

## Perancangan Sistem Karir dan Alumni Berbasis Web Menggunakan PHP Native Pada Suatu Universitas

Fachril Indra Gunawan<sup>1</sup>, Hustinawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Manajemen Sistem Informasi Universitas Gunadarma, <sup>2</sup>Fakultas Teknologi Industri Universitas Gunadarma

Email: [92320032@student.gunadarma.ac.id](mailto:92320032@student.gunadarma.ac.id)<sup>1</sup>, [hustina@staff.gunadarma.ac.id](mailto:hustina@staff.gunadarma.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Mahasiswa adalah mereka yang belajar di perguruan tinggi. Ketika mahasiswa sudah lulus dari bangku kuliah maka mahasiswa tersebut memiliki dua pilihan yaitu melanjutkan ke jenjang Pendidikan selanjutnya atau mencari pekerjaan. Bagi mahasiswa atau orang yang sedang mencari pekerjaan bisa disebut sebagai job seeker. Tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa kekurangan yang bisa dirasakan oleh jobseeker khususnya mahasiswa yang baru lulus kuliah dalam melamar pekerjaan melalui situs lowongan kerja. Karena mayoritas perusahaan mencari jobseeker yang memiliki pengalaman satu tahun dalam bidang pekerjaan tertentu. Maka dari itu perlu diadakannya sistem informasi lowongan pekerjaan yang dikhususkan untuk fresh graduate. Pembuatan sistem ini dikhususkan untuk mahasiswa universitas, maka dari itu karena pekerjaan yang dimasukkan oleh perusahaan telah bekerja sama dengan universitas yang bersangkutan dapat menambah peluang mahasiswa universitas tersebut dalam mencari pekerjaan. Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah System Development Life Cycle (SDLC).

**Kata kunci:** *System, Fresh Graduate, Jobseeker*

### Abstract

Students are those who study in college. When a student has graduated from college, the student has two choices, namely continuing to the next level of education or looking for a job. Students or people who are looking for work can be called a job seeker. It is undeniable that there are several shortcomings that can be felt by job seekers, especially students who have just graduated from college in applying for jobs through job vacancies sites. Because most companies are looking for job seekers who have one year's experience in a particular job field. Therefore, there is a need for a job vacancy information system that is stored for fresh graduates. Making this system for university students, therefore because the work applied by the company has collaborated with the university concerned, it can increase the opportunities for university students to find work. The method used to conduct this research is the System Development Life Cycle (SDLC).

**Keywords:** *System, Fresh Graduate, Jobseeker*

### PENDAHULUAN

Menurut Kamus Praktis Bahasa Indonesia, mahasiswa adalah mereka yang sedang belajar di perguruan tinggi (Taufik, 2010). Ketika mahasiswa sudah lulus kuliah maka mahasiswa tersebut memiliki dua pilihan lanjutan yaitu melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya atau mencari

pekerjaan. Bagi mahasiswa yang sedang mencari pekerjaan bisa disebut sebagai jobseeker. Saat ini di zaman yang sudah serba menggunakan internet, jobseeker dimudahkan dalam mencari lowongan pekerjaan dan melamar pekerjaan melalui situs lowongan kerja.

Beberapa situs lowongan kerja, memiliki fitur unggulan yang digunakan untuk mempermudah jobseeker dalam mencari pekerjaan seperti company review yang berguna untuk melihat informasi perusahaan yang akan dilamar dan fitur filter pencarian kerja yang dapat digunakan untuk mencari pekerjaan berdasarkan gaji, kemampuan, dan lokasi sesuai keinginan jobseeker. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa ada beberapa kekurangan yang bisa dirasakan oleh jobseeker ketika melamar pekerjaan melalui situs lowongan kerja. Untuk mencari lowongan pekerjaan yang dibuka untuk mahasiswa yang baru lulus kuliah atau fresh graduate tergolong cukup sulit. Karena situs lowongan kerja terbuka untuk umum sehingga ketika perusahaan ingin mencari tenaga kerja, perusahaan tersebut memiliki persyaratan seperti harus memiliki pengalaman kerja minimal 1 tahun dalam bidang tertentu. Persyaratan tersebut berbanding terbalik dengan mahasiswa fresh graduate yang dimana dominan dari mahasiswa tersebut belum memiliki pengalaman pekerjaan.

