

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

Fajrul Hukmi Poetra^[1], Syarifah Fadillah Rezky^[2]
Prodi Manajemen Informatika, Politeknik Ganesha Medan^{[1], [2]}
Medan, Indonesia
fajrul@gmail.com^[1], ikic5500@gmail.com^[2]

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 07/01/2024

Diterima : 08/01/2024

Dipublikasi : 10/01/2024

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* dengan judul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Cv Buana Husada” menguraikan bahwa sistem informasi lowongan kerja dengan menggunakan program *Visual Basic*. dan *Rian Praska Adi Permana* dengan judul “Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis *Web*. Perbedaannya adalah membuat Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*. (Permana, 2012)

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

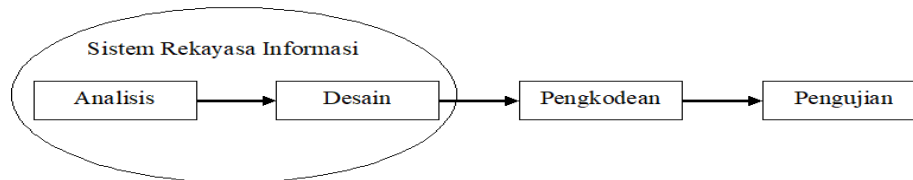
Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu.

1. Menurut M. Subhan dalam bukunya yang berjudul “Analisa Perancangan Sistem” mengungkapkan, Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisa sistem (Subhan, 2012).
2. Menurut Dewi Wahyuni dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan” mengungkapkan bahwa 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* (Wahyuni, 2016).
3. Menurut Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul Kawistara dalam buku yang berjudul “Pemrograman Web” menerangkan bahwa *World wide web* adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991 (Hidayatullah & Kawistara, 2014).
4. Menurut Yudi Priyadi et all, dalam laporan yang berjudul Pemrograman Web menerangkan bahwa, *Database* merupakan sebuah sekumpulan fakta berupa representasi tabel yang saling berhubungan dan disimpan dalam media penyimpanan secara digital (Priyadi, Hidayatullah, & Khairul, 2015).
5. Menurut Edy Winarto *Database* merupakan sebuah tempat untuk menyimpan data yang jenisnya beraneka ragam (Winarto, Zaki, & SmitDev Community, 2014).
6. Menurut Edy Winarto dalam buku yang berjudul “Pemrograman Web Berbasis *HTML5*, *PHP* dan *JavaScript*” menjelaskan bahwa, *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*. (Winarto, Zaki, & SmitDev Community, 2014)



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 1. *Waterfall* dalam pengembangan sistem

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

1. 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 dituntut untuk benar-benar melakukan penelitian yang terarah.
2. 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.
3. 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.
4. 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 :

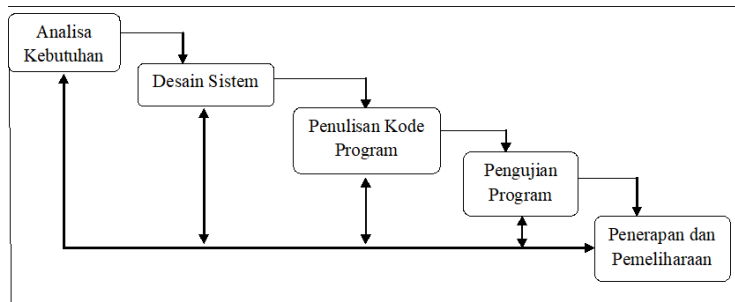
- a. Analisis dan definisi persyaratan pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi ditentukan dengan *user*
- b. Perancangan sistem dan perangkat lunak kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan
- c. Implementasi dan pengujian *unit* perancangan perangkat lunak 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 klien 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. Tahapan Metode Waterfall


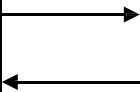

Data Flow Diagram

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 1. 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 :


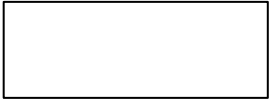
1. Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembantu model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain. Dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.
2. DFD ini adalah salah satu pembantu model yang 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 (Fahlevi & Almadani, 2008).


