UNTUK PERSEDIAAN BARANG PADA TOKO BAHAN BANGUNAN (Studi Kasus pada UD. Sumber Bumi Subur),” *J. Adm. Bisnis SI Univ. Brawijaya*, vol. 8, no. 1, p. 79320, 2014.
- [15] E. Noersasongko, “Pengenalan Dunia Komputer,” pp. 1–10, 2013, [Online]. Available: https://siafif.com/kuliah/sukma/semester8/SKRIPSI_SUKMA/moodle/icuk_ok/sukma/elearning.PDF
- [16] Ridho, “Bab II Landasan Teori,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [17] 2018 Unhelkar, “Simbol-Simbol Unified Modelling Language,” *Dasar-Dasar Ilmu Polit.*, pp. 17–39, 2018.
- [18] dkk (2004) Whitten, “Sistem Informasi Pelayanan CV Restu Bunda Pertiwi,” *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sist. Inf. dan Teknol. Informasi)*, vol. 53, no. 9, pp. 8–24, 2013.
- [19] M. F. Fabiana, “UML (United Modelling Language),” pp. 5–19, 2019.
- [20] K. Lano, “Class Diagrams,” *Agil. Model. Dev. Using UML-*

- RSDS*, pp. 31–55, 2016, doi: 10.1201/9781315368153-4.
- [21] H. Jusuf, “MODUL 01Konsep Pemrograman Berorientasi Objek,” pp. 1–43, 2021.
- [22] P. Sukamto, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT JTEKTIndonesia,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [23] Patel and R. Goyena, “濟無No Title No Title No Title,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 15, no. 2, pp. 9–25, 2019.
- [24] sukamnto dan Shalahuddin, “Bab Ii Mysql,” *Database Atau Basis Data Merupakan Sist. Yang Terkomputerisasi Yang Tujuan Utamanya Adalah Memelihara Data Yang Sudah Diolah Atau Sebuah Inf. Yang Dapat Tersedia Saat Dibutuhkan.*, vol. 43, no. 9, pp. 1689–1699, 2015.
- [25] C. Shah, “MySQL,” *A Hands-On Introd. to Data Sci.*, pp. 187–206, 2020, doi: 10.1017/9781108560412.008.
- [26] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, “Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online,” *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [27] E. Suwandi, F. H. Imansyah, and H. Dasril, “Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome,” *J. Tek. Elektro*, p. 11, 2018.
- [28] L. M. Yulyantari, “Pengujian Level of Use Media Evaluasi Peserta Didik Menggunakan Teori Usability Testing Berdasarkan Ranah Kognitif Berbasis Web,” *J. Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, 2019, doi: 10.36002/jutik.v5i1.644.

LAMPIRAN

LAMPIRAN A SURAT OBSERVASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI CILACAP
Jalan Dr. Soetomo No. 1, Sidakaya - CILACAP 53212 Jawa Tengah
Telepon: (0282) 533329, Fax: (0282) 537992
www.pnc.ac.id, Email: sekretariat@pnc.ac.id

Nomor : 0321/PL.43/PK.03.08/2022
Hal : Permohonan Ijin

Cilacap, 7 Maret 2022

Kepada Yth.

Kepala SMK YPE Kroya Kab. Cilacap


Di – Tempat

Sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa di Politeknik Negeri Cilacap adalah melaksanakan Tugas Akhir. Untuk keperluan tersebut kami mohon ijin dapat melakukan Observasi Project Tugas Akhir di SMK YPE Kroya Kab. Cilacap . Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi adalah:

NO	NAMA	NIM	PROGRAM STUDI
1.	Sekar Puspita Ningrum	20.03.02.084	Teknik Informatika

Dalam pelaksanaan observasi ini mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk kepentingan akademik dan tidak untuk dipublikasikan kepada umum.

Besar harapan kami Bapak/Ibu dapat memberi ijin kepada mahasiswa kami tersebut. Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.


Wakil Direktur III
Ch. Agus Sigit Prihantara, S.T., M.Eng.
NIP. 196405072019031011

Tembusan Yth.:

1. Direktur (sebagai laporan).
2. Ka. Jurusan Teknik Informatika.
3. Arsip

LAMPIRAN B

HASIL WAWANCARA

HASIL WAWANCARA

Tanggal Wawancara : 10 Mei 2022

Tempat Wawancara : SMK YPE Kroya

Narasumber : Rudi Prida

Pertanyaan : Selamat pagi pak. Saya Sekar mahasiswa dari Politeknik Negeri Cilacap. Saya ingin mengajukan beberapa pertanyaan mengenai Bursa Kerja disini pak.