Sebelum penelitian ini dibuat sudah ada beberapa penelitian yang membahas tentang situs lowongan pekerjaan. Salah satu diantaranya memiliki judul penelitian "Perancangan Aplikasi Media Informasi Lowongan Kerja Perusahaan Bagi Pencari Kerja Berbasis Web" (Efmi Maiyana, 2017). Pada penelitian tersebut membahas tentang pembuatan sistem informasi lowongan pekerjaan berbasis web dengan fitur melihat pekerjaan, melamar pekerjaan sampai pemantauan data perusahaan dan pencari kerja.

Berdasarkan uraian diatas maka dibuat sebuah sistem lowongan pekerjaan yang dikhususkan untuk suatu universitas. Dengan sistem ini, mahasiswa universitas yang bersangkutan yang baru lulus kuliah dan ingin mencari lowongan pekerjaan dapat menemukan lowongan pekerjaan untuk fresh graduate. Selain itu karena lowongan pekerjaan yang dimasukkan oleh perusahaan telah bekerja sama dengan universitas tersebut, kemungkinan mahasiswa universitas tersebut yang melamar melalui sistem ini dapat lebih berpeluang dalam melamar pekerjaan di perusahaan tersebut. Selain untuk melamar pekerjaan, sistem ini juga dapat menampilkan informasi baru, tips dan forum yang berguna sebagai bekal mahasiswa untuk melamar pekerjaan.

#### **Tinjauan Pustaka**

Pada bagian ini peneliti meninjau Kembali penelitian yang terkait dengan sistem lowongan pekerjaan sejenis yang telah dikembangkan oleh para peneliti sebelumnya. Penelitian (Efmi Maiyana, 2017) menyatakan dengan menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) menghasilkan perancangan sistem yang akan diterapkan kepada sistem informasi lowongan kerja. Kemudian (Sy.Yuliani dan Randy Aries, 2015) menyatakan dengan menggunakan metode waterfall model PHP dan MYQL dalam perancangan aplikasi dapat menghasilkan informasi lowongan pekerjaan dan upload biodata dan pengalaman kerja, perusahaan dapat menginformasikan lowongan kerja yang tersedia, dan informasi mengenai data pencari kerja serta minat bidang dapat diketahui.

Selain itu (Destriyana Darmastuti, 2013) menyatakan dengan menggunakan Simple Additive Weighting(SAW) menyatakan dengan metode tersebut dapat membantu penyedia kerja untuk memberikan Rekomendasi pencari kerja terbaik dan membantu pencari kerja untuk memberikan Rekomendasi lowongan kerja yang sesuai dengan dengan minatnya.

#### **Rekrutmen Tenaga Kerja**

Menurut Anwar Prabu Mangkunegara (2004:33) bahwa rekrutmen adalah salah satu proses atau tindakan yang dilakukan oleh perusahaan untuk mendapatkan tambahan pegawai yang melalui tahapan-tahapan yang mencakup identifikasi dan evaluasi sumber-sumber penarikan tenaga kerja,

menentukan kebutuhan tenaga kerja yang diperlukan oleh perusahaan, proses seleksi, penempatan dan orientasi tenaga kerja. Sedangkan menurut Marihot Tua Efendi Hariandja (2007:96) Rekrutmen diartikan sebagai proses penarikan sejumlah calon yang berpotensi untuk diseleksi menjadi pegawai.

### **Web**

Menurut Simarmata (2010:47) web adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks.

### **Unified Modeling Language (UML)**

Diagram ini merupakan sebuah diagram dari langkah dan prosedur yang saling bekerjasama satu dengan yang lainnya dan menjadi hukum dasar dalam dengan bentuk visualisasi, untuk merancang dan membuat dokumentasi sistem perangkat lunak yang dibangun (Muslihudin & Oktafianto, 2016):

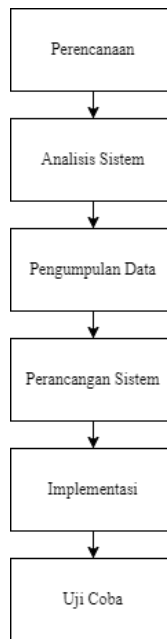
- a. Use Case Diagram adalah gambaran atau desain dari fungsionalitas dari sebuah sistem yang akan dibangun/diharapkan, dan juga memperlihatkan interaksi antara entitas aktor atau manusia yang menggunakan sistem tersebut dan entitas sistem yang melakukan pekerjaan di dalam sistem.
- b. Activity Diagram adalah gambaran dari proses Aktivitas – Aktivitas dalam sistem yang akan dibangun.
- c. Sequence Diagram adalah gambaran interaksi antar objek mulai dari dalam dan sekitar sistem berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu.
- d. Class Diagram adalah gambaran dari struktur dan deskripsi dari class, page dan objek yang saling berhubungan.