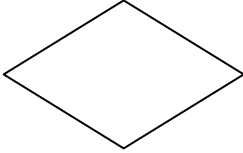

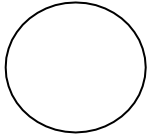
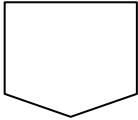
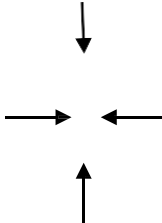


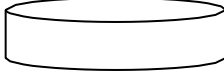
Flowchart

Flowchart atau bagan alur merupakan metode untuk menggambarkan tahap-tahap penyelesaian masalah (prosedur) beserta aliran data dengan simbol-simbol *standart* yang mudah dipahami. (Putri, 2016).

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. (Putri, 2016).

Tabel 2. Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
	Terminal, untuk memulai dan mengakhiri suatu program
	Proses, suatu simbol yang menunjukkan setiap pengolahan yang dilakukan oleh komputer.

	<p>Input Output, untuk memasukan data maupun menunjukan hasil dari suatu proses.</p>
	<p>Decision, suatu kondisi yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu bernilai true dan false.</p>
	<p>Predefined Proses, suatu symbol untuk menyediakan tempat-tempat pengolahan data dalam storage</p>
	<p>Connector, suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama.</p>
	<p>Off Page Connector, merupakan simbol untuk masuk dan keluarnya suatu prosedur pada lembar kertas yang lain.</p>
	<p>Arus atau flow, prosedur yang dapat dilakukan dari atas ke bawah, bawah keatas, dari kekanan atau kanan ke kiri.</p>
	<p>Document, merupakan simbol untuk data yang berbentuk informasi.</p>
	<p>Untuk menyatakan sekumpulan langkah proses yang ditulis sebagai prosedur</p>
	<p>Untuk menyimpan data</p>

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.

Metode Pengumpulan Data

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

1. Observasi
Dalam metode ini melakukan observasi langsung kepada beberapa perusahaan pemberi lowongan kerja guna memperoleh data yang dibutuhkan.
2. Wawancara
Dalam metode ini mengumpulkan data yang berupa wawancara tidak terstruktur. Dimana wawancara dilakukan dengan menghubungi pihak terkait guna memperoleh informasi yang di butuhkan.
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*.

Metode Analisis Data

Pada tahap metode analisis data 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. 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 coding bahasa pemrograman, bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan MySQL sebagai databasenya
4.	<i>Testing & Implementation</i>	Adalah tahapan pemeriksaan secara teknis terdapat 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 uptodate

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

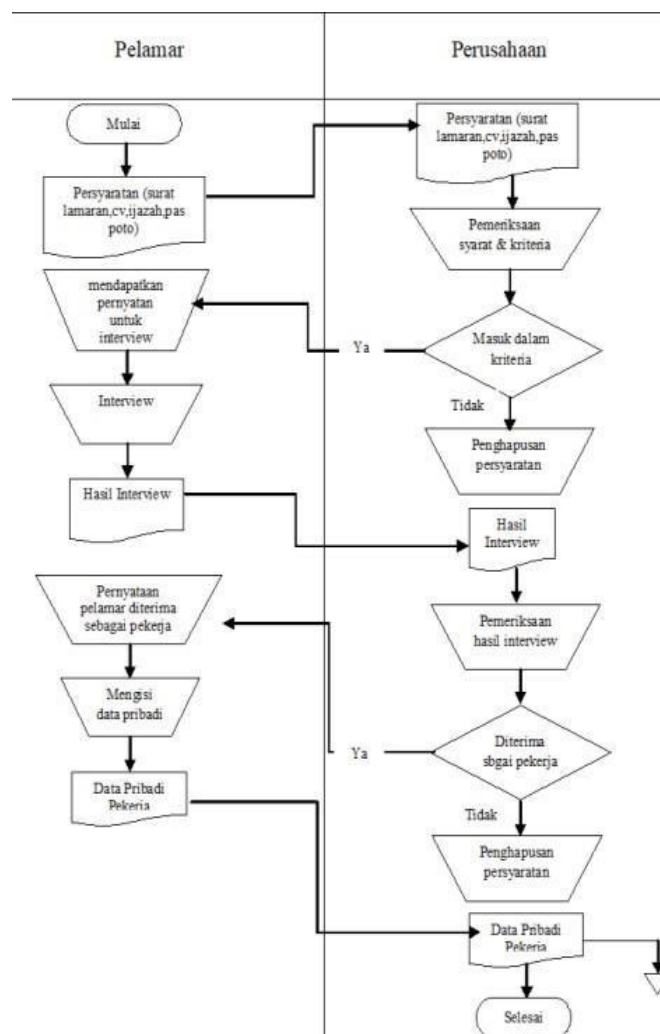
Analisis sistem adalah menguraikan kembali permasalahan-permasalahan dan hambatan-hambatan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah sulitnya pelamar dalam mencari informasi tentang lowongan pekerjaan karena keterbatasan informasi tentang pekerjaan tersebut.

