JURNAL

SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA PADA SMKN 1 UDANAWU

System information jobs on SMKN 1 Udanawu



OLEH:

MOH. KHOIRONI

NPM: 12.1.03.03.0315

Dibimbing oleh:

- 1. ARDI SANJAYA, M.Kom
- 2. ERNA DANIATI, M.Kom

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA UN PGRI KEDIRI 2017





ArtikelSkripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap

: Moh. Khoironi

NPM

: 12.1.03.03.0315

Telepun/HP

: 081 231 622 385

Alamat Surel (Email)

: khoironi817@gmail.com

Judul Artikel

: Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada SMKN 1 Udanawu

Fakultas – Program Studi

: Teknik - Sistem Informasi

Nama Perguruan Tinggi

: Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat Perguruan Tinggi

: JL. KH. Achmad Dahlan No.76 Tel.: (0354) 771576,

771503, 77145 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

 a. Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.

b. Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini atau ada tuntutan daripihak lain saya bersedia bertanggungjawab dan diproses dengan ketentuan yang berlaku..

Mengetahui		Kediri, 28 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
		Jaj .
ARDI SANJAYA, M.Kom NIDN. 0706118101	ERNA DANIATI, M.Kom NIDN. 0723058501	MOH. KHOIRONI 12.1.03.03.0315

Moh. Khoironi | 12.1.03.03.0315 Tehnik – Sistem Informasi simki.unpkediri.ac.id

||1||



SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA PADA SMKN 1 UDANAWU

Moh. Khoironi
12.1.03.03.0315
Fakultas Tehnik – Sistem Informasi
khoironi817@gmail.com
Ardi Sanjaya, M.Kom dan Erna Daniati.M.Kom
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Moh. Khoironi: Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada SMKN 1 Udanawu (Studi Kasus: SMKN 1 Udanawu), Skripsi, Sistem Informasi, Fakultas Teknik Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.

Pembuatan program atau sistem informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu yang dialokasikan di SMKN 1 Udanawu Selemanan ini dirancang untuk memberikan informasi lowongan kerja kepada siswa dan alumni SMKN 1 Udanawu yang di kelola oleh BKK SMKN 1 Udanawu.

Dengan harapan sistem ini dapat membantu dan mempermudah siswa dan alumni untuk mendapatkan informasi lowongan kerja dari perusahaan yang telah bekerja sama dengan SMKN 1 Udanawu. Dan dengan harapan sistem ini juga dapat mempermudah perusahaan untuk memberikan informasi kepada siswa dan alumni. Sehingga di harapkan semua siswa dan alumni SMKN 1 Udanawu bisa mendapat pekerjaan sesuai bidang keahlian masing-masing.

Sistem informasi ini berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya, sistem ini dirancang agar mudah digunakan oleh pihak sekolah, perusahan, siswa dan alumni dalam segi interface maupun cara penggunaannya, sehingga tidak menimbulkan kesulitan bagi user untuk mencari informasi dan bagi admin maupun perusahaan untuk menyampaikan informasi.

Kesimpulan terhadap sistem informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu di SMKN 1 Udanawu adalah: sistem informasi lowongan kerja menggunakan data siswa dan data perusahaan. Sistem ini dapat digunakan oleh BKK SMKN 1 Udanawu dan perusahaan dalam proses penyampaian informasi lowongan kerja dengan mudah dan cepat karena sistem ini mempunyai tampilan yang mudah di pahami dan membutuhkan waktu singkat dalam proses penyampaian informasi.

Kata kunci: Sistem Informasi Lowongan Kerja, PHP, MySQL.



I. Latar Belakang

Perkembangan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sekarang semakin pesat dan terus berkembang. Perkembangan tersebut tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi yang perkembangannya semakin pesat. Banyak sekali media – media teknologi yang digunakan untuk dunia SMK. Dengan berkembangnya SMK maka standarisasi lowongan pekerjaan semakin tinggi. Banyak proses dan tahap yang harus dihadapi dan ditempuh oleh pihak SMK untuk memberikan informasi lowongan kerja.