### **Work Breakdown Structure (WBS)**

Work Breakdown Structure (WBS) adalah suatu cara yang sangat tepat dalam mengidentifikasi aktivitas atau kegiatan dalam suatu proyek yang dapat dikelompokkan menurut hirarki tertentu secara logi yang kemudian dapat dilimpahkan kepada orang-orang atau tenaga tertentu untuk melaksanakannya.

### **METODE**

Metodologi menguraikan seluruh kegiatan yang dilaksanakan selama kegiatan proses penelitian dilakukan. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Tahapan yang digunakan dalam Metodologi penelitian ini mempunyai enam (6) bagian penting yang dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Metode SDLC Penelitian**

### Tahapan Metode SDLC

Metode SDLC mempunyai tahapan yang terorganisasi yang harus dilalui oleh peneliti untuk mengembangkan sistem. Tahapan tersebut terdiri dari :

1. Perencanaan

Pada tahapan yang pertama melakukan pendefinisian tujuan dan ruang lingkup pengembangan serta memutuskan masalah apa yang dapat diselesaikan dengan membangun aplikasi yang akan dibuat. Selain itu pada tahap ini juga membuat *work breakdown structure*, menentukan biaya penelitian, dan menentukan jadwal penelitian.

2. Analisis Sistem

Analisis bertujuan mencari solusi dan penerapan yang mungkin dengan melakukan berbagai studi pustaka, membaca literatur dan referensi yang berkaitan dengan masalah tersebut. Pada tahap analisis meliputi analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional dan membuat perencanaan penelitian.

3. Pengumpulan Data

Dalam tahapan ini akan dijabarkan hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi. Dalam tahapan ini akan dijabarkan hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi.

4. Rancangan Aplikasi

Merancang tampilan website kemudian menganalisa dan membuat struktur proses pelatihan dan klasifikasi data menggunakan diagram UML. Pada tahap perancangan meliputi pembuatan usecase diagram, activity diagram, class diagram serta membuat perancangan tampilan.

5. Implementasi

Pada tahapan ini akan dilakukan pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP lalu dihubungkan menggunakan MySQL. Pada tahap pengkodean meliputi pembuatan database serta melakukan pemrograman.

6. Uji Coba

Melakukan uji coba terhadap website yang ada dan memeriksa secara rutin penggunaan website apakah dapat berjalan sebagaimana mestinya. Menguji data uji dan latihan apakah hasilnya

sudah sesuai dengan yang diinginkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perencanaan Jadwal Kegiatan dan Anggaran Penelitian

#### 1. Jadwal Kegiatan Penelitian

Jadwal menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja, daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Jadwal kegiatan penelitian merupakan salah satu hal yang penting didalam penelitian pembuatan sistem ini, dimana penjadwalan ini memperlihatkan waktu pengerjaan tiap paket pekerjaan dan kejadian apa yang dihasilkan dari serangkaian paket kerja tertentu. Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Jadwal Kegiatan Penelitian**

Aktivitas	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
<b>Perencanaan</b>						
Membuat <i>business Case</i>	■					
Menentukan biaya penelitian	■					
Menyusun tim penelitian	■					
Menentukan metode penelitian	■					
Menentukan jadwal kegiatan	■					
<b>Analisis</b>						
Analisis kebutuhan data		■				
Analisis kebutuhan fungsional		■				
Analisis kebutuhan non fungsional		■				
Membuat perencanaan penelitian		■				
<b>Perancangan</b>						
Melakukan perancangan website		■				
Membuat <i>use case diagram</i>		■				
Membuat <i>activity diagram</i>		■				
Membuat <i>class diagram</i>		■				
Melakukan Perancangan Tampilan Website		■	■			
<b>Implementasi</b>						
Pembuatan <i>Database</i>			■	■		
Melakukan pemrograman			■	■	■	
<b>Uji Coba</b>						
Melakukan pengujian Webqual						■

