

## **RANCANG BANGUN JOB FAIR GUNA MENINGKATKAN EFISIENSI BURSA KERJA ALUMNI PERGURUAN TINGGI**

**Saylendra Wahyu Kurniawan<sup>1</sup>, Wiwin Kuswinardi<sup>2</sup>**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Kanjuruhan Malang<sup>1,2</sup>  
[diankurniawan72@yahoo.com](mailto:diankurniawan72@yahoo.com)

**Abstrak,** Pembuatan sistem online job fair untuk meningkatkan efisiensi bursa kerja berbasis e-buseness. Kota Malang memiliki perusahaan besar diantaranya PT. Ultra Jaya, PT. Balatiff PT. Gaya baru Paperindo, TP. Bintang bagasa badi PT. Anugrah Citra Abadi, perusahaan-perusahaan di kota Malang menyediakan lowongan-lowongan atau bursa kerja untuk masyarakat luas khususnya alumni perguruan tinggi, perusahaan ini juga tentunya membutuhkan pegawai atau karyawan yang dibutuhkan untuk mengisi jabatan-jabatan yang kosong. Kebanyakan alumni-alumni perguruan tinggi masih sulit untuk mencari lowongan kerja, ada juga alumni yang masih sulit untuk menyesuaikan pekerjaan dengan bidang pendidikan yang telah di jalannya. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem yang dapat meningkatkan layanan bursa kerja pada perguruan tinggi kota Malang dan merancang aplikasi online job fair yang dapat meningkatkan bursa kerja, dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah observasi, wawancara, study literature, analisis sistem, perancangan sistem, pembangunan sistem, testing dan implementasi.

**Kata kunci :** *lowongan kerja, job fair*

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya teknologi internet, masyarakat semakin dimudahkan dalam melakukan beberapa proses, salah satunya adalah untuk dapat mencari informasi tentang lowongan pekerjaan di perusahaan-perusahaan. Masyarakat saat ini khususnya alumni mahasiswa perguruan tinggi yang telah lulus masih kesulitan untuk mencari pekerjaan yang diinginkan. Persaingan dalam mencari dan mendapatkan pekerjaan semakin sulit karena jumlah perusahaan dapat dikatakan tidak sebanding dengan jumlah pencari kerja. Hal ini mengakibatkan masyarakat kesulitan untuk mendapatkan informasi pekerjaan khususnya alumni mahasiswa. Permasalahan yang terjadi dalam pencarian kerja bagi alumni perguruan tinggi adalah kurangnya informasi yang mereka dapatkan. Kebanyakan perusahaan ataupun perguruan tinggi hanya melakukan seminar untuk memberikan informasi tentang pencarian pegawai. Melihat permasalahan tersebut, seminar yang dilakukan masih kurang efisien untuk alumni perguruan tinggi mencari pekerjaan. Masih banyak juga kendala yang terjadi antara lain, waktu yang lama dikarenakan masih menunggu dilaksanakannya seminar-seminar bagi masyarakat ataupun alumni mahasiswa dan juga lowongan pekerjaan yang terbatas. Teknologi informasi saat ini sangat membantu masyarakat dalam melakukan aktifitas yang mereka kerjakan. Dari penelitian yang kami lakukan, kami ingin mengangkat pembahasan tentang pembuatan sistem aplikasi job fair yang dapat membantu aktifitas masyarakat khususnya alumni perguruan tinggi dalam mencari informasi ataupun mencari lowongan pekerjaan. Melihat permasalahan di atas, penulis ingin mengangkat penelitian tentang aplikasi online job fair berbasis E-Business agar dapat mempermudah masyarakat luas, khususnya alumni perguruan tinggi untuk mencari pekerjaan di perusahaan. *job fair* adalah kesempatan untuk mendapatkan informasi pekerjaan. Dalam sistem terdapat tiga user yang memiliki hak akses yaitu, masyarakat atau alumni perguruan tinggi, perusahaan, dan perguruan tinggi. Masyarakat dapat mengetahui perusahaan yang akan merekrut ataupun mencari pegawai, dan perusahaan juga dapat melakukan perekrutan terhadap calon pegawai yang dibutuhkan dengan cara melakukan registrasi sesuai dengan

