

**SISTEM INFORMASI PENYALURAN CALON TENAGA KERJA
KHUSUS INDRAMAYU BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Derajat
Sarjana Teknik Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Cirebon



Disusun Oleh:
Wahidin
190511154

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH CIREBON
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
TAHUN
2024M / 1445H**

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENYALURAN CALON TENAGA KERJA
PADA ASOSIASI BURSA KERJA KHUSUS INDRAMAYU
BERBASIS *WEBSITE***

SKRIPSI

Oleh :

**Wahidin
190511154**

Telah disetujui

Tanggal, Agustus 2024

Pembimbing I



Maksudhi, M.T.

NIDN. 0406067407

Pembimbing II



Pahla Widhiyani, M.Kom

NIDN. 0413118803

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PENYALURAN CALON TENAGA KERJA PADA ASOSIASI BURSA KERJA KHUSUS INDRAMAYU BERBASIS *WEBSITE*

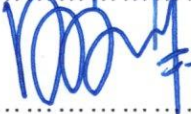
SKRIPSI

Oleh :

Wahidin
190511154

Dipertahankan di depan tim penguji skripsi program strata satu
Universitas Muhammadiyah Cirebon

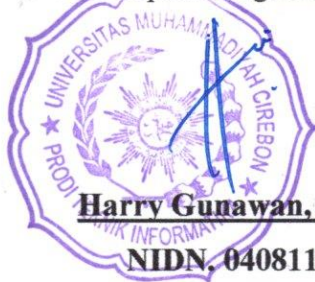
Tanggal, Agustus 2024

Komisi Penguji Skripsi	Tanda Tangan	Tanggal
Freddy Wicaksono, M.Kom. (Penguji 1)		
Dian Novianti, M.Kom. (Penguji 2)		
Maksudi, M.T. (Pembimbing 1)		
Pahla Widhiani, M.Kom. (Pembimbing 2)		

Cirebon, Agustus 2024

Program Studi S1 Teknik Informatika
Universitas Muhammadiyah Cirebon

Kepala Program Studi,



Harry Gunawan, M.Kom.

NIDN. 0408118304

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan (S1) di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Cirebon, Agustus 2024

Wahidin

190511154

MOTTO

“Kalau tidak bisa menjadi yang terbaik, jadilah yang berbeda”

Dalam kehidupan ini semua menginginkan menjadi yang terbaik, bahkan menjadi yang terbaik dari yang terbaik. Namun adakalanya disaat kita tidak bisa menjadi yang terbaik, maka hal yang paling baik adalah menjadi sesuatu yang berbeda. Dengan kita menjadi sesuatu yang berbeda, maka disitulah kita akan terlihat lebih.

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, semoga skripsi yang penulis susun diberkahi oleh Allah SWT, sehingga dapat menjadi manfaat baik di dunia maupun di akhirat.
2. Kedua orang tua penulis, terimakasih atas doa dan dukungan kalian selama ini. Semoga skripsi ini dapat membuat kalian bangga dan menjadi awal baru bagi penulis untuk membuat kalian bangga.
3. Terimakasih kepada dosen-dosen Teknik Informatika, terutama untuk dosen pembimbing saya Bapak Maksudi, M.T dan Ibu Pahla Widhiani, M.Kom yang sudah membantu penulis memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi ini.
4. Untuk istri penulis yaitu Sela Mylani, terimakasih atas doa dan dukungan serta kesabarannya selama ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi salah satu jalan untuk keluarga kecil kita lebih baik.
5. Serta semua teman-teman mahasiswa Teknik Informatika kelas non reguler Angkatan 2019. Terutama untuk teman-teman grup Whatsapp “Berjuang Bareng - Wisuda” : Iis Sahita, Dani Dwi Wahyuaji, M. Andri Sam Gustian, Andriyan Permana, Ari Andrean, Ayang Jusril, Dudi Jamaludin, M. Irfan, Lukman Nulhakim, Ganjar Supangkat, Siti Fatimah, Tri Intan. Terimakasih atas doa, semangat dan bantuan kalian.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Sistem Informasi Penyaluran Tenaga Kerja Pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Kabupaten Indramayu Berbasis *Website*”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh derajat Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Cirebon.

Penyusunan skripsi ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Arif Nurudin, M.T., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Cirebon.
2. Ibu Dian Novianti, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Cirebon.
3. Ibu Harry Gunawan, M.Kom., selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon.
4. Bapak Maksudi, M.T., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Ibu Pahla Widhiani, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Teknik, khususnya program Studi S1 Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Cirebon atas segala ilmu yang diberikan.
7. Orang tua dan keluarga yang sangat berjasa dan tidak henti-hentinya mendoakan penulis.
8. Teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2019 yang telah membantu, memberikan motivasi dan berbagi pengetahuan.
9. Pihak-pihak lain yang penulis tidak bisa sebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis dan penyusunan skripsi ini mendapat pahala yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan ketidaksempurnaan, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis mengharapkan masukan dan kritikan yang positif dari pembaca, demi kesempurnaan skripsi ini pada masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, semoga Allah SWT senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Cirebon, Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR <i>LISTING</i>	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI.....	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Metodologi Penelitian.....	4
1.7.1 Metode Penelitian	4
1.7.2 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.7.3 Metode Pengembangan Sistem	5
1.8 Tempat dan Waktu Penelitian.....	6
1.8.1 Tempat Penelitian	6
1.8.2 Waktu Penelitian	6
1.9 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9

BAB III LANDASAN TEORI.....	15
3.1 Konsep Dasar Perancangan Sistem Informasi	15
3.1.1 Sistem.....	15
3.1.2 Informasi	15
3.1.3 Sistem Informasi	15
3.1.4 Tenaga Kerja	15
3.1.5 Bursa Kerja Khusus (BKK)	16
3.1.6 Website.....	16
3.2 Konsep Dasar Perancangan Sistem.....	16
3.2.1 PHP	16
3.2.2 <i>HyperText Markup Language (HTML)</i>	17
3.2.3 MySQL.....	17
3.2.4 <i>Use Case Diagram</i>	17
3.2.5 <i>Activity Diagram</i>	18
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	20
4.1 Analisis Sistem	20
4.2 Deskriptif Sistem	20
4.3 Arsitektur Perancangan.....	20
4.3.1 Rancang Arsitektur <i>Deployment System</i>	21
4.4 Perancangan Sistem	21
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	22
4.5 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
4.6 Perancangan Database	35
4.7 Desain User Interface.....	38
4.8 Gambaran Sistem.....	45
4.9 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
4.9.1 Kebutuhan Fungsional	46
4.9.2 Kebutuhan Non-Fungsional	46
BAB V IMPLEMENTASI.....	48
5.1 Lingkungan Implementasi	48
5.1.1 Perangkat Keras	48

5.1.2	Perangkat Lunak	48
5.2	Implementasi Sistem.....	48
5.2.1	Koneksi <i>Database</i>	48
5.2.2	Halaman Login.....	49
5.2.3	Halaman Register.....	50
5.2.4	Halaman Dashboard.....	51
5.2.5	Halaman Bidang Pekerjaan.....	53
5.2.6	Halaman Loker.....	54
5.2.7	Halaman Detail Loker	55
5.2.8	Halaman Ubah Status Lamaran.....	57
5.2.9	Halaman Laporan.....	60
5.2.10	Halaman Tambah Loker.....	60
5.2.11	Halaman Lihat Loker	61
5.2.12	Halaman Apply Loker.....	62
BAB VI	HASIL DAN PEMBAHASAN	64
6.1	Penggunaan Aplikasi	64
6.1.1	Penggunaan Halaman Register	64
6.1.2	Penggunaan Halaman Login	65
6.1.3	Halaman Dashboard.....	65
6.1.4	Halaman Bidang Pekerjaan.....	66
6.1.5	Halaman Verifikasi Loker.....	68
6.1.6	Halaman Detail Loker	68
6.1.7	Halaman Ubah Status Lamaran.....	69
6.1.8	Halaman Tambah User.....	70
6.1.9	Halaman Laporan.....	70
6.1.10	Halaman Tambah Loker.....	71
6.1.11	Halaman Lihat Loker	71
6.2	Pengujian	72
6.2.1	Rencana Pengujian.....	72
6.2.2	Hasil Pengujian	75
6.3	Rangkuman Hasil Pengujian.....	98
BAB VII	PENUTUP	100

7.1 Kesimpulan	100
7.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Pengembangan <i>Agile</i>	6
Gambar 4.1 Rancangan <i>Deployment System</i>	21
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Register.....	23
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	24
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Bidang Pekerjaan.....	25
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Pencaker.....	26
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola BKK.....	27
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Loker.....	28
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Lamaran	29
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Account Control	30
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Laporan.....	31
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Profil	31
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Loker	32
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Lihat Loker	33
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Apply Loker.....	34
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Lihat Lamaran.....	34
Gambar 4.17 <i>Entity Relationships Diagram (ERD)</i>	35
Gambar 4.18 Desain Halaman Login.....	39
Gambar 4.19 Desain Halaman Register	39
Gambar 4.20 Desain Halaman Dashboard	39
Gambar 4.21 Desain Halaman Bidang Pekerjaan (Admin, BKK).....	40
Gambar 4.22 Desain Halaman Pencaker (Admin).....	40
Gambar 4.23 Desain Halaman BKK (Admin)	40
Gambar 4.24 Desain Halaman Loker (Admin)	41
Gambar 4.25 Desain Halaman Detail Loker (Admin, BKK).....	41
Gambar 4.26 Desain Halaman Lamaran (Admin, BKK).....	41
Gambar 4.27 Desain Halaman Ubah Status Lamaran (Admin, BKK)	42
Gambar 4.28 Desain Halaman Account Control (Admin).....	42
Gambar 4.29 Desain Halaman Tambah User (Admin).....	42

Gambar 4.30 Desain Halaman Laporan (Admin, BKK).....	43
Gambar 4.31 Desain Halaman Profil	43
Gambar 4.32 Desain Halaman Loker (BKK).....	43
Gambar 4.33 Desain Halaman Tambah Loker (BKK).....	44
Gambar 4.34 Desain Halaman Loker (Pencaker)	44
Gambar 4.35 Desain Halaman Lihat Loker (Pencaker)	44
Gambar 4.36 Desain Halaman Apply Loker (Pencaker)	45
Gambar 4.37 Desain Halaman Lamaran (Pencaker).....	45
Gambar 6.1 Halaman Register	64
Gambar 6.2 Halaman Login.....	65
Gambar 6.3 Halaman Dashboard	66
Gambar 6.4 Halaman Bidang Pekerjaan	66
Gambar 6.5 Halaman Tambah Bidang.....	67
Gambar 6.6 Halaman Edit Bidang	67
Gambar 6.7 Konfirmasi Hapus Data.....	67
Gambar 6.8 Halaman Verifikasi Loker.....	68
Gambar 6.9 Halaman Detail Loker	68
Gambar 6.10 Halaman Detail Loker (Pencaker).....	69
Gambar 6.11 Halaman Status Lamaran	69
Gambar 6.12 Halaman Ubah Status Lamaran.....	70
Gambar 6.13 Halaman Tambah User.....	70
Gambar 6.14 Halaman Laporan.....	71
Gambar 6.15 Halaman Tambah Loker.....	71
Gambar 6.16 Halaman Lihat Loker	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	6
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	12
Tabel 3.1 Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 4.1 Struktur Tabel User	36
Tabel 4.2 Struktur Tabel Bidang.....	36
Tabel 4.3 Struktur Tabel BKK.....	37
Tabel 4.4 Struktur Tabel Lamaran	37
Tabel 4.5 Struktur Tabel Loker	38
Tabel 6.1 Rencana Pengujian.....	72
Tabel 6.2 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01	75
Tabel 6.3 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02	75
Tabel 6.4 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03	76
Tabel 6.5 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04	77
Tabel 6.6 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 05	77
Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06	78
Tabel 6.8 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07	79
Tabel 6.9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08	79
Tabel 6.10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09	80
Tabel 6.11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10	81
Tabel 6.12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11	82
Tabel 6.13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12	82
Tabel 6.14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13	83
Tabel 6.15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14	84
Tabel 6.16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15	84
Tabel 6.17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16	85
Tabel 6.18 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17	85
Tabel 6.19 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18	86
Tabel 6.20 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19	87
Tabel 6.21 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20	88

Tabel 6.22 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21	88
Tabel 6.23 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22	89
Tabel 6.24 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23	89
Tabel 6.25 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24	90
Tabel 6.26 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25	90
Tabel 6.27 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26	91
Tabel 6.28 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27	92
Tabel 6.29 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28	92
Tabel 6.30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29	93
Tabel 6.31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30	93
Tabel 6.32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31	94
Tabel 6.33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32	95
Tabel 6.34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33	95
Tabel 6.35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34	96
Tabel 6.36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35	97
Tabel 6.37 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 36	97

DAFTAR LISTING

<i>Listing 1 Koneksi ke Database</i>	49
<i>Listing 2 Halaman Login.....</i>	49
<i>Listing 3 Halaman Register.....</i>	51
<i>Listing 4 Halaman Dashboard.....</i>	53
<i>Listing 5 Halaman Bidang Pekerjaan.....</i>	54
<i>Listing 6 Halaman Loker.....</i>	55
<i>Listing 7 Halaman Detail Loker</i>	57
<i>Listing 8 Halaman Ubah Status Lamaran.....</i>	59
<i>Listing 9 Halaman Laporan.....</i>	60
<i>Listing 10 Halaman Tambah Loker.....</i>	61
<i>Listing 11 Halaman Lihat Loker</i>	62
<i>Listing 12 Halaman Apply Loker.....</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar Kelas Uji Registrasi (Gagal).....	102
Lampiran 2 Gambar Kelas Uji Registrasi (Berhasil)	102
Lampiran 3 Gambar Kelas Uji Login (Gagal)	103
Lampiran 4 Gambar Kelas Uji Login (Berhasil).....	103
Lampiran 5 Gambar Kelas Uji Tambah Data Bidang Pekerjaan (Berhasil)	103
Lampiran 6 Gambar Kelas Uji Tambah Data Bidang Pekerjaan (Gagal).....	104
Lampiran 7 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Berhasil).....	104
Lampiran 8 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Berhasil).....	104
Lampiran 9 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Gagal)	105
Lampiran 10 Gambar Kelas Uji Hapus Data Bidang Pekerjaan	105
Lampiran 11 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Berhasil)	105
Lampiran 12 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Berhasil)	106
Lampiran 13 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Gagal)	106
Lampiran 14 Gambar Kelas Uji Hapus Data BKK.....	106
Lampiran 15 Gambar Kelas Uji Verifikasi Data Loker (Publish)	107
Lampiran 16 Gambar Kelas Uji Verifikasi Data Loker (Tidak Publish)	107
Lampiran 17 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Berhasil)	107
Lampiran 18 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Berhasil)	108
Lampiran 19 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Gagal)	108
Lampiran 20 Gambar Kelas Uji Hapus Data Loker.....	108
Lampiran 21 Gambar Kelas Uji Detail Data Loker	109
Lampiran 22 Gambar Kelas Uji Tambah Data Loker (Berhasil).....	109
Lampiran 23 Gambar Kelas Uji Tambah Data Loker (Gagal).....	109
Lampiran 24 Gambar Kelas Uji Lihat Loker	110
Lampiran 25 Gambar Kelas Uji Apply Loker.....	110
Lampiran 26 Gambar Kelas Uji Ubah Status Lamaran (Tidak Lolos)	110
Lampiran 27 Gambar Kelas Uji Ubah Status Lamaran (Lolos).....	111
Lampiran 28 Gambar Kelas Uji Hapus Data Lamaran	111
Lampiran 29 Gambar Kelas Uji Lihat Status Lamaran.....	111
Lampiran 30 Gambar Kelas Uji Tambah Data User (Berhasil)	112

Lampiran 31 Gambar Kelas Uji Tambah Data User (Gagal).....	112
Lampiran 32 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Berhasil)	112
Lampiran 33 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Berhasil)	113
Lampiran 34 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Gagal)	113
Lampiran 35 Gambar Kelas Uji Hapus Data User	113
Lampiran 36 Gambar Kelas Uji Cetak Laporan	114
Lampiran 37 Gambar Print Laporan	114

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENYALURAN CALON TENAGA KERJA PADA ASOSIASI BURSA KERJA KHUSUS INDRAMAYU BERBASIS *WEBSITE*

Oleh:

Wahidin

190511154

Dalam penyampaian informasi lowongan kerja Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu masih menggunakan cara manual yaitu dengan menempelkan brosur pada papan pengumuman yang ada di sekolah-sekolah atau menyampaikan secara langsung kepada peserta didik untuk disampaikan kepada alumni yang dikenal. Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian kualitatif penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu berbentuk web yang dapat digunakan oleh pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan kerja dengan mudah, dengan sistem informasi yang dibuat diharapkan mempermudah kinerja dari pegawai asosiasi maupun tim BKK yang ada di sekolah, Pencari kerja dapat lebih cepat mendapatkan status terkini dari lamaran yang sudah dikirim melalui sistem.

Kata Kunci : Sistem Informasi Asosiasi Bursa Kerja Khusus, *Waterfall*, *Web*.

ABSTRACT

INFORMATION SYSTEM FOR DISTRIBUTION OF PROSPECTIVE EMPLOYMENT IN INDRAMAYU SPECIAL JOB EXCHANGE ASSOCIATION WEBSITE BASED

By:

Wahidin
190511154

In submission of job vacancy information Indramayu Special Employment Exchange Association still uses manual methods, i.e. by sticking brochures on the announcement boards in schools or passing them directly to pupils to be presented to known alumni. Based on the identified problems, the study aims to generate an information system for the distribution of candidates for employment at the Indramayu Special Employment Exchange Association. The method used in this research is a qualitative research method of research that is descriptive and tends to use analysis. This research resulted in an application of the information system for the distribution of prospective workers on the special job exchange association Indramayu web-shaped which can be used by job seekers to find information about job vacancies easily, with information system created is expected to facilitate the performance of association staff as well as the BKK team that exists in the school, Job Seekers can more quickly get the current status of applications that have been sent through the system.

Keywords : *Information Systems of the Special Employment Exchange Association, Waterfall, Web*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini berjalan sangat pesat hal ini tentu saja akan sangat membantu, mengingat segala sesuatu yang dilakukan manusia akan semakin mudah dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Salah satu perkembangan teknologi informasi yang sampai saat ini banyak diminati adalah teknologi komputer. Banyak manfaat yang dapat didapat ketika menggunakan teknologi komputer, diantaranya adalah kemudahan mengolah, mencari mengubah, menyimpan, dan melakukan pengembalian data.

Dengan adanya komputer yang mendukung sebagian aktivitas manusia, pekerjaan-pekerjaan yang awalnya rumit dan memakan waktu yang cukup lama kini menjadi lebih mudah dan lebih cepat untuk diselesaikan. Salah satu contohnya adalah pemanfaatan teknologi dalam lembaga pendidikan.

Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu merupakan kumpulan dari Bursa Kerja Khusus Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Indramayu dan dari Kabupaten/Kota yang berada di sekitar Kabupaten Indramayu. Asosiasi ini merupakan sarana yang membekali serta menyalurkan alumni dari BKK yang tergabung dan atau pencari kerja ke perusahaan-perusahaan yang tergabung.

BKK adalah sebuah lembaga yang dibentuk Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dan Swasta, sebagai unit pelaksana yang memberikan pelayanan dan informasi lowongan kerja, pelaksana pemasaran, penyaluran dan penempatan tenaga kerja. SMK sebagai subsistem pendidikan nasional yang bertanggungjawab dalam penyiapan SDM tingkat menengah yang andal dan berorientasi kepada kebutuhan pasar, harus mampu mengembangkan inovasi untuk mempengaruhi perubahan kebutuhan pasar sehingga dapat mewujudkan kepuasan pencari kerja. BKK SMK

merupakan salah satu komponen penting dalam mengukur keberhasilan pendidikan SMK karena BKK menjadi lembaga yang berperan mengoptimalkan penyaluran tamatan SMK dan sumber informasi untuk pencari kerja.

Dalam penyampaian informasi lowongan kerja Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu masih menggunakan cara manual yaitu dengan menempelkan brosur pada papan pengumuman yang ada di sekolah-sekolah atau menyampaikan secara langsung kepada peserta didik untuk disampaikan kepada alumni yang dikenal. Sementara itu, untuk pengolahan datanya masih dicatat dalam kertas. Cara ini mengakibatkan terbatasnya penyebaran informasi lowongan kerja kepada alumni maupun pencari kerja, pengolahan data yang kurang efektif dan efisien, keterlambatan dalam proses pencarian data, bahkan mudahnya data hilang ataupun rusak.

Maka dari itu untuk meningkatkan kinerja unit Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu, baik dalam pengolahan, penyimpanan dan pencarian data ataupun penyaluran alumni atau pencari kerja adalah dengan mengajukan sebuah Sistem Informasi Penyaluran Kerja Berbasis *Website*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang dapat diidentifikasi oleh penulis, yaitu:

1. Terbatasnya penyebaran informasi lowongan kerja kepada alumni maupun pencari kerja.
2. Kurang efektif dan efisien dalam pencarian data penyaluran kerja karena masih menggunakan sistem manual berupa arsip konvensional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, berikut adalah rumusan masalahnya:

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem yang dapat menyediakan informasi lowongan kerja serta proses pendaftaran daring yang dapat diakses melalui *website*.
2. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi penyaluran kerja pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu yang dapat memproses laporan secara efektif dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang dilakukan dapat terarah dengan baik dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas, yakni:

1. Sistem informasi ini disesuaikan dengan pedoman sistem penyaluran calon tenaga kerja yang terdapat di Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu.
2. Sistem informasi yang dirancang adalah sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu.
3. Sistem ini hanya bisa digunakan oleh admin, calon tenaga kerja, dan BKK yang tergabung.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperluas informasi lowongan kerja yang terdapat di Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu yang sebelumnya terbatas di lingkungan sekolah.
2. Mempermudah pengelolaan data lowongan kerja, data calon tenaga kerja serta data perusahaan yang sebelumnya masih menggunakan sistem konvensional menjadi terkomputerisasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, seperti diantaranya:

1. Bagi Penulis

Bagi penulis manfaat penelitian ini menjadi sumber pembelajaran untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diterima selama mengikuti perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Cirebon.

2. Bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon

Sebagai dokumen dan referensi bagi Universitas Muhammadiyah Cirebon guna menunjang proses perkuliahan nantinya dan juga dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain dalam perancangan sistem informasi pembayaran biaya praktikum.

3. Bagi Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu

Diharapkan dapat memberikan kemudahan pengelola dalam mengelola informasi lowongan kerja serta penyaluran calon tenaga kerja di Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu.

4. Bagi Pembaca

Diharapkan dapat memberikan informasi dan dapat menjadi referensi khususnya bagi pihak yang mengkaji topik-topik mengenai perancangan sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada bursa kerja khusus.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data

yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu pelaksanaan penelitian. Dalam pembuatan laporan ini penulis menggunakan metode penelitian deskripsi analisis karena penulis melakukan pengumpulan data dengan melihat langsung kondisi di lapangan sehingga dapat dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

1.7.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian di lapangan yang penulis lakukan untuk mendapatkan data yang akurat dalam membangun sistem ini yaitu mencakup:

1. Studi Literatur

Melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan artikel-artikel untuk mendapatkan informasi tentang cara pembuatan aplikasi dengan metode agile dan mengoreksikan dengan MySQL dan PHP.

2. Observasi

Pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian dan mencatat hal-hal yang berhubungan dengan topik dan judul laporan penelitian, sehingga akan didapatkan data yang lebih akurat.

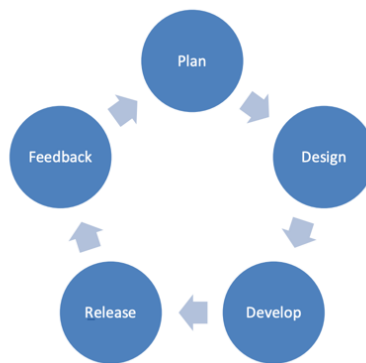
3. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan sumber informasi tertulis dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah penelitian guna mendapatkan gambaran secara teoritis.

1.7.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan agile digunakan dalam penelitian dengan tujuan membantu para pengembang perangkat lunak dalam menghasilkan produk tepat waktu. Siklus hidup metode pengembangan agile seperti yang ditampilkan pada gambar 1 terdiri atas 6 proses diawali dengan perencanaan kemudian dilakukan perancangan program dengan membuat mock up sistem

yang akan dibangun. Selanjutnya dimulai pengembangan sistem sesuai dengan mock up yang telah dirancang. Sistem yang telah dikembangkan sebelum dilakukan perilisian harus melalui tahap pengujian yang akan diuji oleh orang-orang yang sesuai bidangnya. Setelah dianggap lolos uji sistem siap untuk dirilis dan menunggu feedback dari pengguna terkait sistem tersebut:



Gambar 1.1 Metode Pengembangan *Agile*

1.8 Tempat dan Waktu Penelitian

1.8.1 Tempat Penelitian

Tempat Pelaksanaan : Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu

Alamat : Jl. Raya Pantura Parean Kec.Kandanghaur
Kabupaten Indramayu

Jadwal Pelaksanaan : 01 November – 31 Desember 2023

1.8.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Jenis Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan																
Desain Sistem																
Penulisan Laporan																

1.9 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam sebuah penelitian harus dilakukan secara terarah berdasarkan sistematika yang teratur. Secara garis besar sistematika penulisan terdiri dari:

1) BAB I Pendahuluan

Membahas Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2) BAB II Tinjauan Pustaka

Landasan teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan laporan tugas akhir.

3) BAB III Landasar Teori

Memaparkan tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem didapat dari sumber-sumber yang relevan untuk digunakan sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan tugas akhir.

4) BAB IV Analisis dan Perancangan Sistem

Menjelaskan tentang gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya. Sedangkan perancangan sistem berisi tentang rancangan data, rancangan tampilan dan rancangan alur aplikasi serta komponen-komponen permodelan sistem yang digunakan.

5) BAB V Implementasi

Pada bab ini menguraikan langkah-langkah dalam implementasi sistem, yaitu komponen-komponen kebutuhan sistem seperti kutipan potongan listing code php, dan keterangan dari fungsi-fungsi yang digunakan serta pengujinya pada sistem yang dibuat.

6) BAB VI Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan memaparkan hasil dari tahapan penelitian. Dari tahap analisis, desain, implementasi, hasil testing, berupa penjelasan secara teorik baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

7) BAB VII Penutup

Mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Adanya tinjauan pustaka ditujukan untuk membandingkan penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak sama dengan penelitian-penelitian lain. Tinjauan pustaka perlu dilakukan untuk menghargai penelitian sebelumnya, pada tinjauan pustaka juga berisi perberdaan antara penelitian yang sebelumnya dengan penelitian yang sedang diteliti oleh penulis. Perbedaan tersebut dilihat dari identitas jurnal, masalah yang dibahas, metode yang digunakan, desain arsitektur sistem, dan tools pengembangan sistem dan hasil penelitian.

Tinjauan pustaka berisi penjelasan singkat mengenai penelitian sebelumnya yang memiliki tema sama dengan penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis. Berikut adalah penejelasan singkat beberapa penelitian yang memiliki kesamaan tema dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

(Marsanto & Purnama, 2013): Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karanganyar adalah salah satu sekolah kejuruan yang berada di Kabupaten Karanganyar dan memiliki 4 jurusan teknik teknik yaitu Teknik Pemesinan, Teknik Tekstil, Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Teknik Ototronik. Sebagai sekolah kejuruan bertaraf internasional Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karanganyar harus memiliki Bursa Kerja Khusus (BKK), yaitu badan yang menangani masalah penyaluran lulusan dan lowongan pekerjaan. Tetapi penyampaian informasi BKK Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karanganyar masih dengan cara menempel pengumuman di papan pengumuman BKK pada saat ada info lowongan pekerjaan ataupun info dan jadwal tes dari perusahaan. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan website BKK Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Karanganyar yang dapat diakses dimanapun oleh alumnus. Manfaat sisitem informasi berbasis web ini adalah mempermudah penyampaian informasi pekerjaan jadwal dan info tes dari perusahaan.

(Rahmawati & Kristianto, 2021): BKK di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) XYZ di Kota Jombang masih menggunakan cara manual dalam memberikan informasi lowongan kerja ke calon lulusan atau ke alumni, Informasi lowongan kerja dibagikan dengan sebuah link yang didistribusikan melalui Media Sosial Whatsapp. Calon kandidat mengalami proses yang redundant dalam pengisian data lamaran misalnya profil, riwayat pendidikan, dan pengalaman pelamar, hal tersebut menjadi tidak efektif baik bagi pelamar dan admin BKK. Dengan demikian dirancang suatu sistem informasi lowongan kerja berbasis web yang dapat menjadi media informasi lowongan kerja untuk calon pelamar. Implementasi sistem dilakukan dengan tahap coding dimana dalam pembuatan sistem informasi ini menggunakan bahasa ASP.Net.