#### 2. Perencanaan Anggaran Biaya Penelitian

Perencanaan biaya suatu sistem informasi atau penelitian adalah perhitungan biaya yang dibutuhkan untuk bahan, upah serta biaya-biaya yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian tersebut. Tabel perencanaan anggaran biaya penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2. Perencanaan Anggaran Biaya Penelitian**

PERALATAN PENUNJANG					
No.	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
1	Hosting Server	Unit	1	1.000.000	1.000.000
2	Alat Tulis Kantor	Unit	1	400.000	400.000
<b>SUBTOTAL (RP)</b>					<b>1.400.000</b>
BAHAN HABIS PAKAI (Biaya Variabel)					
No.	Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah

		<b>Pemakaian</b>		<b>(Rp)</b>	<b>(Rp)</b>
1	Listrik	Bulan	6	150.000	900.000
2	Internet	Bulan	6	200.000	1.200.000
3	Tenaga	Orang	1	5.000.000	3.000.000
<b>SUBTOTAL(RP)</b>					<b>5.100.000</b>
<b>PERJALANAN</b>					
<b>No.</b>	<b>Material</b>	<b>Justifikasi Pemakaian</b>	<b>Kuantitas</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Jumlah (Rp)</b>
1	No. Mencari Data <i>Sample</i>	Kali	2	50.000	100.000
2	No. ke Universitas Darussalam	Kali	2	60.000	120.000
<b>SUBTOTAL(RP)</b>					<b>220.000</b>
<b>4. LAIN LAIN</b>					
<b>No.</b>	<b>Material</b>	<b>Justifikasi Pemakaian</b>	<b>Kuantitas</b>	<b>Harga Satuan (Rp)</b>	<b>Jumlah (Rp)</b>
1	Pembuatan Modul	Paket	1	40.000	200.000
2	Biaya Pelatihan	Kali	1	120.000	250.000
7	Biaya Implementasi	Kali	1	315.000	250.000
<b>SUBTOTAL(RP)</b>					<b>700.000</b>
<b>TOTAL</b>					<b>7.420.000</b>

### 3. Analisis Kebutuhan Sistem

#### a. Analisis Kebutuhan Data

Kebutuhan data untuk merancang sebuah sistem lowongan kerja adalah sebagai berikut:

##### 1) Data Mahasiswa

Data mahasiswa adalah data yang digunakan mahasiswa untuk melamar pekerjaan, mengisi *tracer study*, dan membuat forum. Data ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pihak perusahaan yang ingin menerima atau mencari kandidat untuk posisi kerja. Data yang dibutuhkan mencakup biodata mahasiswa, tentang mahasiswa, skill dan pengalaman mahasiswa dalam berorganisasi atau bekerja.

##### 2) Data Perusahaan

Data perusahaan adalah data yang digunakan perusahaan untuk membuat lowongan pekerjaan. Dengan data perusahaan mahasiswa dapat melihat informasi dan kejelasan perusahaan sehingga menambah minat mahasiswa untuk bekerja di perusahaan tersebut.

##### 3) Data Tracer Study

Data tracer study adalah data yang digunakan pihak universitas untuk meneliti situasi alumni khususnya dalam hal pencarian kerja, situasi kerja, dan pemanfaatan perolehan kompetensi selama di universitas tersebut.

##### 4) Data Minat Bakat

Data minat bakat adalah data yang digunakan pihak universitas untuk mengetahui minat bakat yang dijalani oleh alumni mahasiswa. Dengan data ini juga alumni dapat menentukan pekerjaan berdasarkan hasil minat dan bakat.

##### 5) Data Artikel

Data artikel adalah data yang digunakan digunakan untuk memberikan informasi yang tepat. Dengan adanya artikel dapat menambah wawasan user yang membaca artikel.