persyaratan yang di tetapkan di dalam sistem. Perguruan tinggi atau universitas memiliki hak akses untuk mengkonfirmasi data alumni yang telah lulus dari kampus tersebut. Dengan adanya system ini di harapkan dapat membantu masyarakat khususnya alumni mahasiswa untuk mendapatkan lowongan pekerjaan

## METODOLOGI PENELITIAN

1. *Metode observasi, wawancara, dan setudy literature* , adalah metode yang di gunakan untuk pengumpulan data . metode ini di gunakan untuk melakukan peninjauan langsung di lapangan yaitu dengan cara observasi, kemudian melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan dalam proses penelitian, dan setudy literature dengan melakukan setudy kepustakaan dengan membaca buku-buku , makalah paper ataupun artikel.
2. *Analisis sistem*, di gunakan untuk pengumpulan data yang terkumpul melalui instrument data dan akan di analisis dengan terfokus pada fungsi system informasi dan management.
3. *Perancangan sistem*, merupakan rancangan dan desain yang meliputi output, input, struktur file, struktur database,program, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, mendesain keputusan dan mendesain sasaran yang diperlukan untuk mendukung sistem informasi.
4. *Pembangunan sistem*, merupakan mengembangkan bagan alur secara garis besar, menulis instruksi program, merakit program, mempersiapkan data untuk testing, melakukan pengetesan, mengecek hasil, mengecek kesalahan, dan memperbaiki program.
5. *Testing dan implementasi*, merupakan pengimplementasian hasil jadi dari pembangunan system sehingga system siap untuk di gunakan oleh pengguna.

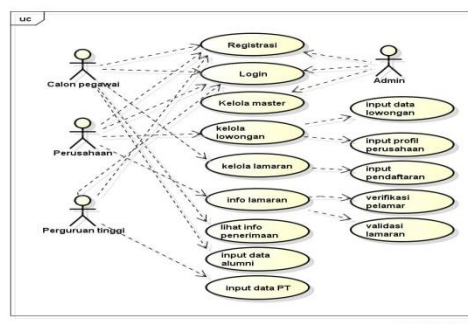
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari penelitian yang telah di lakukan di dapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut

### Use Case Utama System

*Use case diagram* adalah sebuah gambaran fungsionalitas sebuah sistem. Sebuah *use case* mempresentasikan interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* sangat menentukan karakteristik sistem yang sedang dibuat. Seseorang atau sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaanpekerjaan tertentu

Diagram *Use case* utama digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem ke pemakai. Pada use case utama ini terdapat 4 user yang memiliki hak akses diantaranya adalah admin, perusahaan , mahasiswa , dan perguruan tinggi.