(Rejeki et al., 2020): Secara garis besar, metode penelitian yang di laksanakan oleh penulis di bkk SMK Binakarya Mandiri yaitu dengan Kerangka Pemikiran (penelitian) Analisa Sistem Berjalan Analisa sistem berjalan adalah suatu kegiatan dari penguraian suatu sistem yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan evaluasi permasalahan-permasalahan yang terjadi didalam sistem maupun objek yang sedang diteliti dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan menjadi perbaikan sistem yang lebih baik. Analisis Usulan Sistem Dalam hal ini, setelah penulis melakukan analisis di bkk SMK Binakarya mandiri dan menemukan permasalahan yang ada di bkk tersebut, dari saat awal mendapatkan informasi dengan cara datang langsung ke bkk SMK Binakarya mandiri setiap ada lowongan yang di tempel di mading sekolah maka dengan itu informasi yang di dapat tidak tersebar secara cepat dan akurat karena hanya menempel di mading sekolah, oleh karena itu Penulis memberikan alternatif pemecahan masalah dengan membuat wesite Sistem informasi bursa kerja khusus (BKK) mengunakan bootstrap untuk penyaluran kerja pada SMK Binakarya Mandiri berbasis web, dengan harapan adanya sistem ini proses penyampaian informasi menjadi lebih

tepat, cepat dan update sehingga memberi pelayanan yang baik terhadap para pencari kerja.

(Handayani et al., 2018): Pendaftaran yang dilakukan saat ini dilakukan melalui pengisian formulir di posko pendaftaran dan google drive. sehingga Pendaftar sering lupa atau tidak tahu mengenai jadwal tes maupun pengumuman diterima atau ditolak oleh Perusahaan, Pemberitahuan melalui pesan singkat SMS terkadang tidak efektif karena Pendaftar lebih memilih ganti kartu untuk mendapatkan kuota internet yang banyak. Pembuatan website untuk BKK Tunas Insan Karya dapat mengatasi masalah jarak, waktu dan pengolahan informasi yang lebih baik. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP karena PHP tersedia gratis dan opensource server di internet juga pasti mendukung PHP maka PHP menjadi pilihan bahasa pemrograman yang terbaik menurut penulis

(Yuridka, 2020): Hingga saat ini SMK Negeri 1 Banjarmasin masih menggunakan semi manual dalam melakukan pengolahan data surat menyurat, dimana data yang ada masih dicatat dalam berkas serta membuat arsip surat menyurat masih menggunakan MS. Word dan MS. Excel, proses pencarian data pun masih terbilang sulit karena informasi tidak didokumentasikan dengan baik. Dengan adanya Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus SMK Negeri 1 Banjarmasin pembuatan laporan surat masuk dan surat keluar bisa dilakukan dengan cepat dan tepat. Sistem pengolahan surat masuk dan surat keluar terkomputerisasi adalah sebagai sarana informasi untuk staf tata usaha agar dapat mempermudah dalam pengelolaan surat. Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi ini adalah metode *Waterfall* dengan tujuan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan.

(Susilawati, 2019): Informasi lowongan pekerjaan merupakan salah satu kebutuhan bagi masyarakat, dan selama ini diberikan hanya melalui pengumuman di media cetak dan kantor ketenagakerjaan. Sifat informasi yang sangat cepat membuat pembaruan informasi melalui sistem konvensional saat ini menjadi lambat. Salah satu cara dalam memperbarui informasi lebih cepat adalah dengan merancang sebuah aplikasi sistem

informasi pencarian lowongan pekerjaan. Pada sistem informasi lowongan pencarian kerja berbasis web yang dibangun ini akan ada informasi pencarian dari beberapa kriteria yang tersedia dan akan muncul peta untuk menampilkan lokasi

(Kuswandi et al., 2021): Dalam mencari informasi lowongan pekerjaan, pelamar biasanya menggunakan cara manual, yaitu pelamar harus mendatangi perusahaan yang dituju dengan membawa berkas persyaratan, surat lamaran dan persyaratan lainnya yang menggunakan banyak kertas serta adanya kemungkinan persyaratan yang dibawa akan mudah sobek atau terkena basah ketika sampai di perusahaan dan jika harus menggunakan jasa pengiriman barang, maka pelamar tentu harus mengeluarkan biaya pengiriman. Cara tersebut dirasa kurang efektif dan seringkali hasil yang didapat tidak sesuai dengan informasi, karena informasi yang didapat bukan dari sumber yang resmi. Dari pembahasan tersebut maka dibutuhkan suatu sistem untuk menunjang pelayanan karier bagi siswa dan alumni SMK Negeri 1 Kota Tasikmalaya.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

No	Penulis	Judul	Pembahasan
1	(Marsanto & Purnama, 2013)	Pembuatan Website Profil Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Dua Karanganyar	Penelitian ini bertujuan untuk membuat informasi lowongan kerja pada BKK Perbedaan: Sistem informasi yang akan dibuat memuat informasi lowongan kerja, pendaftaran online, dan status lamaran kerja
2	(Rahmawati & Kristianto, 2021)	Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web Untuk Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) XYZ Kota Jombang	Penelitian sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman ASP.Net. Perbedaan: Sistem informasi yang akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database MySQL.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

3	(Rejeki et al., 2020)	Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (BKK) Untuk Penyaluran Kerja Pada SMK Binakarya Mandiri Berbasis Web	Penelitian sistem informasi ini menggunakan dua aktor yaitu pencaker dan admin. Perbedaan: Sistem informasi yang akan dibuat menggunakan tiga aktor yaitu pencaker, BKK, dan admin.
4	(Handayani et al., 2018)	Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada BKK (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya SMK Negeri 2 Banyumas	Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model Waterfall yaitu: analisa, rancangan, pengkodean, dan implementasi. Perbedaan: Sistem informasi yang akan dibuat menggunakan metode pengembangan perangkat lunak metode agile dimana terdiri atas 6 proses diawali dengan perencanaan kemudian dilakukan perancangan program dengan membuat mock up sistem yang akan dibangun. Selanjutnya dimulai pengembangan sistem sesuai dengan mock up yang telah dirancang. Sistem yang telah dikembangkan sebelum dilakukan perilisan harus melalui tahap pengujian yang akan diuji oleh orang-orang yang sesuai bidangnya. Setelah dianggap lolos uji sistem siap untuk dirilis dan menunggu feedback dari pengguna terkait sistem tersebut.

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka (Lanjutan)

5	(Yuridka, 2020)	Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (BKK) Berbasis Web Pada SMK Negeri 1 Banjarmasin	Perancangan pada penelitian ini hanya mencakup lingkungan sekolah dan alumni. Perbedaan: Perancangan yang akan dibuat mencakup lingkungan sekolah, pencaker dan asosiasi.
6	(Susilawati, 2019)	Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web	Perancangan pada penelitian sistem informasi lowongan pekerjaan ini tidak bisa melakukan pendaftaran online. Perbedaan: Perancangan sistem yang akan dibuat dapat melakukan pendaftaran lowongan pekerjaan melalui sistem yang dibuat.
7	(Kuswandi et al., 2021)	Sistem Informasi Pelayanan Karier Siswa Dan Alumni Berbasis Framework Codeigniter	Perancangan penelitian sistem informasi ini menggunakan framework Codeigniter 3 Perbedaan: Perancangan sistem yang akan dibuat menggunakan framework Laravel.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Konsep Dasar Perancangan Sistem Informasi

3.1.1 Sistem

Menurut (Nopriandi, 2018) Sistem adalah jaringan dari pada element-element yang saling berhubungan yang membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut.

3.1.2 Informasi

Menurut (Hutahaean, 2014) dalam bukunya yang berjudul “Konsep Sistem Informasi.” Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar-dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.

3.1.3 Sistem Informasi

Menurut (Kadir, 2014) Sistem Informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

3.1.4 Tenaga Kerja

Menurut Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang ketenagakerjaan, tenaga kerja (*manpower*) diartikan setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa, baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun masyarakat. Tenaga kerja memerlukan ketersediaan lapangan pekerjaan atau kesempatan kerja kesempatan kerja menunjukkan ketersediaan lapangan pekerjaan untuk diisi pencari kerja.

3.1.5 Bursa Kerja Khusus (BKK)

Bursa Kerja Khusus (BKK) adalah sebuah lembaga yang dibentuk di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dan Swasta, sebagai unit pelaksana yang memberikan pelayanan dan informasi lowongan kerja, pelaksana pemasaran, penyaluran dan penempatan tenaga kerja, merupakan mitra Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi.

Berdasarkan (Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI, 2008) nomor PER.07/MEN/IV/2008 bursa kerja khusus yaitu pelayanan penempatan khusus bagi para lulusan, para siswa yang putus sekolah dan siswa yang masih aktif.

3.1.6 Website

Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses dimana pun selama anda terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen terdiri dari teks, gambar, suara, animasi, sehingga lebih merupakan media informasi yang menarik untuk dikunjungi (Madcoms, 2013).

3.2 Konsep Dasar Perancangan Sistem

3.2.1 PHP

Menurut (Samsudin et al., 2019) PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode yang dimengerti oleh komputer berbasis *server-side* atau bahasa pemrograman yang berjalan di sisi server.

PHP sendiri adalah perangkat lunak yang bersifat *free* (gratis) dan dapat mengunduhnya di internet melalui situs www.php.net. Namun, perlu diketahui, PHP terkadang dikemas dalam perangkat lunak misalnya WAMP5, hal menarik lainnya

PHP bersifat multiplatform, artinya dapat berjalan pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux dan UNIX.

3.2.2 *HyperText Markup Language (HTML)*

Madcoms (2009:123) *HTML* atau *HyperText Markup Language* merupakan protocol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari *web server* kedalam *browser*. *HTML* juga digunakan untuk membangun halaman web, *HTML* digunakan untuk melakukan *mark-up* (penandaan) terhadap suatu dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau *style* dari teks yang ditandai.

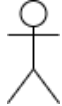
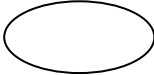
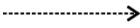
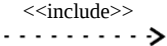
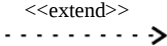
3.2.3 MySQL

Menurut Atika (2018) MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL. MySQL memiliki beberapa keunggulan dalam mengolah basis data, seperti tersedia di berbagai sistem operasi, fitur yang lengkap, dan memiliki kecepatan yang tinggi dalam pemrosesan data.

3.2.4 *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas dari sebuah sistem, yang mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Misalnya menambah data atau membuat laporan. Aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Dengan *Use Case Diagram* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain. Sebuah *Use case* dapat di-include oleh lebih dari *use case* lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas *common*. Simbol-simbol *Use Case Diagram* dijelaskan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

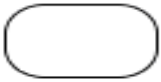
Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Deskripsi dari orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang dibuat.
	<i>Use case</i>	Deskripsi dari fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar peran antar unti atau <i>Actor</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>Use Case</i> dimana fungsi yang satu merupakan fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.
	<i>Include</i>	Deskripsi dari relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan membutuhkan <i>Use Case</i> utama untuk menjalankan fungsinya.
	<i>Extend</i>	Deskripsi dari relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri tanpa <i>Use Case</i> utama.
	<i>Association</i>	Deskripsi dari komunikasi antara <i>Actor</i> dan <i>Use Case</i> yang berpartisipasi dalam sistem.

3.2.5 Activity Diagram

Diagram ini menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, mulai dari titik awal, melalui kondisi-kondisi yang mungkin terjadi, kemudian sampai pada titik akhir. Diagram ini juga mampu menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Diagram ini tidak menggambarkan perilaku/proses internal sebuah sistem maupun

interaksi subsistem, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas secara umum. Simbol-simbol *Activity Diagram* dijelaskan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem

Sistem yang dirancang merupakan sistem yang bekerja untuk membantu mengelola data Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu dan untuk mempermudah pencari kerja mendapatkan informasi lowongan pekerjaan dan juga pendaftaran kerja di Bursa Kerja Khusus (BKK) SMK dan atau Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu. Hasil dari keluaran sistem ini yaitu informasi lowongan kerja, kartu pendaftaran, jadwal tes (tuliskan, wawancara, *medical check up*), hasil tes, dan laporan. Dengan adanya sistem informasi yang sudah menggunakan teknologi diharapkan dapat pengelolaan lebih profesional dan cepat dalam pelayanannya.

4.2 Deskriptif Sistem

Sistem informasi yang dibuat berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan. Sistem ini dibuat untuk mempermudah pengelolaan Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu dan serta semua kalangan yang berkepentingan untuk melamar pekerjaan. Sistem informasi yang diusulkan adalah sistem yang dapat digunakan oleh pihak Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu, Bursa Kerja Khusus (BKK) sekolah yang telah bergabung, dan pencari kerja.

Sistem informasi yang diusulkan berupa sistem yang berbasis *web* yang dapat digunakan oleh pihak Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu, Bursa Kerja Khusus (BKK) sekolah yang telah bergabung, dan pencari kerja dengan cara mengakses halaman *web* tersebut menggunakan *web browser*.

4.3 Arsitektur Perancangan

Pembuatan aplikasi ini dapat mengatasi keterbatasan Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu dalam pengelolaannya. Aplikasi ini juga dapat mempermudah BKK yang tergabung dalam menginformasikan dan menyalurkan alumni maupun pencari kerja. Dibawah ini merupakan

gambar dari model arsitektur aplikasi dan arsitektur deployment. Model dibawah mempresentasikan aktifitas yang terjadi pada sistem baik dari segi software, hardware dan brainware, berikut berbagai arsitektur yang penulis buat.

4.3.1 Rancang Arsitektur *Deployment System*



Gambar 4.1 Rancangan *Deployment System*

Pada Gambar 4.1 menggambarkan secara umum proses dari model aritektur Aplikasi Penyaluran Tenaga Kerja Pada Asosisai Bursa Kerja Khusus Indramayu. Sistem dapat berjalan pada laptop/komputer menggunakan browser sebagai penerjemah file-file html dan css (antar muka sistem) dan php (pemroses data) tersimpan di server yang terhubung melalui jaringan internet.

4.4 Perancangan Sistem

Dalam merancang sistem, penulis menggunakan diagram UML (Unified Modeling Language). Diagram yang digunakan adalah Use Case Diagram, dan Activity Diagram.

4.4.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran grafis dari beberapa atau semua aktor, *use case*, dan interaksi untuk memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan sistem tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem.

Use Case Diagram merupakan gambaran skenario interaksi antara pengguna dengan Sistem. *Use Case Diagram* menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan oleh

peneliti use case diagram dari sistem yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Use Case Diagram

Pada Gambar 4.2 dijelaskan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang akan berinteraksi dengan sistem dengan sesuai apa yang sudah ditentukan oleh sistem.

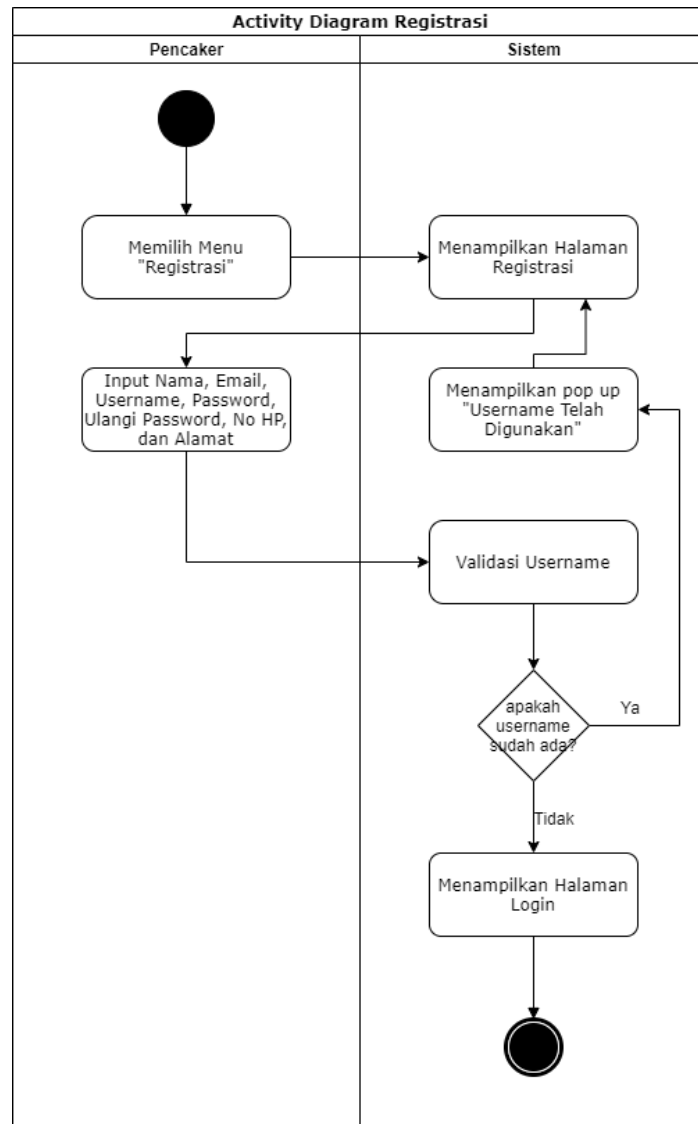
Skenario yang sudah ditentukan ini dilakukan oleh setiap pengguna yang akan melakukan akses menu sistem dengan tampilan sesuai dengan kebutuhan masing-masing penggunanya.

4.4.2 Activity Diagram

Activity Diagram dapat digunakan untuk menjelaskan proses bisnis yang menggambarkan *workflow* atau disebut dengan alur kerja atau aktivitas dari sebuah sistem yang operasional secara runtut dari

komponen suatu sistem serta menunjukkan keseluruhan dari aliran *control*. Berikut adalah *Activity Diagram* dari sistem. yang dirancang.

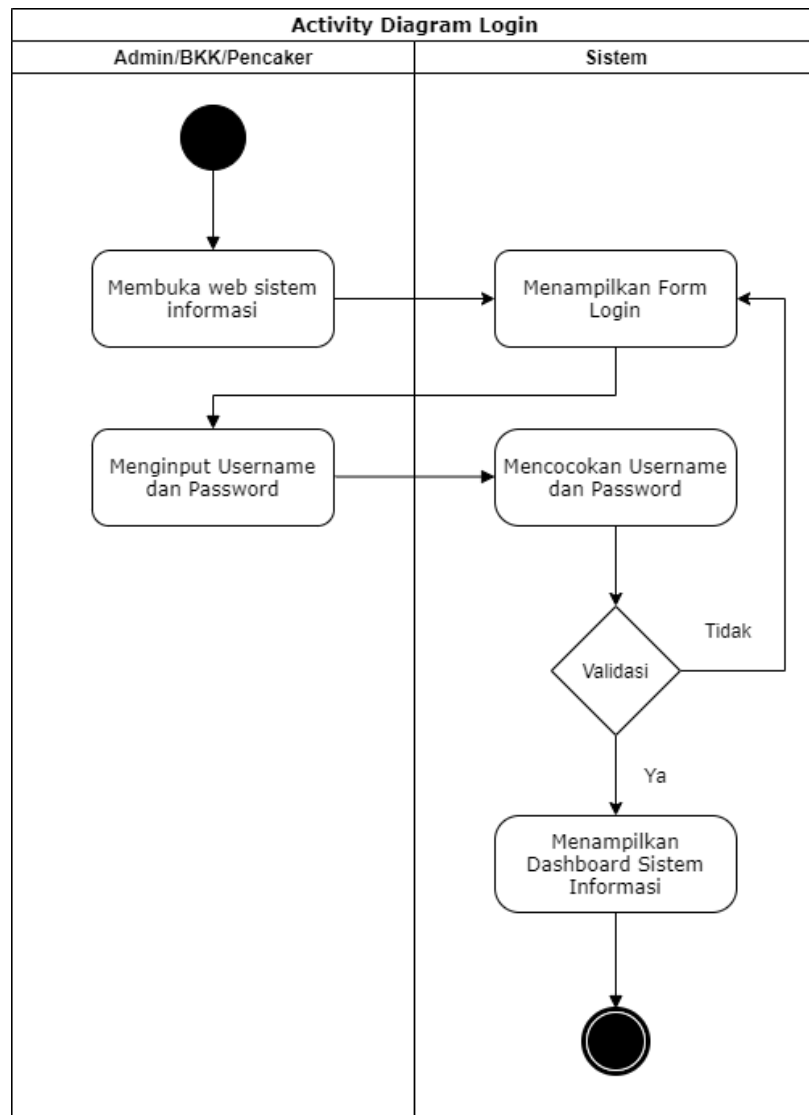
a. Activity Diagram Registrasi



Gambar 4.3 Activity Diagram Register

Gambar 4.3 menjelaskan bahwa untuk memiliki user pada sistem maka pencaker terlebih dahulu harus melakukan registrasi dengan memasukan data berupa nama, email, username, password, no hp, dan alamat pencaker.

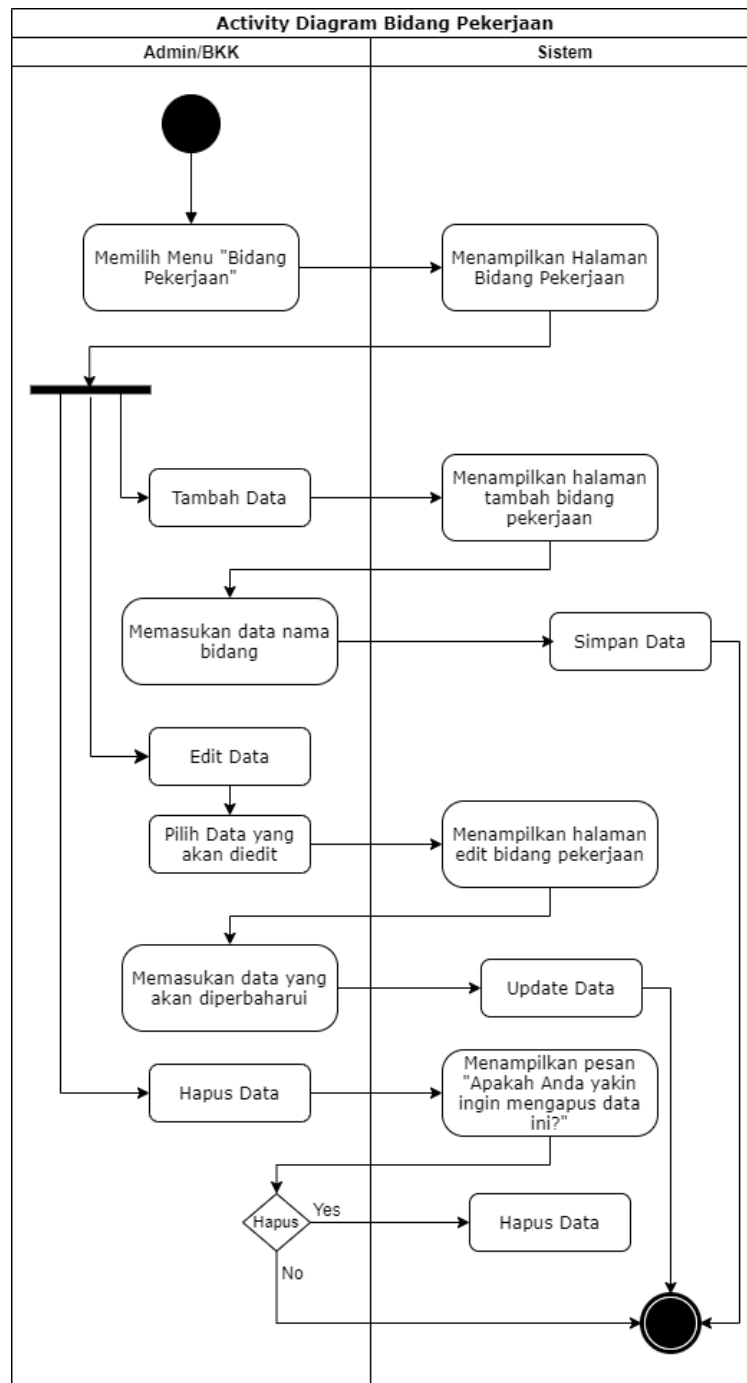
b. Activity Diagram Login



Gambar 4.4 Activity Diagram Login

Gambar 4.4 menjelaskan proses login dari aktor Admin, BKK, dan Pencaker yaitu dengan menggunakan Username dan Password. Sistem akan melakukan validasi Username dan Password yang diinput apakah sesuai dengan yang tersimpan pada sistem atau tidak. Apabila tidak sesuai maka sistem akan menampilkan kembali halaman login, apabila sesuai maka sistem akan menampilkan dashboard dari aplikasi.

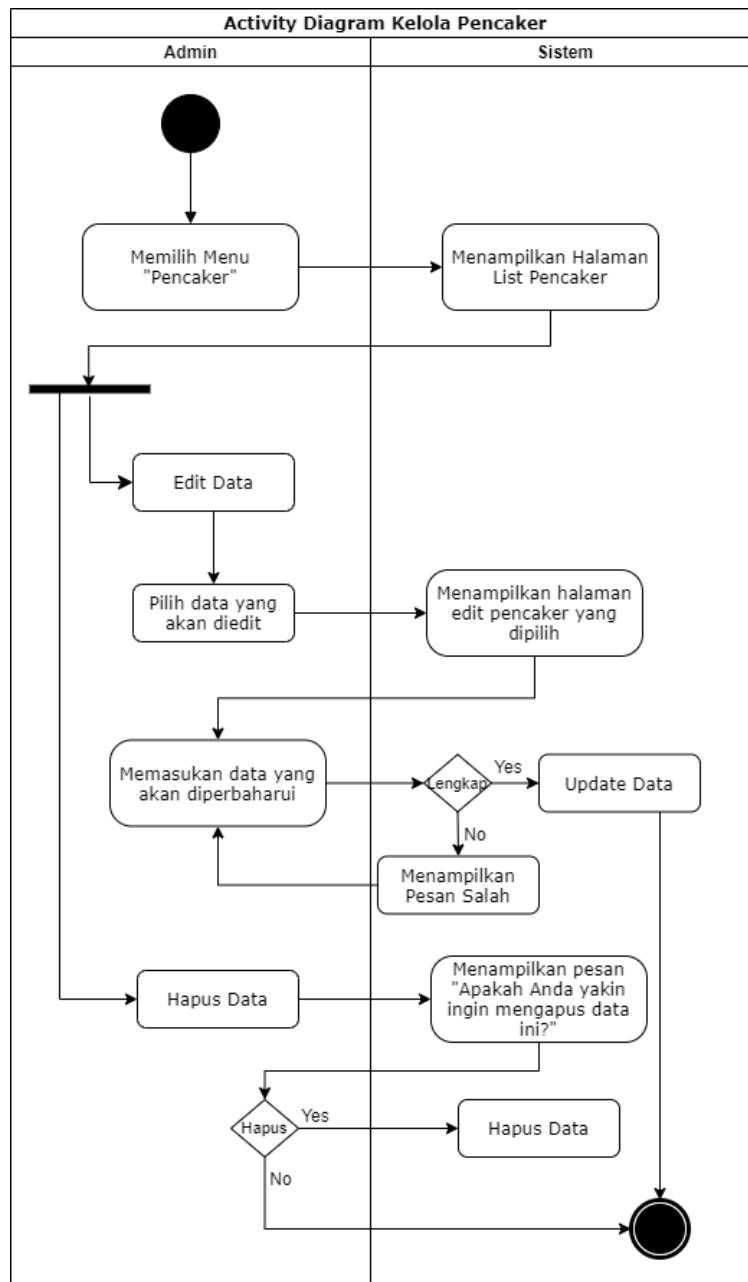
c. Activity Diagram Bidang Pekerjaan



Gambar 4.5 Activity Diagram Bidang Pekerjaan

Gambar 4.5 merupakan proses dari aktor Admin dan BKK dalam melakukan tambah data, update atau edit data, serta menghapus data Bidang Pekerjaan.

