

# Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasiskan *Web* dengan Menggunakan Metode *Waterfall*

Fajrul Hukmi Poetra<sup>[1]\*</sup>, Syarifah Fadillah Rezky<sup>[2]</sup>  
Prodi Manajemen Informatika, Politeknik Ganesha Medan<sup>[1],[2]</sup>  
Medan, Indonesia

fajrul@gmail.com<sup>[1]</sup>, ikic5500@gmail.com<sup>[2]</sup>

\*Penulis Korespondensi

Diajukan : 07/08/2023

Diterima : 08/08/2023

Dipublikasi : 09/08/2023

**Abstract**— *The development of information and communication technology is growing rapidly. Especially in terms of information, information plays a major role. In this case information cannot be separated from the support of technology such as the internet. In this case, there are many conveniences provided by the internet, such as websites. Various types of information provided by the website, one of which is a job vacancy website. Work is the most important thing in order to make ends meet. Many people experience difficulties when looking for work, as the information provided by the person concerned often disappoints applicants because of delays in information, not to mention having to bring many of the requirements needed. To overcome these problems, a web-based job application design was created using the waterfall method. The design of this application is made using the programming language PHP and MySQL as the database. With this application, it can make it easier for applicants to find information about job vacancies.*

**Keywords** : *Application, Job Vacancy, Waterfall.*

**Abstrak**— Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Terutama dalam hal informasi, informasi memegang peranan utama. Dalam hal ini informasi tidak terlepas dari dukungan teknologi seperti internet. Dalam hal ini banyak kemudahan yang diberikan internet seperti *website*. Beragam jenis informasi yang disediakan *website*, salah satunya adalah *website* lowongan kerja. Pekerjaan adalah hal yang paling penting demi memenuhi kebutuhan hidup, Banyak orang dalam mencari pekerjaan mengalami kesulitan seperti halnya informasi yang diberikan oleh orang yang bersangkutan sering kali membuat pelamar kecewa karena keterlambatan informasi belum lagi harus membawa banyak persyaratan yang dibutuhkan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah perancangan aplikasi lowongan kerja berbasis *web* dengan menggunakan metode *waterfall*. Perancangan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *databasenya*. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pelamar dalam mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan.

**Kata Kunci** : *Aplikasi, Lowongan Kerja, Waterfall.*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan pesat. Terutama dalam hal informasi, informasi memegang peranan utama. Dalam hal ini informasi tidak terlepas dari dukungan teknologi seperti internet. Internet memegang peranan yang sangat penting, Karena dengan internet informasi bisa dengan mudah didapat dan diterima dimanapun dan kapanpun. Dengan adanya internet setiap orang dapat mencari dan menyediakan informasi dengan mudah dan cepat. Internet sangat dibutuhkan karena banyak mendatangkan manfaat bagi kehidupan manusia. Dalam hal ini banyak kemudahan yang diberikan internet seperti *website*. Beragam jenis



informasi yang disediakan *website*, salah satunya adalah *website* lowongan kerja.

Penelitian sebelumnya sudah pernah diteliti oleh *Sondank Sinambella* 2008 dengan judul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Cv Buana Husada menguraikan bahwa sistem informasi lowongan kerja dengan menggunakan program *Visual Basic*. *Rian Praska Adi Permana* 2012 dengan judul “Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis *Web*. Perbedaannya adalah penulis mencoba membuat Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*.”

Sulitnya pelamar dalam mencari lowongan kerja karena keterbatasan informasi yang didapat sehingga peluang untuk mendapatkan pekerjaan menjadi sulit untuk di dapat. Dan biasanya pelamar dalam mencari lowongan kerja dengan cara melakukan pencarian di media cetak seperti koran, majalah, brosur dan sumber informasi dari mulut ke mulut bahkan ada yang langsung mendatangi perusahaan dan melihat apakah ada lowongan pekerjaan untuknya belum lagi ditambah harus membawa banyak berkas seperti berkas persyaratan, surat lamaran dan persyaratan lainnya. Solusi dari permasalahan diatas adalah membuat sebuah aplikasi lowongan kerja berbasis *web* dimana nantinya pelamar dapat langsung membuat lamaran pekerjaan yang terhubung langsung ke perusahaan pemberi lowongan kerja pada aplikasi tersebut, yang diharapkan dapat membantu para pencari kerja dalam mencari pekerjaan sehingga pelamar tidak perlu bersusah payah membawa banyak berkas dalam mencari lowongan kerja.