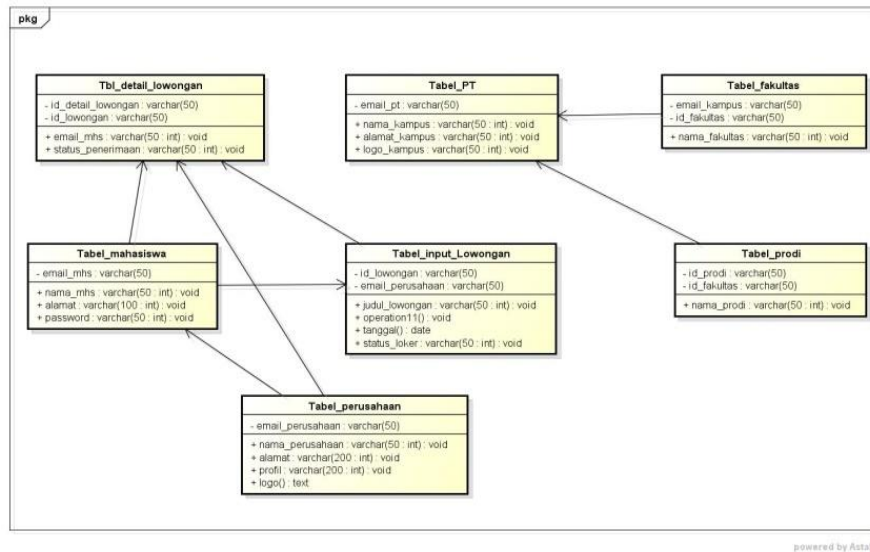


Gambar 1. Use case utama system

## Desain Clas Diagram

*Class diagram* merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan keadaan (atribut/ *property*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk manipulasi keadaan tersebut (metoda/ fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package*, dan objek yang berhubungan satu sama lain seperti *containment*, *asosiasi*, dan lain-lain.

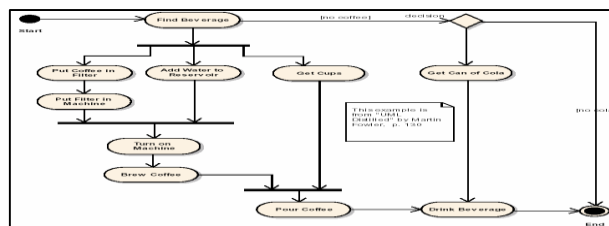
Gambar clas diagram di bawah menjelaskan tentang table-table dari setiap proses yang akan di kelola oleh user, pada gambar clas diagram dibawah terdapat 7 tabel yaitu table detail lowongan, table perguruan tinggi,table fakultas, table mahasiswa, table input lowongan, table prodi dan tabelperusahaan.



Gambar 2. Desain clas diagram

## Desain Activity Diagram

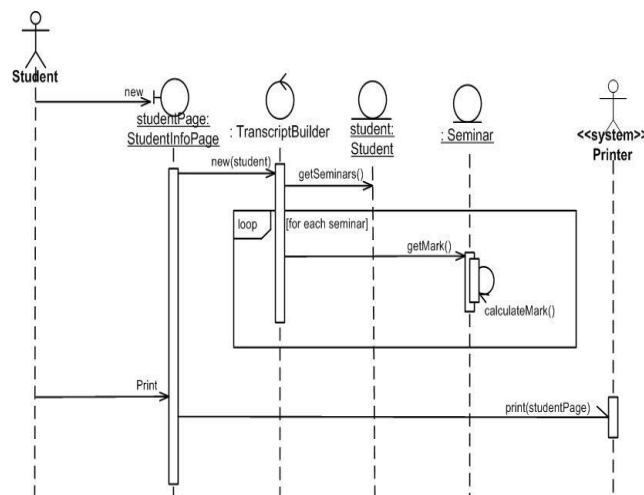
*Activity diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behaviour internal* sebuah sistem (dan interaksi antar sub sistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan system untuk melakukan aktivitas



Gamba 3. Desain activity diagram

## Desain Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar 432cenaar (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan 432 cenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang men-*trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.



Gambar 4. Desain sequence diagram

## Tampilan Sistem

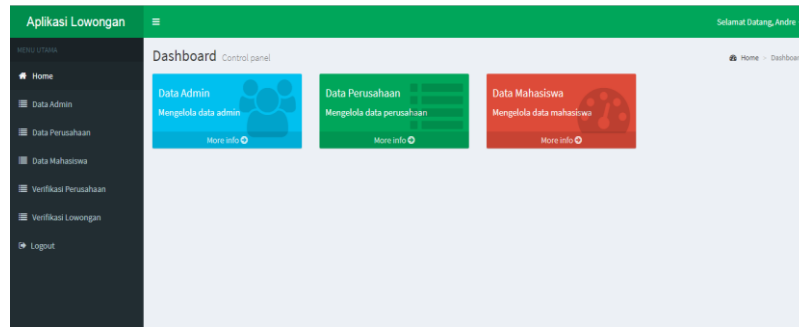
- Tampilan Halaman Login Admin

The screenshot shows a web form titled "Login Admin". It contains two input fields: one for the username "admin" and another for the password, which is masked with dots. Below the password field is a checkbox labeled "Remember me". At the bottom of the form are two buttons: a blue "Login Now" button and a white "Reset" button.