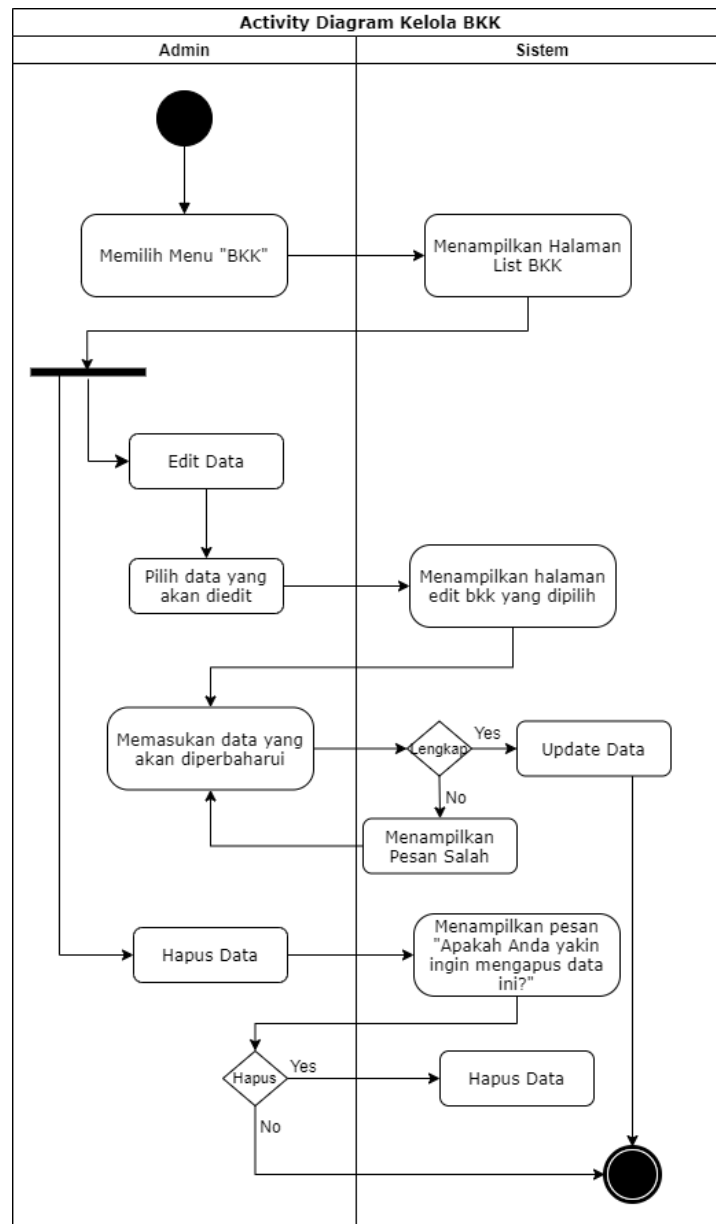
d. Activity Diagram Kelola Pencaker



Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Pencaker

Gambar 4.6 merupakan proses dari aktor Admin dalam melakukan kelola data Pencaker. Dimana ditampilkan data Pencaker yang telah membuat akun pada sistem dan admin dapat mengedit serta menghapus data Pencaker pada menu Pencaker yang ditampilkan.

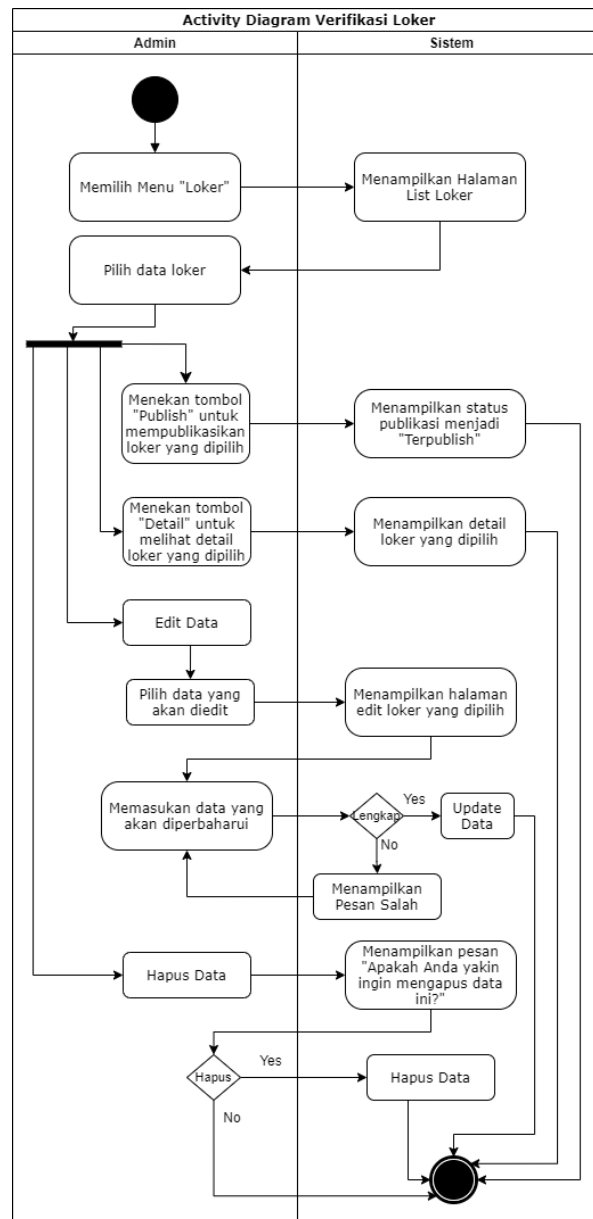
e. Activity Diagram Kelola BKK



Gambar 4.7 Activity Diagram Kelola BKK

Gambar 4.7 merupakan proses dari aktor Admin dalam melakukan kelola data BKK. Dimana ditampilkan data BKK yang telah bergabung dan dibuat akun pada sistem, Admin dapat mengedit serta menghapus data BKK pada menu BKK yang ditampilkan.

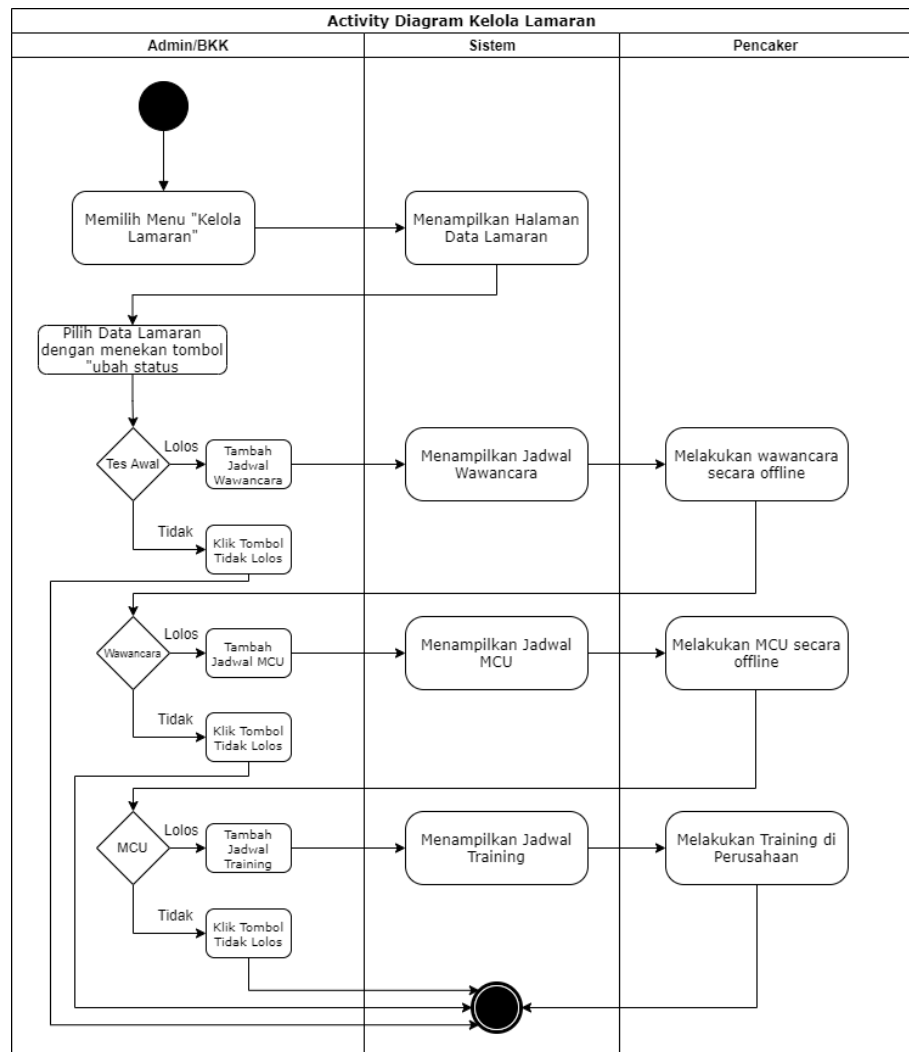
f. Activity Diagram Verifikasi Loker



Gambar 4.8 Activity Diagram Verifikasi Loker

Gambar 4.8 merupakan proses admin untuk melakukan verifikasi lowongan pekerjaan yang sudah dimasukan oleh BKK. Admin dapat mempublisch lowongan pekerjaan, mengedit lowongan perjaan, dan menghapus lowongan pekerjaan yang telah dimasukan oleh BKK.

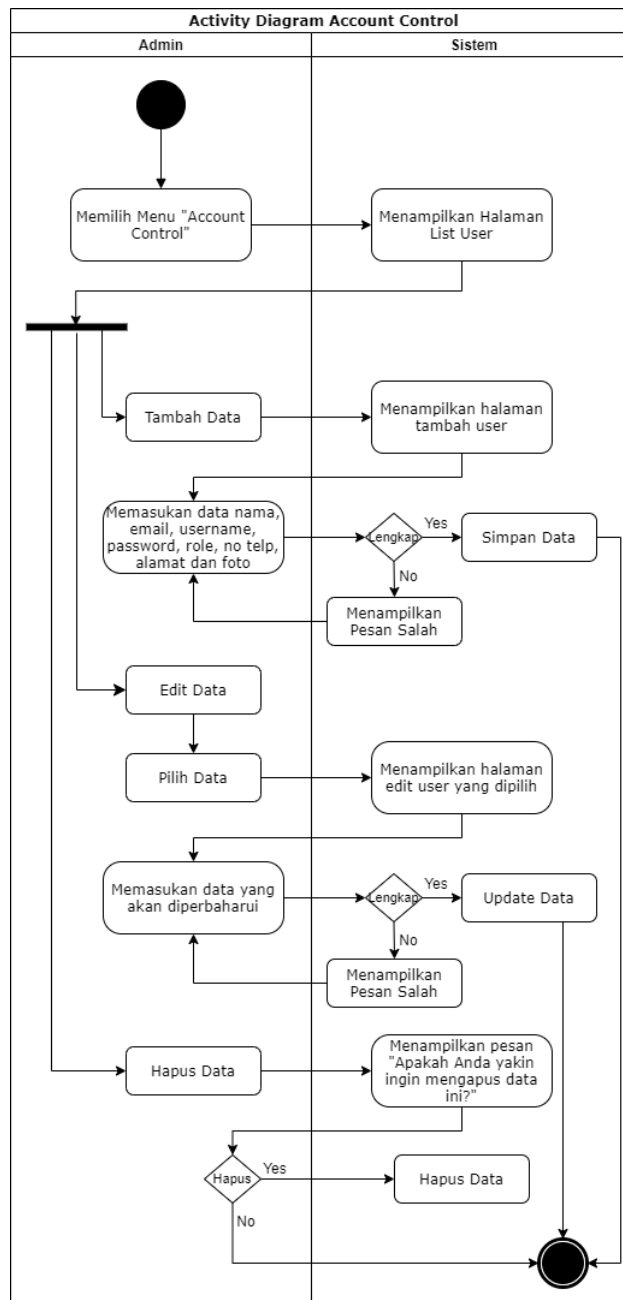
g. Activity Diagram Kelola Lamaran



Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Lamaran

Gambar 4.9 menjelaskan bahwa aktor Admin atau BKK dapat mengubah status lamaran yang sudah masuk dengan secara bertahap dari status tes awal yang dilakukan pencaker, kemudian status wawancara setelah pencaker melakukan wawancara secara langsung, kemudian setelah itu mengubah status MCU setelah pencaker melakukan MCU secara langsung. Apabila MCU lolos maka aktor Admin atau BKK menambahkan jadwal training pada sistem agar status pencaker berubah dan pencaker melakukan training langsung diperusahan yang dilamar.

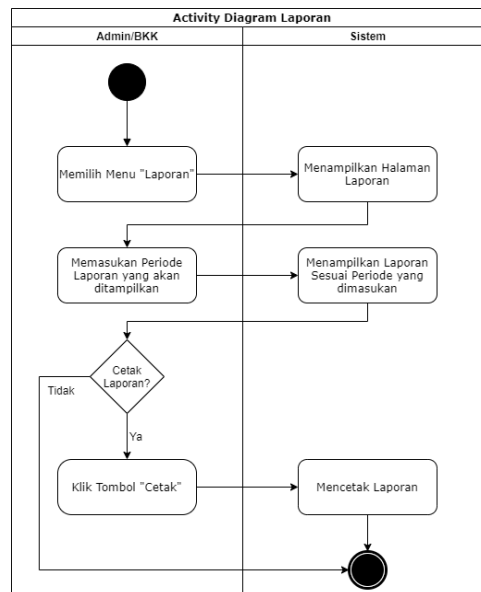
h. Activity Diagram Account Control



Gambar 4.10 Activity Diagram Account Control

Gambar 4.10 menjelaskan aktor Admin dapat kontrol akun yang ada pada sistem, dari mulai akun dengan akses sebagai admin, maupun yang akses sebagai BKK dan pencaker. Aktor Admin dapat menambahkan user, mengedit user, dan menghapus user yang terdapat pada sistem.

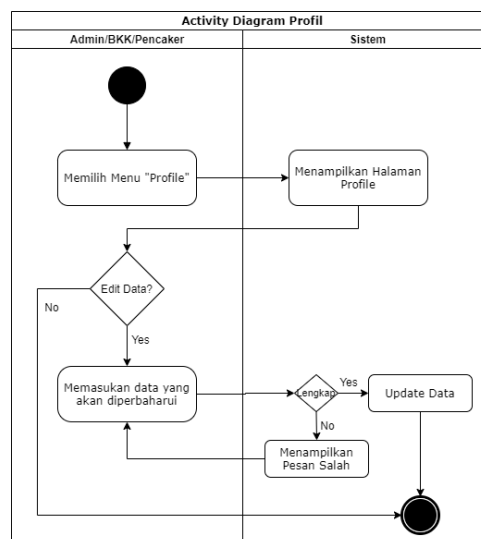
i. Activity Diagram Laporan



Gambar 4.11 Activity Diagram Laporan

Pada Gambar 4.11 menjelaskan bahwa aktor Admin dan BKK dapat menampilkan laporan berdasarkan periode serta dapat mencetak laporan tersebut.

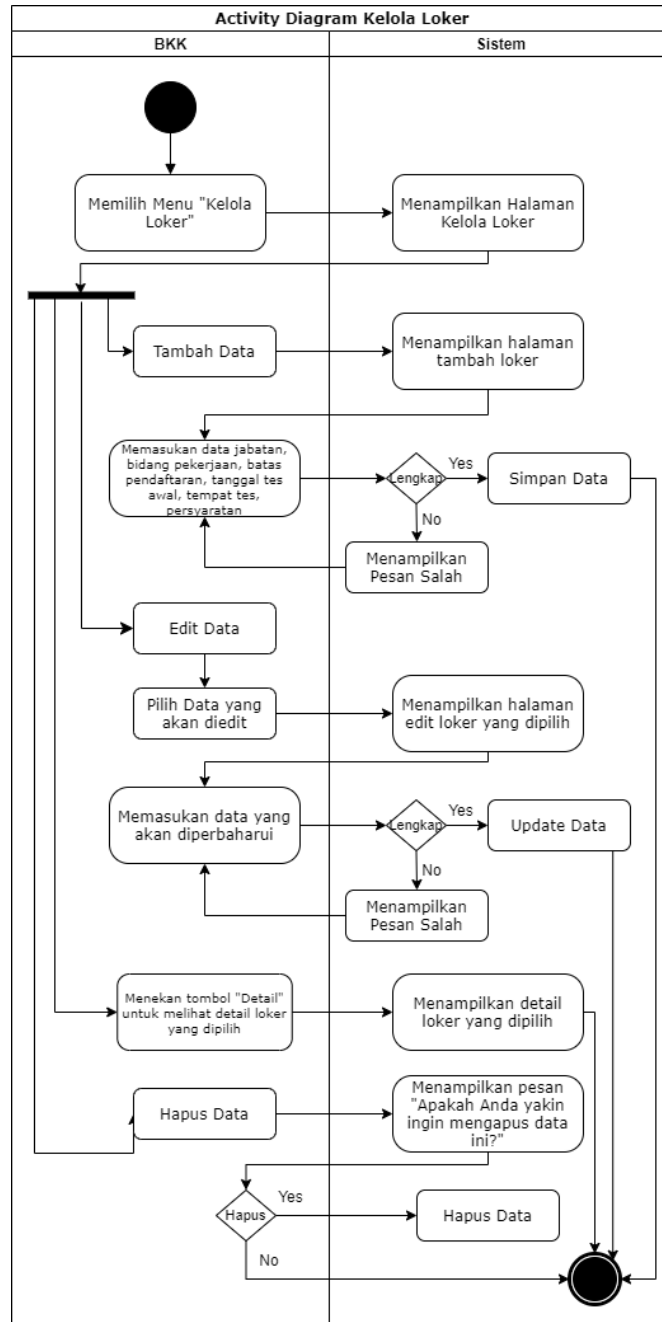
j. Activity Diagram Profil



Gambar 4.12 Activity Diagram Profil

Gambar 4.12 menjelaskan semua aktor dari Admin, BKK, dan Pencaker dapat melihat profil masing-masing dan dapat mengupdate profinya pada sistem.

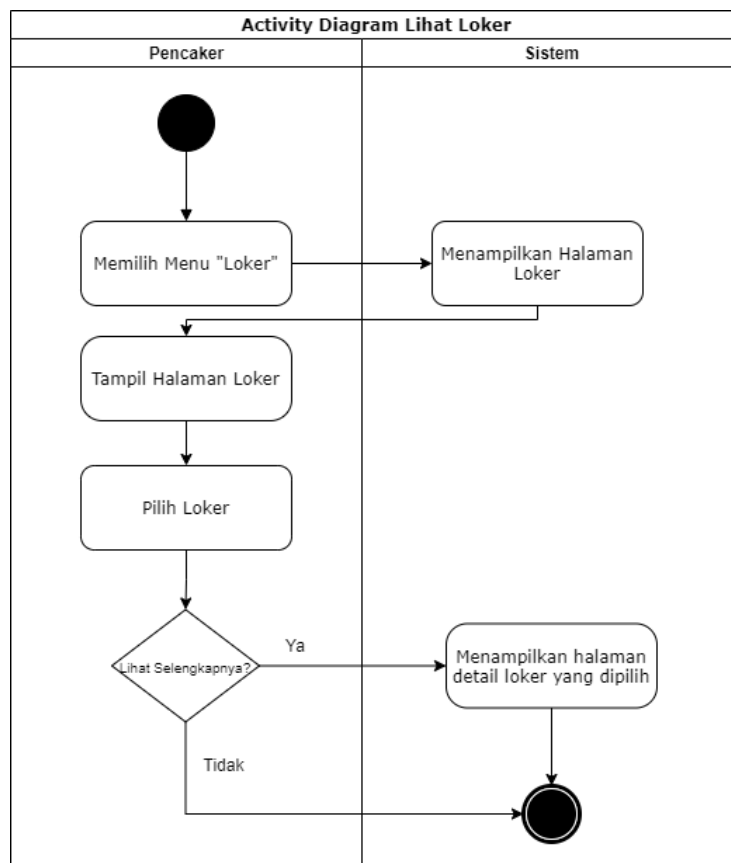
k. Activity Diagram Kelola Loker



Gambar 4.13 Activity Diagram Kelola Loker

Pada Gambar 4.13 dijelaskan bahwa aktor BKK dapat mengelola lowongan pekerjaan dari mulai menambahkan lowongan pekerjaan dengan memasukan data jabatan, bidang pekerjaan, batas pendaftaran, tanggal tes awal, tempat tes, dan juga persyaratan atau deskripsi dari pekerjaan tersebut. Selain itu aktor BKK juga dapat mengedit lowongan kerja yang sudah ditambahkan sebelumnya serta dapat menghapus lowongan kerja yang sudah tidak dibutuhkan.

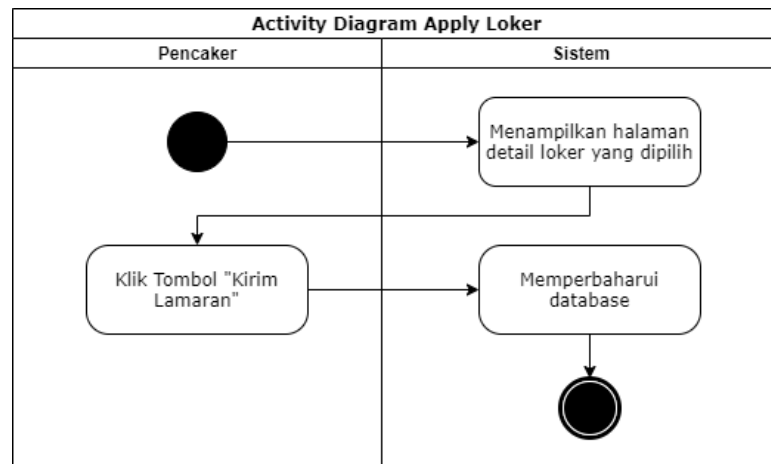
1. Activity Diagram Lihat Loker



Gambar 4.14 Activity Diagram Lihat Loker

Gambar 4.14 menjelaskan aktor Pencaker dapat melihat lowongan kerja yang ada pada sistem dengan memilih menu loker kemudian aktor Pencaker dapat melihat detail dari lowongan kerja yang dipilih dan yang akan ditampilkan sistem.

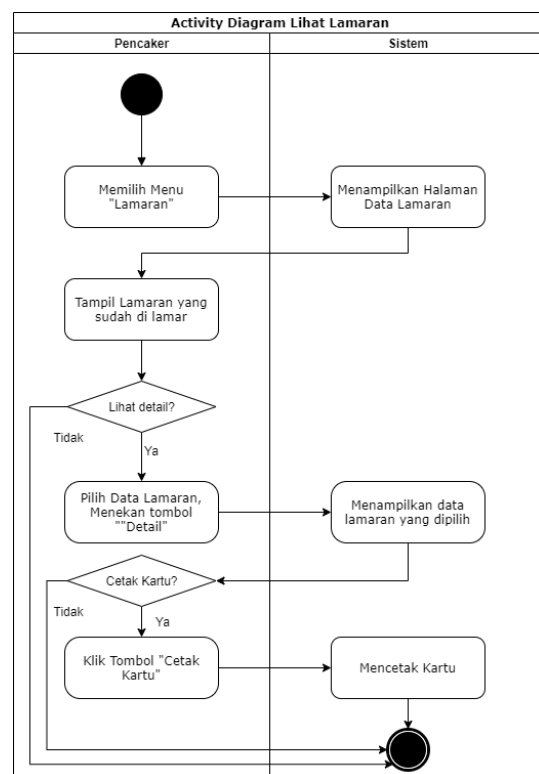
m. Activity Diagram Apply Loker



Gambar 4.15 Activity Diagram Apply Loker

Gambar 4.15 menjelaskan bahwa aktor Pencaker dapat mengirim lamaran dengan sebelumnya melihat detail lowongan kerja yang dipilih kemudian mengklik tombol "Kirim Lamaran".

n. Activity Diagram Lihat Lamaran

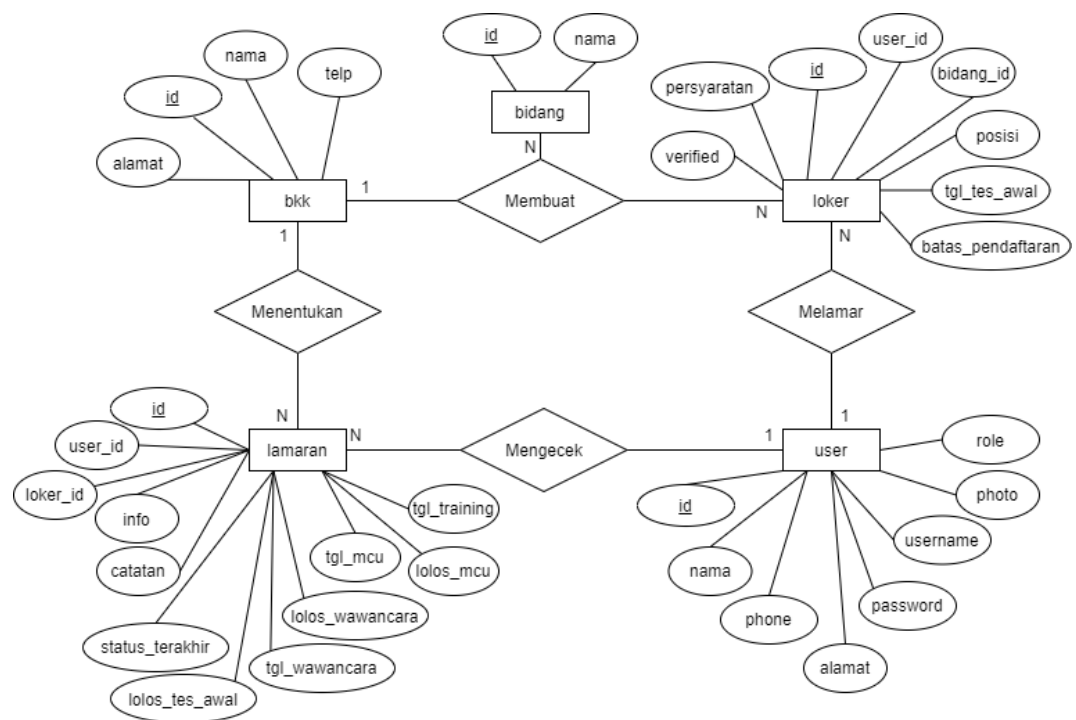


Gambar 4.16 Activity Diagram Lihat Lamaran

Gambar 4.16 menjelaskan bahwa aktor Pencaker dapat melihat status terkini dari lamaran yang sudah dikirim melalui sistem, serta dapat mencetak kartu tes dari lowongan kerja yang dilamar.

4.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah model konseptual yang menggambarkan aliran data dan hubungan antar data dengan entitas dalam sistem. ERD biasanya digunakan untuk spesifikasi dalam pembuatan *database*. *Entity Relationship Diagram (ERD)* untuk sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus indramayu ditunjukkan pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.6 Perancangan Database

Database atau disebut basis data merupakan kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa

menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

a. Struktur Tabel User

Tabel 4.1 Struktur Tabel User

Nama Tabel : users				
Kunci Field : id				
Panjang Record : 1000 Byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	Bigint	20	Primary key
2	username	Varchar	100	Kredensial login
3	password	Varchar	200	Kredensial password
4	nama	Varchar	125	Nama akun
5	email	Varchar	75	Email
6	alamat	Varchar	255	Alamat user
7	phone	Varchar	50	Nomor telepon user
8	role	Varchar	25	Bisa bernilai admin, bkk, pencaker
9	photo	Varchar	150	url photo profil
Total			1000	

Tabel user digunakan untuk menyimpan data user admin, BKK, dan pencaker.

b. Struktur Tabel Bidang

Tabel 4.2 Struktur Tabel Bidang

Nama Tabel : bidang				
Kunci Field : id				
Panjang Record : 145 Byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	Bigint	20	Primary key
2	nama	Varchar	125	Nama bidang
Total			145	

Tabel bidang digunakan untuk menyimpan data master bidang dari lowongan pekerjaan yang akan diinput kedalam sistem.

c. Struktur Tabel BKK

Tabel 4.3 Struktur Tabel BKK

Nama Tabel : bkk				
Kunci Field : id				
Panjang Record : 450 Byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	Bigint	20	Primary key
4	nama	Varchar	125	Nama BKK
6	alamat	Varchar	255	Alamat BKK
7	phone	Varchar	50	Nomor telepon BKK
Total			450	

Tabel BKK digunakan untuk menyimpan data profil dari BKK yang sudah bergabung dengan Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu.

d. Struktur Tabel Lamaran

Tabel 4.4 Struktur Tabel Lamaran

Nama Tabel : lamaran				
Kunci Field : id				
Panjang Record : 673 Byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	Bigint	20	Primary key
2	user_id**	Bigint	20	Foreign key ke tbl user
3	loker_id**	Bigint	20	Foreign key ke tbl loker
4	info	Varchar	255	Info untuk pencaker
5	catatan	Varchar	255	Catatan yang disampaikan kepada pencaker
6	status_terakhir	Varchar	100	Alamat user
7	lolos_tes_awal	Tinyint	1	Mengindikasikan lolos atau tidak
8	tgl_wawancara	Date		
9	lolos_wawancara	Tinyint	1	Mengindikasikan lolos atau tidak
10	tgl_mcu	Date		
11	lolos_mcu	Tinyint	1	Mengindikasikan lolos atau tidak
12	tgl_training	Date		
Total			673	

Tabel lamaran digunakan untuk menyimpan data lamaran yang masuk pada sistem.

e. Struktur Tabel Loker

Tabel 4.5 Struktur Tabel Loker

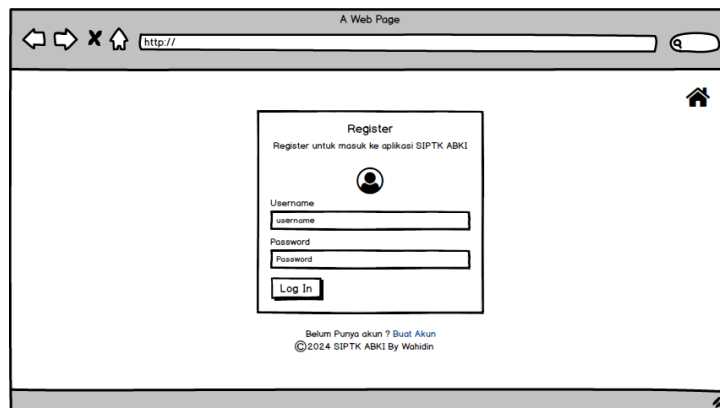
Nama Tabel : loker				
Kunci Field : id				
Panjang Record : 261 Byte				
No.	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id*	Bigint	20	Primary key
2	User_id**	Bigint	20	Foreign key ke tbl user
3	bidang_id**	Bigint	20	Foreign key ke tbl bidang
4	posisi	Varchar	50	Posisi jabatan yang tersedia
5	persyaratan	Text		Persyaratan atau deskripsi loker
6	batas_pendaftaran	Date		Batas pendaftaran dari loker
7	tgl_tes_awal	Date		Tanggal tes awal loker
8	verified	Tinyint	1	Mengindikasikan publish atau tidak
9	tempat_tes	Varchar	150	Tempat tes awal dari loker
Total			261	

Tabel Loker digunakan untuk menyimpan data lowongan pekerjaan yang diinput oleh BKK maupun yang diverifikasi oleh admin pada sistem.

