

Rancang Bangun Aplikasi Lowongan Kerja Medan Berbasis Android

Design and Build an Android-Based Medan Job Vacancy Application

Iqbal Fajar^{a,1}, Linda Wahyuni^{b,2}

^aMahasiswa Program Studi Informatika Universitas Potensi Utama

^bDosen Program Studi Informatika Universitas Potensi Utama

Universitas Potensi Utama, K.L. Yos Sudarso KM 6,5 No. 3A Tj. Mulia - Medan

iqbalfajar@gmail.com¹

ABSTRAK

Permasalahannya adalah belum adanya sistem yang memudahkan kandidat untuk mencari lowongan kerja di perusahaan tertentu, proses lamaran kerja lebih sering dilakukan secara manual dengan membawa langsung ke lokasi Anda. Di perusahaan tersebut, memasukkan calon karyawan dan mengolah datanya masih manual dan belum ada sistem yang memudahkan bagian SDM dalam menyeleksi karyawan dan merekrut karyawan untuk jasa percetakan iklan. prosesnya cukup lama, calon peminat pekerjaan bisa datang langsung ke kantor untuk menyerahkan surat lamaran setelah lamaran diproses oleh HRD dan diberitahukan oleh perusahaan, calon dipanggil untuk tes tulis tangan sebelum tes tertulis dilaksanakan diumumkan calon karyawan yang berhasil dapat dipanggil kerja cara manajemen rekrutmen ini sangat praktis, calon karyawan tidak memiliki alternatif lain untuk dapat bertanya dan tidak dapat memperoleh informasi yang lengkap kecuali ke perusahaan, yang sangat memberatkan calon karyawan jika calon karyawan berada di luar kota, masalah lain muncul ketika kandidat mengalami kesulitan dalam mengikuti test check lebih dari satu kali dan kandidat harus datang berkali-kali dari kandidat yang benar-benar potensial tetapi takut melamar karena malas melamar ke perusahaan. Untuk mengatasi permasalahan diatas, penulis telah merancang sistem lamaran kerja berbasis Android

Kata Kunci : Lowongan Kerja, Java, Mysql, Android Studio

ABSTRACT

The problem that occurs is that there is no system that makes it easier for applicants to find out job vacancies in a particular company, the job application process is more often done manually by taking them directly to the company's location, inputting prospective employees and processing data is still manual and there is no system that facilitate the personnel department in selecting employees and to recruit employees for print media advertising services so that the process is quite long and for applicants who are interested in job vacancies info can go directly to the office to submit a cover letter after the application letter is processed by HRD and announced by the company, the applicant called to do a written test manually ahead of time the written test is announced for applicants who pass can be called to work in this method of handling recruitment so practically the applicant does not get other alternatives to be able to ask questions and cannot get complete information except coming to the company this is very burdensome for prospective employees if prospective employees come from out of town other problems arise when applicants have problems in carrying out tests more than once and applicants have to come more than once as for some applicants who are actually potential but reluctant apply because lazy to apply to the company. To overcome the above problems, the authors designed a job application system based on Android

Keywords: Job Vacancy, Java, Mysql, Android Studio

Disubmit: 11 Juni 2023

Info Artikel :
Direview: 02 Juli 2023

Diterima : 12 Agustus 2023

Copyright © 2023 - Journal UPU. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia kerja, kunci utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang profesional terletak pada proses rekrutmen, seleksi, pelatihan dan pengembangan tenaga kerja yang berpotensi tinggi dan sesuai dengan harapan perusahaan. tidak mudah. Diperlukan strategi khusus dalam rekrutmen karyawan

untuk mendapatkan sumber daya manusia yang unggul. Peran ini sangat penting untuk keberhasilan setiap bisnis karena proses rekrutmen dapat menunjukkan kemajuan bisnis.