Jawaban : Baik mba, silahkan.

Pertanyaan : Bagaimana alur sistem BKK yang saat ini sedang berjalan pak?

Jawaban : Alur sistem yang saat ini berjalan mulai dari pendaftaran loker. Pencari kerja termasuk alumni dan non alumni mulai menerima informasi loker yang kami sebarakan melalui sosial media biasanya facebook atau instagram. Kemudian pencari kerja melihat persyaratan dan kualifikasi loker yang dibutuhkan. Apabila pencari kerja tertarik maka dapat mendaftar dengan cara mengisi formulir pendaftaran melalui google form yang kami share di whatsapp. Kemudian nantinya formulir tersebut akan diperiksa oleh petugas pewawancara apakah sesuai atau tidak. Jika kurang sesuai dikembalikan lagi ke pencari kerja untuk diisi ulang apabila sudah sesuai maka melanjutkan proses registrasi. Nah disini biasanya ada loker yang berbayar dan ada juga yang gratis. Kalau berbayar maka pencari kerja harus membayar terlebih dahulu ke Bendahara. Setelah bendahara menerima bukti bayar dan bukti bayar sudah valid maka petugas pendaftaran baru akan melanjutkan ke proses pendaftaran loker. Kalau lokernya gratis langsung diarahkan untuk mendaftar loker.

Pertanyaan : Untuk pembuatan google form itu biasanya siapa yang membuat dan bagaimana prosesnya pak?

Jawaban : Bagian pendaftaran mba yang biasanya membuat google form nanti disebar melalui grup wa per masing-masing loker.

Pertanyaan : Apakah ada kesulitan dalam proses yang saat ini berjalan pak?

Jawaban : Jadi pada proses penginformasian lowongan kerja oleh petugas pendaftaran melalui grup wa sekolah. Ketika siswa atau alumni tidak tergabung pada grup wa sekolah dapat menyebabkan ketidakterapan siswa atau alumni di perusahaan. Dimana kita tidak tahu mana siswa alumni yang sudah diterima bekerja maupun belum diterima bekerja di perusahaan.

Pertanyaan : Adakah kendala lain selain proses penginformasian loker pak?

Jawaban : Ada mba. Biasanya pada formulir yang dibuat menggunakan gform oleh petugas pendaftaran. Hal ini dapat merugikan alumni apabila terdapat pendaftar yang tidak berasal dari SMK YPE tetapi memiliki link dikarenakan google form tidak memiliki batasan akses terhadap penggunaanya, serta dapat menyebabkan redudansi data sehingga data tidak akurat yang dapat menyebabkan petugas pewawancara akan kesulitan untuk menyeleksi data pendaftar.

Pertanyaan : Berarti ada loker yang khusus untuk alumni nggch pak?

- Jawaban : Betul mba. Jadi kalau ada loker yang kuota nya sedikit kami prioritaskan untuk alumni dulu mba. Kalau ternyata masih ada kuota pendaftar nya masih sisa baru kami sebarakan untuk non alumni.
- Pertanyaan : Ada kendala lain pak selain yang sudah disebutkan?
- Jawaban : Biasanya pada formulir pendaftaran pada formulir pendaftaran yang terpisah-pisah menyesuaikan perusahaan yang memberikan lowongan pekerjaan, dapat menyulitkan pihak BKK ketika akan melakukan pencarian data pendaftar terdahulu dikarenakan banyaknya formulir yang telah dibuat. Dikarenakan telah banyaknya data pendaftaran, apabila dilakukan proses perekapan siswa atau alumni yang telah diterima kerja untuk diserahkan ke Dinas Tenaga Kerja akan mengalami kesulitan, sehingga hal ini dirasa kurang efektif dan efisien.
- Pertanyaan : Untuk seleksi atau jadwal tes nya prosedurnya bagaimana pak?
- Jawaban : Nanti kalau pencari kerja tersebut sudah diseleksi dan sudah direkap maka selanjutnya akan diinformasikan kepada perusahaan untuk melanjutkan proses seleksi.
- Pertanyaan : Tempat untuk seleksinya bagaimana nggeh pak?
- Jawaban : Kalau proses seleksi itu tanggung jawab perusahaan, sementara BKK hanya menyediakan tempat.
- Pertanyaan : Kemudian untuk pengumuman hasil seleksinya bagaimana pak?
- Jawaban : Untuk pengumuman hasil seleksi biasanya kalau dai perusahaan sudah keluar langsung kami infomasikan kepada pelamar kerja. Biasanya diumumkan melalui grup whats app per masing-masing loker atau bisa juga kami chat personal.
- Pertanyaan : Jadi aktor yang terlibat dalam sistem siapa saja pak?
- Jawaban : Admin, Petugas Pendaftaran, Petugas Pewawancara, Bendahara. Untuk Pencari Kerja mungkin juga termasuk aktor penting namun itu diluar pihak BKK.