4.7 Desain User Interface

Desain *user interface* merupakan rancangan atau gambaran dari *user interface* Sistem Informasi penyaluran tenaga kerja pada bursa kerja khusus Indramayu yang dibuat, yang merupakan proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan dalam sebuah sistem. Tujuan dari desain *user interface* ini untuk membuat gambaran sebuah tampilan *website* atau desain antarmuka untuk merancang atau membuat pengguna kemudahan menggunakan aplikasi tersebut.

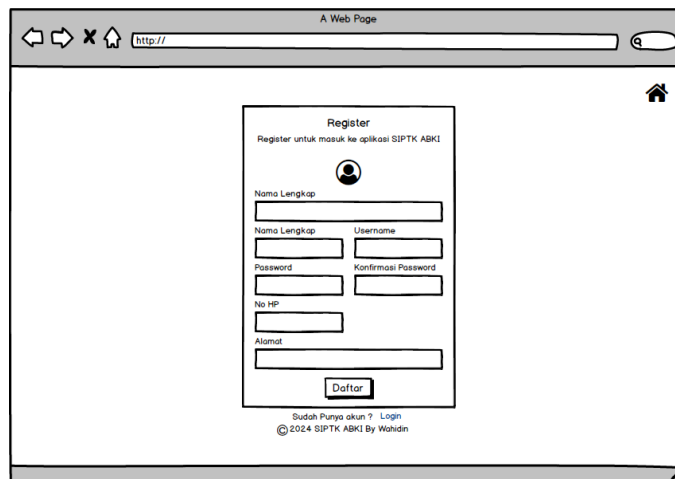
a. Desain Halaman Login



The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area displays a "Register" form with the subtitle "Register untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI". The form includes a user icon, a "Username" input field, a "Password" input field, and a "Log In" button. Below the form, there is a link "Belum Punya akun? Buat Akun" and a copyright notice "© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin".

Gambar 4.18 Desain Halaman Login

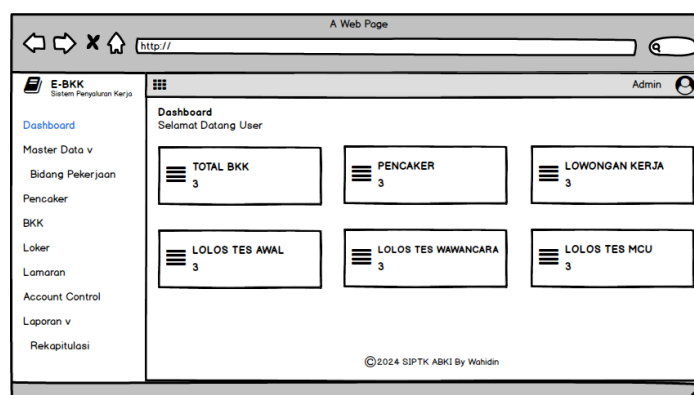
b. Desain Halaman Register Pencaker



The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area displays a "Register" form with the subtitle "Register untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI". The form includes a user icon, a "Nama Lengkap" input field, a "Username" input field, a "Password" input field, a "Konfirmasi Password" input field, a "No HP" input field, and an "Alamat" input field. Below the form, there is a "Daftar" button, a link "Sudah Punya akun? Login", and a copyright notice "© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin".

Gambar 4.19 Desain Halaman Register

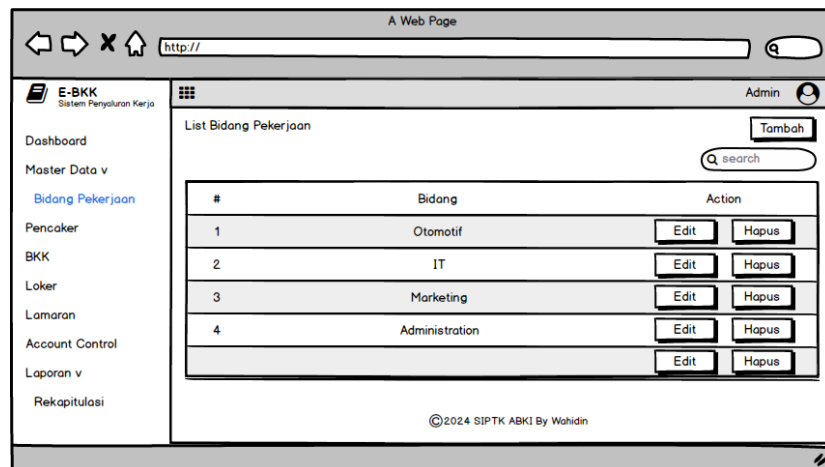
c. Desain Halaman Dashboard



The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a URL bar containing "http://". The main content area displays a dashboard for "E-BKK Sistem Penyaluran Kerja". The dashboard includes a sidebar with navigation links: "Dashboard", "Master Data v", "Bidang Pekerjaan", "Pencaker", "BKK", "Loker", "Lamaran", "Account Control", "Laporan v", and "Rekapitulasi". The main content area shows a "Dashboard Selamat Datang User" with six summary cards: "TOTAL BKK 3", "PENCAKER 3", "LOWONGAN KERJA 3", "LOLOS TES AWAL 3", "LOLOS TES WAWANCARA 3", and "LOLOS TES MCU 3". The dashboard also includes a user profile section with "Admin" and a user icon. A copyright notice "© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin" is visible at the bottom.

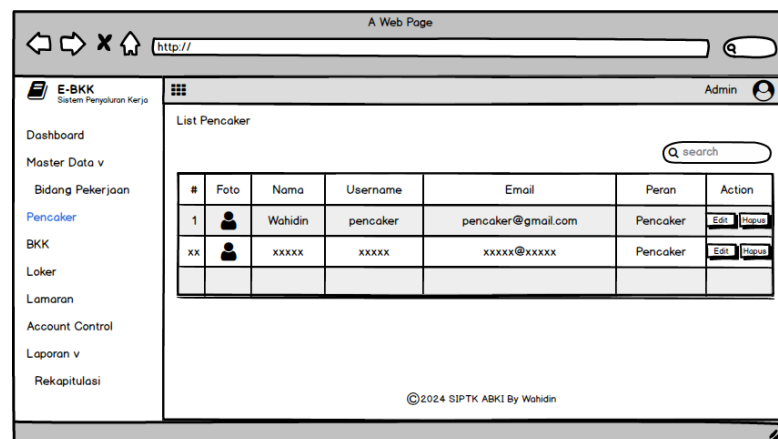
Gambar 4.20 Desain Halaman Dashboard

d. Desain Halaman Bidang Pekerjaan (Admin, BKK)



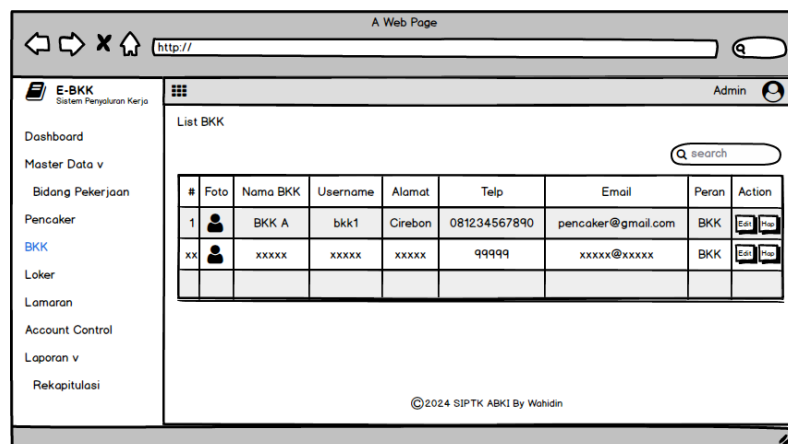
Gambar 4.21 Desain Halaman Bidang Pekerjaan (Admin, BKK)

e. Desain Halaman Pencaker (Admin)



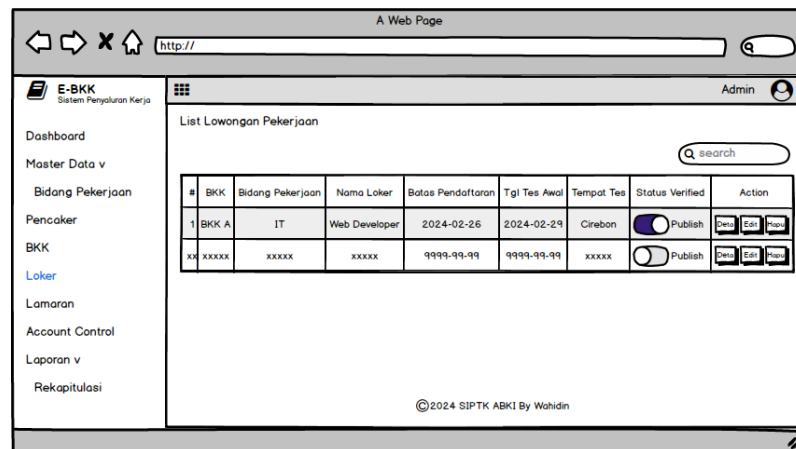
Gambar 4.22 Desain Halaman Pencaker (Admin)

f. Desain Halaman BKK (Admin)



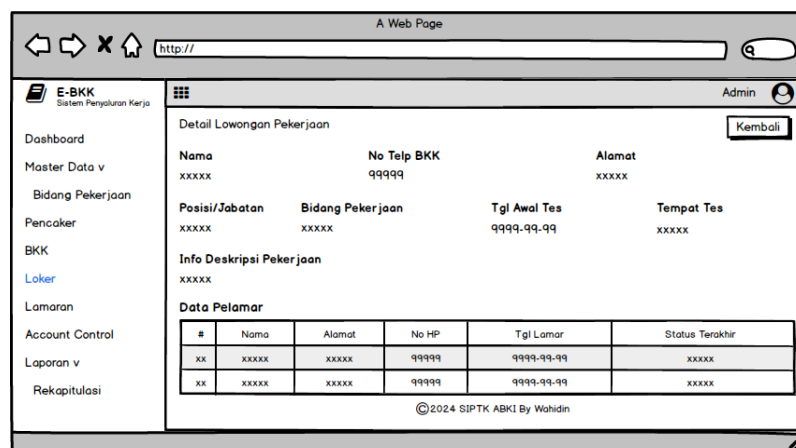
Gambar 4.23 Desain Halaman BKK (Admin)

g. Desain Halaman Loker (Admin)



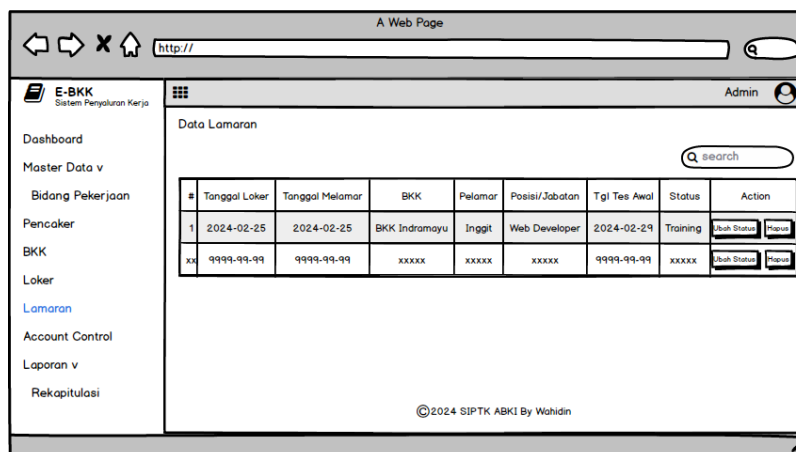
Gambar 4.24 Desain Halaman Loker (Admin)

h. Desain Halaman Detail Loker (Admin, BKK)



Gambar 4.25 Desain Halaman Detail Loker (Admin, BKK)

i. Desain Halaman Lamaran (Admin, BKK)



Gambar 4.26 Desain Halaman Lamaran (Admin, BKK)

j. Desain Halaman Ubah Status Lamaran (Admin, BKK)

The screenshot shows the 'Ubah Status Lamaran Pekerjaan' page. The sidebar on the left contains links: Dashboard, Master Data v, Bidang Pekerjaan, Pencaker, BKK, Loker, Lamaran (highlighted), Account Control, Laporan v, and Rekapitulasi. The main content area has a header 'Ubah Status Lamaran Pekerjaan' with a 'Kembali' button. Below this, there are fields for 'BKK' (XXXXX), 'Nama Loker' (XXXXX), and 'Bidang Pekerjaan' (XXXXX). A 'Perayarat' field is also present. The 'Informasi Pelamar' section shows a profile picture, 'Pencaker' name, 'No HP: 123456789012', and 'Alamat: xxxxx'. To the right, there are three date pickers: 'Lolos Tes Awal?' (dropdown), 'Lolos Wawancara?' (dropdown), and 'Lolos MCU?' (dropdown), each with a 'Tentukan Tgl' label and a calendar icon. Below these is a 'Catatan' text area and a 'Simpan Perubahan' button. The footer shows '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

Gambar 4.27 Desain Halaman Ubah Status Lamaran (Admin, BKK)

k. Desain Halaman Account Control (Admin)

The screenshot shows the 'List User' page. The sidebar is identical to the previous page. The main content area has a header 'List User' with a 'Tambah' button and a search bar. Below is a table with columns: #, Nama, Username, Email, Peran, and Action. The table contains two rows of user data. The footer shows '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

#	Nama	Username	Email	Peran	Action
1	Admin	admin	admin@gmail.com	Admin	Edit Hapus
xx	XXXXX	XXXXX	xxxxx@xxxx	Admin	Edit Hapus

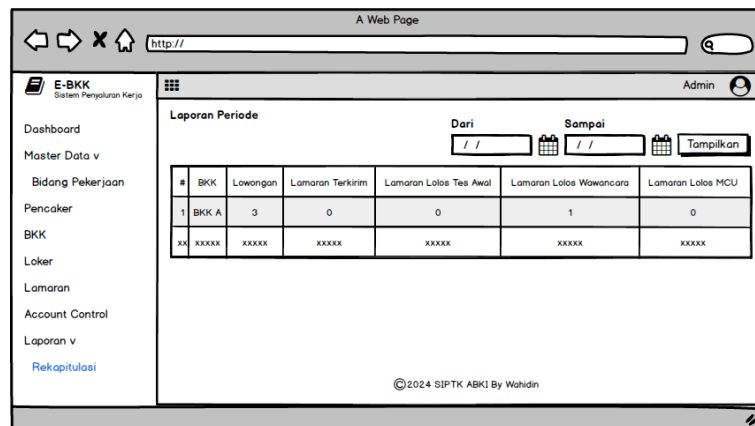
Gambar 4.28 Desain Halaman Account Control (Admin)

l. Desain Halaman Tambah User (Admin)

The screenshot shows the 'Tambah User' page. The sidebar is identical to the previous pages. The main content area has a header 'Tambah User' with a 'Kembali' button. Below this, there are input fields for 'Nama', 'Email', 'Username', and 'Nama' (repeated). There are also fields for 'Role / Peran', 'No Telp', and 'Alamat'. A 'Foto' section includes a 'Choose File' button. At the bottom is a 'Simpan' button. The footer shows '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

Gambar 4.29 Desain Halaman Tambah User (Admin)

m. Desain Halaman Laporan (Admin, BKK)

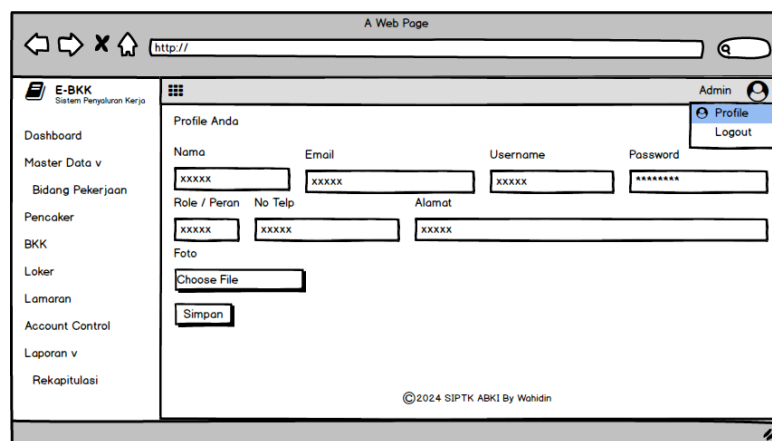


The screenshot shows the 'Laporan Periode' (Period Report) page for an Admin user. The page has a sidebar menu on the left with options: Dashboard, Master Data v, Bidang Pekerjaan, Pencaker, BKK, Loker, Lamaran, Account Control, Laporan v, and Rekapitulasi. The main content area displays a table with columns: #, BKK, Lowongan, Lamaran Terkirim, Lamaran Lolos Tes Awal, Lamaran Lolos Wawancara, and Lamaran Lolos MCU. The table contains two rows of data. Above the table, there are input fields for 'Dari' (From) and 'Sampai' (Until) dates, and a 'Tampilkan' (Display) button. The footer of the page indicates '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

#	BKK	Lowongan	Lamaran Terkirim	Lamaran Lolos Tes Awal	Lamaran Lolos Wawancara	Lamaran Lolos MCU
1	BKK A	3	0	0	1	0
XX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	XXXXX

Gambar 4.30 Desain Halaman Laporan (Admin, BKK)

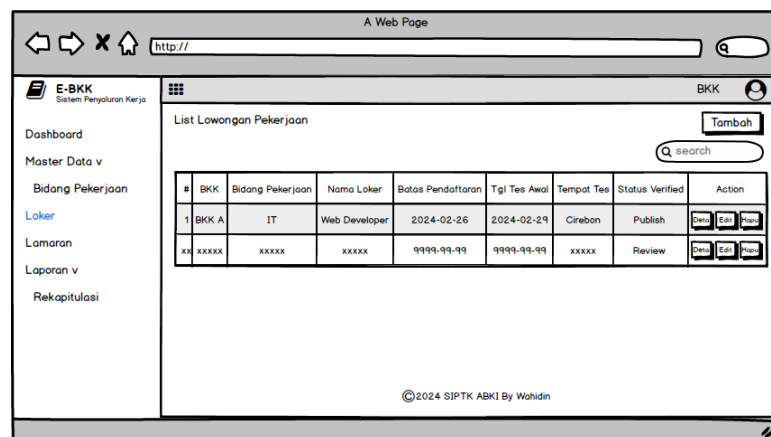
n. Desain Halaman Profil



The screenshot shows the 'Profile Anda' (Your Profile) page for an Admin user. The page has a sidebar menu on the left with options: Dashboard, Master Data v, Bidang Pekerjaan, Pencaker, BKK, Loker, Lamaran, Account Control, Laporan v, and Rekapitulasi. The main content area displays a form with fields for: Nama (Name), Email, Username, Password, Role / Peran, No Telp, and Alamat. There is also a 'Foto' (Photo) section with a 'Choose File' button and a 'Simpan' (Save) button. The footer of the page indicates '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

Gambar 4.31 Desain Halaman Profil

o. Desain Halaman Loker (BKK)



The screenshot shows the 'List Lowongan Pekerjaan' (Job Listings) page for a BKK user. The page has a sidebar menu on the left with options: Dashboard, Master Data v, Bidang Pekerjaan, Loker, Lamaran, Laporan v, and Rekapitulasi. The main content area displays a table with columns: #, BKK, Bidang Pekerjaan, Nama Loker, Batas Pendaftaran, Tgl Tes Awal, Tempat Tes, Status Verified, and Action. The table contains two rows of data. Above the table, there is a 'Tambah' (Add) button and a search bar. The footer of the page indicates '©2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

#	BKK	Bidang Pekerjaan	Nama Loker	Batas Pendaftaran	Tgl Tes Awal	Tempat Tes	Status Verified	Action
1	BKK A	IT	Web Developer	2024-02-26	2024-02-29	Cirebon	Publish	Detail Edit Hapus
XX	XXXXX	XXXXX	XXXXX	9999-99-99	9999-99-99	XXXXX	Review	Detail Edit Hapus

Gambar 4.32 Desain Halaman Loker (BKK)

p. Desain Halaman Tambah Loker (BKK)

Gambar 4.33 Desain Halaman Tambah Loker (BKK)

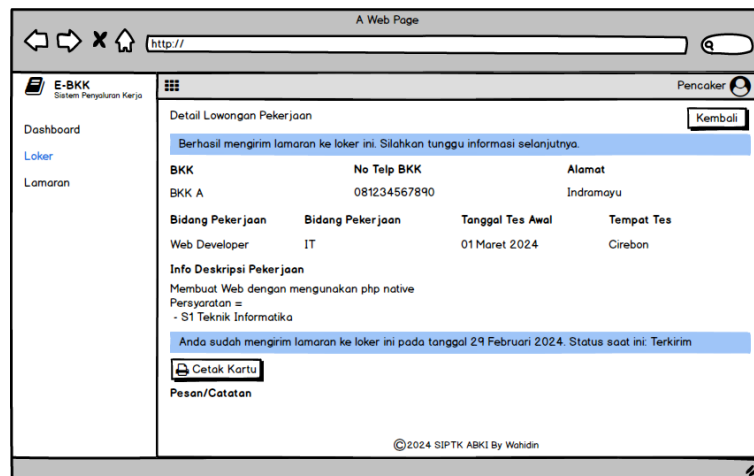
q. Desain Halaman Loker (Pencaker)

Gambar 4.34 Desain Halaman Loker (Pencaker)

r. Desain Halaman Lihat Loker (Pencaker)

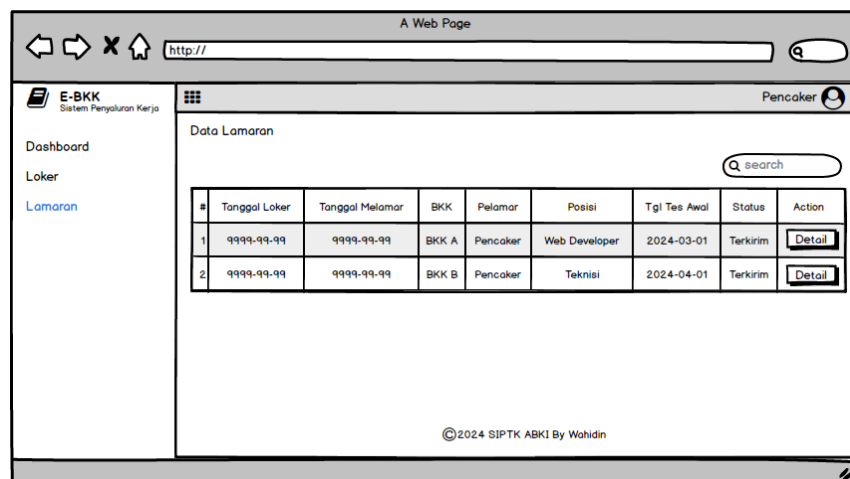
Gambar 4.35 Desain Halaman Lihat Loker (Pencaker)

s. Desain Halaman Apply Loker (Pencaker)



Gambar 4.36 Desain Halaman Apply Loker (Pencaker)

t. Desain Halaman Lamaran (Pencaker)



Gambar 4.37 Desain Halaman Lamaran (Pencaker)

4.8 Gambaran Sistem

Aplikasi early warning system pemetaan sebaran bencana secara gambaran umum merupakan aplikasi berbasis website yang dapat digunakan oleh beberapa aktor, antara lain admin, dan masyarakat. Berbasis website ini dibagi menjadi dua jenis yaitu yang digunakan oleh admin untuk mengelola data pada sistem dan yang dapat diakses oleh pengguna atau disebut dengan masyarakat untuk menampilkan informasi yang sudah disediakan di website tersebut.

4.9 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem menentukan seluruh kebutuhan yang ada pada sistem secara lengkap. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional. Pembuatan aplikasi ini memiliki standar aplikasi ini memiliki standar spesifikasi dari sisi perangkat keras dan perangkat lunak.

4.9.1 Kebutuhan Fungsional

Sistem harus dapat melakukan hal berikut untuk dapat memenuhi kebutuhan fungsional sesuai data yang telah dikumpulkan antara lain:

- Sistem harus dapat melakukan register dan login agar data pengguna yang menggunakan sistem dapat digunakan
- Sistem harus dapat melakukan masukan data yang berhubungan dengan data Bursa Kerja Khusus (BKK) yang menggunakan sistem ini yang dilakukan oleh pengelola BKK.
- Sistem harus dapat memberi keluaran berupa informasi lowongan kerja, kartu pendaftaran, jadwal tes (tulis, wawancara, medical ceck up), hasil tes, dan laporan untuk sekolah.

4.9.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan fungsional sistem selalu disertai dengan kebutuhan non-fungsional sistem. Kedua jenis kebutuhan ini dimaksudkan agar spesifikasi sistem yang dibangun dapat memenuhi syarat kebutuhan yang diuraikan. Adapun kebutuhan non-fungsional pada sistem yang dibangun adalah sebagai berikut:

- a. Hardware dan software untuk membangun sistem:
 - Web Browser
 - Microsoft Visual Studio Code digunakan untuk melakukan *scripting* bahasa pemrograman PHP
 - Draw.io digunakan untuk membuat desain rancangan sistem

- Balsamic digunakan untuk membuat *mockup* sistem
 - XAMPP untuk menjalankan *local server* dan *database* MySQL
 - Laptop dengan sistem operasi *Windows 10/11*
 - Kebutuhan memori minimal 2GB
 - Space Harddisk minimal 1GB
- b. Hardware dan software untuk pengujian sistem:
- Web Browser
 - XAMPP untuk menjalankan *local server* dan *database* MySQL
 - Laptop dengan sistem operasi *Windows 10/11*
 - Kebutuhan memori minimal 2GB
 - Space Harddisk minimal 1GB
- c. *Information*
- Menampilkan informasi lowongan kerja.
 - Mencetak kartu pendaftaran.
 - Menampilkan jadwal dan hasil tes.
 - Mencetak laporan.

BAB V

IMPLEMENTASI

5.1 Lingkungan Implementasi

Lingkungan implementasi sistem merupakan alat yang digunakan dalam proses pengembangan sistem baik dalam perangkat keras maupun perangkat lunak.

5.1.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu adalah Laptop Acer Aspire E 14.

5.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu meliputi:

1. Sistem Operasi Windows 10.
2. XAMPP Server sebagai web server.
3. *Database* MySQL
4. VS Code sebagai *text editor*.

5.2 Implementasi Sistem

Pembuatan sistem informasi ini dapat membantu pekerjaan bagian petugas asosiasi maupun BKK menjadi lebih maksimal. Dengan maksimalnya kegiatan, maka proses-proses yang ada di lembaga menjadi lebih baik dan tersusun secara rapih. Tidak ada lagi dokumen yang rusak atau hilang, proses monitoring juga dinilai lebih efektif dan efisien dari segi tempat dan waktu.

