

**APLIKASI SISTEM INFORMASI LOWONGAN PEKERJAAN
BERBASIS ANDROID DAN WEB MONITORING
(Penelitian dilakukan di Kab. Karawang)**

¹Baenil Huda

²Saepul Apriyanto

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer, UBP Karawang

Jl. HS.Ronggo Waluyo, RT.014/RW.009, Puseurjaya, Telukjambe Timur,

Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361

[¹baenil88@ubpkarawang.ac.id](mailto:baenil88@ubpkarawang.ac.id)

[²saepulapriyanto@ubpkarawang.ac.id](mailto:saepulapriyanto@ubpkarawang.ac.id)

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah untuk (a) memberikan informasi lowongan pekerjaan secara real time. (b) mengetahui informasi lowongan pekerjaan secara cepat dan akurat. (c) mengirimkan cv pelamar dengan efektif dan efisien. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yaitu dengan metode studi kasus dan metode pengembangan sistem yaitu dengan model waterfall. Kemudian dilengkapi perangkat Android yang akan digunakan dalam penginputan data informasi lowongan pekerjaan ataupun data informasi pelamar dan Web Monitoring sebagai penyedia informasi data terpusat yang ada di dinas sosial tenaga kerja. Dari hasil penelitian ini diharapkan mendapat informasi lowongan pekerjaan dan data pelamar yang valid sesuai dengan informasi sebenarnya. Serta tidak adanya penyalahgunaan dan manipulasi data. Khususnya informasi dari lowongan pekerjaan yang ada di kabupaten karawang.

Kata Kunci : Lowongan pekerjaan, real time, perangkat Android, Web Monitoring.

1. Pendahuluan

.

1.1 Latar Belakang

Masalah lowongan pekerjaan merupakan masalah serius yang bukan saja dihadapi oleh semua lapisan masyarakat di berbagai negara yang sedang berkembang maupun negara yang sudah maju. Karena banyak menyangkut segi kehidupan. Dalam perencanaan pembangunan disuatu negara perlu dituangkan dalam upaya meningkatkan kesejahteraan rakyat baik di daerah perkotaan maupun di daerah pedesaan.

Dalam mencari dan mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang cepat dan tepat, masyarakat dituntut untuk bisa mengakses informasi tersebut. Dan diperlukan suatu sistem yang mendukung proses dalam mencari informasi lowongan pekerjaan.

Oleh karena persoalan tersebut diatas yang didasari latar belakang yang juga sudah dijelaskan, Penelitian ini akan mencoba membangun sebuah aplikasi *mobile* yang menyediakan berbagai informasi *real time* menggunakan perangkat *Android* untuk mempermudah dalam menginput data dan mengakses informasi yang sudah di sediakan oleh suatu web sebagai monitoring yang menyediakan informasi tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Dari uraian diatas, dengan maksud agar pembahasan dan penyusunannya dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesimpangsiuran, maka penelitian ini membatasi masalah pada Aplikasi Sistem Informasi Lowongan

Pekerjaan Berbasis Android Dan Web Monitoring Kabupaten Karawang.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut **HengkyW.Pramana** Aplikasi merupakan suatu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia.

Menurut **Jogiyanto** aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

2.2 Pengertian Penduduk

Menurut Schrode dan Voich (Schrode, 1994), Sistem adalah “*whole compounded of several parts*” (suatu kesatuan yang tersusun dari sejumlah elemen). Sedangkan menurut Elias M. Awad (Elias, 1979) bahwa sistem adalah “*an organized functioning relationship among units or components*” (hubungan fungsional yang terorganisasi/teratur, yang berlangsung di antara bagian-bagian atau elemen-elemen).

Jadi menurut Hartono B (Hartono, 2013:9). bahwa sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen, yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya, menjadi suatu kesatuan.

Informasi pada dasarnya adalah sehimpunan data yang telah diolah menjadi sesuatu yang memiliki arti dan kegunaan lebih luas. Lippeveld, Sauerbon, dan Bodart (2000) mendefinisikan informasi sebagai “*a meaningful collection of facts or data*” (sehimpunan fakta atau data yang memiliki makna). Sedangkan Gordon B.Davis (1994) memberikan definisi informasi sebagai berikut.