Untuk beberapa permasalahan, belum adanya sistem yang memudahkan kandidat dalam mencari informasi lowongan kerja yang ada pada perusahaan tertentu, seringkali proses lamaran kerja dilakukan secara manual. Cara pengiriman langsung ke lokasi perusahaan, pemasukan dan pengolahan data kandidat masih manual dan belum sistematis sehingga bagian SDM dapat dengan mudah menyaring karyawan dan merekrut karyawan untuk jasa periklanan. Prosesnya cukup panjang dan kandidat yang berminat pada pekerjaan tersebut dapat langsung datang ke kantor untuk menyerahkan surat lamaran setelah aplikasi diproses oleh HRD dan diterbitkan oleh perusahaan. , kemudian kandidat diwajibkan untuk lulus tes tertulis manual terlebih dahulu, tes tertulis diinformasikan kepada kandidat yang berhasil yang dapat dipanggil untuk bekerja dalam metode manajemen rekrutmen ini dengan cara ini sehingga kandidat praktis tidak memiliki alternatif lain untuk dapat mengajukan pertanyaan dan tidak bisa mendapatkan informasi yang lengkap kecuali pergi ke perusahaan, akan sangat berat bagi calon karyawan jika calon karyawan tersebut berasal dari daerah pinggiran, masalah lain muncul ketika calon kesulitan mengikuti tes berkali-kali dan calon harus datang berkali-kali beberapa kandidat potensial tapi takut melamar karena malas menyerahkan dokumen ke perusahaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Yusran et al., 2021) berjudul “Design and build a web based job recruitment system”. Oleh karena itu, untuk mendukung tujuan pemerintah di bidang ketenagakerjaan dan peran teknologi informasi, perlu dirancang dan dibangun wahana informasi untuk mempermudah akses masyarakat terhadap informasi ketenagakerjaan. Sistem informasi ini berbasis web, dengan fasilitas penyimpanan terpusat pada database server untuk menjamin integritas data [1].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Widiantoro, 2018) dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Pekerjaan Berbasis Kolaborasi”. Integrasi sistem yang dikembangkan dengan metode Software Development Life Cycle Waterfall berpotensi untuk membentuk prototype yang dapat diimplementasikan di berbagai institusi psikologi yang terlibat dalam psikotes. Sistem tersebut dapat mengatasi masalah mencari pekerjaan, mencari pekerjaan, mempersingkat waktu pencarian, sehingga para pihak dapat bekerja sama untuk saling menguntungkan.[4]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Eko et al., 2018) berjudul “Design and build electronic job application” berbasis android. Kedekatan dengan area tersebut juga sesuai dengan keahlian pencari kerja. Buat aplikasi berbasis Android dan gunakan pendekatan air terjun. Dengan adanya aplikasi yang dibangun oleh penulis, diharapkan dapat membantu perusahaan dalam memberikan informasi tentang pencari kerja yang berkualitas dan dapat mengundang mereka serta membantu para kandidat mencari pekerjaan di daerah dan sesuai dengan keahliannya. mata pelajaran mereka.[5]

2. METODE

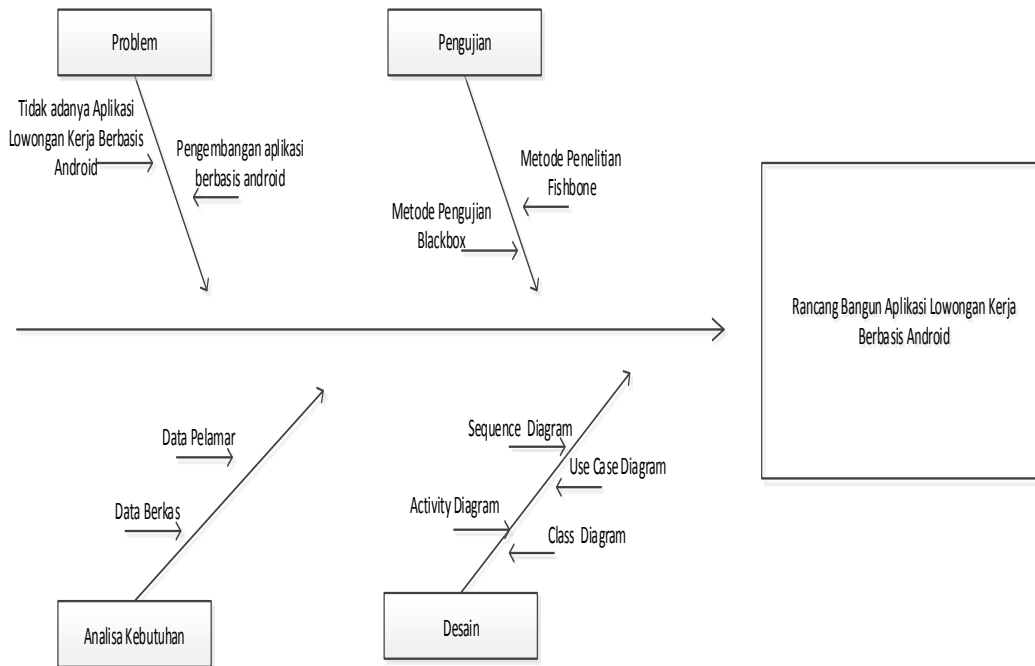
Metode yang digunakan penulis untuk merancang, menulis dan mengembangkan skripsi ini meliputi beberapa bagian yang berkaitan dan saling melengkapi yaitu:

A. Metode analisis dan desain

Metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penulisan tesis ini adalah metode analisis dan perancangan berorientasi objek (OOAD) dengan menggunakan notasi Unified Modelling Language (UML) yang meliputi flowchart, diagram, dan diagram. kasus penggunaan dan desain layar.

B. Sastra

Secara khusus, kajian pribadi yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan landasan teori yang terbaik dan benar dengan cara membaca, meneliti, dan meneliti membaca buku, artikel, dan topik pembahasan umum dan ilmiah, serta materi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang dihadapi penulis. mengembangkan. Penulis mencari berbagai sumber, baik secara fisik (secara langsung, mengunjungi perpustakaan, toko buku, meminjam buku dari teman/dosen, koleksi pribadi penulis) maupun virtual (melalui internet, forum diskusi, artikel pendukung penelitian). pencarian penulis, mendukung e-book, dan lainnya). Untuk menganalisis data di atas digunakan prosedur analisis yang disusun dengan langkah-langkah berupa diagram seperti gambar di bawah ini:



Gambar 1. Prosedur Perancangan Sistem

Pengembangan metode Herringbone terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: persyaratan (needs analysis), desain sistem (system design), penulisan kode, pengujian program, pemeliharaan sistem

a) Masalah

Permasalahan pada aplikasi wireless sebelumnya adalah aplikasi rekrutmen kerja untuk merekrut karyawan baru dengan menggunakan android belum dikembangkan, aplikasi ini dapat bekerja untuk memudahkan pengguna android.

b) Pengujian

Pada tahap ini peneliti menguji sistem yang dihasilkan dengan uji teori dan praktek. Uji teori peneliti menggunakan black box testing dan uji praktek peneliti menggunakan server lokal.