5.2.1 Koneksi *Database*

Agar sistem terkoneksi dengan *database* yang digunakan pada Aplikasi Sistem Informasi Penyaluran Tenaga Kerja Pada Asosiasi Bursa Kerja Khusus Indramayu. Maka perlu untuk

membuat koneksi dengan database bersangkutan dapat dilihat pada *Listing 5.1.*

```
DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=bkk
DB_USERNAME=root
DB_PASSWORD=
```

Listing 1 Koneksi ke Database

5.2.2 Halaman Login

Halaman login adalah halaman yang berisi form login yang dapat digunakan aktor untuk masuk kedalam dashboard sistem ini jika aktor dapat memasukan username dan password dengan benar.

```
<div class="card-body p-4">
  <div class="p-3">
    <form class="mt-4" action="{{ route('login') }}" method="POST">
      @include('components.flash_messages')
      @csrf
      <div class="mb-3">
        <label class="form-label" for="username">Username</label>
        <input type="text" class="form-control" id="username"
placeholder="username" name="username">
      </div>
      <div class="mb-3">
        <label class="form-label" for="password">Password</label>
        <input type="password" class="form-control" id="password"
placeholder="Password" name="password">
      </div>
      <div class="mb-3 row">
        <div class="col-sm-12">
          <button class="btn btn-primary w-md waves-effect waves-light"
type="submit">Log In</button>
        </div>
      </div>
    </form>
  </div>
</div>
```

Listing 2 Halaman Login

5.2.3 Halaman Register

Halaman ini digunakan oleh aktor Pencaker yang belum mempunyai akun pada sistem agar dapat mengakses informasi lowongan kerja serta melamar pada lowongan kerja yang tersedia

```
<div class="card-body p-4">
  <div class="p-3">
    <form method="POST" action="{{ route('register') }}">
      @csrf
      <div class="mt-3">
        @include('components.flash_messages')
      </div>
      <input type="hidden" name="role" value="pelamar">
      <div class="row">
        <div class="col-lg-12 mt-3">
          <div class="form-group">
            <label for="name" class="form-label">Nama Lengkap</label>
            <input type="text" class="form-control" id="name" placeholder=""
name="name" value="{{ old('name') }}">
          </div>
        </div>
        <div class="col-lg-6 mt-3">
          <div class="form-group">
            <label for="email" class="form-label">Email</label>
            <input type="email" class="form-control" id="email" placeholder=""
name="email" value="{{ old('email') }}">
          </div>
        </div>
        <div class="col-lg-6 mt-3">
          <div class="form-group">
            <label for="username" class="form-label">Username</label>
            <input type="text" class="form-control" id="username" placeholder=""
name="username" value="{{ old('username') }}">
          </div>
        </div>
        <div class="col-lg-6 mt-3">
          <div class="form-group">
            <label for="password" class="form-label">Password</label>
            <input type="password" class="form-control" id="password"
name="password" placeholder="">
          </div>
        </div>
        <div class="col-lg-6 mt-3">
          <div class="form-group">
```

```

        <label for="password" class="form-label">Konfirmasi
        Password</label>
        <input type="password" class="form-control"
        id="password_confirmation" name="password_confirmation" placeholder=" ">
    </div>
</div>
<div class="col-lg-6 mt-3">
    <div class="form-group">
        <label for="phone" class="form-label">No HP</label>
        <input type="text" class="form-control" id="phone" name="phone"
        placeholder=" ">
    </div>
</div>
<div class="col-lg-12 mt-3">
    <div class="form-group">
        <label for="address" class="form-label">Alamat</label>
        <input type="text" class="form-control" id="address"
        name="address" placeholder=" " value="{{ old('address') }}">
    </div>
</div>
</div>
<div class="d-flex justify-content-center mt-3">
    <button type="submit" class="btn btn-primary">Daftar</button>
</div>
</form>
</div>
</div>

```

Listing 3 Halaman Register

5.2.4 Halaman Dashboard

Halaman ini diakses pada saat user berhasil login ke dalam sistem informasi. halaman ini menampilkan data rekapitulasi dari jumlah bkk, lowongan pekerjaan, lamaran.

```

<div class="row">
    <div class="col-md-4 col-12">
        <div class="card mini-stat bg-primary text-white">
            <div class="card-body">
                <div class="mb-4">
                    <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                        
                    </div>

```

```

        <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Total
BKK</h5>
        <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_bkk }}</h4>
    </div>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-md-4 col-12">
    <div class="card mini-stat bg-info text-white">
        <div class="card-body">
            <div class="mb-4">
                <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                    
                </div>
                <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Pencaker</h5>
                <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_pencaker }}</h4>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
<div class="col-md-4 col-12">
    <div class="card mini-stat bg-success text-white">
        <div class="card-body">
            <div class="mb-4">
                <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                    
                </div>
                <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Lowongan
Kerja</h5>
                <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_lowongan }}</h4>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
<div class="col-md-4 col-12">
    <div class="card mini-stat bg-warning text-white">
        <div class="card-body">
            <div class="mb-4">
                <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                    
                </div>

```

```

        <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Lolos Tes
Awal</h5>
        <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_tes_awal }}</h4>
    </div>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-md-4 col-12">
    <div class="card mini-stat bg-danger text-white">
        <div class="card-body">
            <div class="mb-4">
                <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                    
                </div>
                <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Lolos Tes
Wawancara</h5>
                <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_tes_wawancara
}}</h4>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
<div class="col-md-4 col-12">
    <div class="card mini-stat bg-primary text-white">
        <div class="card-body">
            <div class="mb-4">
                <div class="float-start mini-stat-img me-4">
                    
                </div>
                <h5 class="font-size-16 text-uppercase text-white-50">Lolos Tes
MCU</h5>
                <h4 class="fw-medium font-size-24">{{ $total_tes_mcu }}</h4>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>

```

Listing 4 Halaman Dashboard

5.2.5 Halaman Bidang Pekerjaan

Halaman ini berfungsi untuk melihat data bidang pekerjaan dan diakses oleh aktor admin serta BKK

```

<div class="page-content">
  <div class="container-fluid">
    <div class="row">
      <div class="col-12">
        <div class="card">
          <div class="card-body">
            <div class="d-flex justify-content-between mb-1">
              <h4 class="card-title">{{ $title }}</h4>
              <a href="{{ route('dashboard.bidang.create') }}" class="btn btn-
primary">Tambah</a>
            </div>
            @include('components.flash_messages')
            <div class="table-responsive">
              {{ $dataTable->table(['class' => ['table table-bordered dt-responsive
nowrap w-100'], 'id' => 'datatable-buttons']) }}
            </div>
          </div>
        </div>
      </div> <!-- end col -->
    </div> <!-- end row -->
  </div> <!-- container-fluid -->
</div>

```

Listing 5 Halaman Bidang Pekerjaan

5.2.6 Halaman Loker

Halaman ini menampilkan daftar loker yang sudah diinput oleh aktor BKK dan akan diverifikasi oleh aktor admin

```

<div class="page-content">
  <div class="container-fluid mt-3">
    <div class="row">
      <div class="col-12">
        <div class="card">
          <div class="card-body">
            <div class="d-flex justify-content-between mb-1">
              <h4 class="card-title">{{ $title }}</h4>
              @if (Auth::user()->role == 'bkk')
                <a href="{{ route('dashboard.loker.create') }}" class="btn btn-
primary">Tambah</a>
              @endif
            </div>
            @include('components.flash_messages')
            <div class="table-responsive">
              {{ $dataTable->table(['class' => ['table table-bordered dt-responsive
nowrap w-100'], 'id' => 'datatable-buttons']) }}
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
</div> <!-- end col -->
</div> <!-- end row -->
</div> <!-- container-fluid -->
</div>

```

Listing 6 Halaman Loker

5.2.7 Halaman Detail Loker

Halaman detail loker ini menampilkan detail dari salah satu lowongan pekerjaan yang dipilih dan dapat diakses oleh aktor admin dan BKK.

```

<div class="page-content">
  <div class="container-fluid mt-3">
    <div class="row">
      <div class="col-12">
        <div class="card">
          <div class="card-body">
            <div class="d-flex justify-content-between">
              <h4 class="card-title">{{ $title }}</h4>
              <a href="{{ route('dashboard.loker.index') }}" class="btn btn-warning">Kembali</a>
            </div>
            <hr>
            @include('components.flash_messages')
            <div class="row g-3 myForm">
              <div class="col-md-4">
                <label class="form-label" style="font-weight: bold">BKK</label>
                <div>{{ $data->bkk->name }}</div>
              </div>
              <div class="col-md-4">
                <label class="form-label" style="font-weight: bold"> No Telp
                BKK </label>
                <div>{{ $data->bkk->phone }}</div>
              </div>
              <div class="col-md-4">
                <label class="form-label" style="font-weight:
                bold">Alamat</label>
                <div>{{ $data->bkk->alamat }}</div>
              </div>
              <div class="col-md-3">

```

```

        <label class="form-label" style="font-weight:
bold">Posisi/Jabatan</label>
        <div>{{ $data->posisi }}</div>
    </div>
    <div class="col-md-3">
        <label class="form-label" style="font-weight: bold">Bidang
Pekerjaan</label>
        <div>
            <span class="badge bg-primary">{{ $data->bidang->nama
}}</span>
        </div>
    </div>
    <div class="col-md-3">
        <label class="form-label" style="font-weight: bold">Tgl Awal
Tes</label>
        <div>
            {{ \Carbon\Carbon::parse($data->tgl_awal_tes)->locale('id_ID')-
>isoFormat('LL') }}
        </div>
    </div>
    <div class="col-md-3">
        <label class="form-label" style="font-weight: bold">Tempat
Tes</label>
        <div>{{ $data->tempat_tes }}</div>
    </div>
    <div class="col-md-12">
        <label class="form-label" style="font-weight:
bold">Persyaratan</label>
        <div>
            {!! nl2br($data->persyaratan) !!}
        </div>
    </div>
    <hr>
    <h4>Data Pelamar</h4>
    <!-- end col -->
    <table class="table table-bordered table-hover">
        <tr>
            <td>#</td>
            <td>Nama</td>
            <td>Alamat</td>
            <td>No HP</td>
            <td>Tgl Lamar</td>
            <td>Status Terakhir</td>
        </tr>
    </table>
    @foreach ($lamarans as $item)

```

```

<tr>
  <td>{{ $loop->iteration }}</td>
  <td>{{ $item->user->name }}</td>
  <td>
    {{ $item->user->alamat }}</td>
  <td>
    {{ $item->user->phone }}</td>
  <td>
    {{ \Carbon\Carbon::parse($item->created_at)->locale('id_ID')-
>isoFormat('LLL') }}</td>
  <td>
    {{ ucfirst($item->status_terakhir) }}</td>
</tr>
@endforeach
</table>
</div>
</div>
</div> <!-- end col -->
</div> <!-- end row -->
</div> <!-- container-fluid -->
</div>

```

Listing 7 Halaman Detail Loker

5.2.8 Halaman Ubah Status Lamaran

Halaman ini dapat diakses oleh admin dan BKK, dimana halaman ini menampilkan form untuk mengubah status dari lamaran pencaker apakah lolos tes tidak, dan juga menentukan jadwal tahap selanjutnya

```

<div class="col-md-8">
  @if ($exist)
    <div class="alert alert-info">Lamaran dikirim pada tanggal
      {{ \Carbon\Carbon::parse($exist->created_at)->locale('id_ID')-
>isoFormat('LL') }}.
    Status saat ini: <b>{{ ucfirst($exist->status_terakhir_terakhir) }}</b>
  </div>
  <form
    action="{{ route('dashboard.loker.tes_awal_update', $exist->id) }}"
    method="POST">
    @csrf
    @method('PUT')
    <input type="hidden" name="loker_id" value="{{ $data->id }}">
    <div class="row">

```

```

{{-- TES AWAL --}}
<div class="col-md-4">
  <div class="form-group">
    <label>Lolos Tes Awal ?</label>
    <select name="lolos_tes_awal" id="lolos_tes_awal" class="form-
control">
      <option value="" disabled selected>Silahkan Pilih</option>
      <option value="1"
        {{ $exist->lolos_tes_awal == 1 ? 'selected' : " }}">
        Lolos</option>
      <option value="0"
        {{ $exist->lolos_tes_awal == 0 ? 'selected' : " }}">
        Tidak Lolos</option>
    </select>
  </div>
</div>
<div class="col-md-8 div_tgl_wawancara" style="display: {{ $exist->
lolos_tes_awal == 1 ? 'block' : 'none' }}">
  <div class="form-group">
    <label>Tentukan Tgl Wawancara</label>
    <input type="date" class="form-control" name="tgl_wawancara"
value="{{ $exist->tgl_wawancara }}">
  </div>
</div>
{{-- WAWANCARA --}}
<div class="col-md-4" mt-3" style="display: {{ $exist->lolos_tes_awal
== 1 ? 'block' : 'none' }}">
  <div class="form-group">
    <label>Lolos Wawancara ?</label>
    <select name="lolos_wawancara" id="lolos_wawancara"
class="form-control">
      <option value="" disabled selected>Silahkan Pilih</option>
      <option value="1"
        {{ $exist->lolos_wawancara == 1 ? 'selected' : " }}">
        Lolos</option>
      <option value="0"
        {{ $exist->lolos_wawancara == 0 ? 'selected' : " }}">
        Tidak Lolos</option>
    </select>
  </div>
</div>
<div class="col-md-8 div_tgl_mcu" style="display: {{ $exist->
lolos_wawancara == 1 ? 'block' : 'none' }}">
  <div class="form-group">
    <label>Tentukan Tgl MCU</label>

```

```

        <input type="date" class="form-control" name="tgl_mcu" value="{{
$exist->tgl_mcu }}">
    </div>
</div>
{{-- MCU --}}
<div class="col-md-4 mt-3" style="display: {{ $exist->lolos_tes_awal ==
1 && $exist->lolos_wawancara == 1 ? 'block' : 'none' }}">
    <div class="form-group">
        <label>Lolos Wawancara ?</label>
        <select name="lolos_mcu" id="lolos_mcu" class="form-control">
            <option value="" disabled selected>Silahkan Pilih</option>
            <option value="1"
                {{ $exist->lolos_mcu == 1 ? 'selected' : '' }}>
                Lolos</option>
            <option value="0"
                {{ $exist->lolos_mcu == 0 ? 'selected' : '' }}>
                Tidak Lolos</option>
        </select>
    </div>
</div>
<div class="col-md-8 mt-3 div_tgl_training" style="display: {{ $exist-
>lolos_mcu == 1 && $exist->lolos_tes_awal == 1 && $exist->lolos_wawancara
== 1 ? 'block' : 'none' }}">
    <div class="form-group">
        <label>Tentukan Tgl training</label>
        <input type="date" class="form-control" name="tgl_training"
value="{{ $exist->tgl_training }}">
    </div>
</div>
<div class="col-md-12 mt-3">
    <div class="form-group">
        <label>Catatan</label>
        <textarea name="catatan" cols="30" rows="4" class="form-
control">{!! $exist->catatan !!}</textarea>
    </div>
</div>
</div>
<button type="submit" class="btn btn-primary formSubmitter mt-
3">Simpan Perubahan</button>
</form>
@endif
</div>

```

Listing 8 Halaman Ubah Status Lamaran

5.2.9 Halaman Laporan

Halaman laporan berfungsi untuk menampilkan laporan dari jumlah lowongan kerja, lamaran terkirim, lolos tes awal, lolos wawancara, dan lolos MCU. Halaman ini dapat diakses oleh admin dan BKK.

```
<div class="card">
  <div class="card-header">
    <div class="d-flex justify-content-between">
      <h6 class="card-title">{{ $title }}</h6>
      <form action="" method="GET" class="myForm row mb-3 no-print"
style="display:flex; align-items: end">
        <div class="col-md-5">
          <label>Dari</label>
          <input type="date" class="form-control" name="date_from"
            value="{{ $date_from ?? " }}">
        </div>
        <div class="col-md-5">
          <label>Sampai</label>
          <input type="date" class="form-control" name="date_to" value="{{
$date_to ?? " }}">
        </div>
        <div class="col-md-2">
          <button type="submit" class="btn btn-sm btn-primary
formSubmitter">
            Tampilkan
          </button>
        </div>
      </form>
    </div>
  </div>
</div>
```

Listing 9 Halaman Laporan

5.2.10 Halaman Tambah Loker

Halaman tambah loker ini dapat diakses oleh BKK untuk keperluan menambahkan lowongan pekerjaan yang didapat dari perusahaan.

```
<form class="row g-3 myForm" method="POST" action="{{
route('dashboard.loker.store') }}"
  enctype="multipart/form-data">
  @csrf
```

```

<div class="col-md-12">
  <label class="form-label">Posisi/Jabatan</label>
  <input type="text" class="form-control" name="posisi"
    value="{{ old('posisi') }}">
</div>
<div class="col-md-3">
  <label class="form-label">Bidang Pekerjaan</label>
  <select name="bidang_id" id="bidang_id"
    class="form-control select2" style="width: 100%">
    @foreach ($bidangs as $item)
      <option value="{{ $item->id }}">{{ $item->nama }}</option>
    @endforeach
  </select>
</div>
<div class="col-md-3">
  <label class="form-label">Batas Pendaftaran</label>
  <input type="date" class="form-control" name="batas_pendaftaran"
    value="{{ old('batas_pendaftaran') }}">
</div>
<div class="col-md-3">
  <label class="form-label">Tgl Tes Awal</label>
  <input type="date" class="form-control" name="tgl_tes_awal"
    value="{{ old('tgl_tes_awal') }}">
</div>
<div class="col-md-3">
  <label class="form-label">Tempat Tes</label>
  <input type="text" class="form-control" name="tempat_tes"
    value="{{ old('tempat_tes') }}">
</div>
<div class="col-md-12">
  <label class="form-label">Persyaratan</label>
  <textarea name="persyaratan" id="persyaratan" cols="30" rows="10"
class="form-control ckeditor">{!! old('persyaratan') !!}</textarea>
</div>
<div class="col-12 mt-3">
  <button class="btn btn-primary formSubmitter"
type="submit">Simpan</button>
</div>
</form>

```

Listing 10 Halaman Tambah Loker

5.2.11 Halaman Lihat Loker

Halaman lihat loker akan menampilkan kumpulan dari lowongan pekerjaan yang sudah diinput oleh BKK.

```

@foreach ($lokers as $item)
<div class="col">
  <div class="card shadow border">
    <div class="card-body card-thumbnail">
      <div>
        <small class="text-primary">
          {{ \Carbon\Carbon::parse($item->created_at)->locale('id_ID')-
>isoFormat('LL') }}
        </small>
        <a href="{{ route('dashboard.loker.detail', $item->id) }}" class="iq-
title">
          <h4 class="mt-2 mb-3 text-ellipsis short-2" data-bs-toggle="tooltip"
style="color: black;">{{ $item->posisi }}</h4>
        </a>
        <div class="d-flex gap-1">
          <a href="{{ route('dashboard.loker.index') }}"?bkk_id={{ $item->bkk-
>id }}"
            class="iq-blog-adventure">{{ $item->bkk->name }}</a>
        </div>
        <p class="my-4 text-ellipsis short-2">{!! Str::limit($item->persyaratan,
100) !!}</p>
        <div>
          @if (\App\Models\Lamaran::where('user_id', Auth::user()->id)-
>where('loker_id', $item->id)->first())
            <a href="{{ route('dashboard.loker.detail', $item->id) }}"
role="button"
              class="btn btn-success btn-sm">Lihat Lamaran Saya</a>
          @else
            <a href="{{ route('dashboard.loker.detail', $item->id) }}"
role="button"
              class="btn btn-primary btn-sm">Selengkapnya</a>
          @endif
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
@endforeach

```

Listing 11 Halaman Lihat Loker

5.2.12 Halaman Apply Loker

Halaman apply loker menampilkan detail dari lowongan kerja yang dipilih kemudian ada tombol kirim lamaran untuk mengirim lamaran pada loker yang dipilih.

```

<div class="col-md-12">
  @if ($exist)
    <div class="alert alert-info">Anda sudah mengirim lamaran ke loker ini pada
      tanggal
      {{ \Carbon\Carbon::parse($exist->created_at)->locale('id_ID')-
>isoFormat('LL') }}.
      Status saat ini: <b>{{ ucfirst($exist->status_terakhir) }}
      @if ($exist->status_terakhir == 'Lolos Tes Awal')
        | Tgl Wawancara: {{ \Carbon\Carbon::parse($exist->tgl_wawancara)-
>locale('id_ID')->isoFormat('LL') }}
      @endif
      @if ($exist->status_terakhir == 'Lolos Wawancara')
        | Tgl MCU: {{ \Carbon\Carbon::parse($exist->tgl_mcu)-
>locale('id_ID')->isoFormat('LL') }}
      @endif
      @if ($exist->status_terakhir == 'Lolos MCU')
        | Tgl Training: {{ \Carbon\Carbon::parse($exist->tgl_training)-
>locale('id_ID')->isoFormat('LL') }}
      @endif
    </b>
  </div>
  <a href="{{ route('dashboard.lamaran.cetak_kartu', $exist->id) }}"
class="btn btn-primary" target="_blank"><i class="fas fa-print"></i> Cetak
Kartu</a>
  <br>
  <br>
  <h6>Pesan/Catatan:</h6>
  <span class="text-muted">
    {!! $exist->catatan !!}
  </span>
  @else
    <form action="{{ route('dashboard.lamaran.store') }}" method="POST">
      @csrf
      <input type="hidden" name="loker_id" value="{{ $data->id }}">
      <button type="submit" class="btn btn-primary formSubmitter">Kirim
Lamaran</button>
    </form>
  @endif
</div>

```

Listing 12 Halaman Apply Loker

BAB VI

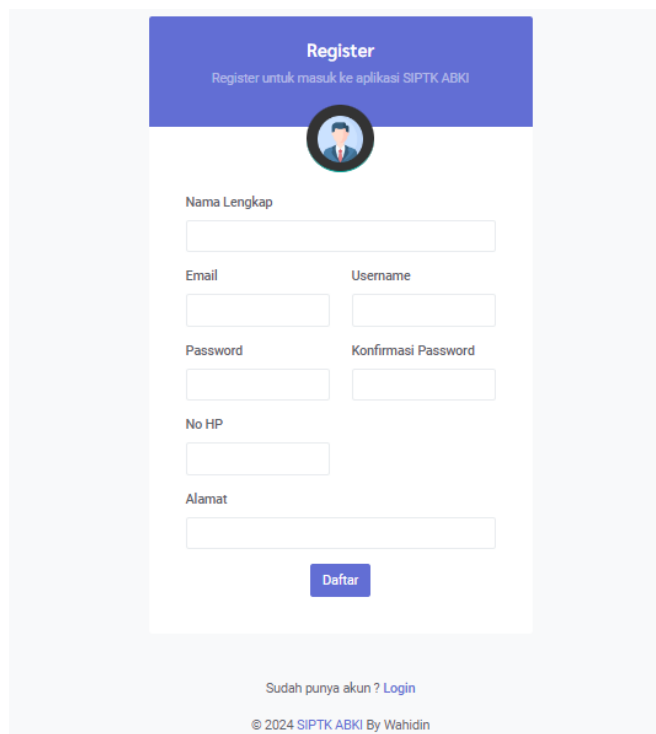
HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Penggunaan Aplikasi

Aplikasi sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu yang dibuat masih dalam lingkup lokal, sehingga sebelum menggunakan sistem ini dalam laptop atau komputer harus sudah terinstall web server, kemudian import *database* MySQL dari sistem ini dan aktifkan webserver.

6.1.1 Penggunaan Halaman Register

Tampilan halaman register seperti gambar 6.1 dimana terdapat enam kolom input yaitu kolom nama lengkap, kolom email, kolom username, kolom password, kolom konfirmasi password, kolom no hp, dan kolom alamat serta terdapat satu tombol yaitu tombol daftar untuk mengirimkan input pada database sistem.



Register
Register untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI



Nama Lengkap

Email Username

Password Konfirmasi Password

No HP

Alamat

Daftar

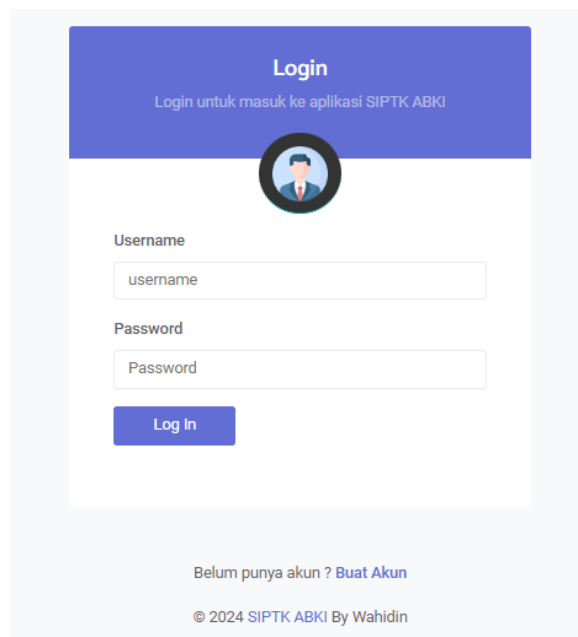
Sudah punya akun ? [Login](#)

© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin

Gambar 6.1 Halaman Register

6.1.2 Penggunaan Halaman Login

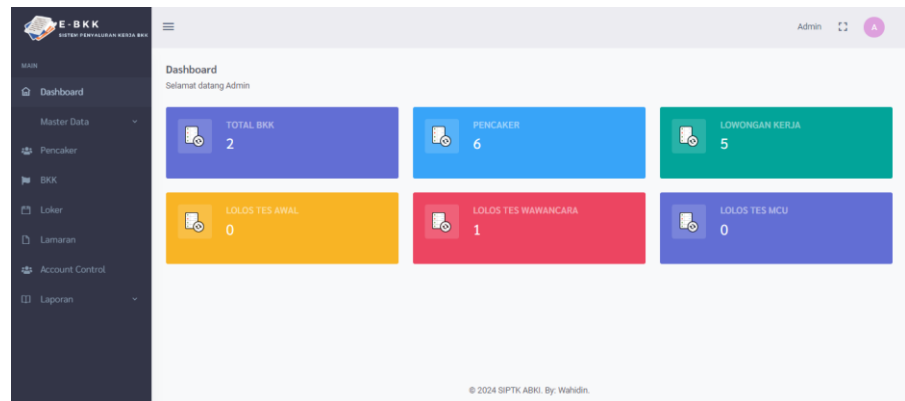
Gambar 6.2 dijelaskan bahwa halaman login terdapat dua buah kolom input yaitu kolom username dan kolom password serta satu tombol yaitu log in, dimana tombol ini berfungsi untuk memvalidasi isian pada dua buah kolom tersebut setelah tervalidasi maka user diarahkan ke halaman dashboard masing-masing. Halaman login ini digunakan untuk semua user yang akan masuk ke dalam aplikasi.

The image shows a login form titled "Login" with the subtitle "Login untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI". It features a circular profile icon placeholder. Below the icon are two input fields: "Username" with the placeholder text "username" and "Password" with the placeholder text "Password". A blue "Log In" button is positioned below the password field. At the bottom, there is a link "Belum punya akun ? Buat Akun" and a copyright notice "© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin".

Gambar 6.2 Halaman Login

6.1.3 Halaman Dashboard

Halaman dashboard merupakan halaman pertama yang akan tampil ketika user berhasil login kedalam aplikasi. Gambar halaman dashboard dapat dilihat pada Gambar 6.3.



Gambar 6.3 Halaman Dashboard

6.1.4 Halaman Bidang Pekerjaan

Pada halaman ini user admin dan BKK dapat melihat daftar bidang pekerjaan, dapat menambahkan daftar bidang pekerjaan dengan mengklik tombol tambah, dapat mengedit bidang pekerjaan dengan mengklik tombol edit, dan dapat menghapus bidang pekerjaan dengan mengklik tombol hapus. Proses pengolahan bidang pekerjaan akan mewakili proses pengolahan data lainnya, karena secara garis besar proses pengolahan data yang sama. Halaman bidang pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 6.4.



Gambar 6.4 Halaman Bidang Pekerjaan

Untuk menambahkan bidang pekerjaan yaitu dengan mengklik tombol tambah, kemudian diarahkan ke tampilan tambah bidang pekerjaan yang dapat dilihat pada Gambar 6.5. Pada halaman tersebut terdapat satu baris kolom isian yaitu kolom nama

bidang, serta dua buah tombol yaitu tombol kembali dan tombol simpan untuk menyimpan isian pada kolom nama bidang.