#### b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Dari hasil analisis kebutuhan fungsional dapat disimpulkan bahwa pada sistem informasi

karir dan alumni membutuhkan beberapa fitur dan menu sebagai berikut:

- 1) Menu index pada sistem.
- 2) Menu khidmat pada sistem.
- 3) Menu login untuk mahasiswa.
- 4) *Dashboard* untuk mahasiswa.
- 5) Menu daftar untuk mahasiswa.

c. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Dari data analisis kebutuhan yang dilakukan, maka dilakukan pemenuhan kebutuhan untuk sistem informasi yang akan dibangun. Kebutuhan tersebut terdiri dari fungsional dan non-fungsional merupakan sebagai kebutuhan yang dapat melihat bagaimana sistem akan terbentuk kedepannya (Aulia Aziiza & Nur Fadhilah, 2020). Kebutuhan non-fungsional meliputi spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan website ini. Berikut spesifikasi hardware yang digunakan:

- 1) Processor Core i7-7500U
- 2) Memory 8 GB
- 3) VGA Intel HD 620
- 4) AMD Radeon R7 M440

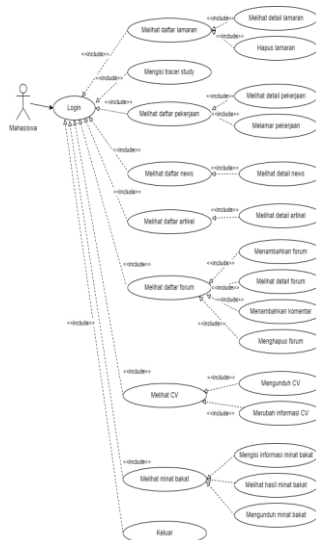
Sedangkan untuk software yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) Microsoft Windows 10 Pro 64 Bit
- 2) XAMPP
- 3) Visual Studio Code
- 4) Web Browser Chrome
- 5) Draw.io

4. Perancangan Website

a. Use Case Diagram

Perlakuan dalam sistem dituangkan dalam *use case diagram* mahasiswa yang dapat dilihat pada Gambar 2.

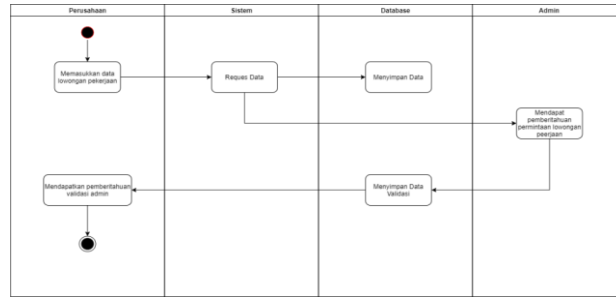


Gambar 2. Use Case Diagram Mahasiswa

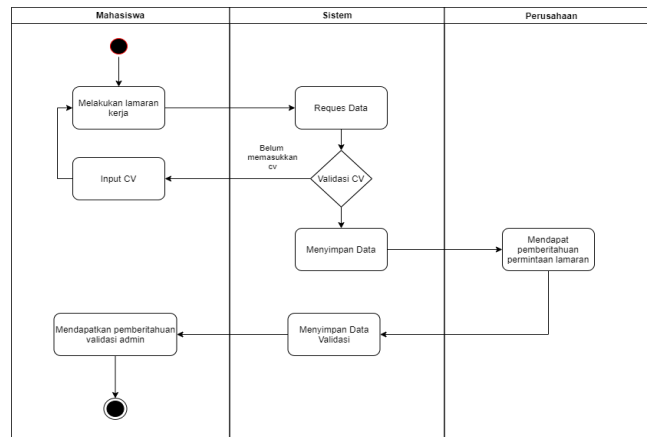
b. Activity Diagram

Aktivitas yang ada di dalam sistem karir dan alumni ini di desain dalam beberapa activity diagram yang menggambarkan menu-menu yang ada di dalam sistem. Activity diagram untuk menambahkan lowongan pekerjaan dan melakukan lamaran pekerjaan dapat dilihat pada

Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. Activity Diagram Menambahkan Lowongan Pekerjaan



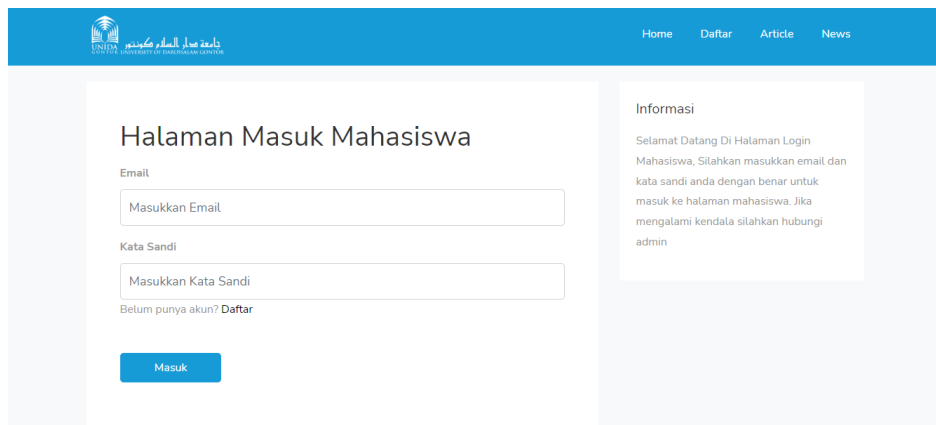
Gambar 4. Activity Diagram Melakukan Lamaran Pekerjaan