Gambar 5. Tampilan halaman login admin

pada gambar di atas menjelaskan tentang tampilan halaman login jika user akan masuk kedalam system agar dapat mengakses system seutuhnya , pada tampilan ini user memasukkan nama user dan password

- **Tampilan Halaman Admin**



Gambar 6. Tampilan halaman admin

pada gambar di atas menjelaskan tentang tampilan halaman admin di mana admin dapat melakukan pengelolaan data atau mastering data yang telah di inputkan

Pengujian usability dengan menggunakan kuisioner yang diisi oleh 20 responden.

Hasil pengisian kuisioner dapat dilihat pada table

1. Anda Mengalami Kesulitan Dalam Menggunakan Aplikasi Ini ?
  - a. sangat kesulitan
  - b. kesulitan
  - c. cukup kesulitan
  - d. mudah
  - e. sangat mudah
2. Apakah Anda Mudah Untuk mendapatkan informasi Menggunakan Aplikasi Ini ?
  - a. sangat mudah
  - b. mudah
  - c. cukup
  - d. tidak mudah
  - e. sangat tidak mudah
3. Apakah Aplikasi ini dapat membantu anda ?
  - a. sangat membantu
  - b. membantu
  - c. cukup
  - d. tidak membantu
  - e. sangat tidak membantu
4. Seberapa be;sar aplikasi ini dapat membantu anda ?
  - a. sangat membantu
  - b. membantu
  - c. cukup membantu
  - d. tidak membantu
  - e. sangat tidak membantu
5. Bagaimana informasi yang di peroleh dari aplikasi?
  - a. sangat baik
  - b. baik
  - c. cukup baik
  - d. tidak baik
  - e. sangat tidak baik
6. Apakah Aplikasi Mempunyai Tampilan Yang Mudah Dipahami ?
  - a. sangat mudah
  - b. mudah
  - c. cukup mudah
  - d. tidak mudah
  - e. sangat tidak mudah
7. Apakah Informasi terbaru dari perusahaan mudah di cari ?
  - a. sangat mudah
  - b. mudah
  - c. cukup mudah
  - d. tidak mudah
  - e. sangat tidak mudah
8. Apakah Aplikasi Merespon Dalam Waktu Yang Lama ?
  - a. sangat lama
  - b. lama
  - c. cukup
  - d. tidak lama
  - e. sangat tidak lama
9. Apakah Aplikasi Bisa dengan mudah Dapat Diakses Dimanapun Dan Kapanpun ?
  - a. sangat mudah
  - b. mudah
  - c. cukup mudah
  - d. tidak mudah
  - e. sangat tidak mudah
10. Apakah Pengguna Diberikan Pelatihan (Training) Yang Bermanfaat?
  - a. sangat bermanfaat
  - b. bermanfaat
  - c. cukup
  - d. tidak bermanfaat
  - e. sangat tidak bermanfaat
11. Apakah Anda dengan mudah Dapat Menggunakan Aplikasi Tanpa Bantuan?
  - a. sangat mudah
  - b. mudah
  - c. cukup mudah
  - d. tidak mudah
  - e. sangat tidak mudah