Gambar 6.5 Halaman Tambah Bidang

Untuk mengedit bidang pekerjaan yaitu dengan mengklik tombol edit, kemudian diarahkan ke tampilan edit bidang pekerjaan yang dapat dilihat pada Gambar 6.6. Pada halaman tersebut terdapat satu buah kolom isian yang sudah terisi yaitu kolom nama bidang, serta dua buah tombol yaitu tombol kembali dan tombol simpan untuk menyimpan hasil perbaikan pada kolom nama bidang.

Gambar 6.6 Halaman Edit Bidang

Untuk menghapus data bidang pekerjaan dengan mengklik tombol hapus, kemudian akan ada konfirmasi sebelum data akan dihapus, dapat dilihat pada gambar 6.7.

Gambar 6.7 Konfirmasi Hapus Data

6.1.5 Halaman Verifikasi Loker

Halaman verifikasi loker hanya dapat diakses oleh user admin, pada Gambar 6.8 ditunjukkan bahwa halaman ini menampilkan daftar list lowongan pekerjaan dan pada kolom Status Verified, admin dapat memverifikasi apakah lowongan pekerjaan tersebut sudah sesuai dan harus dipublikasi atau tidak.

#	BKK	Bidang Pekerjaan	Nama Loker	Batas Pendaftaran	Tgl Tes Awal	Tempat Tes	Status Verified	Action
1	BKK Majalengka	Otomotif	Project Manager	2024-02-29	2024-03-08	Gedung ABK	☒ Publish	Detail Edit Hapus
2	BKK Indramayu	Otomotif	Data Entry	2024-02-27	2024-03-08	PT. ABCDE, Tbk	☐ Publish	Detail Edit Hapus
3	BKK Indramayu	Otomotif	Web Developer	2024-02-26	2024-02-29	Web Indramayu	☒ Publish	Detail Edit Hapus

Gambar 6.8 Halaman Verifikasi Loker

6.1.6 Halaman Detail Loker

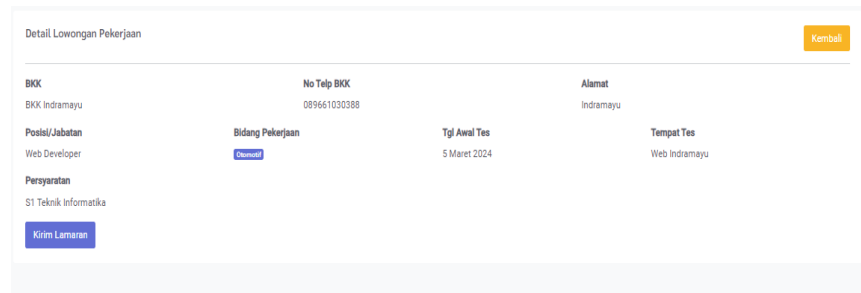
Gambar 6.9 menunjukkan halaman detail loker terdapat informasi-informasi dari BKK yang membuat lowongan pekerjaan tersebut, nomor telepon dari BKK, alamat BKK, posisi/jabatan sampai persyaratan yang dibutuhkan pada lowongan kerja tersebut. Kemudian dibawahnya terdapat data pelamar yang sudah mengirim lamaran pada lowongan kerja tersebut. Halaman detail loker dapat diakses oleh user admin dan user BKK.

#	Nama	Alamat	No HP	Tgl Lamar	Status Terakhir
1	Inggit	Jalan PajajaranX	089661030388	25 Februari 2024 pukul 04.31	Lolos Wawancara
2	Wahidin	Indramayu	085295405635	26 Februari 2024 pukul 06.20	Training

Gambar 6.9 Halaman Detail Loker

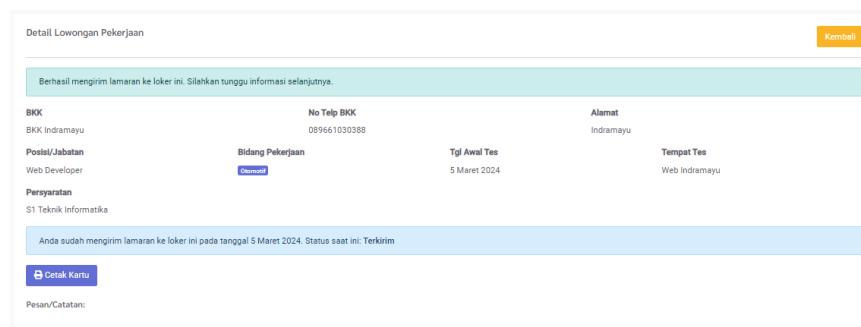
Pada user pencaker, halaman detail loker menampilkan data dari BKK dan lowongan pekerjaan yang dipilih serta terdapat

tombol “Kirim Lamaran” untuk mengirimkan lamaran pencaker pada lowongan pekerjaan tersebut. Halaman detail loker untuk pencaker ditunjukkan pada Gambar 6.10.



Gambar 6.10 Halaman Detail Loker (Pencaker)

Kemudian setelah mengklik tombol “Kirim Lamaran” maka akan diarahkan ke halaman status lamaran. Pada halaman ini menampilkan status terkini dari lamaran yang sudah user pencaker kirim, dan terdapat tombol “Cetak Kartu” untuk mencetak kartu tes. Halaman status lamaran ditunjukkan pada Gambar 6.11.



Gambar 6.11 Halaman Status Lamaran

6.1.7 Halaman Ubah Status Lamaran

Pada gambar 6.12 yaitu halaman ubah status lamaran menampilkan data lowongan pekerjaan dan informasi dari pelamar. Kemudian admin atau bisa juga BKK mengupadte status lamaran dari pelamar diawali dengan memilih “Lolos” atau “Tidak Lolos” pada isian “Lolos tes awal?”, setelah itu jika memilih Lolos maka akan ditampilkan isian untuk jadwal tes wawancara dan dapat menambahkan catatan pada isian “Catatan”. Proses update ini

dilakukan secara bertahap dengan cara yang sama sampai status terakhir yaitu “Lolos MCU” dan menentukan jadwal untuk training.

Gambar 6.12 Halaman Ubah Status Lamaran

6.1.8 Halaman Tambah User

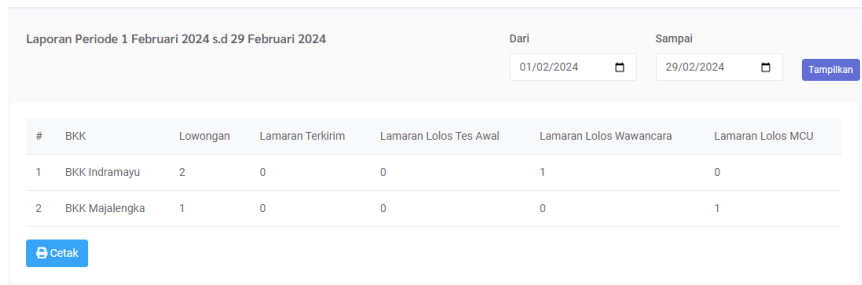
Halaman tambah user ditunjukkan pada Gambar 6.13, halaman ini hanya dapat diakses oleh user admin. Pada halaman ini terdapat beberapa isian dari nama, email, username, password, role/peran, no telp, alamat, dan foto. Pada isian role/peran user admin dapat memilih jenis user apa yang akan ditambahkan pada sistem, terdapat tiga peran yaitu admin, bkk, dan pencaker.

Gambar 6.13 Halaman Tambah User

6.1.9 Halaman Laporan

Halaman laporan ditunjukkan pada Gambar 6.14, halaman ini menampilkan laporan jumlah lowongan, jumlah lamaran yang masuk, jumlah pelamar yang lolos tes awal, jumlah pelamar yang lolos wawancara, dan jumlah pelamar yang lolos MCU pada

masing-masing BKK serta terdapat tombol “Cetak” untuk mencetak laporan sesuai dengan periode yang dibutuhkan.

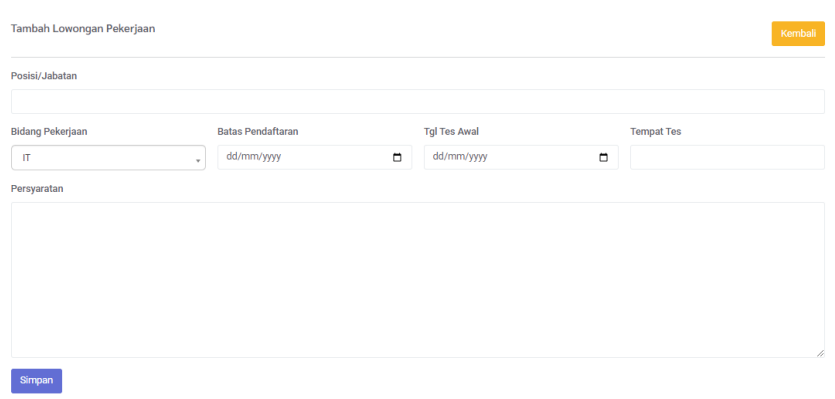


#	BKK	Lowongan	Lamaran Terkirim	Lamaran Lolos Tes Awal	Lamaran Lolos Wawancara	Lamaran Lolos MCU
1	BKK Indramayu	2	0	0	1	0
2	BKK Majalengka	1	0	0	0	1

Gambar 6.14 Halaman Laporan

6.1.10 Halaman Tambah Loker

Halaman tambah loker dapat diakses oleh user BKK, tampilan halaman tambah loker dapat dilihat pada Gambar 6.15. Pada gambar tersebut dijelaskan bahwa terdapat kolom isian untuk posisi/jabatan, bidang pekerjaan yang dapat dipilih karena sebelumnya sudah terdata pada bagian bidang pekerjaan, kemudian menentukan batas pendaftaran, tanggal tes awal, dan tempat tes awal dilaksanakan serta pada isian persyaratan dapat diisi deskripsi pekerjaan dan juga persyaratan yang dibutuhkan untuk lowongan pekerjaan tersebut.

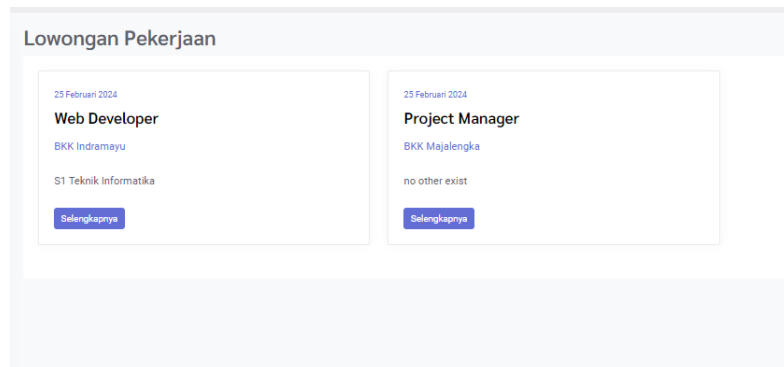


Gambar 6.15 Halaman Tambah Loker

6.1.11 Halaman Lihat Loker

Halaman lihat loker hanya diakses oleh user pencaker, halaman ini berisi kumpulan dari lowongan pekerjaan yang sudah

dipublish oleh admin. Tampilan halaman lihat loker dapat dilihat pada Gambar 6.16.



Gambar 6.16 Halaman Lihat Loker

6.2 Pengujian

Pengujian adalah proses pelaksanaan suatu program dengan tujuan menemukan kesalahan atau fungsi yang tidak sesuai dengan tujuan pengembangan program yang dibuat, agar dapat dilakukan perbaikan jika terdapat kesalahan dalam sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu.

6.2.1 Rencana Pengujian

Tabel 6.1 menunjukkan rencana pengujian yang akan dilakukan dari sistem informasi penyaluran tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu. Pengujian akan dilakukan dengan metode black box.

Tabel 6.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Kode Butir Uji	Butir Uji	User
Registrasi	01	Registrasi akun baru jika salah	Pencaker
	02	Registrasi akun baru jika benar	Pencaker
Login	03	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	Semua User
	04	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Semua User

Tabel 6.1 Rencana Pengujian (Lanjutan)

Kelas Uji		Kode Butir Uji	Butir Uji	User
Data Bidang Pekerjaan	Tambah Data Bidang Pekerjaan	05	Menambahkan data dengan benar	Admin, BKK
		06	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom	Admin, BKK
	Edit Data Bidang Pekerjaan	07	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data	Admin, BKK
		08	Mengubah data dengan data yang benar	Admin, BKK
		09	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data	Admin, BKK
	Hapus Data Bidang Pekerjaan	10	Memilih “Yes” saat menghapus data	Admin, BKK
Data BKK	Edit Data BKK	11	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data	Admin
		12	Mengubah data dengan data yang benar	Admin
		13	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data	Admin
	Hapus Data BKK	14	Memilih “Yes” saat menghapus data	Admin
Data Loker	Verifikasi Data Loker	15	Mengaktifkan tanda publish	Admin
		16	Tidak mengaktifkan tanda publish	Admin
	Edit Data Loker	17	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data	Admin, BKK
		18	Mengubah data dengan data yang benar	Admin, BKK
		19	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data	Admin, BKK
	Hapus Data Loker	20	Memilih “Yes” saat menghapus data	Admin, BKK

Tabel 6.1 Rencana Pengujian (Lanjutan)

Kelas Uji		Kode Butir Uji	Butir Uji	User
Data Loker	Detail Data Loker	21	Memilih tombol “Detail”	Admin, BKK
	Tambah Data Loker	22	Menambahkan data dengan benar	BKK
		23	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom	BKK
	Lihat Loker	24	Menampilkan kumpulan data lowongan kerja	Pencaker
	Apply Loker	25	Memilih tombol “Kirim Lamaran”	Pencaker
Data Lamaran	Ubah Status Lamaran	26	Menyimpan data dengan keterangan “Tidak Lolos”	Admin, BKK
		27	Mengubah data dengan keterangan “Lolos”	Admin, BKK
	Hapus Data Lamaran	28	Memilih “Yes” saat menghapus data	Admin, BKK
	Lihat Status Lamaran	29	Menampilkan status lamaran yang sudah dikirim	Pencaker
Data User	Tambah Data User	30	Menambahkan data dengan benar	Admin
		31	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom	Admin
	Edit Data User	32	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data	Admin
		33	Mengubah data dengan data yang benar	Admin
		34	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data	Admin
	Hapus Data User	35	Memilih “Yes” saat menghapus data	Admin
Data Laporan	Cetak Laporan	36	Mencetak Laporan	Admin, BKK

6.2.2 Hasil Pengujian

Hasil pengujian dibuat untuk membuktikan serta memperlihatkan bahwa aplikasi yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pengembangan dan mampu memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian yang berdasarkan rencana pengujian menghasilkan hasil pengujian sebagai berikut:

1. Pengujian Registrasi

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui proses registrasi akun dapat berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian register user ditunjukkan dalam tabel 6.2 dan tabel 6.3.

Tabel 6.2 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 01

Kode Butir Uji	01		
Kelas Uji	Registrasi		
Butir Uji	Registrasi akun baru jika salah		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem tidak dapat menyimpan register akun		
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman indeks utama		
Skenario			
1. Mendaftar dengan mengosongkan semua kolom atau mengosongkan salah satu kolom 2. Klik tombol “Daftar”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak ada	Sistem akan menolak dengan memberi pesan peringatan dan akan tetap berada di halaman registrasi	Tampil pesan peringatan dan tetap berada di halaman registrasi (lampiran 1)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.3 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 02

Kode Butir Uji	02
Kelas Uji	Registrasi
Butir Uji	Registrasi akun baru jika benar
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan register akun
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman indeks utama
Skenario	
1. Mengisi kolom isian nama lengkap, email, username, password, konfirmasi password, no hp, alamat	

2. Klik tombol “Daftar”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Lengkap Email Username Password Konfirmasi Password No hp alamat	Sistem akan menerima data yang dimasukan lalu akan diarahkan ke halaman Login langsung	Masuk ke halaman Login (lampiran 2)	Sesuai dengan yang diharapkan

2. Pengujian Login

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses login ke dalam sistem dapat berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian login ditampilkan pada tabel 6.4 dan 6.5.

Tabel 6.4 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 03

Kode Butir Uji	03		
Kelas Uji	Login		
Butir Uji	Login dengan username dan password yang salah		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem tidak dapat dimasuki oleh user		
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman indeks utama		
Skenario			
1. Menggunakan username yang benar dan password yang salah a. Memasukkan username bagi admin dan username bagi petugas pada kolom username b. Memasukkan kata sandi yang salah pada kolom kata sandi c. Klik tombol login 2. Menggunakan username yang salah dan password yang benar a. Memasukkan username yang salah bagi admin dan username yang salah bagi petugas pada kolom user b. Memasukkan kata sandi yang benar pada kolom kata sandi c. Klik tombol login 3. Menggunakan user yang salah dan password yang salah a. Memasukkan username yang salah bagi admin dan username yang salah petugas pada kolom username b. Memasukkan kata sandi yang salah pada kolom kata sandi c. Klik tombol login			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username	Tidak dapat masuk	Tidak masuk pada	Sesuai

Kata Sandi	pada halaman user sesuai dengan hak aksesnya	halaman user dan muncul informasi tentang username dan password (lampiran 3)	dengan yang diharapkan
------------	--	--	------------------------

Tabel 6.5 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 04

Kode Butir Uji	04		
Kelas Uji	Login		
Butir Uji	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat dimasuki oleh user sesuai dengan hak aksesnya		
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman indeks utama		
Skenario			
1. Memasukan username dan password 2. Klik tombol “Login”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username Kata Sandi	Masuk pada halaman user sesuai dengan hak aksesnya	Masuk ke halaman user (lampiran 4)	Sesuai dengan yang diharapkan

3. Pengujian Tambah Data Bidang Pekerjaan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses tambah data bidang pekerjaan pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian tambah data bidang pekerjaan ditampilkan dalam tabel 6.6 dan 6.7.

Tabel 6.6 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 05

Kode Butir Uji	05
Kelas Uji	Tambah Data Bidang Pekerjaan
Butir Uji	Menambahkan data dengan benar
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data bidang pekerjaan
Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan
Skenario	
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi semua kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”	

Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Bidang Pekerjaan	Sistem dapat menyimpan data yang disimpan sesuai isian form bidang pekerjaan	- Mengisi semua kolom pada form bidang pekerjaan - Muncul notifikasi penyimpanan berhasil - Data tersimpan pada database (lampiran 5)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.7 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 06

Kode Butir Uji	06		
Kelas Uji	Tambah Data Bidang Pekerjaan		
Butir Uji	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat merespon jika salah satu kolom tidak diisi		
Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan		
Skenario			
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi beberapa kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nama Bidang Pekerjaan	Sistem dapat menyimpan respon jika ada kolom yang belum diisi	- Mengisi beberapa kolom pada form bidang pekerjaan - Muncul notifikasi bahwa kolom perlu diisi (lampiran 6)	Sesuai dengan yang diharapkan

4. Pengujian Edit Data Bidang Pekerjaan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses edit data bidang pekerjaan pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian edit data bidang pekerjaan ditampilkan dalam tabel 6.8, tabel 6.9, dan tabel 6.10.

Tabel 6.8 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 07

Kode Butir Uji	07		
Kelas Uji	Edit Data Bidang Pekerjaan		
Butir Uji	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanpa memberikan data baru	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perbaikan tanpa melakukan perubahan	- Form edit tidak diisi atau dirubah sedikitpun - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah - Pada data bidang pekerjaan tidak ada perubahan (lampiran 7)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.9 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 08

Kode Butir Uji	08
Kelas Uji	Edit Data Bidang Pekerjaan
Butir Uji	Mengubah data dengan data yang benar
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data saat melakukan perubahan data dengan benar

Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Mengubah data dengan benar 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data bidang pekerjaan	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perubahan dan menampilkan perubahan yang baru	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah (lampiran 8)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.10 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 09

Kode Butir Uji	09		
Kelas Uji	Edit Data Bidang Pekerjaan		
Butir Uji	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data		
Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. mengkosongkan semua kolom atau mengkosongkan salah satu kolom 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data bidang pekerjaan	Sistem dapat menampilkan notifikasi tidak bisa menyimpan data jika ada data yang kosong	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar namun mengosongkan salah satu	Sesuai dengan yang diharapkan

		kolom - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi tidak bisa menyimpan (lampiran 9)	
--	--	--	--

5. Pengujian Hapus Data Bidang Pekerjaan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Hapus Data Bidang Pekerjaan pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian hapus data bidang pekerjaan ditunjukkan dalam tabel 6.11.

Tabel 6.11 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 10

Kode Butir Uji	10		
Kelas Uji	Hapus Data Bidang Pekerjaan		
Butir Uji	Memilih “Yes” saat menghapus data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menangani hapus data		
Kondisi Awal	Admin atau BKK telah berhasil login dan berada pada halaman bidang pekerjaan		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan dihapus data 2. Mengklik tombol “Hapus” 3. Memilih “Yes”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tombol Yes	Data berhasil dihapus	- Menampilkan Pesan data berhasil dihapus (lampiran 10)	Sesuai dengan yang diharapkan

6. Pengujian Edit Data BKK

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses edit data BKK pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian edit data BKK ditampilkan dalam tabel 6.12, tabel 6.13, dan tabel 6.14.

Tabel 6.12 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 11

Kode Butir Uji	11		
Kelas Uji	Edit Data BKK		
Butir Uji	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman BKK		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanpa memberikan data baru	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perbaikan tanpa melakukan perubahan	- Form edit tidak diisi atau dirubah sedikitpun - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah - Pada data BKK tidak ada perubahan (lampiran 11)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.13 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 12

Kode Butir Uji	12		
Kelas Uji	Edit Data BKK		
Butir Uji	Mengubah data dengan data yang benar		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data saat melakukan perubahan data dengan benar		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman BKK		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Mengubah data dengan benar 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

diberikan			
Data BKK	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perubahan dan menampilkan perubahan yang baru	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah (lampiran 12)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.14 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 13

Kode Butir Uji	13		
Kelas Uji	Edit Data BKK		
Butir Uji	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman BKK		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. mengkosongkan semua kolom atau mengkosongkan salah satu kolom 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data BKK	Sistem dapat menampilkan notifikasi tidak bisa menyimpan data jika ada data yang kosong	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar namun mengosongkan salah satu kolom - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi tidak bisa menyimpan (lampiran 13)	Sesuai dengan yang diharapkan

7. Pengujian Hapus Data BKK

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Hapus Data BKK pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian hapus data BKK ditunjukkan dalam tabel 6.15.

Tabel 6.15 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 14

Kode Butir Uji	14		
Kelas Uji	Hapus Data BKK		
Butir Uji	Memilih “Yes” saat menghapus data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menangani hapus data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman BKK		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan dihapus data 2. Mengklik tombol “Hapus” 3. Memilih “Yes”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tombol Yes	Data berhasil dihapus	- Menampilkan Pesan data berhasil dihapus (lampiran 14)	Sesuai dengan yang diharapkan

8. Pengujian Verifikasi Data Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Verifikasi Data Loker pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian verifikasi data loker ditunjukkan dalam tabel 6.16 dan 6.17.

Tabel 6.16 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 15

Kode Butir Uji	15		
Kelas Uji	Verifikasi Data Loker		
Butir Uji	Mengaktifkan tanda publish		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat mempublish loker pada pencaker		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan publish loker 2. Mengklik tombol “publish”			
Hasil			
Data yang	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

diberikan			
Mengaktifkan tombol publish	Data berhasil dipublis	- Tombol publish aktif - Loker di pencaker tampil (lampiran 15)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.17 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 16

Kode Butir Uji	16		
Kelas Uji	Verifikasi Data Loker		
Butir Uji	Tidak mengaktifkan tanda publish		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat tidak mempublish loker pada pencaker		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan tidak publish loker 2. Tidak mengaktifkan tombol “publish”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tidak mengaktifkan tombol publish	Data berhasil tidak dipublis	- Tombol publish tidak aktif - Loker di pencaker tidak tampil (lampiran 16)	Sesuai dengan yang diharapkan

9. Pengujian Edit Data Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses edit data Loker pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian edit data Loker ditampilkan dalam tabel 6.18, tabel 6.19, dan tabel 6.20.

Tabel 6.18 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 17

Kode Butir Uji	17
Kelas Uji	Edit Data Loker
Butir Uji	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data tanpa melakukan perubahan data
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Loker
Skenario	

1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanpa memberikan data baru	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perbaikan tanpa melakukan perubahan	- Form edit tidak diisi atau dirubah sedikitpun - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah - Pada data loker tidak ada perubahan (lampiran 17)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.19 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 18

Kode Butir Uji	18		
Kelas Uji	Edit Data Loker		
Butir Uji	Mengubah data dengan data yang benar		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data saat melakukan perubahan data dengan benar		
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Mengubah data dengan benar 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Loker	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perubahan dan menampilkan perubahan yang baru	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar - Klik tombol simpan - Muncul	Sesuai dengan yang diharapkan

		notifikasi berhasil diubah (lampiran 18)	
--	--	--	--

Tabel 6.20 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 19

Kode Butir Uji	19		
Kelas Uji	Edit Data Loker		
Butir Uji	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data		
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. mengkosongkan semua kolom atau mengkosongkan salah satu kolom 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Loker	Sistem dapat menampilkan notifikasi tidak bisa menyimpan data jika ada data yang kosong	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar namun mengosongkan salah satu kolom - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi tidak bisa menyimpan (lampiran 19)	Sesuai dengan yang diharapkan

10. Pengujian Hapus Data Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Hapus Data Loker pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian hapus data Loker ditunjukkan dalam tabel 6.21.

Tabel 6.21 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 20

Kode Butir Uji	20		
Kelas Uji	Hapus Data Loker		
Butir Uji	Memilih “Yes” saat menghapus data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menangani hapus data		
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan dihapus data 2. Mengklik tombol “Hapus” 3. Memilih “Yes”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tombol Yes	Data berhasil dihapus	- Menampilkan Pesan data berhasil dihapus (lampiran 20)	Sesuai dengan yang diharapkan

11. Pengujian Detail Data Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Melihat Detail Loker pada sistem dapat berjalan dengan baik.

Pengujian detail data Loker ditunjukkan dalam tabel 6.22.

Tabel 6.22 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 21

Kode Butir Uji	21		
Kelas Uji	Detail Data Loker		
Butir Uji	Memilih tombol “Detail”		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan detail loker		
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Loker		
Skenario			
1. Memilih data yang akan ditampilkan detail data 2. Mengklik tombol “Detail”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tombol Detail	Detail data berhasil ditampilkan	- Menampilkan detail data loker (lampiran 21)	Sesuai dengan yang diharapkan

12. Pengujian Tambah Data Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses tambah data loker pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian tambah data loker ditampilkan dalam tabel 6.23 dan 6.24.

Tabel 6.23 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 22

Kode Butir Uji	22		
Kelas Uji	Tambah Data Loker		
Butir Uji	Menambahkan data dengan benar		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data loker		
Kondisi Awal	BKK telah berhasil login dan berada pada halaman loker		
Skenario			
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi semua kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Loker	Sistem dapat menyimpan data yang disimpan sesuai isian form loker	- Mengisi semua kolom pada form loker - Muncul notifikasi penyimpanan berhasil (lampiran 22)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.24 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 23

Kode Butir Uji	23		
Kelas Uji	Tambah Data Loker		
Butir Uji	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat merespon jika salah satu kolom tidak diisi		
Kondisi Awal	BKK telah berhasil login dan berada pada halaman loker		
Skenario			
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi beberapa kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data Loker	Sistem dapat	- Mengisi	Sesuai dengan

	menyimpan respon jika ada kolom yang belum diisi	beberapa kolom pada form loker - Muncul notifikasi bahwa kolom perlu diisi (lampiran 23)	yang diharapkan
--	--	--	-----------------

13. Pengujian Lihat Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Melihat kumpulan Loker pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian lihat data Loker ditunjukkan dalam tabel 6.25.

Tabel 6.25 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 24

Kode Butir Uji	24		
Kelas Uji	Lihat Loker		
Butir Uji	Menampilkan kumpulan data lowongan kerja		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan kumpulan loker		
Kondisi Awal	Pencaker berhasil login dan berada pada halaman dashboard		
Skenario			
1. Memilih menu loker			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu loker	Kumpulan data lowongan kerja berhasil ditampilkan	- Menampilkan kumpulan data loker (lampiran 24)	Sesuai dengan yang diharapkan

14. Pengujian Apply Loker

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses apply Loker pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian apply Loker ditunjukkan dalam tabel 6.26.