semakin banyaknya Salain itu **SMK** lulusan dan meningkatnya jalinan hubungan kerjasama dengan perusahaan atau penyedia lowongan kerja maka diperlukan sistem yang dapat memper mudah dalam informasi mengelola lowongan pekerjaan. Selama ini belum ada fasilitas efektif yang secara memudahkan antara pihak **SMK** dengan penyedia lowongan pekerjaan. Saat ini, apabila penyedia lowongan kerja ingin menyampaikan informasi lowongan kerja. Caranya adalah dengan mengirimkan informasi ke SMK dalam bentuk surat atau e-mail terkadang pihak dan perusahaan

datang langsung ke lokasi (sekolah). Operator memasang lowongan pekerjaan yang masuk dengan cara memasang lowongan tersebut dipapan informasi atau mading dan melalui facebook (di share melalui group yang di buat di media sosial seperti facebook). sehingga hanya yang telah bergabung dengan account facebook saja yang dapat melihat informasi tersebut.

Sehingga menyebabkan informasi yang ada tidak tersampaikan kepada siswa - siswi dan alumni. Selain itu, bagi penyedia lowongan kerja merasa kurang praktis apabila harus menyampaikan informasi melalui email atau surat. Selain itu, bagi pihak marketing sendiri membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memproses informasi tersebut. Serta peluang surat hilang atau terselip sangat besar.

Melihat kesulitan perusahaan atau penyedia lowongan kerja tersebut penulis mencoba membuatkan sistem informasi lowongan kerja berbasis web di SMK N 1 Udanawu diharapkan perusahaan dan penyedia lowongan pekerjaan lebih mudah dalam menyampaikan informasi lowongan pekerjaan pada siswa - siswi dan alumni karena nantinya sistem



informasi tersebut berisi informasi — informasi mengenai lowongan pekerjaan yang biasa mempercepat dalam proses penyampaiaan lowongan pekerjaan.

Sistem dengan judul "Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada SMK N 1 Udanawu" diharapkan dapat mengatasi masalah Perusahaan dan SMK dalam menyampaikan informasi lowongan pekerjaan.

Dengan ini tujuan untuk memudahkan Perusahaan dan pihak SMK dalam proses penyampaiaan informasi.

II. Metode

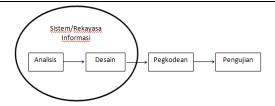
A. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi, yaitu merupakan proses pengembangan atau pengubahan suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan modelmodel metodologi dan yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian adalah model **SDLC** (System Development Life Cycle) waterfall

(A.S Rosa dan M. Shalahudin, 2011).

Model SDLC waterfall sering disebut model sekuensial juga linear. Model SDLC waterfall menyediakan alur pendekatan hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis. desain. pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Model waterfall atau sering juga disebut model air terjun sangat cocok digunakan untuk kebutuhan pengguna yang sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan sistem perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan di setiap tahap pengembangan dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan sehingga tidak terjadi tumpang tindih pada pelaksanaan tahapantahapan yang harus dikerjakan. Berikut adalah gambar model SDLC waterfall:





Gambar 4.1 Model Pengebangan Sistem Waterfall

Berdasarkan gambar 4.1 di atas dapat dijelaskan alur dari model waterfall yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berikut:

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan sistem informasi lowongan kerja ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Analisis yang di lakukan adalah dengan mengumpulkan data dan penetapan kebutuhan semua elemen sistem dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Wawancara yaitu melakukan tanya jawab dengan seseorang untuk mendapatkan keterangan atau pendapatnya mengenai layanan sistem informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu.
- b. Pengamatan yaitumelakukan pengamatan

- langsung kepada pembuat keputusan berhubungan dengan perancangan dan membuat sistem yang sedang berjalan.
- c. Studi pustaka yaitu mempelajari dan memahami landasan teori yang terkait dengan Layanan Sistem Informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu.

2. Desain (Design)

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah fokus pada desain yang pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak. representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean dalam pembuatan sistem informasi administrasi pengkodean. ini Tahap mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan juga perlu didokumentasikan. Tahap perancangan konseptual adalah perancangan yang menjelaskan tentang Context Diagram dan



Data Flow Diagram (DFD).

Perancangan fisik yaitu berisi
user interface sistem,
perancangan tabel dan
relasinya sehingga membentuk
sistem yang sesuai kebutuhan
sistem aplikasi.