12. Apakah Anda Banyak Menemui Kesulitan Saat Mengakses Aplikasi?  
 a. sangat banyak      c. cukup      e. sangat tidak banyak  
 b. banyak      d. tidak banyak
13. Apakah Anda Pernah Mengalami Error Saat Mengakses Aplikasi?  
 a. selalu mengalami      c. cukup      e. sangat tidak mengalami  
 b. mengalami      d. tidak mengalami
14. Bagaimana Pendapat Anda Mengenai Tampilan Aplikasi?  
 a. sangat fleksibel      c. cukup fleksibel      e. sangat tidak fleksibel  
 b. fleksibel      d. tidak fleksibel
15. apakah Tampilan Aplikasi Menarik Untuk Digunakan?  
 a. sangat menarik      c. cukup menarik      e. sangat tidak menarik  
 b. menarik      d. tidak menarik

Tabel 1. Perhitungan usability

pertanyaan	SK	K	C	B	SB
1	0	0	0	10	2
2	0	0	1	8	3
3	0	0	2	8	2
4	0	0	0	8	4
5	0	0	1	9	2
6	0	0	1	11	0
7	0	0	2	8	2
8	0	0	1	10	1
9	0	0	0	9	3
10	0	0	2	8	2
11	0	0	1	9	2
12	0	0	3	7	2
13	0	0	1	7	4
14	0	0	0	8	4
15	0	0	1	10	1
16	0	0	1	9	2
17	0	0	2	8	2
18	0	0	3	7	2
19	0	0	2	8	1
20	0	0	0	10	2
<b>Total</b>	0	0	24	172	44

Tabel 2. Perhitungan usability

jawaban	Jumlah	skor	Jumlah X skor
SK	0	1	0
K	0	2	0
C	24	3	72
B	172	4	688
SB	44	5	220
<b>Total</b>	<b>Total</b>	<b>Total</b>	<b>980</b>

$$\text{Persentase skor total} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor maksimal} = \text{jumlah responden} \times \text{jumlah pertanyaan} \times \text{jumlah kuisioner} \times 5$$

$$\text{Skor maksimal} = 20 \times 12 \times 5 = 1.200$$

$$\text{Persentase skor total} = 980/1.200 \times 100\% = 81,67\%$$

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dari aplikasi yang telah di lakukan, maka dapat di ambil beberapa kesimpulan diantaranya sebagai berikut

Membantu para pencari kerja khususnya alumni perguruan tinggi, dalam memperoleh informasi tentang lowongan bursa kerja yang di berikan oleh perusahaan, melalui aplikasi yang telah di buat dan membantu perusahaan dalam mencari calon pegawai sesuai kriteria yang di butuhkan untuk mengisi jabatan terkait

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan ,beberapa saran untuk peneliti diantaranya:

Aplikasi yang di buat oleh penulis masih dapat di kembangkan , karena dari program yang telah di buat masih banyak kekurangan yang dpat di kembangkan, seperti:

- Aplikasi dapat di kembangkan agar dapat melakukan proses perekrutan secara online, karena aplikasi masih berupa pemberian informasi tentang info lowongan bursa kerja saja
- Aplikasi dapat di kembangkan dengan memberikan denah lokasi perusaha anataupun denah lokasi universitas dari alumni perguruan tinggi tersebut
  1. Menambahkan captcha untuk keamanan login
  2. Meminimalis reload data agar menghemat data internet
  3. Menambahkan google map pada sistem yang telah di bangun
  4. Memberikan data yang real jika ada kesalahan pengimputan data

## **DAFTAR RUJUKAN**

Yan Watequlis Syaifudin, 2017. Implementasi portal website pemetaan dan informasi perguruan tinggi, Jurnal Dinamika Dot com, Volume 8 Nomor 2. ISSN2086-2652.

(<http://ejournal.stimata.ac.id/index.php/DINAMIKA/article/viewFile/271/289>.)

diaksesjuli 2017.

Farid Hamzah Habibie, 2012. Pembangunan system informasi penerimaan calon tenaga kerja secara online berbasis web pada bursa kerja khusus Smk ganesa tama boyolali. Jurnal Speed 13 FTI UNSA, Vol 9 No 2, ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM),

(<http://mahasiswa.dinus.ac.id/docs/skripsi/jurnal/11872.pdf>. Diakses) Agustus 2012.