Cilacap, 10 Mei 2022



Rudi Prjda

LAMPIRAN C

PENGUJIAN FUNGSIONAL ADMIN

SISTEM INFORMASI BURSA KERJA KHUSUS (STUDI KASUS : SMK YPE KROYA)

TANGGAL PENGUJIAN : 13 Juli 2023
 NAMA PENGUJI : Rudi Puda Irawan
 BAGIAN : ADMIN

1. Pengujian Fungsi Tambah Data Pegawai

Deskripsi : Admin memasukan data pegawai yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data pegawai secara lengkap	Dapat menyimpan data pegawai pada <i>database</i>	Data pegawai berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data pegawai secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data pegawai tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

2. Pengujian Fungsi Ubah Data Pegawai

Deskripsi : Sebelumnya *user* sudah berhasil menambahkan data pegawai pada *database*. *User* tidak bisa melakukan perubahan apabila data tidak diisi secara lengkap.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Menampilkan data pegawai sebelumnya dan merubah data menjadi terbaru	Dapat merubah data pegawai yang sebelumnya menjadi terbaru	Data pegawai terbaru tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pegawai yang dimasukan tidak lengkap	Data pegawai terbaru tidak tersimpan	Data pegawai terbaru tidak tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

3. Pengujian Fungsi Tampil Pegawai

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data pegawai dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pegawai sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pegawai	Data pegawai ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

4. Pengujian Fungsi Tambah Data Jurusan

Deskripsi : Admin memasukan data jurusan yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jurusan secara lengkap	Dapat menyimpan data jurusan pada <i>database</i>	Data jurusan berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jurusan secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data jurusan tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input type="checkbox"/> Berhasil <input checked="" type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

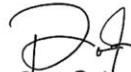
6. Pengujian Fungsi Tampil Jurusan

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data jurusan dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data jurusan sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data jurusan	Data jurusan ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

Cilacap, 13 Juli 2023,


 (.....Rudi Prada I.....)

LAMPIRAN D

PENGUJIAN FUNGSIONAL PETUGAS PENDAFTARAN

TANGGAL PENGUJIAN : 13 Juli 2023
NAMA PENGUJI : Nugroho Brianlo
BAGIAN : PETUGAS PENDAFTARAN

1. Pengujian Fungsi Tampil Pencaker

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data pencaker dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pencaker sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pencaker	Data pencaker ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

2. Pengujian Fungsi Tampil Pendidikan

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data pendidikan dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pendidikan sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pendidikan	Data pendidikan ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

3. Pengujian Fungsi Tampil Keahlian

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data keahlian dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data keahlian sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data keahlian	Data keahlian ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

4. Pengujian Fungsi Tampil Sertifikat

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data sertifikat dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data sertifikat sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data sertifikat	Data sertifikat ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

5. Pengujian Fungsi Tambah Data Perusahaan

Deskripsi : Admin memasukan data perusahaan yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data perusahaan secara lengkap	Dapat menyimpan data perusahaan pada <i>database</i>	Data perusahaan berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data perusahaan secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data perusahaan tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input type="checkbox"/> Berhasil <input checked="" type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

6. Pengujian Fungsi Tampil Validasi Akun

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data pencaker dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pencaker sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pencaker	Data pencaker ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

7. Pengujian Fungsi Tambah Lowongan Kerja

Deskripsi : *User* memasukan data loker yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data loker secara lengkap	Dapat menyimpan data loker pada <i>database</i>	Data loker berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data loker secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data loker tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

8. Pengujian Fungsi Tampil Lowongan Kerja

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data loker dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data loker sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data loker	Data loker ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