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.

Prosedur Pengolahan Data

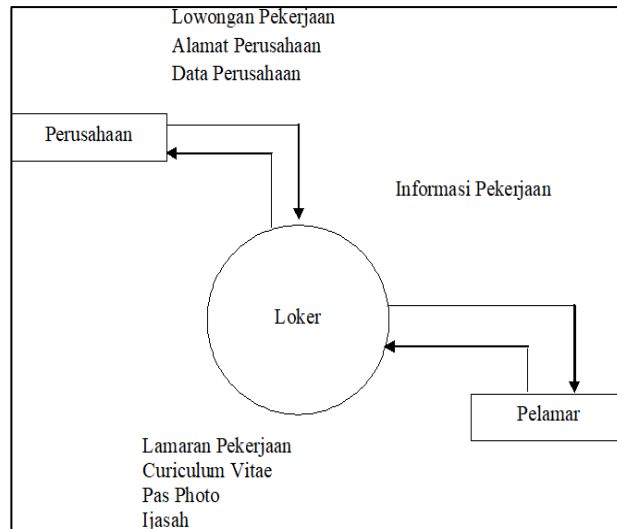
Adapun prosedur pengolahan data lowongan kerja yaitu sebagai berikut:

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 3. 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 :

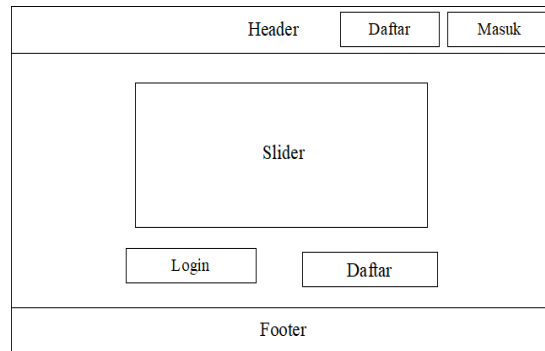


Gambar 4. DFD Sistem Yang Sedang Berjalan

Perancangan Sistem

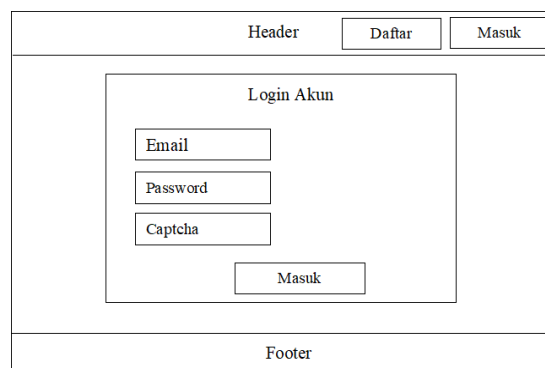
Perancangan sistem merupakan pengembangan sistem yang lama ke sistem yang baru yang diharapkan masalah-masalah yang terjadi pada sistem yang lama dapat teratasi. Adapun perancangan sistem yang baru yaitu sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 5. Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Login



Gambar 6. Halaman Login

3. Tampilan Halaman Register

The screenshot shows a web page layout. At the top is a 'Header' section containing two buttons: 'Daftar' and 'Masuk'. Below the header is a large rectangular area labeled 'Register'. Inside this area, there is a form with the following fields: 'Nama', 'Alamat', 'Jenis Kelamin' (with a dropdown arrow), 'No Hp', 'Email', 'Password', 'Status', and 'Nama Perusahaan'. At the bottom of the form is a 'Daftar' button. Below the 'Register' area is a 'Footer' section.

Gambar 7. Halaman Register

4. Tampilan Halaman Admin

The screenshot shows a web page layout. At the top is a 'Header' section containing two buttons: 'Daftar' and 'Daftar'. Below the header is a large rectangular area containing the text 'Selamat Datang Admin'. Below this area is a 'Footer' section.

Gambar 8. Halaman Admin

5. Tampilan Halaman Perusahaan

The screenshot shows a web page layout. At the top is a 'Header' section containing two buttons: 'Daftar' and 'Masuk'. Below the header is a large rectangular area containing the text 'Slider'. Below this area is a 'Buat Lowongan' button. Below the button is a 'Footer' section.