Membuat desain sistem informasi lowongan kerja pada 1 Udanawu **SMKN** dengan Diagram contexct, DFD dan relasi Dengan kriteria tabel. dalam perencanaan adalah sebagai berikut:

- a. Membuat *Diagram Context* dan DFD dengan Power
 Desainer.
- b. Hasil dari Chek model dengan
 Power Desainer dengan 0 Error
 dan 0 warning.
- Membuat relasi antar tabel yang akan digunakan dalam program.
- 3. *Coding*

(pengkodean/implementasi)

Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan Apache, PHP dan MySQL. Hasil dari tahap ini adalah program komputer

sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian (Testing)

Pengujian dilakukan pada perangkat lunak dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dari segi lojik dan fungsional untuk menemukan kesalahankesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan. Pengujian adalah suatu set aktivitas yang direncanakan dan sistematis untuk menguji dan mengevaluasi kebenaran yang diinginkan. Pengujian fokus pada perangkat lunak darisegi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran dihasilkan yang dengan sesuai yang diharapkan.

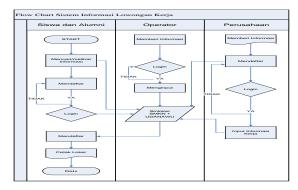
B. Perancangan FLOWCHART, DFD dan ERD

1. Flowchart Dokumen

Berikut ini merupakan rancangan *flowchart* dokumen dari



sistem informasi lowongan kerja yang akan dibuat:



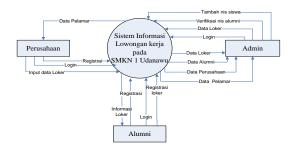
Gambar 4.2 Flowchart Dokumen

Berdasarkan gambar 4.2 diatas, gambar diatas menjelaskan tentang alur sistem buat siswa dan alumni, admin dan perusahaan.

2. DFD (Data Flow Diagram)

Berikut ini ada DFD dari sistem infromasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu.

a. Diagram Konteks



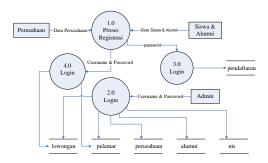
Gambar 4.3 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 4.3 diatas dijelaskan alur hubungan antara *user*, admin, perusahaan dan sistem informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu.

 Entitas siswa dan alumni dapat melakukan dan melihat sistem informasi, dan dapat melakukan registrasi agar bisa login dan melakukan pendaftaran lowongan kerja.

- 2. Sistem informasi memberikan *output* kepada *user* berupa hasil informasi.
- 3. Entitas perusahaan dapa melakukan dan melihat data pelamar dan mengirim informasi, sebelum itu perusahaan harus melakukan registrasi terlebih dahulu.
- Entitas admin dapat melakukan dan melihat semua data yang sudah ada di sistem.

b. DFD



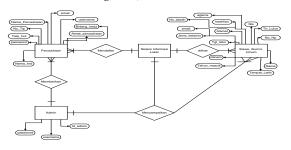
Gambar 4.4 DFD

Berdasarkan gambar 4.4 diatas dari DFD tersebut terdapat tiga proses yaitu registrasi, login siswa dan alumni, dan login admin dan perusahaan. Terdapat tiga



entitas yaitu *user* (siswa dan alumni), perusahaan, dan admin. Terdapat lima data *store* biodata alumni, siswa dan alumni, perusahaan, pelamar dan lowonga.

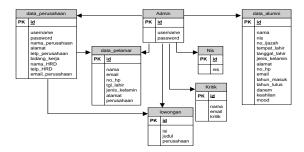
3. ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 4.5 *ERD* (Entity Relationship Diagram)

Berdasarkan gambar 4.5 diatas menjelaskan setiap tentang hubungan antar entitas. **Entitas** perusahaan mempunyai hubungan many to one dengan entitas sistem informasi. Entitas sistem informasi mempunyai hubungan one to many dengan entitas siswa dan alumni. perusahaan Entitas mempunyai hubungan many to one dengan admin. **Entitas** admin entitas mempunyai hubungan one to many dengan entitas siswa dan alumni.

4. Relasi (Relationship)



Gambar 4.6 Relasi (*Relationship*)

Berdasarkan gambar 4.6 diatas, relasi (relationship) menjelaskan mengenai hubungan dari tiap tabel yang digunakan di dalam sistem informasi lowongan kerja pada SMKN 1 Udanawu. Terdapat tujuh tabel yaitu, admin, siswa, nis, lowongan, kritik, data perusahaan, dan data pelamar.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Tampilan Input

 Menu Login Admin Dan Perusahanan



Gambar 5.1 Menu Login Admin Dan Perusahanan

Gambar 5.1 diatas adalah tampilan menu login admin dan perusahaan yang menampilkan from



login untuk admin utama dan admin perusahaan.