Information is data that has been processed into a form that is meaningful

to the recipient and is of real or perceived value in current or prospective decision. (informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang). (Hartono B., 2013:15).

Jadi, sistem informasi ialah suatu himpunan dari elemen-elemen data, yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi-fungsinya, menjadi suatu kesatuan yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang.

2.3 Pengertian Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dimodifikasi untuk perangkat bergerak (*mobile device*) yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi-aplikasi utama. Awalnya, Android dikembangkan oleh Android inc. perusahaan ini kemudian dibeli oleh Google pada tahun 2005. Sistem operasi Android kemudian diluncurkan bersamaan dengan dibentuknya organisasi Operasi Handset Alliance tahun 2007. Selain Google, beberapa nama-nama besar juga ikut serta dalam Open Handset Alliance, Antara lain Motorola, Samsung, LG, Ericsson, T-Mobile, Vodafone, Tpshiba, dan Intel.



Gambar : Model Aplikasi Android

2.4 Pengertian Web

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Web terdiri dari page atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas,

dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web (Gregorius, 2000:30).

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian 3.1. Tujuan Penelitian

- memberikan informasi lowongan pekerjaan secara real time.
- mengetahui informasi lowongan pekerjaan secara cepat dan akurat.
- mengirimkan cv pelamar dengan efektif dan efisien

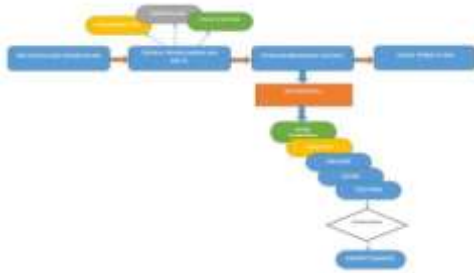
3.2. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya adalah:

- a. Untuk mengetahui kebutuhan lapangan pekerjaan yang tersebar diberbagai bidang usaha.
- b. Untuk mengetahui data dari pelamar kerja baik yang diterima maupun yang ditolak oleh perusahaan.

4. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini disusun berdasarkan hasil dari analisis terhadap model penelitian yang akan digunakan, hasil dari pada pemilihan pengembangan sistem maka digunakan model Waterfall, berikut merupakan flowgraf metodologi penelitian ini:



Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian

4.1. Metode Pengumpulan Data Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode yang digunakan yaitu metode studi kasus. Gempur Santoso (2005:30) mengatakan bahwa studi kasus adalah penelitian yang pada umumnya bertujuan untuk mempelajari secara

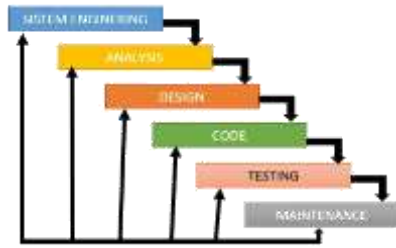
mendalam terhadap suatu individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat tertentu. Tentang latar belakang, keadaan sekarang, atau interaksi yang terjadi.

Deskriptif Kualitatif (Nana Sudjana : 203) adalah penelitian yang data-datanya berupa kata-kata (bukan angka-angka, yang berasal dari wawancara, catatan laporan, dokumen dll) atau penelitian yang di dalamnya mengutamakan untuk pendiskripsian secara analisis sesuatu peristiwa atau proses sebagaimana adanya dalam lingkungan yang alami untuk memperoleh makna yang mendalam dari hakekat proses tersebut

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tiga macam teknik pengumpulan data, yaitu: Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

4.2. Metode Pengembangan Sistem Informasi

Metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah Model Waterfall. Waterfall adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan system pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Alasan peneliti menggunakan metode waterfall karena pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini juga ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit dan benar di awal project, maka waterfall dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah. Walaupun tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Beberapa tahap-tahap metode waterfall, yaitu: seperti gambar di bawah ini.