Tabel 6.26 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 25

Kode Butir Uji	25		
Kelas Uji	Apply Loker		
Butir Uji	Memilih tombol “Kirim Lamaran”		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat mengirim lamaran pada loker yang dipilih		

Kondisi Awal	Pencaker berhasil login dan berada pada halaman detail loker		
Skenario			
1. Memilih tombol kirim lamaran			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data pencaker	Lamaran data pencaker masuk ke database	- Memilih tombol kirim lamaran - Muncul notifikasi bahwa lamaran berhasil dikirim (lampiran 25)	Sesuai dengan yang diharapkan

15. Pengujian Ubah Status Lamaran

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses ubah status lamaran pada sistem dapat berjalan dengan baik.

Ubah status lamaran ditunjukkan dalam tabel 6.27 dan 6.28.

Tabel 6.27 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 26

Kode Butir Uji	26		
Kelas Uji	Ubah Status Lamaran		
Butir Uji	Menyimpan data dengan keterangan “Tidak Lolos”		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat mengubah status lamaran dari pencaker		
Kondisi Awal	Admin dan BKK berhasil login dan berada pada halaman lamaran		
Skenario			
1. Memilih lamaran yang akan diubah 2. Mengklik tombol ubah status 3. Memilih “tidak lolos” pada form isian 4. Menambahkan catatan 5. Mengklik tombol simpan			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isian form tidak lolos	Status terkini tampil pada pencaker	- Memilih isian form tidak lolos (lampiran 26)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.28 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 27

Kode Butir Uji	27		
Kelas Uji	Ubah Status Lamaran		
Butir Uji	Menyimpan data dengan keterangan “Lolos”		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat mengubah status lamaran dari pencaker		
Kondisi Awal	Admin dan BKK berhasil login dan berada pada halaman lamaran		
Skenario			
1. Memilih lamaran yang akan diubah 2. Mengklik tombol ubah status 3. Memilih “lolos” pada form isian 4. Menentukan jadwal tes selanjutnya 5. Menambahkan catatan 6. Mengklik tombol simpan			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Isian form lolos dan jadwal tes selanjutnya	Status terkini tampil pada pencaker	- Memilih isian form lolos - Memilih tanggal tes selanjutnya (lampiran 27)	Sesuai dengan yang diharapkan

16. Pengujian Hapus Data Lamaran

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Hapus Data Lamaran pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian hapus data Lamaran ditunjukkan dalam tabel 6.29.

Tabel 6.29 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 28

Kode Butir Uji	28		
Kelas Uji	Hapus Data Lamaran		
Butir Uji	Memilih “Yes” saat menghapus data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menangani hapus data		
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman Lamaran		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan dihapus data			
2. Mengklik tombol “Hapus”			
3. Memilih “Yes”			
Hasil			
Data yang	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

diberikan			
Memilih tombol Yes	Data berhasil dihapus	- Menampilkan Pesan data berhasil dihapus (lampiran 28)	Sesuai dengan yang diharapkan

17. Pengujian Lihat Status Lamaran

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses lihat status lamaran pada sistem dapat berjalan dengan baik. Pengujian lihat status lamaran ditunjukkan dalam tabel 6.30.

Tabel 6.30 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 29

Kode Butir Uji	29		
Kelas Uji	Lihat Status Lamaran		
Butir Uji	Menampilkan status lamaran yang sudah dikirim		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan status terkini pada lamaran		
Kondisi Awal	Pencaker berhasil login dan berada pada halaman lamaran		
Skenario			
1. Memilih data lamaran yang akan dilihat 2. Mengklik tombol detail			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih detail	Detail lamaran pada lowongan kerja yang dipilih berhasil ditampilkan	- Menampilkan data loker dan status lamaran terkini (lampiran 29)	Sesuai dengan yang diharapkan

18. Pengujian Tambah Data User

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses tambah data user pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian tambah data user ditampilkan dalam tabel 6.31 dan 6.32.

Tabel 6.31 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 30

Kode Butir Uji	30
Kelas Uji	Tambah Data User
Butir Uji	Menambahkan data dengan benar
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data user

Kondisi Awal	admin telah berhasil login dan berada pada halaman loker		
Skenario			
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi semua kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data User	Sistem dapat menyimpan data yang disimpan sesuai isian form user	- Mengisi semua kolom pada form bidang pekerjaan - Muncul notifikasi penyimpanan berhasil (lampiran 30)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.32 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 31

Kode Butir Uji	31		
Kelas Uji	Tambah Data User		
Butir Uji	Menambahkan data dengan mengosongkan salah satu kolom		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat merespon jika salah satu kolom tidak diisi		
Kondisi Awal	admin telah berhasil login dan berada pada halaman loker		
Skenario			
1. Mengklik tombol “Tambah” 2. Mengisi beberapa kolom pada form tambah bidang pekerjaan 3. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data User	Sistem dapat menyimpan respon jika ada kolom yang belum diisi	- Mengisi beberapa kolom pada form user - Muncul notifikasi bahwa kolom perlu diisi (lampiran 31)	Sesuai dengan yang diharapkan

19. Pengujian Edit Data User

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses edit data User pada sistem berjalan dengan baik. Berikut hasil pengujian edit data user ditampilkan dalam tabel 6.33, tabel 6.34, dan tabel 6.35.

Tabel 6.33 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 32

Kode Butir Uji	32		
Kelas Uji	Edit Data User		
Butir Uji	Menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data tanpa melakukan perubahan data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman User		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tanpa memberikan data baru	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perbaikan tanpa melakukan perubahan	- Form edit tidak diisi atau dirubah sedikitpun - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah - Pada data user tidak ada perubahan (lampiran 32)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.34 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 33

Kode Butir Uji	33
Kelas Uji	Edit Data User
Butir Uji	Mengubah data dengan data yang benar
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data saat melakukan perubahan data dengan benar
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman User
Skenario	

- Memilih data yang akan dilakukan perubahan data - Mengklik tombol “Edit” - Tampil form edit - Mengubah data dengan benar - Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data User	Sistem dapat menampilkan notifikasi berhasil melakukan perubahan dan menampilkan perubahan yang baru	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar - Klik tombol simpan - Muncul notifikasi berhasil diubah (lampiran 33)	Sesuai dengan yang diharapkan

Tabel 6.35 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 34

Kode Butir Uji	34		
Kelas Uji	Edit Data User		
Butir Uji	Mengkosongkan salah satu kolom saat mengedit data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menyimpan data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman User		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan perubahan data 2. Mengklik tombol “Edit” 3. Tampil form edit 4. mengkosongkan semua kolom atau mengkosongkan salah satu kolom 5. Klik tombol “Simpan”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Data User	Sistem dapat menampilkan notifikasi tidak bisa menyimpan data jika ada data yang kosong	- Form edit diisi atau diubah dengan data yang benar namun mengosongkan salah satu kolom - Klik tombol simpan - Muncul	Sesuai dengan yang diharapkan

		notifikasi tidak bisa menyimpan (lampiran 34)	
--	--	---	--

20. Pengujian Hapus Data User

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses Hapus Data User pada sistem dapat berjalan dengan baik.

Pengujian hapus data User ditunjukkan dalam tabel 6.36.

Tabel 6.36 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 35

Kode Butir Uji	35		
Kelas Uji	Hapus Data User		
Butir Uji	Memilih “Yes” saat menghapus data		
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menangani hapus data		
Kondisi Awal	Admin telah berhasil login dan berada pada halaman User		
Skenario			
1. Memilih data yang akan dilakukan dihapus data 2. Mengklik tombol “Hapus” 3. Memilih “Yes”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih tombol Yes	Data berhasil dihapus	- Menampilkan Pesan data berhasil dihapus (lampiran 35)	Sesuai dengan yang diharapkan

21. Pengujian Cetak Laporan

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui bahwa proses cetak laporan pada sistem dapat berjalan dengan baik.

Pengujian cetak laporan ditunjukkan dalam tabel 6.37.

Tabel 6.37 Hasil Pengujian Kode Butir Uji 36

Kode Butir Uji	36
Kelas Uji	Cetak Laporan
Butir Uji	Mencetak Laporan
Tujuan	Memeriksa apakah sistem dapat menampilkan dan mencetak rekap data laporan
Kondisi Awal	Admin dan BKK telah berhasil login dan berada pada halaman rekapitulasi
Skenario	

1. Menentukan periode laporan 2. Mengklik tombol “Tampilkan” 3. Mengkil tombol “Cetak”			
Hasil			
Data yang diberikan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Periode laporan rekapitulasi	Data berhasil ditampilkan	- Menentukan periode yang dibutuhkan - Menampilkan data sesuai periode - Mencetak langsung ke mesin cetak (lampiran 36)	Sesuai dengan yang diharapkan

6.3 Rangkuman Hasil Pengujian

Pengujian yang dilakukan pada sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus indramayu dengan capaian akademin menghasilkan sistem yang telah sesuai dengan yang diharapkan, antara lain :

1. Pencaker dapat registrasi kedalam sistem aplikasi seperti pada pengujian kode butir 01.
2. User dapat menggunakan aplikasi apabila berhasil login berdasarkan username dan password, dan akan masuk sesuai dengan hak aksesnya. Hal ini dibuktikan dengan kede butir uji 03 dan 04.
3. Admin dan BKK dapat mengelola data bidang pekerjaan. Menambah, mengedit dan menghapus data bidang pekerjaan. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 05 sampai 10.
4. Admin dapat mengelola data BKK. Mengedit dan menghapus data BKK. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 11 sampai 14.
5. Admin dapat menentukan publikasi dari data loker yang ada pada sistem. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 15 dan 16.

6. Admin dan BKK dapat mengelola data loker. Melihat detail loker, mengedit dan menghapus data loker. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 17 sampai 21.
7. BKK dapat menambah data loker. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 22 dan 23.
8. Pencaker dapat melihat kumpulan lowongan kerja serta dapat mengirimkan lamaran kerja dan melihat status terkini dari lamaran yang sudah dikirimkan. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 24, 25, dan 29.
9. Admin dan BKK dapat mengubah status lamaran dan menghapus lamaran dari pencaker. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 26 sampai 28.
10. Admin dapat mengelola data user. Menambah, mengedit dan menghapus data user. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 30 sampai 35.
11. Admin dan BKK dapat mencetak laporan periode. Hal ini dibuktikan dengan kode butir uji 36.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan pada bab-bab sebelumnya, kesimpulan yang dapat penulis ambil yaitu:

1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu yang dapat digunakan oleh pencari kerja untuk mengetahui informasi lowongan kerja dengan mudah.
2. Dengan sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu yang dibuat diharapkan mempermudah kinerja dari pegawai asosiasi maupun tim BKK yang ada di sekolah.
3. Pencari kerja dapat lebih cepat mendapatkan status terkini dari lamaran yang sudah dikirim melalui sistem.

7.2 Saran

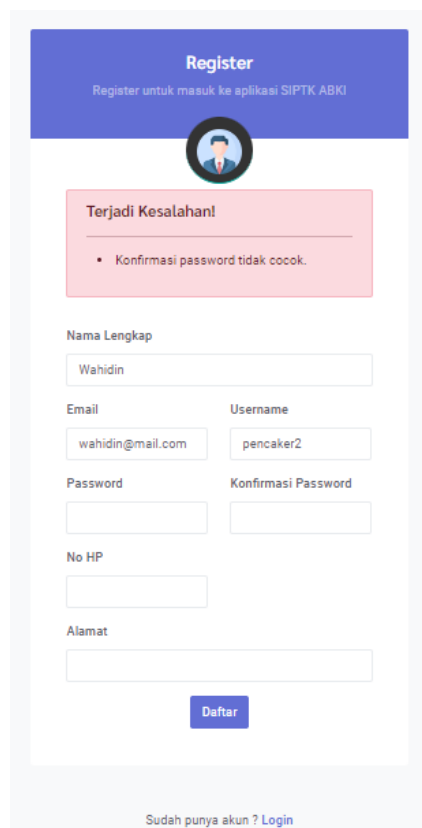
Berdasarkan kesimpulan, penulis menyadari kekurangan dari perancangan sistem yang dibuat untuk dapat mengembangkan sistem informasi penyaluran calon tenaga kerja pada asosiasi bursa kerja khusus Indramayu. Maka saran yang dapat penulis sampaikan dalam melaksanakan pengembangan sistem ini adalah:

1. Sebaiknya untuk info lowongan pekerjaan ketika sudah mencapai kuota yang dibatasi dan batas pendaftaran berakhir secara otomatis lowongan pekerjaan tidak lagi tampil pada halaman user pencaker.
2. Dapat ditambahkan fitur interaksi langsung tes wawancara dengan perusahaan secara online
3. Memperbaiki tampilan dengan lebih dinamis dan lebih mudah digunakan oleh user, agar user dapat menggunakannya dengan nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

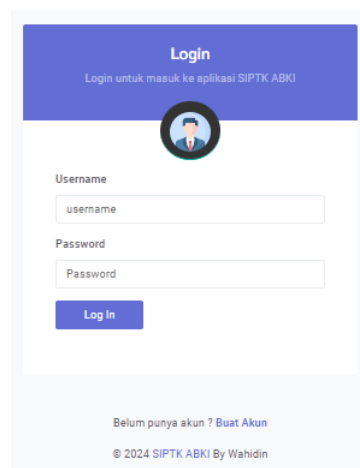
- Atika, S. (2018). Rancang Bangun Data Customer PT Kokandi Dengan Menggunakan Vb . Net 2010 , MySQL Dan Crystal Report Dengan Metode Waterfall. *Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 3(1), 15–28.
- Handayani, V. R., Wijianto, R., & Anggoro, A. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Seleksi Kerja Berbasis Web Pada Bkk (Bursa Kerja Khusus) Tunas Insan Karya Smk Negeri 2 Banyumas. *Evolusi : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(1), 76–84. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i1.3584>
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*.
- Kuswandi, W. Y., Ichsan, N., Ernawati, E., & Wahyuni, T. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Karier Siswa Dan Alumni Berbasis Framework Codeigniter. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 13(2), 12–20. <https://doi.org/10.35969/interkom.v13i2.45>
- Marsanto, A., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Website Profil Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah Menengah Kejuruan Negeri Dua Karanganyar. *Journal of the American Chemical Society*, 123(10), 2176–2181. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>
- Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi RI. (2008). *Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Republik Indonesia Tentang Penempatan Kerja*. VII(8), 1–69.
- Nopriandi, H. (2018). Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 1(1), 73–79. <https://doi.org/10.36378/jtos.v1i1.1>
- Rahmawati, T., & Kristianto, A. (2021). Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web Untuk Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) XYZ Kota Jombang. *Komatika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–16. <https://doi.org/10.34148/komatika.v1i1.365>
- Rejeki, S., Salkiawati, R., & Firdaus, B. R. (2020). *Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (Bkk) Untuk Penyaluran Kerja Pada Smk Binakarya Mandiri Berbasis Web, Bekasi*. 37–44. <https://bkk.ditpsmk.net>
- Susilawati, B. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Kerjasama. *Infokam*, 14(2), 135–139.
- Yuridka, F. (2020). Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (Bkk) Berbasis Web Pada Smk Negeri 1 Banjarmasin. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(4), 230. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i4.3645>

LAMPIRAN



The screenshot shows a mobile application interface for the 'Register' page. At the top, there is a blue header with the title 'Register' and a subtitle 'Register untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI'. Below the header is a circular profile icon. A red error message box states 'Terjadi Kesalahan!' (Error Occurred!) with a bullet point indicating 'Konfirmasi password tidak cocok.' (Password confirmation does not match). The form fields include: 'Nama Lengkap' (Full Name) with the value 'Wahidin'; 'Email' with 'wahidin@mail.com'; 'Username' with 'pencaker2'; 'Password' and 'Konfirmasi Password' (Password Confirmation) fields, both empty; 'No HP' (Phone Number) field, empty; and 'Alamat' (Address) field, empty. A blue 'Daftar' (Register) button is at the bottom. At the very bottom, there is a link 'Sudah punya akun ? Login' (Already have an account? Login).

Lampiran 1 Gambar Kelas Uji Registrasi (Gagal)



The screenshot shows a mobile application interface for the 'Login' page. At the top, there is a blue header with the title 'Login' and a subtitle 'Login untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI'. Below the header is a circular profile icon. The form fields include: 'Username' with the value 'username'; and 'Password' field, empty. A blue 'Log In' button is at the bottom. At the very bottom, there is a link 'Belum punya akun ? Buat Akun' (Don't have an account? Create Account) and a copyright notice '© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin'.

Lampiran 2 Gambar Kelas Uji Registrasi (Berhasil)

Login

Login untuk masuk ke aplikasi SIPTK ABKI

Terjadi Kesalahan!

- Identitas tersebut tidak cocok dengan data kami.

Username
username

Password
Password

Log In

Belum punya akun ? [Buat Akun](#)

© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin

Lampiran 3 Gambar Kelas Uji Login (Gagal)

E-BKK
SISTEM PENYALURAN KERJA BKK

MAIN

- Dashboard
- Loker
- Lamaran

Dashboard
Selamat datang Wahidin

TOTAL BKK: 2

PENCAKER: 5

LOWONGAN KERJA: 3

LOLOS TES AWAL: 0

LOLOS TES WAWANCARA: 0

LOLOS TES MCU: 0

© 2024 SIPTK ABKI By Wahidin

Lampiran 4 Gambar Kelas Uji Login (Berhasil)

E-BKK
SISTEM PENYALURAN KERJA BKK

MAIN

- Dashboard
- Master Data
- Bidang Pekerjaan
- Pencaker
- BKK
- Loker
- Lamaran
- Account Control
- Laporan

List Bidang

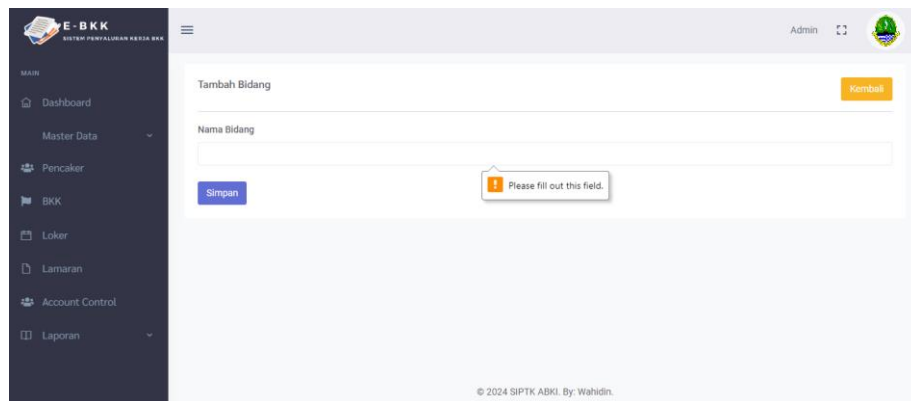
Bidang berhasil disimpan.

Search:

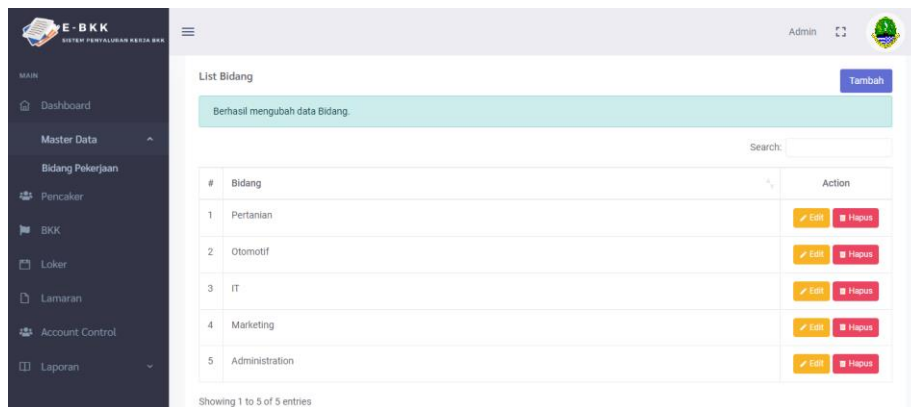
#	Bidang	Action
1	Pertanian	Edit Hapus
2	Otomotif	Edit Hapus
3	IT	Edit Hapus
4	Marketing	Edit Hapus
5	Administration	Edit Hapus

Showing 1 to 5 of 5 entries

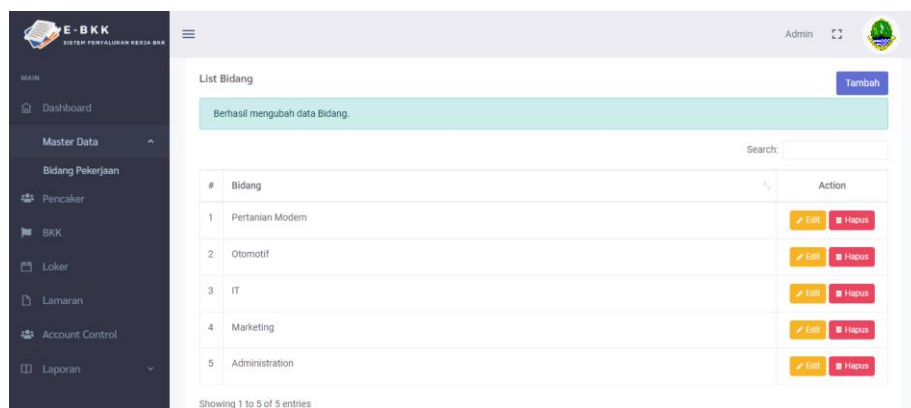
Lampiran 5 Gambar Kelas Uji Tambah Data Bidang Pekerjaan (Berhasil)



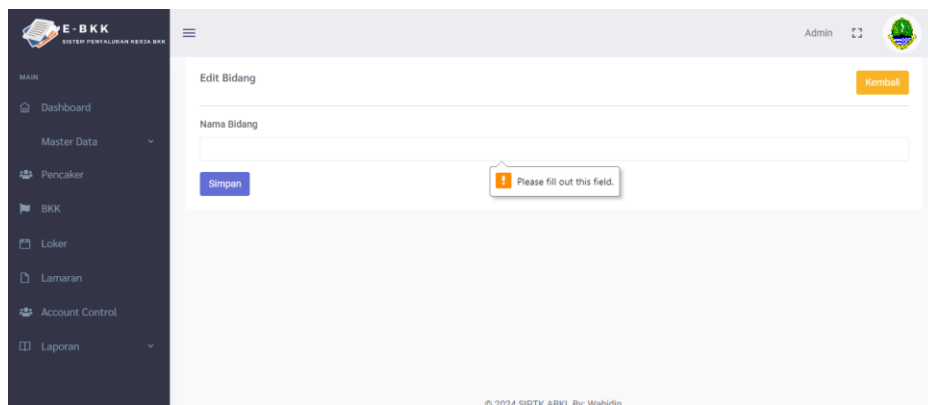
Lampiran 6 Gambar Kelas Uji Tambah Data Bidang Pekerjaan (Gagal)



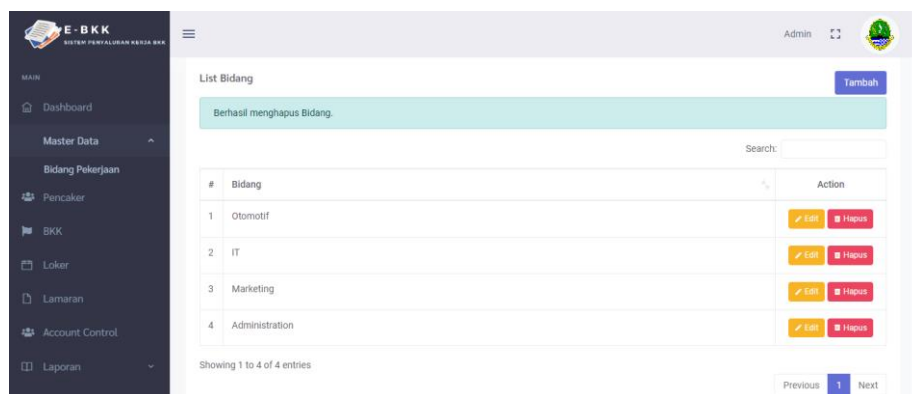
Lampiran 7 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Berhasil)



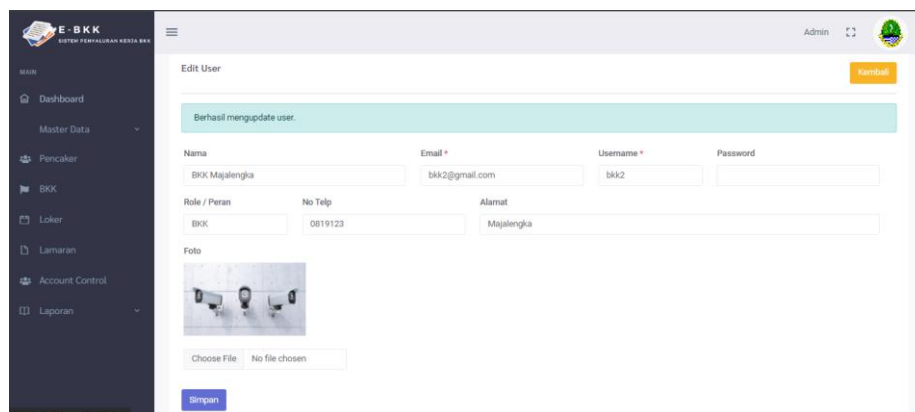
Lampiran 8 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Berhasil)



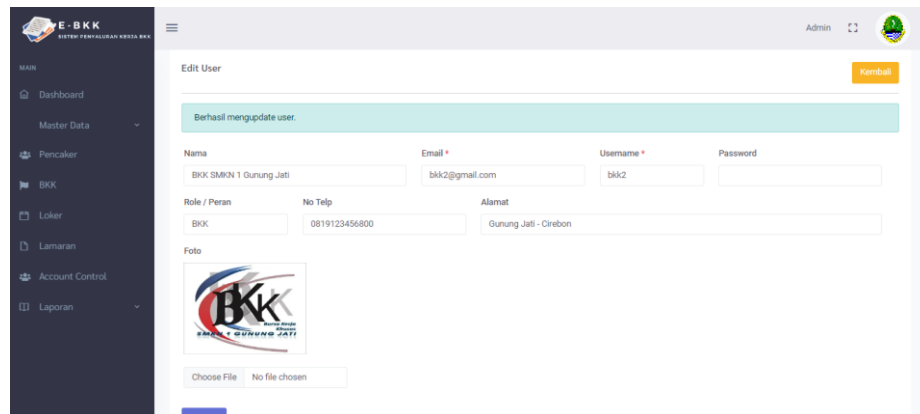
Lampiran 9 Gambar Kelas Uji Edit Data Bidang Pekerjaan (Gagal)



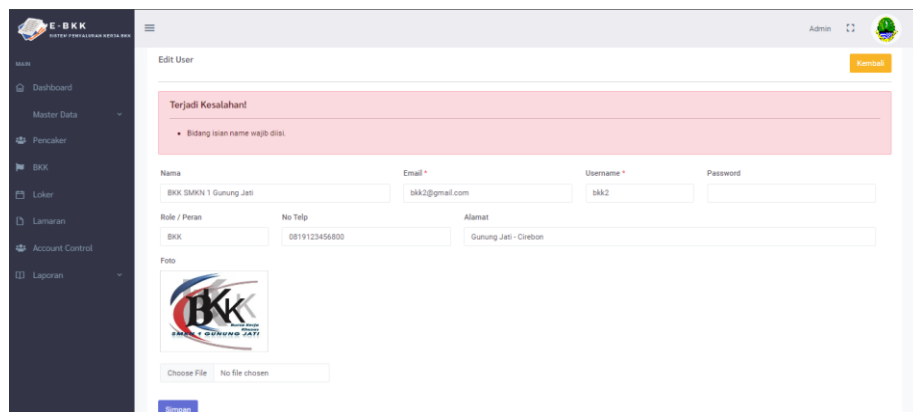
Lampiran 10 Gambar Kelas Uji Hapus Data Bidang Pekerjaan



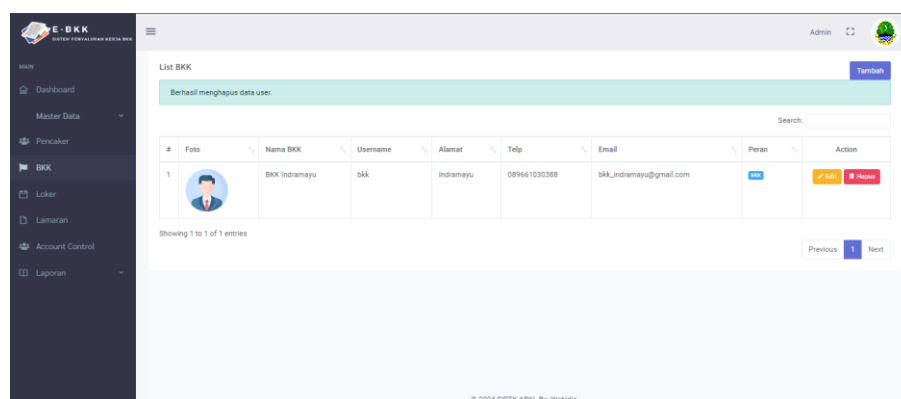
Lampiran 11 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Berhasil)