9. Pengujian Fungsi **Tambah Jabatan**

Deskripsi : *User* memasukan data jabatan yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jabatan secara lengkap	Dapat menyimpan data jabatan pada <i>database</i>	Data jabatan berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jabatan secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data jabatan tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

10. Pengujian Fungsi Tampil Jabatan

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data jabatan dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data jabatan sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data jabatan	Data jabatan ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

11. Pengujian Fungsi **Tambah Kualifikasi**

Deskripsi : *User* memasukan data jabatan yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jabatan secara lengkap	Dapat menyimpan data jabatan pada <i>database</i>	Data jabatan berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data jabatan secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data jabatan tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

12. Pengujian Fungsi Tampil Kualifikasi

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data jabatan dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data jabatan sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data jabatan	Data jabatan ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

13. Pengujian Fungsi **Tambah Jadwal Tes**

Deskripsi : *User* memasukan data seleksi yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data seleksi secara lengkap	Dapat menyimpan data seleksi pada <i>database</i>	Data seleksi berhasil tersimpan pada <i>database</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data seleksi secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data seleksi tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [<input type="checkbox"/>] Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

14. Pengujian Fungsi Tampil Jadwal Tes

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data seleksi dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data seleksi sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data seleksi	Data seleksi ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

15. Pengujian Fungsi **Tambah Hasil Seleksi**

Deskripsi : *User* memasukan data hasil seleksi yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data hasil seleksi secara lengkap	Dapat menyimpan data hasil seleksi pada <i>database</i>	Data hasil seleksi berhasil tersimpan pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data hasil seleksi secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tersimpan pada <i>database</i> .	Data hasil seleksi tidak tersimpan pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	<input type="checkbox"/> Berhasil <input checked="" type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

.....

.....

.....

16. Pengujian Fungsi Tampil Hasil Seleksi

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses tambah data hasil seleksi dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data hasil seleksi sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data hasil seleksi	Data hasil seleksi ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

Cilacap, 13 Juli 2023.....


 (...Nurcho b.)

LAMPIRAN E

PENGUJIAN FUNGSIONAL PETUGAS PEWAWANCARA

TANGGAL PENGUJIAN : 13 Juli 2023
NAMA PENGUJI : Fidi S.
BAGIAN : PETUGAS PEWAWANCARA

1. Pengujian Fungsi Validasi Akun Pencari Kerja

Deskripsi : User melihat data pencaker yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Masukan data pencaker secara lengkap	Dapat memvalidasi data pencaker pada <i>database</i>	Data pencaker berhasil tervalidasi pada <i>database</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [] Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Masukan data pencaker secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tervalidasi pada <i>database</i> .	Data pencaker tidak tervalidasi pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [] Gagal

Masukan :
.....
.....
.....

2. Pengujian Fungsi Tampil Validasi Akun

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses validasi akun pencaker dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pencaker sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pencaker yang sudah/belum validasi	Data pencaker ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

Cilacap, 12 Juli 2023.....


 (.....
 Fidi Setiawan.....)

LAMPIRAN F

PENGUJIAN FUNGSIONAL BENDAHARA

TANGGAL PENGUJIAN : 13 Juli 2023
 NAMA PENGUJI : Syahudin
 BAGIAN : BENDAHARA

1. Pengujian Fungsi Validasi Bukti Bayar

Deskripsi : *User* melihat data pembayaran yang dimiliki di interface.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Memasukan data pembayaran secara lengkap	Dapat memvalidasi data pembayaran pada <i>database</i>	Data pembayaran berhasil tervalidasi pada <i>database</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [] Gagal
Data Salah			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Masukan data pembayaran secara tidak lengkap	Muncul pesan kesalahan dan data tidak tervalidasi pada <i>database</i> .	Data pembayaran tidak tervalidasi pada <i>database</i> dan muncul pesan kesalahan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Berhasil [] Gagal

Masukan :

2. Pengujian Fungsi Tampil Bukti Bayar

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses validasi bukti bayar dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data pembayaran sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data pembayaran yang sudah/belum validasi	Data pembayaran ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

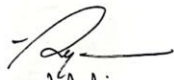
3. Pengujian Fungsi Tampil Validasi Bukti Bayar

Deskripsi : sebelumnya *user* sudah melakukan proses validasi bukti bayar dan selanjutnya akan ditampilkan di *interface*.