Gambar : Metode Waterfall

Secara detail penjelasan gambar, yaitu:

1. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
2. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisa segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
3. *Design*, merupakan tahapan penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).
4. *Coding*, merupakan tahapan penerjemah data yang dirancang ke dalam Bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, merupakan tahapan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.
6. *Maintenance*, merupakan tahapan penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*.

5. Hasil dan Luaran

5.1. Hasil Wawancara

Berdasarkan data hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah yang ditemui Antara lain:

1. Para pelamar kerja diharuskan datang ke disnaker dimana info lowongan pekerjaan ditempel di papan pengumuman dan mading.
2. Pada saat pengumuman harus juga datang langsung ke disnaker untuk melihat hasilnya diterima atau tidak

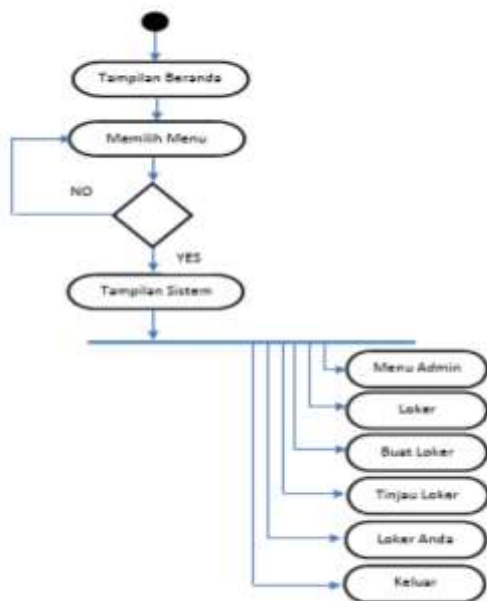
3. Harus menyiapkan berkas lamaran kerja dan mengirimkannya melalui kantor pos atau jasa antar
4. Pembuatan jadwal interview yang tidak terotomasi sehingga harus memilah berkas pada saat interview pelamar kerja
5. Harus memilih media untuk mengiklankan kebutuhan pegawai dengan cepat dan tepat

5.2. Hasil Perancangan Sistem

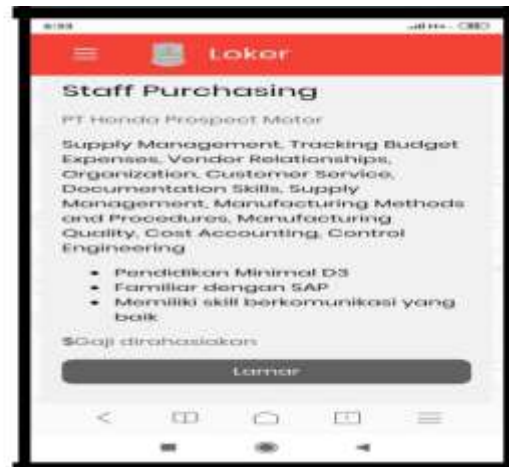
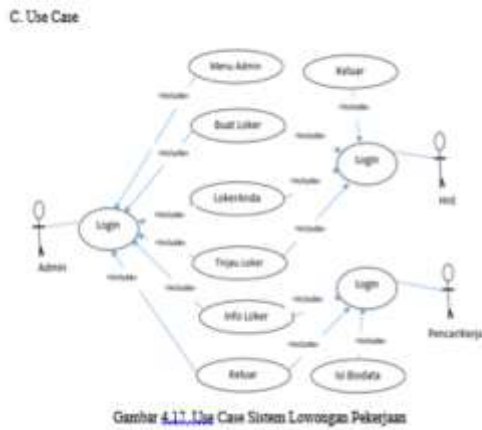
Tabel 4.4 Identifikasi Aktor

Aktor	Tipe Aktor	Aktifitas Aktor
HRD Perusahaan	Primary Business Actor	Orang yang berinteraksi langsung dengan sistem untuk menginput data lowongan pekerjaan
Admin	Primary System Actor	Mengelola website sebagai sistem baru yang bisa diakses oleh pencari kerja.
Pencari Kerja	External Receiving Actor	Menerima informasi lowongan pekerjaan

B. Diagram Activity



Gambar 4.16. Activity Diagram Sistem Lowongan Pekerjaan.