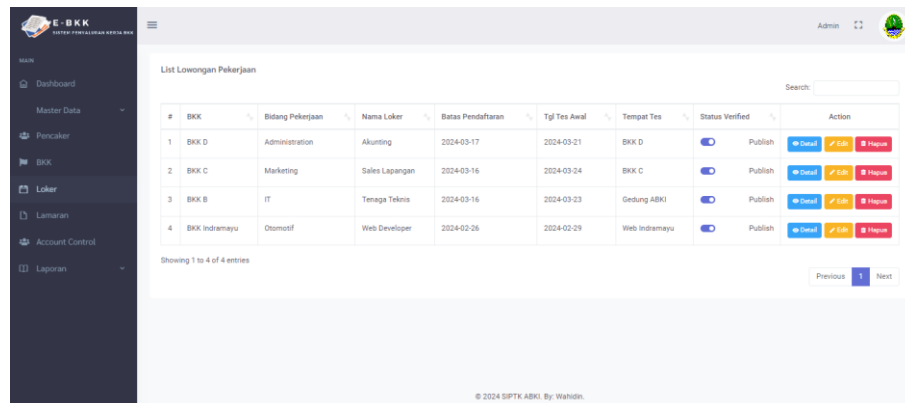
Lampiran 12 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Berhasil)



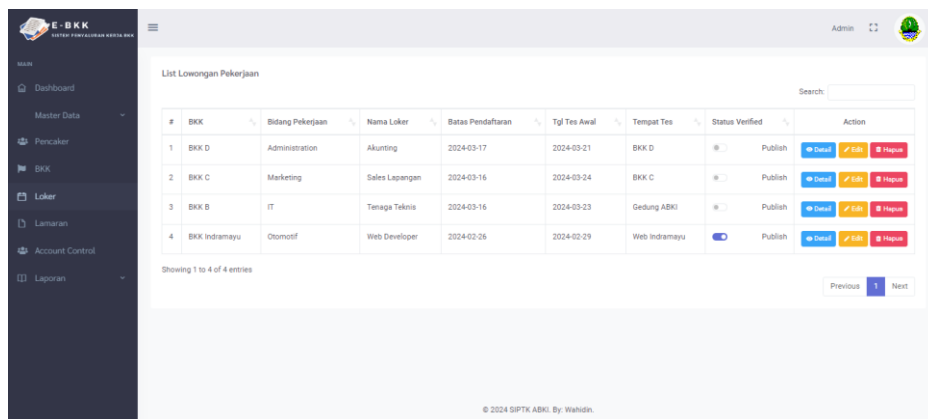
Lampiran 13 Gambar Kelas Uji Edit Data BKK (Gagal)



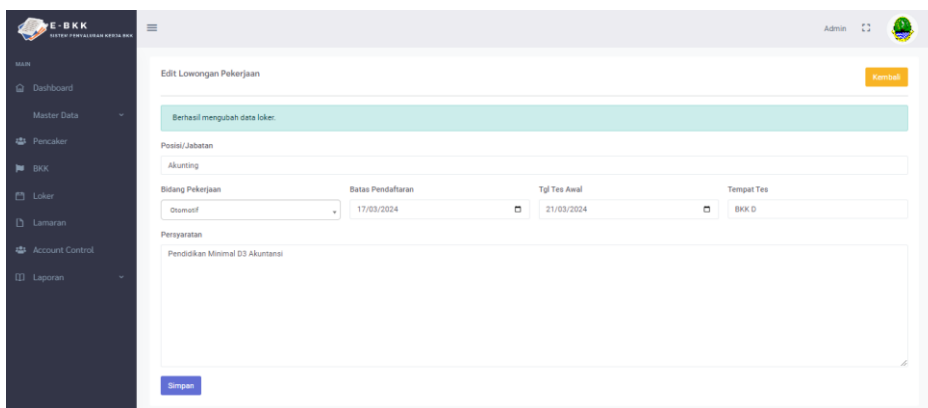
Lampiran 14 Gambar Kelas Uji Hapus Data BKK



Lampiran 15 Gambar Kelas Uji Verifikasi Data Loker (Publish)



Lampiran 16 Gambar Kelas Uji Verifikasi Data Loker (Tidak Publish)



Lampiran 17 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Berhasil)

E-BKK
SISTEM PENYALURAN KERJA BKK

Admin

Edit Lowongan Pekerjaan Kembali

Berhasil mengubah data loker.

Posisi/Jabatan
Akuntan

Bidang Pekerjaan: Otomotif | Batas Pendaftaran: 17/03/2024 | Tgl Tes Awal: 21/03/2024 | Tempat Tes: Gedung ABK Lantai 2

Persyaratan
Pendidikan Minimal D3 Akuntansi

Simpan

Lampiran 18 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Berhasil)

E-BKK
SISTEM PENYALURAN KERJA BKK

Admin

Edit Lowongan Pekerjaan Kembali

Terjadi Kesalahan!

- Bidang isian posisi wajib diisi.

Posisi/Jabatan
Akuntan

Bidang Pekerjaan: Otomotif | Batas Pendaftaran: 17/03/2024 | Tgl Tes Awal: 21/03/2024 | Tempat Tes: BKK D

Persyaratan
Pendidikan Minimal D3 Akuntansi

Simpan

Lampiran 19 Gambar Kelas Uji Edit Data Loker (Gagal)

E-BKK
SISTEM PENYALURAN KERJA BKK

Admin

List Lowongan Pekerjaan

Berhasil menghapus loker.

Search:

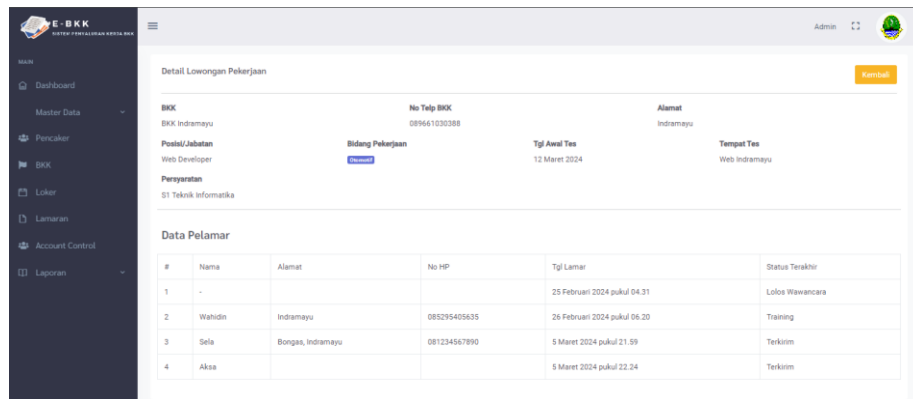
#	BKK	Bidang Pekerjaan	Nama Loker	Batas Pendaftaran	Tgl Tes Awal	Tempat Tes	Status Verified	Action
1	BKK C	Marketing	Sales Lapangan	2024-03-16	2024-03-24	BKK C	✓	Detail Edit Hapus
2	BKK B	IT	Tenaga Teknis	2024-03-16	2024-03-23	Gedung ABK	✓	Detail Edit Hapus
3	BKK Indramayu	Otomotif	Web Developer	2024-02-26	2024-02-29	Web Indramayu	✓	Detail Edit Hapus

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

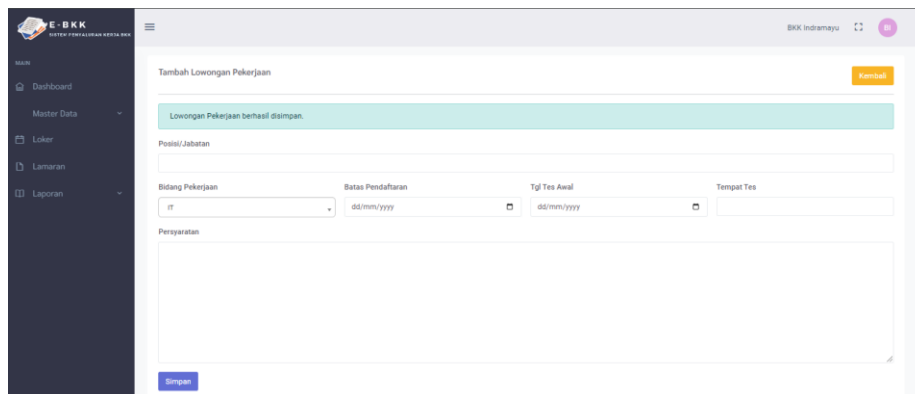
© 2024 SIPITK ABK. By: Wahidin.

Lampiran 20 Gambar Kelas Uji Hapus Data Loker

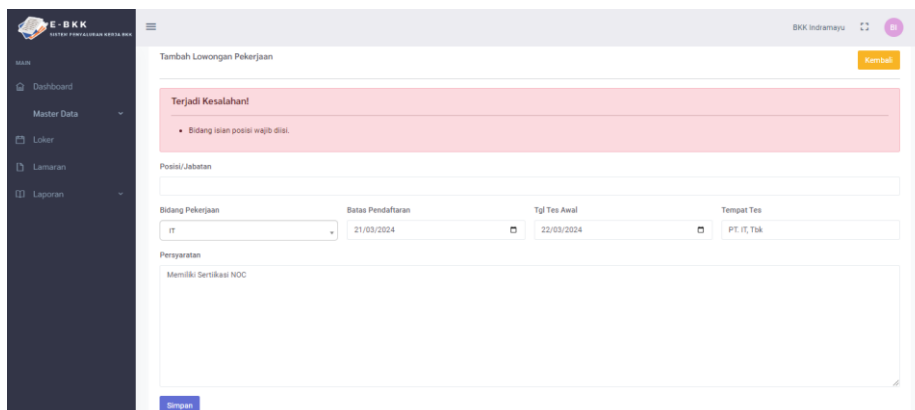


#	Nama	Alamat	No HP	Tgl Lamar	Status Terakhir
1	-			25 Februari 2024 pukul 04.31	Lolos Wawancara
2	Wahdin	Indramayu	085295405635	26 Februari 2024 pukul 06.20	Training
3	Sela	Bongas, Indramayu	081234567890	5 Maret 2024 pukul 21.59	Terkirim
4	Akss			5 Maret 2024 pukul 22.24	Terkirim

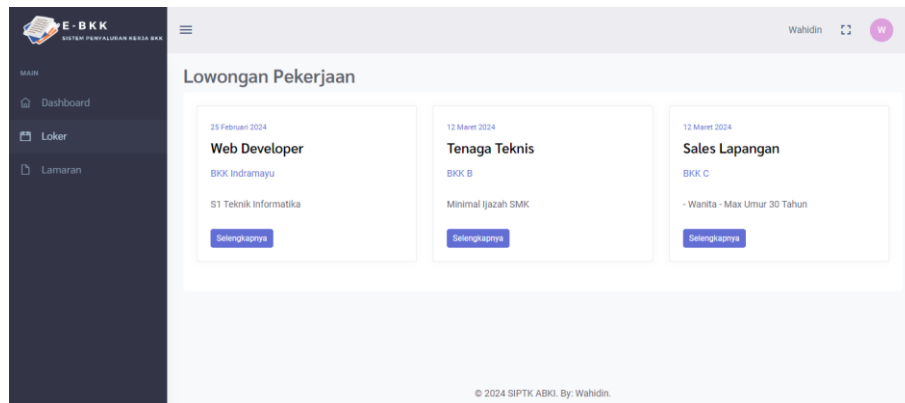
Lampiran 21 Gambar Kelas Uji Detail Data Loker



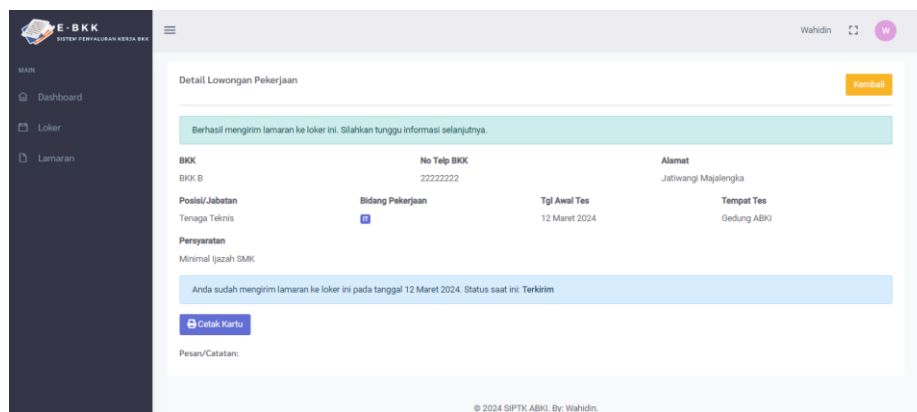
Lampiran 22 Gambar Kelas Uji Tambah Data Loker (Berhasil)



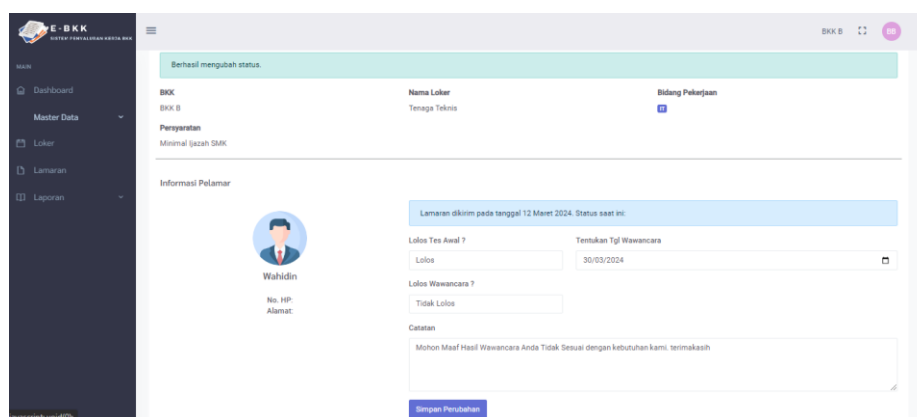
Lampiran 23 Gambar Kelas Uji Tambah Data Loker (Gagal)



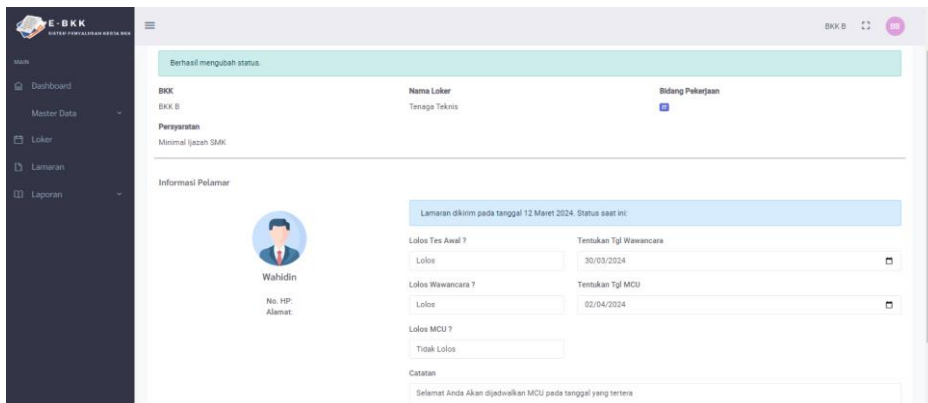
Lampiran 24 Gambar Kelas Uji Lihat Loker



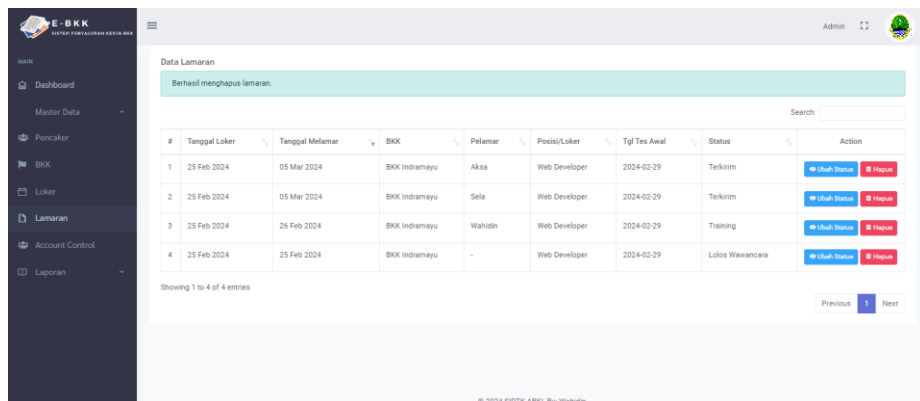
Lampiran 25 Gambar Kelas Uji Apply Loker



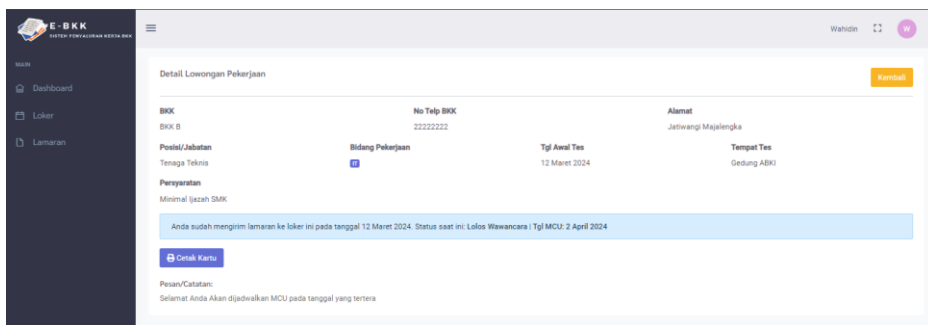
Lampiran 26 Gambar Kelas Uji Ubah Status Lamaran (Tidak Lolos)



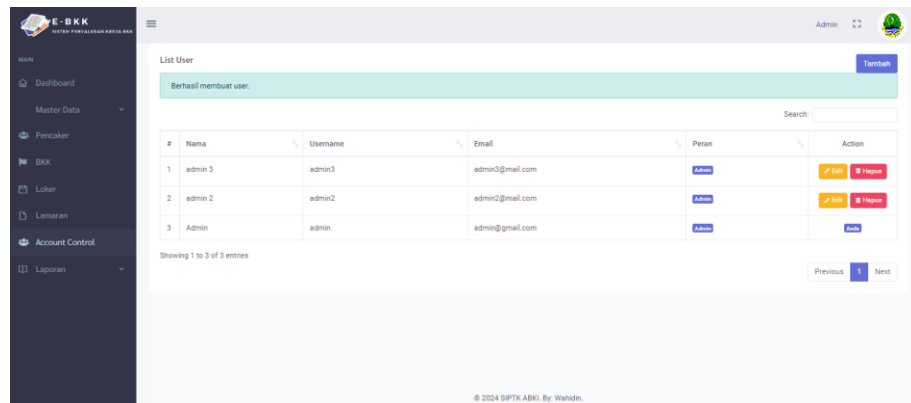
Lampiran 27 Gambar Kelas Uji Ubah Status Lamaran (Lolos)



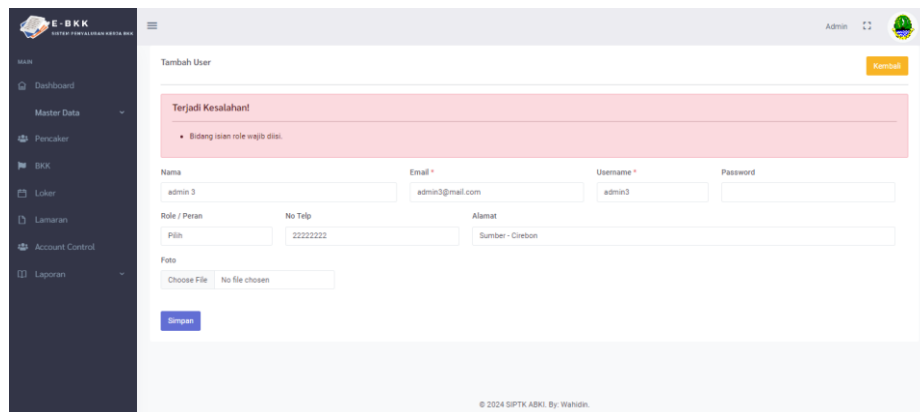
Lampiran 28 Gambar Kelas Uji Hapus Data Lamaran



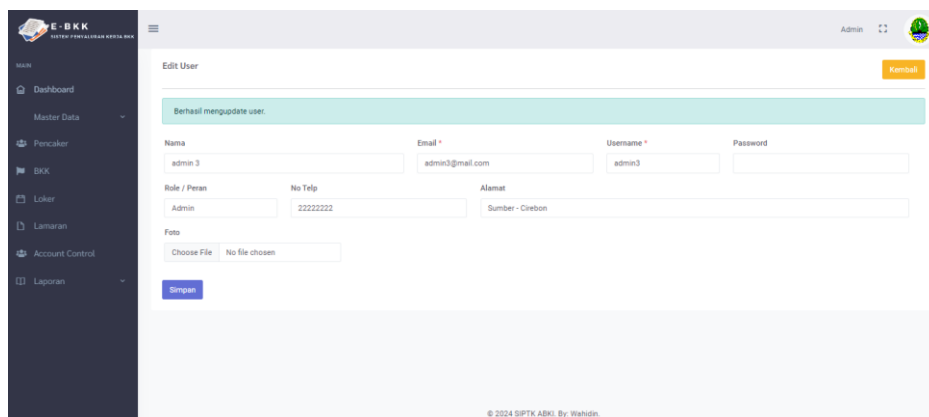
Lampiran 29 Gambar Kelas Uji Lihat Status Lamaran



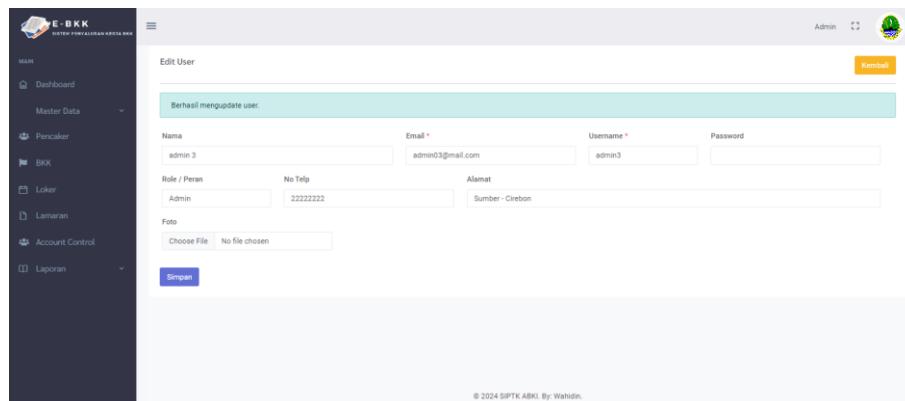
Lampiran 30 Gambar Kelas Uji Tambah Data User (Berhasil)



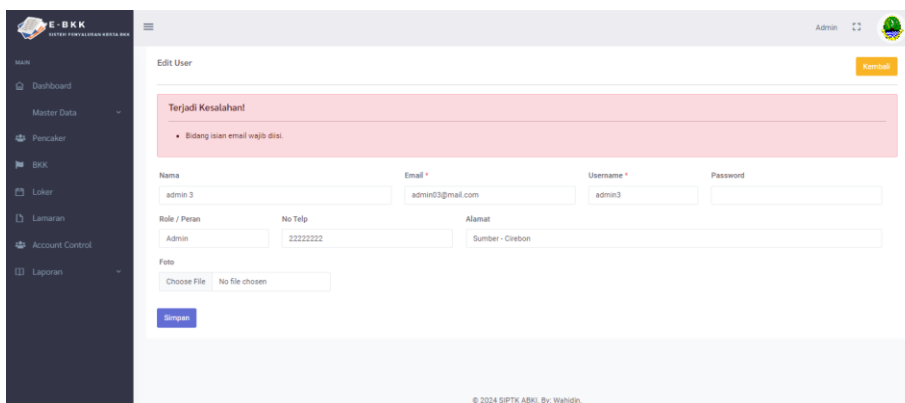
Lampiran 31 Gambar Kelas Uji Tambah Data User (Gagal)



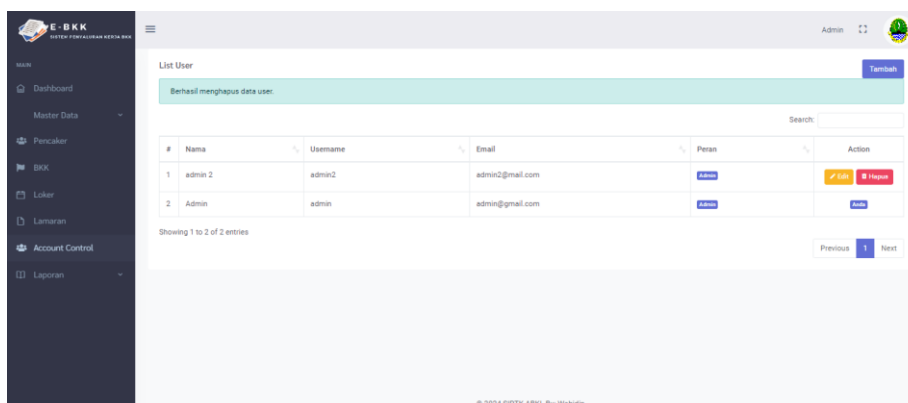
Lampiran 32 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Berhasil)



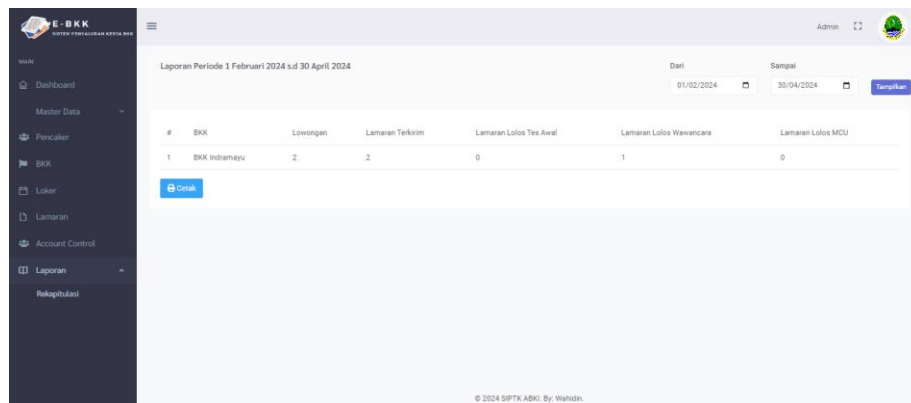
Lampiran 33 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Berhasil)



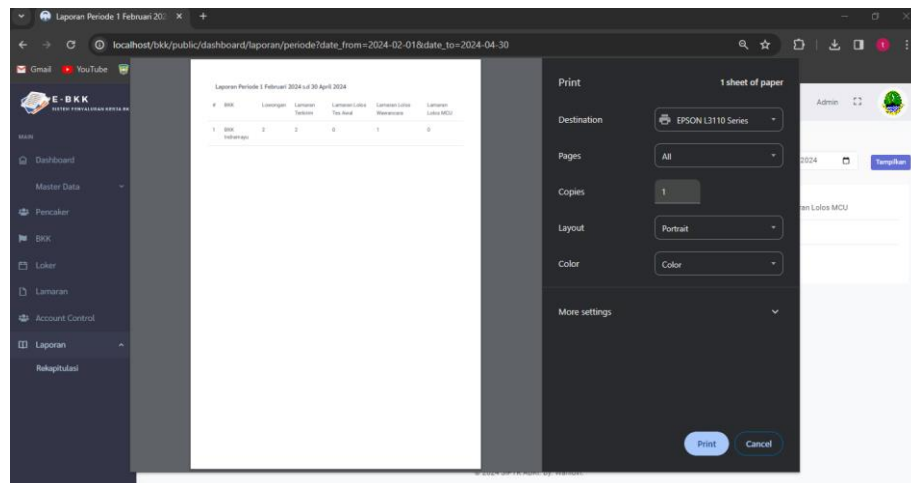
Lampiran 34 Gambar Kelas Uji Edit Data User (Gagal)



Lampiran 35 Gambar Kelas Uji Hapus Data User



Lampiran 36 Gambar Kelas Uji Cetak Laporan



Lampiran 37 Gambar Print Laporan