Data Benar			
Data Masukkan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Hasil
Data val pembayaran sudah terlebih dahulu ada pada <i>database</i>	Dapat menampilkan data val pembayaran yang sudah/belum validasi	Data val pembayaran ditampilkan sesuai dengan yang ada pada <i>database</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Gagal

Masukan :

Cilacap, 13 Juli 2023


 (.....syahArdin.....)

LAMPIRAN G

KUISIONER

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Rudi Prida Irawan

Pekerjaan : Guru (Kekua BKK)/Admin

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

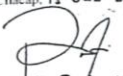
KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY	SS	S	KS	TS
1. Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2. Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3. Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4. Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5. Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY				
6. Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7. Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8. Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9. Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendafar terkait lowongan kerja?	✓			
10. Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11. Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12. Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 18 Juli 2023


(Rudi Prish L)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Unggul Brianto, S. Pd.*

Pekerjaan : *Petugas Pendaftaran BKK*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓			
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2022

A
(Nugroho)

✓

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khsuns Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Fidi S

Pekerjaan : Petugas BKK (Petugas Penawancara)

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (v) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perolehan data pendaftar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 15 Juli 2023


(Fidi Setiawan)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Syahrudin*

Pekerjaan : *Petugas Btk (Bendahara)*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

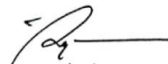
KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendftar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Citacap, 13 Juli 2021


(Rahmatulhikmah)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Rehkasari*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓	✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?			✓	
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?			✓	
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

(*Handwritten Signature*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Raden Ajeng*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓			
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023



KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE. Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Yuta Cahyaningrum*

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

(*[Signature]*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Dian Widyani*

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓		✗	
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafiar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2022

(Dian Widy)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Lucy Rinayati Fariz*

Pekerjaan : *Mahasiswa*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2021

Juf

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Pavita Nimeshya Warbani*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah <i>form</i> isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?			✓	
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓	✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

Pavitia

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroyan" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Herhem Dewantoro*

Pekerjaan : *STIA*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah <i>form</i> isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

(*Jpr*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Banyan*

Pekerjaan : *siswa*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓		✓	
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas pewartawacara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekaman data pendafar?			✓	
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023



KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Fatah Nuryo Zan*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓			
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perckapan data pendafar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?	✓	.		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	.	✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2013

[Signature]

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Nur Maya Safri

Pekerjaan : Pelajar

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekaman data pendaftaran?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

(*[Signature]*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Muhammad Safiq*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda check/ist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendafar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk	✓			

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perckapan data pendafiar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

(*[Signature]*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Linda Setyawati

Pekerjaan : Siswa / Siswi

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendafar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perckapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?	✓			
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

()

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Epi Wahyuni

Pekerjaan : Pelajar

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

	SS	S	KS	TS
LEARNABILITY				
1. Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2. Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3. Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4. Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5. Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY				
6. Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?	✓			
7. Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8. Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9. Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10. Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11. Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓			
12. Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, (3 Juli 2023

(Eji)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : FEBRIANA AULIA S

Pekerjaan : Pelajar

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?			✓	
11.	Apakah memudahkan petugas pewartawacara untuk menyeleksi calon pelamar?	✓			
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika error sesuai dengan konten?	✓			
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 17 Juli 2023

(*[Signature]*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Triya Utami*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY	SS	S	KS	TS
1. Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2. Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?	✓			
3. Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4. Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?	✓			
5. Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY		✓		
6. Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7. Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8. Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9. Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10. Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11. Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12. Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?	✓			
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓	✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

(*Handwritten signature*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Amida Malyani*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY	SS	S	KS	TS
1. Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2. Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3. Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?			✓	
4. Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk dipunakan?			✓	
5. Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?			✓	
EFFICIENCY				
6. Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7. Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8. Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9. Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10. Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11. Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon <i>pelamar</i> ?		✓		
12. Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?	✓			
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?	✓			
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

(*[Signature]*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : Rizky YOGA A

Pekerjaan : Pelajar

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

		SS	S	KS	TS
LEARNABILITY					
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?			✓	
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?	✓			
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓			
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Ameanda Jenu Larasanti*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas pewawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendaftar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?	✓			
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?	✓	✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?	✓			
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 18 Juli 2023

(*Rafid*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Muhammad Hawar*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (√) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?		✓		
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?		✓		
4.	Apakah form isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah icon, tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?	✓			
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan keyword search/pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?		✓		
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?		✓		
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?		✓		
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?	✓			
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?	✓			
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓		
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?	✓			