5.3 Hasil Perancangan Layer Antarmuka

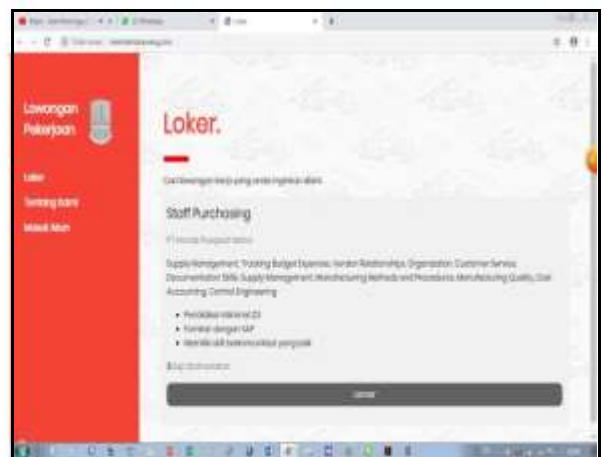
5.3.1 User Interface untuk Android

Gambar 4.21 menu loker pada android

5.3.2 User Interface untuk Web



Gambar 4.19 menu pada android



Gambar 4.22 beranda



Gambar 4.20 menu login pada android

Gambar 4.24 user akun

4.4

Analisis Kebutuhan Sistem

4.4.1 Konfigurasi Hardware

- a. Hardware pendukung Android
 1. Komputer Prosesor i3
 2. RAM 8 GB
 3. Hardisk 500 GB
 4. Hp Android Xiomi
- b. Hardware pendukung Website
 1. Komputer Prosesor i3
 2. RAM 8 GB
 3. Hardisk 500 GB

4.4.2 Konfigurasi Software

- a. kebutuhan software Android
 1. Windows 10
 2. Eclipse IDE
 3. Android SDK
 4. Emulator Android
- b. kebutuhan software Website
 1. Windows 10
 2. Notepad++/Sublime Text 3
 3. Codeigniter 3.1
 4. Xampp
 5. HeidiSQL

6. Kesimpulan Dan Saran

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan menunjukkan bahwa dalam proses informasi lowongan pekerjaan harus menggunakan sistem berbasis website serta menggunakan perangkat pendukung yang berbasis Android guna kecepatan dan keakuratan data yang diproses.

6.2 Saran

Penerapan sistem informasi diharapkan dapat digunakan dengan baik sesuai dengan keperluan dalam proses pencarian lowongan pekerjaan di segala bidang organisasi yang ada di kabupaten karawang.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Abdul K., From Zero to A Pro - Pemograman Aplikasi Android. CV.Andi Offset. Yogyakarta 2013.
- [2] Budi R., Mudah Belajar PHP Teknik Penggunaan Fitur-Fitur Baru dalam PHP 5. Informatika Bandung 2015.
- [3] Dr.Eng.Sianipar R.H., PHP & MySQL Langkag Demi Langkah. CV.Andi Offset. Yogyakarta 2015.
- [4] Zamrony P. J., Panduan Lengkap Pemograman Android. CV.Andi Offset. Yogyakarta 2016.
- [5] Pressman, Roger S. (2001). *Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition*. New York: Mc Graw Hill Higer Education.
- [6] Margono S. Drs. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. PT. Rineka Cipta, Jakarta
- [7] SISTEM INFORMASI LOWONGAN
KERJABERBASISWEB
Maryanah Safitri¹, Aldhila Novianti², Astrid Noviriandini³ 1)Teknik Informatika Jurnal PILAR Nusa Mandiri Vol. 14, No. 1 Maret 2018 STMIK Nusa Mandiri Jakarta <http://www.nusamandiri.ac.id> maryanahsafitri@gmail.com
2)Manajemen Informatika P-ISSN: 1978-1946 | E-ISSN: 2527-6514 | *SistemInformasiLowongan...*
AMIKBSITangerang
<http://www.bsi.ac.id>
aldhilanovianti1@gmail.com 3) Ilmu Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta <http://www.nusamandiri.ac.id> astridnovi81@gmail.com.
- [8] JURNAL SAINS DAN INFORMATIKA Research of Science and Informatic V3.I2 (118-125)Copyright@2017 by Kopertis Wilayah X 118 E-ISSN : 2502-096X P-ISSN :2459-9549
- PERANCANGANAPLIKASI
MEDIAINFORMASI
LOWONGAN KERJA PERUSAHAAN BAGI PENCARI