c) Analisis kebutuhan

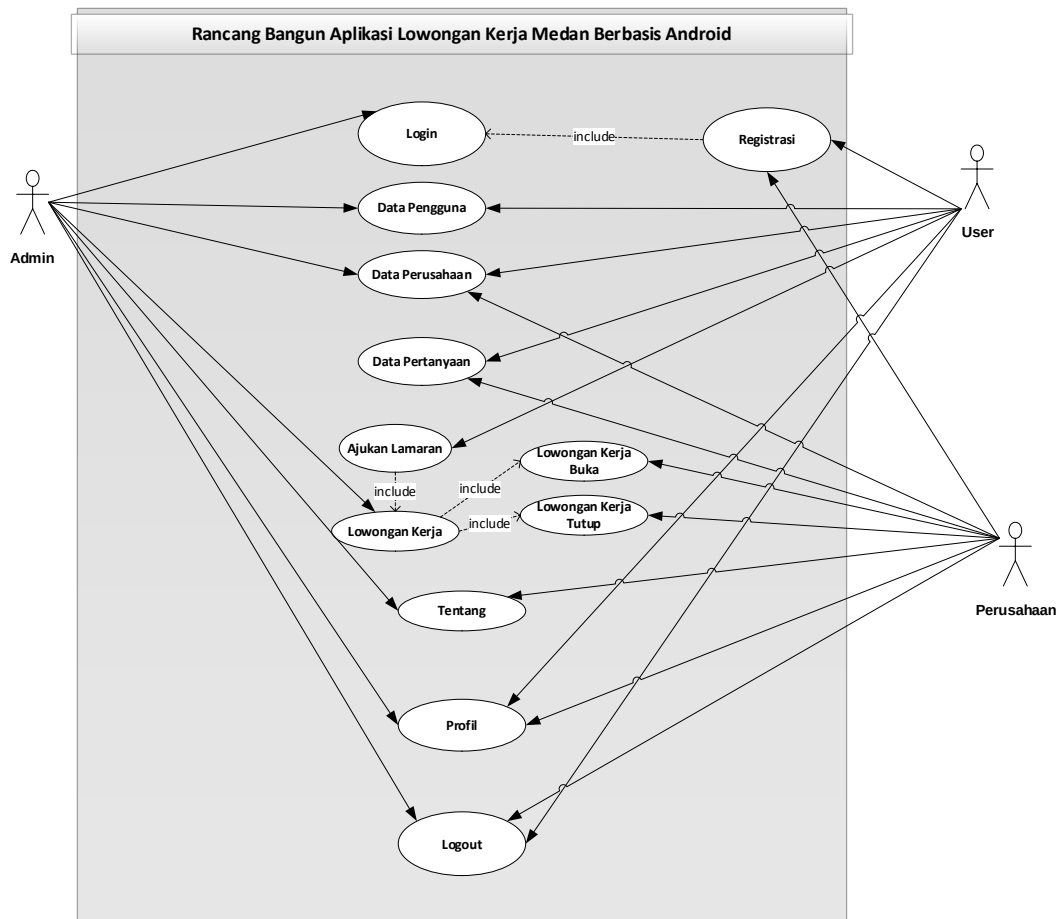
Berisi tentang hal-hal yang harus ada dalam keluaran desain untuk memperbaiki masalah yang ada berdasarkan tujuan. Data yang dibutuhkan untuk merancang sistem adalah data pegawai dan data profil penerimaan pegawai baru.

d) Desain Sistem

Secara keseluruhan, aplikasi rekrutmen kerja Medan berbasis Android ini menggunakan pola desain Unified Modelling Language.

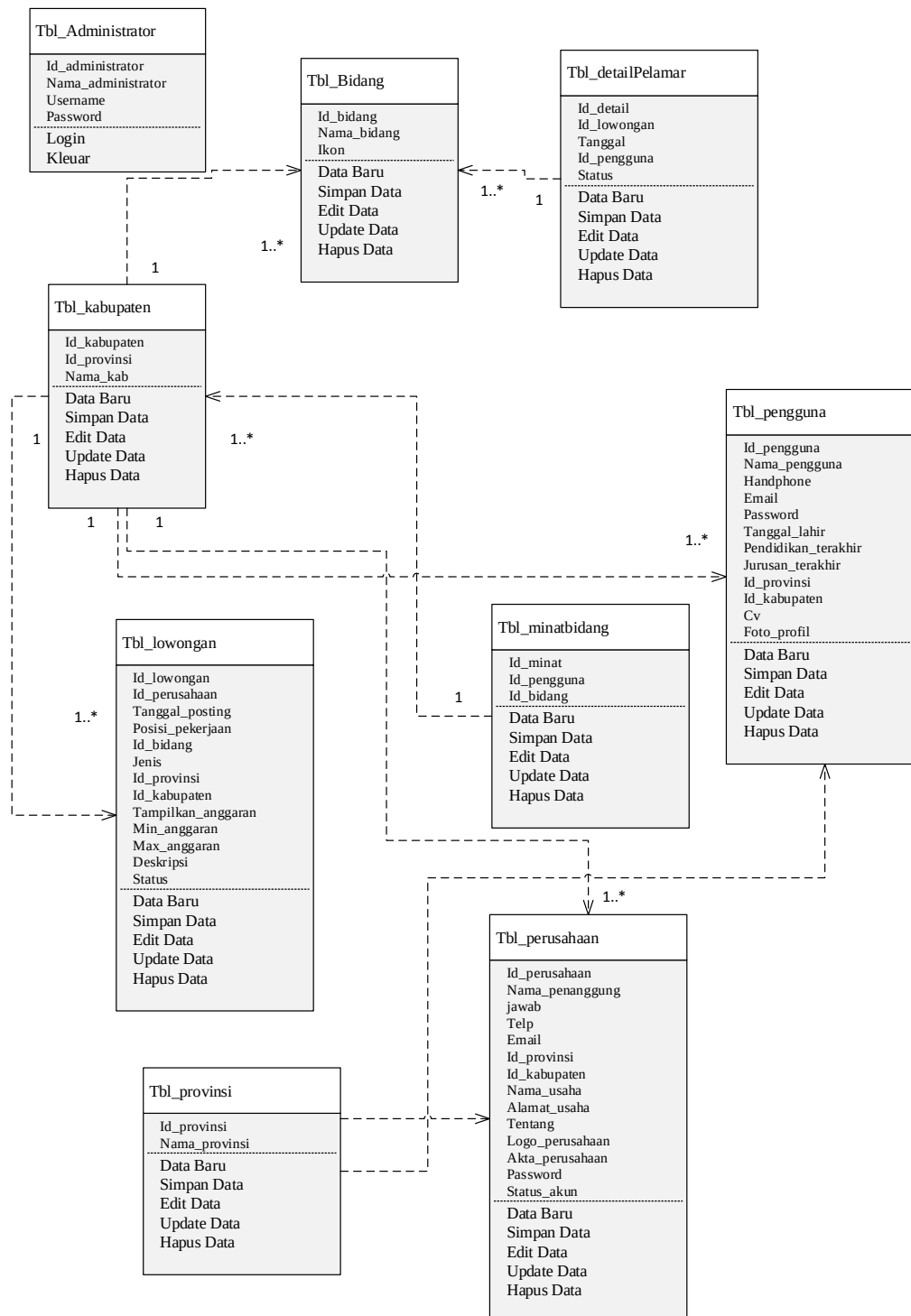
3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarkanlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar 2 berikut :