Cilacap, 13 Juli 2023

(*Jatna*)

KUESIONER EVALUASI SISTEM

Kepada Yth. Bapak/Ibu/Saudara/i

Untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul "Sistem Bursa Kerja Khusus Berbasis Web dengan studi kasus di SMK YPE Kroya" yang disusun oleh :

Nama : Sekar Puspita Ningrum

NIM : 200302084

Program Studi : Teknik Informatika

Mengharapkan partisipasi Anda untuk dapat meluangkan waktu untuk menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut :

Nama : *Meli Agus Setyan*

Pekerjaan : *Pelajar*

Petunjuk pengisian : Berilah tanda checklist (✓) pada setiap pernyataan yang menurut Anda paling sesuai dengan kondisi yang Anda rasakan. Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

LEARNABILITY		SS	S	KS	TS
1.	Apakah tampilan antarmuka sistem mudah dimengerti?	✓			
2.	Apakah tampilan menu pada sistem dapat mempermudah dalam mencari informasi?		✓		
3.	Apakah anda dalam memahami alur navigasi dengan mudah?	✓			
4.	Apakah <i>form</i> isian berdasarkan menu yang ada pada sistem mudah untuk digunakan?		✓		
5.	Apakah <i>icon</i> , tombol dan label pada sistem mudah dimengerti?		✓		
EFFICIENCY					
6.	Apakah anda dapat mengakses informasi pada setiap halaman berdasarkan menu yang di klik dengan cepat?		✓		
7.	Apakah saat diketikkan <i>keyword search</i> /pencarian, informasi dapat ditampilkan dengan cepat dan tepat?	✓			
8.	Apakah form isian yang ada, dapat membantu untuk mengelola data secara cepat dan tepat?	✓			
9.	Apakah memudahkan petugas pendaftaran untuk menginformasikan kepada pendaftar terkait lowongan kerja?	✓			
10.	Apakah memudahkan pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan pekerjaan serta melakukan pendaftaran?		✓		
11.	Apakah memudahkan petugas wawancara untuk menyeleksi calon pelamar?		✓		
12.	Apakah sistem membantu petugas pendaftaran menginformasikan data hasil seleksi serta pencari kerja untuk		✓		

	mengetahui informasi tersebut?				
13.	Apakah mempermudah petugas pendaftaran dalam melakukan proses perekapan data pendafar?		✓		
MEMORABILITY					
14.	Apakah anda dengan mudah mengingat menu-menu dan tampilan halaman yang ada pada sistem?		✓		
15.	Apakah anda dengan mudah mengingat setiap alur navigasi yang diinginkan?		✓		
16.	Apakah anda dapat dengan mudah mengingat cara menampilkan informasi yang diinginkan dengan cepat?		✓		
ERROR					
17.	Apakah pesan kesalahan selalu muncul ketika anda melakukan kesalahan saat mengelola data?		✓		
18.	Apakah pesan kesalahan yang muncul ketika erorr sesuai dengan konten?		✓		
SATISFACTION					
19.	Apakah teks informasi dapat anda baca dengan mudah dan jelas?		✓		
20.	Apakah bahasa yang digunakan dalam sistem mudah untuk dipahami?		✓		
21.	Apakah desain warna dan tata letak nyaman untuk dilihat?		✓	✓	
22.	Apakah penempatan gambar dan logo nyaman untuk dilihat?		✓		
23.	Apakah informasi yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan anda?		✓		

Cilacap, 13 Juli 2023

()

BIODATA PENULIS



Nama	:	Sekar Puspita Ningrum
Tempat, Tanggal Lahir	:	Cilacap, 23 September 2002
Alamat	:	Jln. Cerme RT 01 RW 12
Email	:	sekararum2309@gmail.com
No. Hp	:	088239939152
Hobi	:	Menonton drakor dan tidur
Motto	:	Hidup mahasiswa kupu-kupu

Riwayat Pendidikan:

- | | |
|------------------------------|-------------------|
| 1. SMP Negeri 1 Cilacap | Tahun 2014 – 2017 |
| 2. SMA Negeri 3 Cilacap | Tahun 2017 – 2020 |
| 3. Politeknik Negeri Cilacap | Tahun 2020 – 2023 |

Penulis telah mengikuti seminar Tugas Akhir pada tanggal 14 Agustus 2023 sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).