KERJA BERBASIS WEB Efmi
Maiyana Managemen Informatika,
AMIK Boekittinggi, Jln By Pass
Simpang Taluak,
Bukittinggi efmi_maiyana@yahoo.com
Submitted: 24-11-2017,
Reviewed: 28-11- 2017, Accepted
28-11-2017
<http://doi.org/10.22216/jsi.v3i2.289>

- [9] Jurnal Pengembangan Teknologi
Informasi dan Ilmu Komputer e-
ISSN: 2548-964X Vol. 2, No. 1,
Januari 2018, hlm. 168-174 [http://j-
ptiik.ub.ac.id](http://j-ptiik.ub.ac.id) Fakultas Ilmu
Komputer Universitas Brawijaya
Pembangunan Aplikasi Penyedia
Informasi Lowongan Pekerjaan
Menggunakan Youtube API Pada
Smartphone Android Ervin Winardo
Toepak, Issa Arwani, Tri Afirianto
Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Brawijaya Email:
ervinwinardo@gmail.com, [issa.arwa
ni@ub.ac.id](mailto:issa.arwani@ub.ac.id), tri.afirianto@ub.ac.id.

- [10] Jurnal Ilmiah Informatika Volume 2 No.
1 / Juni 2017 PERANCANGAN
LOWONGAN KERJA ONLINE
BERBASIS WEB PADA PT ANH
Akhsani Taqwiym 1), Novan
Wijaya 2) 1Komputerisasi
Akuntansi, STMIK GI MDP email:
akhsani.taqwiym@mdp.ac.id 2
Manajemen Informatika, AMIK
MDP email:
novan.wijaya@mdp.ac.id.

- [11] Vol. 6 No. 1 April 2018 Jurnal
TEKNOIF ISSN: 2338-2724 e-
ISSN: 2598-9197 DOI
10.21063/JTIF.2018.V6.1.48-54 48
© 2018 ITP Press. All rights
reserved. PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI
PENCARIAN LOWONGAN
PEKERJAAN Dede Wira Trise
Putra1), Jendra Jonika Putra2)
1Dosen Teknik Informatika

Teknologi Padang Email:
dedewtp339@yahoo.com

- [12] Jurnal Cendikia Vol. XVI Cendikia
2018 P-ISSN:0216-9436 Bandar
Lampung, Oktober 2018 E-
ISSN:2622-6782 135

**RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI
LOWONGAN PEKERJAAN
BERBASIS WEB** **Beti
Susilawati**1 AMIK Dian Cipta
Cendikia Bandar Lampung Jl.
Cut Nyak Dien No. 65 Palapa
Durian Payung, Bandar
Lampung Telp (0721) 783788 E-
Mail :beti@dcc.ac.id

- [13] Jurnal Sistem Informasi, Vol. 8 No.
2, September 2013: 139 – 148 Sistem
Informasi Lowongan dan Lamaran
Pekerjaan Berbasis Web
Menggunakan ASP.NET Swarry
Chalatra Prameswara, Meliana
Christianti J. Jurusan S1 Teknik
Informatika Fakultas Teknologi
Informasi, Universitas Kristen
Maranatha Jl. Prof. Drg. Suria
Sumantri No. 65 Bandung 40164
email: swarry.chalatra@gmail.com,
meliana.christianti@it.maranatha.edu

Baenil Huda, Saepul Apriyanto

Vol 4 No 1

ISSN : 2541-6995

E ISSN : 2580-5517

2Mahasiswa Teknik Informatika
Fakultas Teknologi industri, Institut