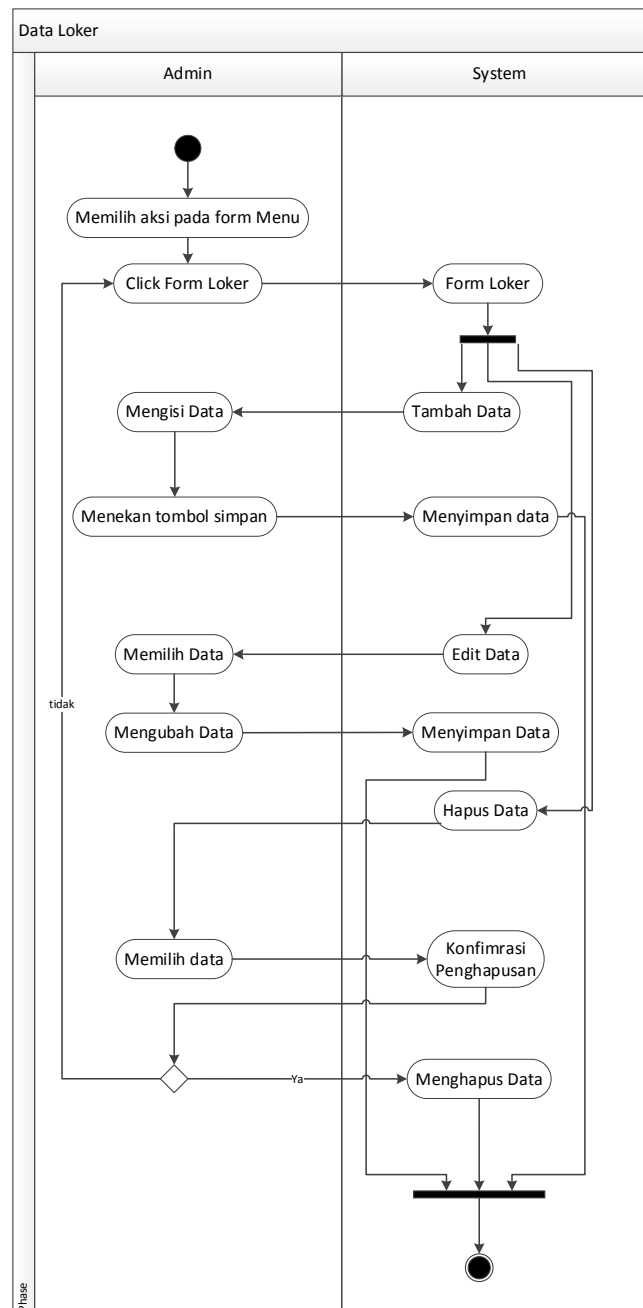
Gambar 2. Use Case Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 3.