## 5. Implementasi Antarmuka (Interface)

Setelah melakukan perancangan, tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi antarmuka yang menggambarkan tampilan sesuai dengan rancangan dan analisis kebutuhan yang sudah di tentukan (Waruwu & Purba, 2017). Sehingga tampilan sistem yang sudah dibangun adalah sebagai berikut:

### a. Implementasi Halaman Masuk Mahasiswa.

Halaman masuk mahasiswa berfungsi untuk gerbang awal memasuki sistem informasi karir dan alumni. Pada halaman ini berisikan alamat email serta kata sandi yang harus diisi. Jika berhasil mahasiswa akan dialihkan ke halaman *dashboard mahasiswa*. Halaman masuk mahasiswa dapat dilihat pada Gambar 5.

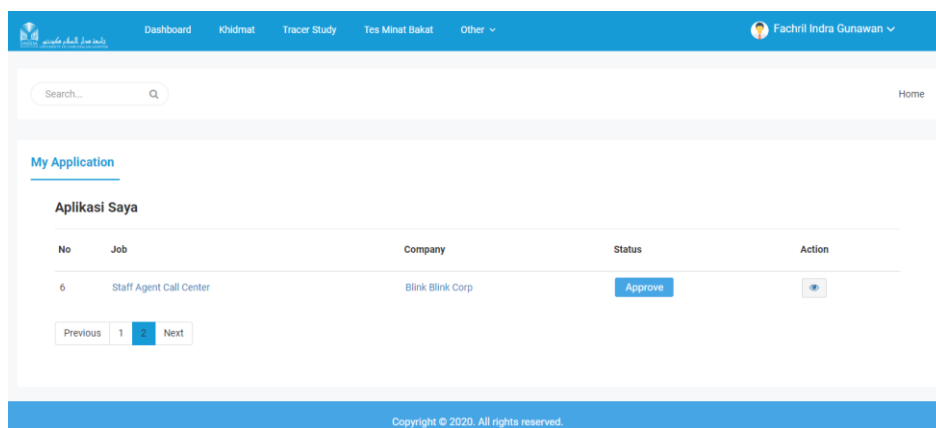


Gambar 5. Halaman Masuk Mahasiswa



b. Implementasi dashboard mahasiswa.

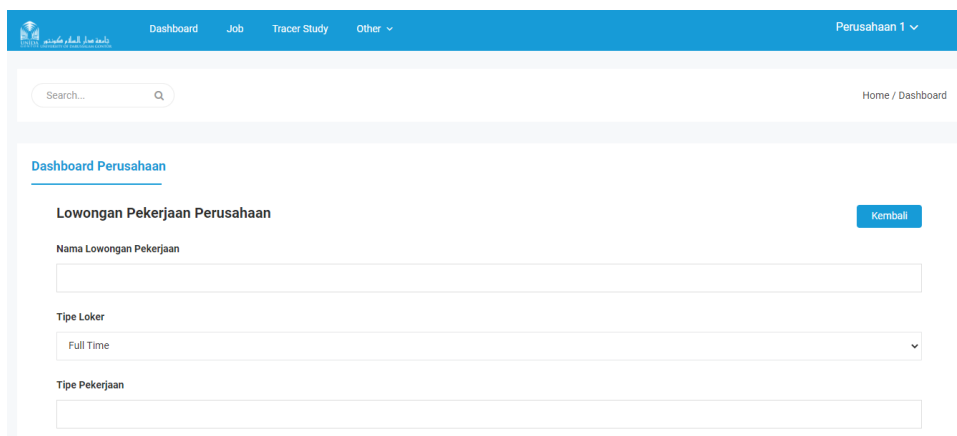
Halaman dashboard mahasiswa akan muncul setelah mahasiswa berhasil masuk di halaman masuk. Pada halaman dashboard mahasiswa ini menampilkan fitur yang dapat diakses oleh mahasiswa. Selain itu terdapat informasi lamaran apa saja yang telah dilakukan mahasiswa serta status dari lamaran tersebut.