## II. STUDI LITERATUR

### Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil–hasil penelitian terdahulu.

1. Menurut Subhan (2012:109) dalam bukunya yang berjudul *Analisa Perancangan Sistem* mengungkapkan: “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”. (Fitri Indriani, *Perancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Sekolah MAS AL-FITHADYAH Medan Berbasis Web*, 2016:4)
2. Menurut Dewi Wahyuni (*Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan*, 2016:17), Aplikasi adalah sebuah bahasa pemrograman yang sudah dirancang dalam bentuk *form* yang mempunyai fungsi sebagai penyimpan data. Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.
3. Menurut Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara (2014:3), *World wide web* adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991
4. Menurut Yudi Priyadi, M.T (2014:2), *Database* merupakan sebuah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital.
5. Menurut Edy Winarto ST dkk (2014:102) *Database* merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam.
6. Menurut Edy Winarto ST dkk (2014:49) *PHP* atau *PHP Hypertext Preprocessor*, adalah sebuah bahasa pemrograman *web* berbasis *server* (*server-side*) yang mampu memarsing kode *PHP* dari kode *web* dengan ekstensi *.php*, sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis di sisi *client* (*browser*). Dengan *PHP*, bisa menjadikan halaman HTML menjadi lebih powerful dan bisa dipakai sebagai aplikasi lengkap, misalnya untuk beragam aplikasi *cloud computing*.

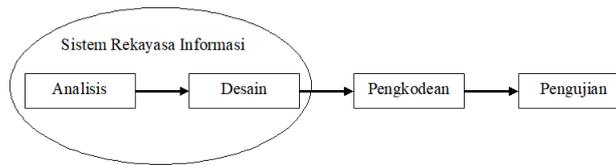
### Tabel dan Gambar

#### 2.1 Metode *Waterfall*

*Waterfall* atau sering juga disebut air terjun adalah sebuah metode dalam pengembangan sistem yang dilakukan untuk membuat pembaruan sistem yang berjalan.

Gambar yang dapat diilustrasikan pada pengembangan sistem *waterfall*





**Gambar 2.1** *Waterfall* dalam pengembangan sistem

Dalam pengembangan sistem seperti gambar diatas dapat dijabarkan seperti berikut ini :

- a. Analisis  
Analisis ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti : mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data, wawancara dan lain-lain. Dalam tahap awal ini penulis dituntut untuk benar-benar melakukan penelitian yang terarah.
- b. Desain  
Desain dalam metode ini adalah desain yang meliputi alur kerja sistem, cara pengoperasian sistem, hasil pengeluaran (*output*) dengan menggunakan metode-metode seperti UML (*Unified Modeling Language*) tampilan sistem yang telah disesuaikan dengan analisis yang dibutuhkan pada tahap awal untu menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga *programmer* atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kode *program* akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada di dalam sistem maupun diluar sistem.
- c. Pengkodean  
Bagian pengkodean merupakan bagian para *programmer* untuk memasukan *script* kode pemrograman kedalam sebuah *software programming* yang dapat digunakan untuk disesuaikan dengan desain sistem yang dibuat (misal untuk ponsel, desktop, *website*, *engineer*, dan lain-lain). Untuk *software programming* dapat menggunakan *Borland C++*, *Dev C++*, *Delphi*, *Visual Basic*, *Netbeans* dan lain-lain.
- d. Pengujian dan tahap pendukung (*support*)  
Tahap ini adalah tahap pengujian dan tahap pendukung yang artinya sistem yang telah dibuat dan hasil analis masalah yang telah melalui tahap-tahap desain, pengodean barulah masuk kedalam pengujian sistem, sehingga akan dapat diketahui seperti apa hasil kineja sistem yang baru ini dibandingkan dengan sistem yang lama, kemudian dapat diketahui pula apakah dalam sistem yang baru ini masih ada kelemahan yang kemudian akan dikembangkan oleh peneliti berikutnya.