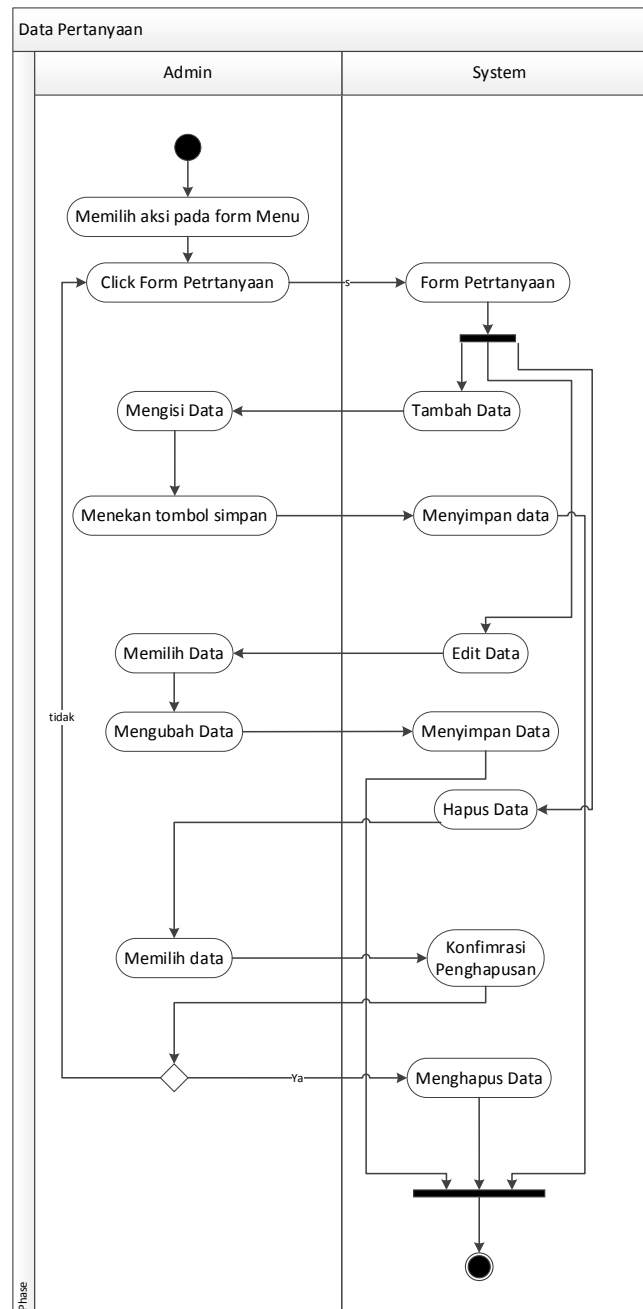
Gambar 3. Class Diagram

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan loker dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar 4 berikut :