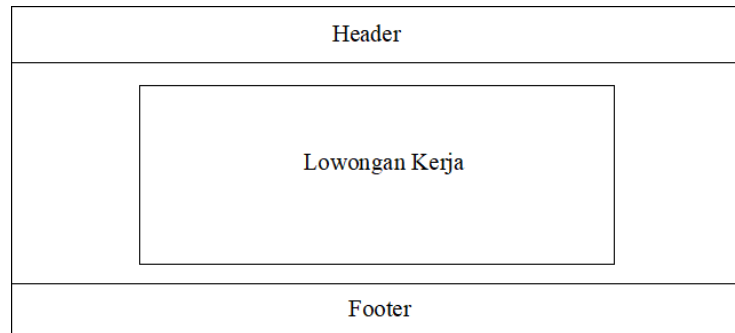
Gambar 9. Halaman Perusahaan

6. Tampilan Halaman Buat Lowongan

The screenshot shows a web page layout. At the top is a 'Header' section. Below the header is a large rectangular area containing the text 'Form Lowongan Kerja'. Inside this area, there is a form with the following fields: 'Judul', 'Nama Perusahaan', 'Pilih Lokasi' (with a dropdown arrow), 'Gaji', 'Jabatan', 'hh/bb/tttt', 'Isi Loker', and a 'Bagikan' button. Below the form is a 'Footer' section.

Gambar 10. Halaman Buat Lowongan

7. Tampilan Halaman Pelamar



Gambar 11. Halaman Pelamar

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 menyelesaikan Penelitian yang berjudul “Perancangan Aplikasi Lowongan Kerja Berbasis *Web* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*”. Dalam hal ini banyak website lowongan kerja salah satunya adalah website *Jobseeker*. Perbedaan dengan website pada penelitian ini adalah memberikan fasilitas dimana pelamar dapat melamar langsung ke perusahaan pemberi lowongan kerja yang sebelumnya sudah mendaftar pada *website* Myjobs, dan juga memberikan *Captcha* untuk keamanan pengguna akun dan juga menggunakan Jasa Editor TinyMce, serta 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 DAN SARAN

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.

Saran

Dalam penulisan penelitian ini masih banyak kekurangan dalam penulisan Adapun beberapa saran 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.
4. Memberikan kemudahan bagi pelamar dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja tanpa harus membawa banyak berkas atau persyaratan lainnya.
5. Terdapat fasilitas dimana pelamar dapat langsung melamar pada perusahaan pemberi

lowongan pekerjaan.

6. Terdapat fasilitas dimana setiap pelamar yang mendaftar di *website* Myjobs mendapatkan pemberitahuan berupa email tentang lowongan pekerjaan.
7. Dan dalam segi keamanan sudah menggunakan *Captcha* pada password.
8. Perancangan aplikasi lowongan kerja ini sudah menggunakan layanan pihak ketiga yaitu Google Translate sebagai penterjemah bahasa.
9. Terdapat tips-tips yang membantu dalam informasi mengenai dunia kerja.

VI. REFERENSI

- Fahlevi, R., & Almadani, R. K. (2008). Perancangan Aplikasi Data Karyawan pada Politeknik Ganesha Medan menggunakan Vb.Net 2010 dengan SQL Server. *Jurnal Pengabdian dan Inovasi Masyarakat*, 18-23.
- Hidayatullah, P., & Kawistara, J. K. (2014). *Pemrograman web*. Bandung: Informatika Bandung.
- Permana, R. P. (2012). *Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web*. Surakarta: Repository Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Priyadi, Y., Hidayatullah, P., & Khairul, J. (2015). *Pemrograman Web*. Bandung: Repository Widya Utama.
- Putri, D. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web pada Sekolah Dasar Persatuan Amal Bakti (PAB) 27 Helvetia*. Medan: Repository Politeknik Ganesha Medan.
- Subhan, M. (2012). *Analisa Perancangan Sistem*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekia.
- Wahyuni, D. (2016). *Pengembangan Portal Database Berbasis Web Pada Kampus Politeknik Ganesha Medan*. Medan.
- Winarto, E., Zaki, A., & SmitDev Community. (2014). *Pemrograman Web Berbasis HTML5, PHP dan JavaScript*. Semarang: Elex Media Komputindo.