Menu Beranda Admin



Gambar 5.2 Menu Beranda Admin

Gambar 5.2 diatas adalah tampilan menu beranda yang menampilkan menu yang bisa di akses oleh admin dan perusahaan.

3. Menu Data Alumni



Gambar 5.3 Menu Data Alumni

Gambar 5.3 diatas adalah tampilan menu data alumni yang menampilkan data alumni yang sudah terdaftar di sistem informasi lowongan kerja.

B. Tampilan Output

1. Menu Beranda



Gambar 5.7 Tampilan Menu Beranda

Gambar 5.7 diatas adalah tampilan menu beranda yang menampilkan halaman awal web sistem informasi lowongan kerja dimana semua user dengan bebas untuk melihat isi website lowongan kerja untuk memperoleh informasi tentang lowongan kerja.

2. Menu Registrasi Alumni



Gambar 5.8 Menu Registrasi Alumni

Gambar 5.8 diatas adalah tampilan menu registrasi alumni yang menampilkan halaman untuk mendaftar agar alumni bisa login dan membuka menu pendaftaran lowongan kerja.



C. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya dan hasil pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan:

- Sistem informasi lowongan kerja diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memberikan layanan pemberian informasi lowongan kerja.
- 2. Dengan adanya Sistem informasi lowongan kerja ini diharapkan dapat mempermudah siswa dan alumni mencari pekerjan yang sesui dengan bidang keahliannya.
- 3. Pengimplementasian sistem informasi lowongan kerja ini diharapkan dapat mempermudah asisten atau pimpinan perusahaan, sehingga dengan hanya mengakses komputer siswa dan alumni akan mendapatkan informasi dengan cepat den tepat.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Andika. 2012. "Panduan Menguasai PHP & My SQL secara Otodidak" Jakarta : Media kita

- A.S Rosa dan Salahudin M, 2011.

 Modul Pemblajaran

 Rekayasa Perangkat Lunak

 (Terstruktur dan Berorientasi

 Objek), Modula, Bandung.
- Brady, M., dan Loonam, J., 2010.

 Exploring the use of entityrelationship diagramming as
 a technique to support
 grounded theory inquiry.

 Bradford: Emerald Group
 Publishing.
- Kusrini dan Andri Koniyo. 2007.

 Tuntinan Praktis Membangun

 System Informasi Akuntansi
 dengan Visual Basic &
 Microsoft SQL Server.

 Yogyakarta: Andi.
- Kustiyahningsih, Yeni. 2011.

 "Pemrograman Basis Data
 Berbasis Web Menggunakan
 PHP & MySQL". Jakarta:
 GrahaIlmu.
- K., Richard Juniar.2003. Perancangan

 Dan Pengembangan Situs

 Www.Sentrakarir.Com

 Dengan Menggunakan PHP

 Dan MySQL. Jurusan Teknik

 Elektro Fakultas Teknik

 Universitas Diponegoro

 Semarang.



Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2010.

Metode Penelitian Sistem

Informasi. Yogyakarta.

Purnama, Bambang Eka dan Paryani,
Herwin. 2012. Pembangunan
Website Lowongan Kerja
Kota Surakarta, IJCSS) 14 Indonesian Jurnal on
Computer Science Speed FTI UNSA Vol 9 No 3 ijcss.unsa.ac.id, ISSN 1979 9330.

Sutabri, Tata. 2012. Konsep Dasar Informasi. Yogyakarta: Andi.

Sutarman. 2012. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi
Aksara.

Aplikasi Web Bursa Kerja

Online Dengan Menggunakan

Bahasa Scripting Php Dan

Basis Data Mysql. Jurusan

Teknik Elektro - Fakultas

Teknik Universitas

Diponegoro Semarang.

Tosin, Rijanto, Flowchart untuk Siswa dan Mahasiswa, Cet. 2, Dinastindo, Jakarta, 1997, ISBN: 979-552-152-7

Wahana Komputer. 2010. "Membuat Aplikasi Client Server dengan *Visual* Basic 2008". Yogyakarta: Andi Offset.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha
Ilmu.