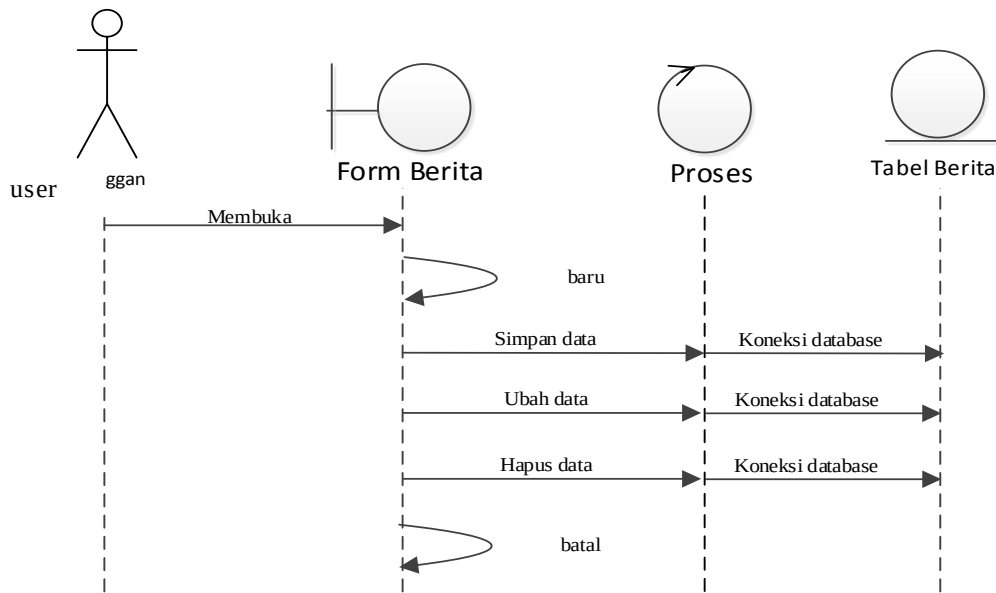
Gambar 4. Activity Diagram Loker

Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pertanyaan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar 5 berikut :

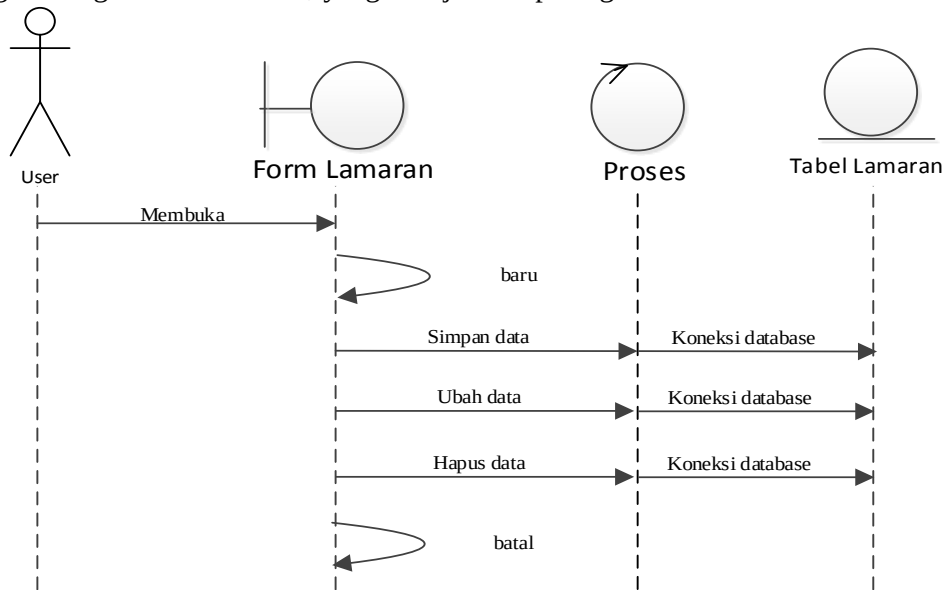


Gambar 5. Activity Diagram Pertanyaan

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan berita loker dapat diterangkan dengan langkah-langkah state berikut, yang ditunjukkan pada gambar 6 berikut :

Gambar 6. *Sequence Diagram* Berita Loker

Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan ajukan lamaran dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada gambar 7 berikut :

Gambar 7. *Sequence Diagram* Ajukan Lamaran

A. Tampilan Hasil

a) Tampilan Menu *Registrasi*

Tampilan *registrasi* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *registrasi* dapat ditunjukkan pada gambar 8:

Gambar 8 Tampilan *Form Registrasi*

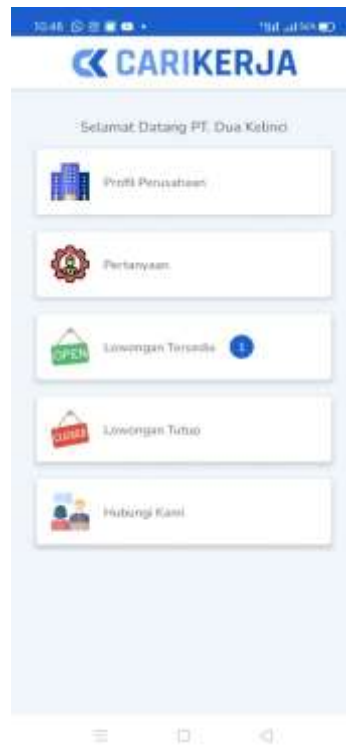
b) Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 9:

Gambar 9. Tampilan *Form Login*

c) Tampilan *Form Data Menu Utama*

Tampilan ini merupakan tampilan data menu utama yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data menu utama. Gambar tampilan menu utama ditunjukkan pada gambar 10:

Gambar 10 Tampilan *Form* Menu Utamad) Tampilan *Form* Data Profil Perusahaan

Tampilan ini merupakan tampilan data profil perusahaan yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data profil perusahaan. Gambar tampilan profil perusahaan ditunjukkan pada gambar 11 :

Gambar 11 Tampilan *Form* Profil Perusahaane) Tampilan *Form* Lowongan

Tampilan ini merupakan tampilan *form* lowongan yang berfungsi untuk mengisi data lowongan.

Berikut gambar *form* lowongan ditunjukkan pada Gambar 12:

Gambar 12. Tampilan *Form* Lowongan

f) Tampilan *Form* Tutup Lowongan

Tampilan ini merupakan tampilan *form* tutup lowongan yang berfungsi untuk mengisi data tutup lowongan. Berikut gambar *form* tutup lowongan ditunjukkan pada Gambar 13 :

Gambar 13 Tampilan *Form* Tutup Lowongan

g) Tampilan *Form* Pertanyaan

Tampilan ini merupakan tampilan *form* pertanyaan yang berfungsi untuk mengisi data pertanyaan. Berikut gambar *form* pertanyaan ditunjukkan pada Gambar 14



Gambar 14. Tampilan *Form* Pertanyaan

h) Tampilan *Form* Tentang

Tampilan ini merupakan tampilan *form* tentang yang berfungsi untuk mengisi data tentang. Berikut gambar *form* tentang ditunjukkan pada Gambar 15:



Gambar 15. Tampilan *Form* Tentang

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan saat membuat aplikasi ini, beberapa kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut:

- a) Dengan membuat aplikasi lowongan kerja, kandidat dapat lebih mudah mencari informasi tentang lowongan yang tersedia.
- b) Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mencari kandidat dan dapat membantu mencari pekerjaan disekitar pencari kerja dan mendapatkan informasi lowongan kerja pada saat dibutuhkan.
- c) Aplikasi rekrutmen ini dapat membantu perusahaan untuk mengumumkan lowongan yang akan dibuka oleh departemen atau posisi lowongan yang akan dibuka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Skripsi ini.

REFERENSI

- [1] Yusran, Y., Lesmana, L. S., Putra, F., & Yandani, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 119. <https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.454>
- [2] Suryanto, F. R., Sugiarto, B. A., Elektro, J. T., Sam, U., & Manado, R. (n.d.). Rancang Bangun Aplikasi Penyediaan Jasa Tenaga Kerja Berbasis Android. *Rancang Bangun Aplikasi Penyediaan Jasa Tenaga Kerja*, 1–12.
- [3] Susilawati, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan. *Cendikia*, XVI, 135–139.
- [4] Widiantoro, D. A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Kerjasama. *Infokam*, 139–146.
- [5] Eko, A., Putro, S., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penawaran dan Pencarian Kerja Paruh Waktu (Part Time) Berbasis Lokasi. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIIK) Universitas Brawijaya*, 2(8), 2548–2964. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [6] Janis, J. W., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., Rumagit, A. M., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.35793/jti.15.1.2020.29023>
- [7] Kaban, R., Yunita, W., & Faradillah, Y. (2019). Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Android (Study Kasus : Pt . Als Terminal Pasar X Tanjung Beringin). *Jurnal Manajemen ...*, 32(1). <https://ejournal.stieibbi.ac.id/index.php/jmb/article/view/54>