Tahap-tahap pengembangan *waterfall* dapat diuraikan sebagai berikut :

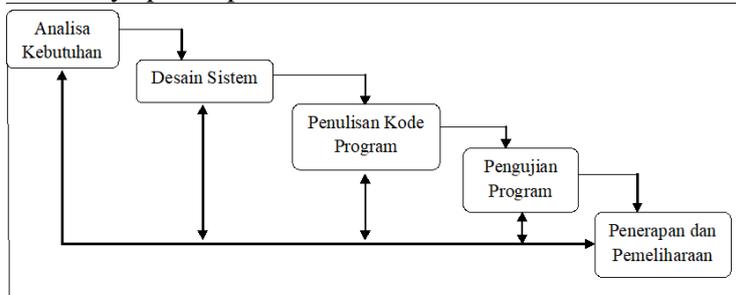
- a. Analisis dan definisi persyaratan pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi ditentukan dengan *user*
- b. Perancangan sistem dan perangkat lunak kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan
- c. Implementasi dan pengujian *unit* perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program
- d. *Integrasi* dan pengujian sistem *unit* orogram diintegrasikan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut diantara tahapan yaitu : *requirement*, *design*, *implementation*, *verification*, dan *maintenance*.

Tahapan *requirement* atau *spesifikasi* kebutuhan sistem adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh khen dan staff pengembang. Dalam tahap ini klien atau pengguna menjelaskan segala kendala dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem. Setelah dokumen spesifikasi disetujui maka dokumen tersebut menjadi

kontrak kerja antara klien dan pihak pengembang. Tahap selanjutnya adalah desain, dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail.

Selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan diintegrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk menyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Tahap selanjutnya adalah Tahap pengujian sistem *unit* program diintegrasikan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan atau diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi atau bisa juga dikatakan verifikasi oleh klien, klien menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui. Tahap akhir adalah operasi dan pemeliharaan yang terbentuk yang termasuk diantaranya proses perbaikan sistem sesuai kontrak.



**Gambar 2.2** Tahapan Metode *Waterfall*

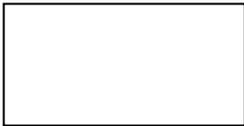
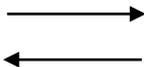
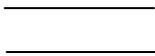
**2.2 Data Flow Diagram**

*Data Flow Diagram* atau sering disingkat DFD adalah perangkat analisis dan perancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan penganalisis sistem memahami sistem dan subsistem secara visual sebagai suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, *microfiche*, *harddisk*, *tape*, *diskette* dan lain sebagainya). DFD merupakan alat bantu yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*Structured Analysis and Design*). DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan struktur dan jelas. Lebih lanjut DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

**Tabel 2.2** Simbol-simbol pada DFD

No	Simbol	Nama	Fungsi
1.		Proses	Menunjukkan kegiatan atau kerja yang dilakukan organisasi, mesin, atau komputer.

2.		Entitas Luar	Menunjukkan bagian dari luar yang terlibat
3.		Arus Data	Menunjukkan aliran data
4.		Penyimpanan Data	Menunjukkan simpanan dari data yang mengalir sebagai input dan output.

Fungsi dari Data Flow Diagram adalah :

1. Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembantu model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain. Dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.
2. DFD ini adalah salah satu pembantu model yang sering digunakan khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembantu model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
3. DFD ini merupakan alat perancang sistem berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh professional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. (Rifay Fahlevi dan Rezky Khoir Almadani, *Perancangan Aplikasi Data Karyawan Pada Politeknik Ganesha Medan Menggunakan Vb.Net 2010 Dengan SQL Server 2008*, 2016:8)

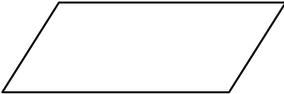
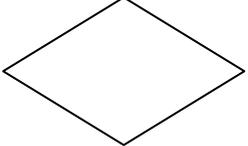
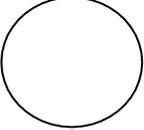
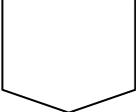
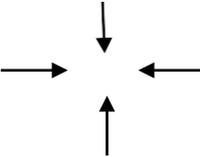
### 2.3 Flowchart

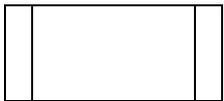
*Flowchart* atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol *standart* yang mudah dipahami. (Dwi Putri, *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Persatuan Amal Bakti (PAB) 27 Helvetia Medan*, 2016:13)

*Flowchart* disusun dengan simbol-simbol. Simbol ini dipakai sebagai alat bantu menggambarkan proses dalam program. *Flowchart* menjelaskan alur kerja dan prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. (Dwi Putri, *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Persatuan Amal Bakti (PAB) 27 Helvetia Medan*, 2016:13)

**Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
--------	--------

	<p>Terminal, untuk memulai dan mengakhiri suatu program</p>
	<p><i>Proses</i>, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer.</p>
	<p><i>Input Output</i>, untuk memasukan data maupun menunjukkan hasil dari suatu proses.</p>
	<p><i>Decision</i>, suatu kondisi yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu bernilai <i>true</i> dan <i>false</i>.</p>
	<p><i>Predefined Proses</i>, suatu simbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam <i>storage</i></p>
	<p><i>Connector</i>, suatu <i>prosedur</i> akan masuk dan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama.</p>
	<p><i>Off Page Connector</i>, merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu <i>prosedur</i> pada lembar kertas yang lain.</p>
	<p>Arus atau <i>flow</i>, <i>prosedur</i> yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah keatas, dari kekanan atau kanan ke kiri.</p>
	<p><i>Document</i>, merupakan simbol untuk data yang berbentuk informasi.</p>

	Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai <i>prosedur</i>
	Untuk menyimpan data

### III. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode-metode ini dipilih untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendalam mengenai permasalahan yang diteliti.

#### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penyusunan penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Observasi  
 Dalam metode ini penulis melakukan observasi langsung kepada beberapa perusahaan pemberi lowongan kerja guna memperoleh data yang dibutuhkan penulis.
2. Wawancara  
 Dalam metode ini penulis mengumpulkan data yang berupa wawancara tidak terstruktur. Dimana wawancara dilakukan dengan menghubungi pihak terkait guna memperoleh informasi yang di butuhkan penulis.
3. Studi Pustaka  
 Studi Pustaka dilakukan dalam pengumpulan data dari buku-buku, jurnal dan internet untuk memperoleh dan mencari referensi-referensi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi lowongan kerja berbasis *web*.

#### 3.2 Metode Analisis Data

Pada tahap metode analisis data penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai pengembangan sistem. Dimana dalam metode tersebut terdapat beberapa tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut :

- 1) *Fase Requirement Analysis*
- 2) *System Design*
- 3) *Coding System*
- 4) *Testing & Implementation*
- 5) *Maintenance*

**Tabel 3.2** Tahapan Metode Pengembangan Sistem *Waterfall*

No	Tahapan	Keterangan
1.	<i>Requirement Analysis</i>	Adalah tahapan pengumpulan kebutuhan data yang dibutuhkan.
2.	<i>System Design</i>	Adalah tahapan menganalisa gambaran seperti apa sistem yang akan dibuat dan dirancang.

3.	<i>Coding System</i>	Pada tahap ini dilakukan perancangan kedalam <i>coding</i> bahasa pemrograman, bahasa pemrograman yang digunakan adalah <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i> sebagai <i>databasenya</i>
4.	<i>Testing &amp; Implementation</i>	Adalah tahapan pemeriksaan secara teknis terhadap keseluruhan fungsi oleh program dan pengujian terhadap program yang dibuat untuk dilakukan uji coba.
5.	<i>Maintenance</i>	Adalah tahapan pemeliharaan sistem yang dilakukan oleh seorang admin agar data tetap <i>uptodate</i>

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN (Times New Roman 12 Bold)**

Analisis sistem adalah menguraikan kembali permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah sulitnya pelamar dalam mencari informasi tentang lowongan pekerjaan karena keterbatasan informasi tentang pekerjaan tersebut.

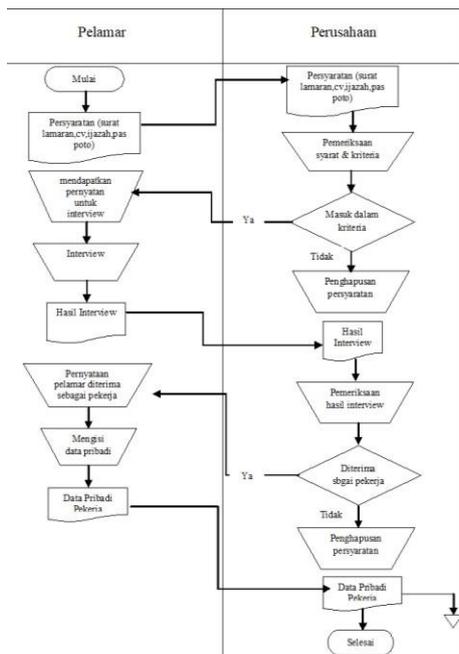
Sistem yang akan dirancang adalah dengan membuat sebuah aplikasi lowongan kerja berbasis web yang mana nantinya dapat memberikan informasi mengenai lowongan kerja sehingga dengan adanya aplikasi lowongan kerja ini dapat memudahkan pelamar dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja.