**Gambar 6. Halaman Dashboard Mahasiswa**

c. Menu menambahkan lowongan pekerjaan.

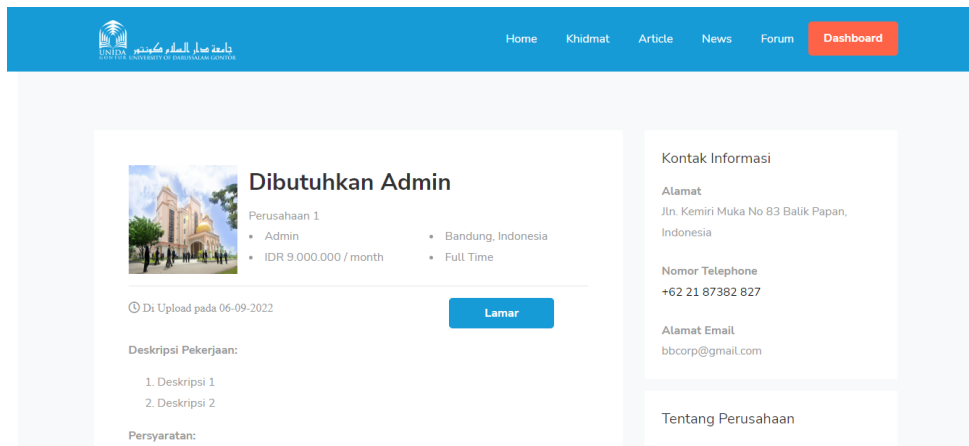
Halaman menambahkan lowongan pekerjaan yaitu halaman yang dapat digunakan perusahaan untuk menambahkan lowongan pekerjaan yang tersedia. Perusahaan yang ingin menambah lowongan pekerjaan dapat langsung mengisi formulir yang disediakan di halaman tambah lowongan pekerjaan. Halaman menambahkan lowongan pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Tambah Lowongan Pekerjaan**

d. Halaman khidmat.

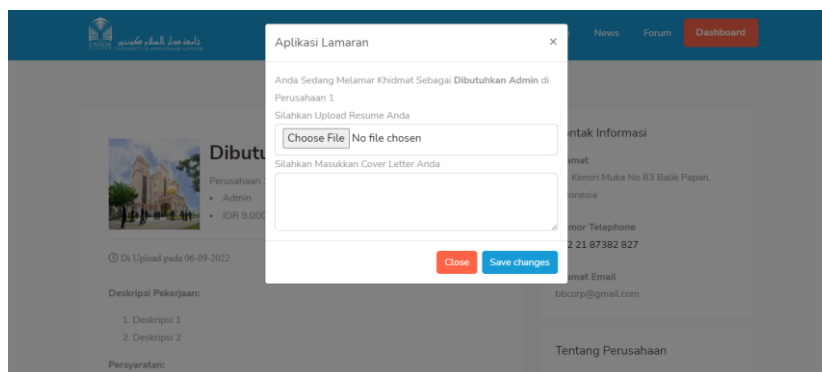
Halaman khidmat berisi tentang lowongan pekerjaan yang sudah dipilih pada halaman khidmat dan berisi informasi mengenai perusahaan yang menyelenggarakan lowongan pekerjaan. Pada halaman ini juga mahasiswa dapat langsung mengetahui apakah lowongan tersebut masih bisa dilamar atau sudah tidak menerima lamaran. Halaman khidmat dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8. Halaman Khidmat**

e. Menu lamaran pekerjaan.

Pada menu lamaran pekerjaan berfungsi untuk memasukkan data lamaran pekerjaan. Untuk melakukan lamaran pekerjaan mahasiswa harus memasukkan curriculum vitae (cv) serta memasukkan cover letter. Menu lamaran pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 9.



**Gambar 9. Menu Lamaran Pekerjaan**

**Uji Coba**

Tahap uji coba diperlukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan perancangan yang telah ditentukan dan layak digunakan. Pada tahap uji cob aini menggunakan metode *black box* untuk mengetahui fungsi dan fitur yang akan digunakan.