**4.1 Prosedur Pengolahan Data**

Adapun prosedur pengolahan data lowongan kerja yaitu sebagai berikut:

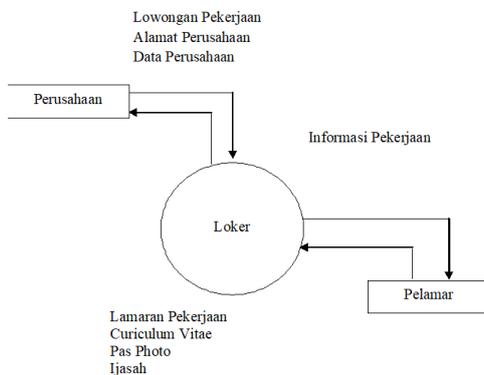
1. Pelamar membawa persyaratan yang dibutuhkan seperti surat lamaran, cv, pas photo, ijazah ke perusahaan,
2. Kemudian perusahaan menerima persyaratan dari pelamar
3. Dan kemudian perusahaan melakukan pemeriksaan syarat dan kriteria yang dibutuhkan perusahaan tersebut. Jika masuk maka pelamar mendapatkan pernyataan untuk di interview dan kemudian melakukan interview sehingga mendapatkan hasil interview.
4. Setelah mendapatkan hasil interview maka pelamar memberikan hasil tersebut ke perusahaan
5. Dan kemudian pelamar mengisi data pribadi yang telah disediakan oleh perusahaan.





Gambar 4.1 Flowchart sistem yang berjalan

Data Flow Diagram atau yang biasa disebut DFD adalah diagram yang menggunakan simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem. Adapun data flow diagram yang digunakan yaitu sebagai berikut :



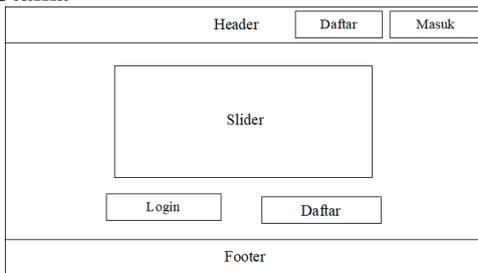
Gambar 4.1 DFD Sistem Yang Sedang Berjalan

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pengembangan sistem yang lama ke sistem yang baru yang diharapkan masalah-masalah yang terjadi pada sistem yang lama dapat teratasi.

Adapun perancangan sistem yang baru yaitu sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 4.2 Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Login

Header

Login Akun

Footer

**Gambar 4.2** Halaman Login

3. Tampilan Halaman Register

Header

Register

Nama

Alamat

Jenis Kelamin

No Hp

Email

Password

Status

Nama Perusahaan

Footer

**Gambar 4.2** Halaman Register

4. Tampilan Halaman Admin

Header

Selamat Datang Admin

Footer

**Gambar 4.2** Halaman Admin

5. Tampilan Halaman Perusahaan

Header

Slider

Footer

**Gambar 4.2** Halaman Perusahaan

6. Tampilan Halaman Buat Lowongan

**Gambar 4.2** Halaman Buat Lowongan

7. Tampilan Halaman Pelamar

**Gambar 4.2** Halaman Pelamar

**4.3 Implementasi dan Pembahasan**

Halaman beranda merupakan halaman utama dimana menampilkan menu-menu yang ada di dalamnya. Dimana didalam menu tersebut ada menu beranda, tentang kami, kontak kami dan juga terdapat menu untuk login dan melakukan registrasi.