**Skenario Pengujian**

Langkah skenario pengujian ini menentukan kehandalan dari fitur yang tersedia pada sistem karir dan alumni. Berikut merupakan daftar fungsi yang akan diujikan:

1. Masuk ke *dashboard* mahasiswa melalui menu login
2. Menampilkan lamaran yang sudah dilakukan mahasiswa
3. Melakukan penambahan lowongan pekerjaan
4. Menampilkan lowongan pekerjaan yang telah ditampilkan
5. Melakukan lamaran

**Pelaksanaan Uji Coba**

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan berdasarkan skenario yang sudah disebutkan sebelumnya. Tabel pelaksanaan uji coba dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Pelaksanaan Uji Coba menggunakan Metode Black box.**

No	Fungsi	Skenario	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Nyata	Hasil
1.	Masuk ke dashboard mahasiswa melalui menu login	Masuk ke dalam halaman dashboard mahasiswa dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada halaman masuk.	User dialihkan ke halaman dashboard mahasiswa	User dialihkan ke halaman dashboard mahasiswa	Sukses
2.	Menampilkan lamaran yang sudah dilakukan mahasiswa	Masuk ke halaman dashboard mahasiswa.	Sistem menampilkan lamaran yang sudah dilakukan mahasiswa	Sistem menampilkan lamaran yang sudah dilakukan mahasiswa	Sukses
3.	Melakukan penambahan lowongan pekerjaan	Memasukkan isian pada halaman tambah lowongan pekerjaan.	Lowongan pekerjaan berhasil ditambahkan dan muncul pada halaman khidmat	Lowongan pekerjaan berhasil ditambahkan dan muncul pada halaman khidmat	Sukses
4.	Menampilkan lowongan pekerjaan yang telah ditampilkan	Masuk ke halaman khidmat	Lowongan pekerjaan berhasil ditampilkan pada halaman khidmat	Lowongan pekerjaan berhasil ditampilkan pada halaman khidmat	Sukses
5.	Melakukan lamaran	Memasukkan isian pada menu lamaran pekerjaan.	Mahasiswa berhasil melakukan lamaran dan data dapat dilihat pada halaman <i>dashboard</i> mahasiswa.	Mahasiswa berhasil melakukan lamaran dan data dapat dilihat pada halaman <i>dashboard</i> mahasiswa.	Sukses

## SIMPULAN

Sistem informasi karir dan alumni sudah berhasil dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql, sehingga sistem informasi tersebut merupakan basis web. Hasil penelitian yang sudah dirancang berdasarkan jadwal kegiatan penelitian, rencana anggaran biaya penelitian, kebutuhan data, perancangan website menggunakan unified modelling model (UML). Pengujian yang dilakukan terhadap sistem dengan menggunakan black box sistem, dan semua hasil pengujian berstatus valid dan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Saran dari penulis untuk penelitian ini adalah untuk pengembangan website selanjutnya dapat menggunakan framework seperti codeigniter atau Laravel agar sistem dapat lebih rapih dalam segi arsitektur dan lebih mudah dikembangkan lagi serta dalam pengoperasian setelah pengimplementasian sistem informasi dan alumni ini, perlu diadakannya coordinator agar sistem ini dapat berjalan dan digunakan oleh

mahasiswa, perusahaan dan staf universitas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alatas, Husein. 2013. Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap. Yogyakarta: Loko Media
- Munawar, 2005. Model Berorientasi Objek dengan UML, PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Shalahuddin, M. Rosa A.S. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika Bandung.
- Maryanah Safitri, A. N. A. N., 2018. Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web. Jurnal PILAR Nusa Mandiri , Volume 14, p. 49.
- Efmi Maiyana, 2017, Perancangan Aplikasi Media Informasi Lowongan Kerja Perusahaan Bagi Pencar Kerja Berbasis Web, Jurnal Sains Dan Informatika, Vol 3, Bukittingi.
- Aryadita, Himawat, dkk. 2017. Analisis Kualitas Layanan Website E-commerce Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0, Jurnal Sistem Informasi. Vol 10, p. 29-35.
- Barnes, S.J An R. Vidgen. 2002. An Integrive Approach To The Assessment Of E-Commerce Quality. Journal Of Industrial Management And Data System