Setelah penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall”**. Penulis menyadari banyak website lowongan kerja salah satunya adalah website *Jobseeker*. Perbedaan dengan website yang penulis buat adalah penulis memberikan fasilitas dimana pelamar dapat melamar langsung ke perusahaan pemberi lowongan kerja yang sebelumnya sudah mendaftar pada *website Myjobs*, penulis juga memberikan *Captcha* untuk keamanan pengguna akun dan penulis juga menggunakan Jasa Editor *TinyMce*, serta penulis juga memberikan fasilitas dimana setiap pelamar yang mendaftar di *website Myjobs* mendapatkan pemberitahuan berupa notifikasi dari *Myjobs* yang berupa pemberitahuan Email mengenai lowongan pekerjaan.

**V. KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai Penelitian Perancangan aplikasi lowongan kerja berbasis *web* dengan menggunakan metode *waterfall* adapun kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut :



1. Memberikan kemudahan bagi pelamar dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja tanpa harus membawa banyak berkas atau persyaratan lainnya.
2. Terdapat fasilitas dimana pelamar dapat langsung melamar pada perusahaan pemberi lowongan pekerjaan.
3. Terdapat fasilitas dimana setiap pelamar yang mendaftar di *website* Myjobs mendapatkan pemberitahuan berupa email tentang lowongan pekerjaan.
4. Dan dalam segi keamanan sudah menggunakan *Captcha* pada password.
5. Perancangan aplikasi lowongan kerja ini sudah menggunakan layanan pihak ketiga yaitu Google Translate sebagai penterjemah bahasa.
6. Terdapat tips-tips yang membantu dalam informasi mengenai dunia kerja.

## 5.2 Saran

Penulis menyadari dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan Tugas Akhir ini. Adapun beberapa saran dari penulis yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi lowongan kerja diharapkan bagi pengembangan selanjutnya sudah berbasis online.
2. Dalam segi penyajian tampilan harus lebih baik lagi.
3. Untuk pengembangan selanjutnya sebaiknya sudah dilengkapi dengan link download mengenai informasi pekerjaan.
7. Memberikan kemudahan bagi pelamar dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja tanpa harus membawa banyak berkas atau persyaratan lainnya.
8. Terdapat fasilitas dimana pelamar dapat langsung melamar pada perusahaan pemberi lowongan pekerjaan.
9. Terdapat fasilitas dimana setiap pelamar yang mendaftar di *website* Myjobs mendapatkan pemberitahuan berupa email tentang lowongan pekerjaan.
10. Dan dalam segi keamanan sudah menggunakan *Captcha* pada password.
11. Perancangan aplikasi lowongan kerja ini sudah menggunakan layanan pihak ketiga yaitu Google Translate sebagai penterjemah bahasa.
12. Terdapat tips-tips yang membantu dalam informasi mengenai dunia kerja.

## VI. REFERENSI

- Fitri Indriani 2016, *Perancangan Aplikasi Pendaftaran Siswa Baru Pada Sekolah MAS AL-FITHADIYAH Medan Berbasis Web*, Medan
- Rifay Fahlevi dan Rezky Khoir Almadani 2016, *Perancangan Aplikasi Data Karyawan Pada Politeknik Ganesha Medan Menggunakan Vb.Net 2010 Dengan SQL Server 2008*, Medan
- Dewi Wahyuni 2016, *Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan*, Medan
- Novita Sari 2016, *Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada PT Jasa Marga (PERSERO) Tbk Cabang balmera*, Medan
- Susanti 2016, *Aplikasi Keuangan Pada STM (Serikat Tolong Menolong) Menggunakan Vb.Net Dan MySQL Dengan Metode Waterfall Pada Perwiraan Silahtuhrahim*, Medan
- Riswan Manurung 2013, *Merancang Sistem Informasi Penjualan Komputer Berbasis Web*, Medan
- Edy Winarto ST dkk 2014, *Pemrograman Web Berbasis HTML5 , PHP & JavaScript*, Semarang
- Yudi Priyadi, M.T 2014 Priyanto Hidayatullah, Jauhari Khairul Kawistara 2015, *Pemrograman Web*, Bandung <http://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/74>
- Rahmad Dwi Wahyono 2012, *Aplikasi Pencari Kerja Berbasis Web*
- Swarry Chalatra Prameswara 2013, Meliana Christianti J, *Sistem Informasi Lowongan dan Lamaran Pekerjaan Berbasis Web Menggunakan ASP.NET*
- Rian Praska Adi Permana 2012, *Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web*, Surakarta
- Reza Milady Fauzan 2012, *Perancangan Sistem Pemesanan Produk Berbasis Web Pada CV. Haniaf Niaga Group*, Jakarta.

