

**SISTEM PEREKRUTAN *FREELANCER*
BUTIK YUSUF ISVANIA *COUTURE* BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

**Karya tulis sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana dari
Universitas Fajar**

**OLEH
ANDI FITRA FURQAN
NIM: 1820221096**



**PROGRAM STUDI TEKNIK ELEKTRO (INFORMATIKA)
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS FAJAR
TAHUN 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

Sistem Perekrutan Freelancer Butik Yusuf Isvania Couture Berbasis *Web*

Disusun Oleh :

ANDI FITRA FURQAN
1820221096

Telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing

Makassar, 07 Juni 2023

Pembimbing I


Safaruddin, S.Si., MT
NIDN. 0909106901

Pembimbing II



Muh Sakir, S.Kom., MT.
NIDN. 1010078304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik


Prof. Dr. Ir. Erniati, S.T., M.T
NIDN : 0906107701

Ketua Program Studi


Safaruddin, S.Si., MT.
NIDN. 0909106901

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir :

“*Sistem Perekrutan Freelancer butik Yusuf Isvania Couture Berbasis Web*”, adalah karya orisinal saya dan setiap serta seluruh sumber acuan telah ditulis sesuai dengan Panduan Penulisan Ilmiah yang berlaku di Fakultas Teknik Universitas Fajar.

Makassar, Mei 2023

Yang menyatakan,



Andi Fitra Furqan

ABSTRAK

Sistem Perekrutan *Freelancer* Butik Yusuf Isvania Couture Berbasis Web, Andi Fitrah Furqan. Aplikasi sistem rekrutmen *freelancer* merupakan salah satu inovasi dalam dunia digital yang dapat memudahkan para *freelancer* dalam mencari pekerjaan sesuai dengan keahlian mereka. Aplikasi ini memfasilitasi proses pendaftaran, seleksi, dan pengumuman hasil seleksi melalui sistem secara *online*. Aplikasi ini melibatkan tiga aktor, yaitu pelamar/*freelancer*, admin, dan *owner*. proyek pembuatan aplikasi *Rekrutment Freelancer*, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur dan kebutuhan aplikasi yang diinginkan. Hasil analisis kebutuhan tersebut kemudian digunakan untuk merancang desain user interface yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah desain *user interface* selesai dirancang, dilakukan ujicoba dengan menggunakan angket yang diisi oleh 10 responden. Hasil dari ujicoba menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan respon positif terhadap aplikasi ini. Sebanyak 70% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sederhana untuk digunakan, 60% responden menyatakan sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi ini, dan 80% responden menyatakan bahwa aplikasi ini berfungsi untuk membantu *freelancer* dalam mengikuti tes. Selain itu, 80% responden juga mengklaim bahwa aplikasi ini dapat membuat mereka lebih mudah memahami sistem *Rekrutment Freelancer*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan ujicoba menggunakan angket, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Rekrutment Freelancer* yang dirancang memiliki fitur dan *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode *prototyping* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini juga membantu dalam mengetahui kebutuhan dan keinginan pengguna secara langsung, sehingga meminimalkan kesalahan desain yang mungkin terjadi.

Kata kunci: *Website, Freelancer, Butik Yusuf Isvania Couture.*

ABSTRACT

Web-Based Recruitment System for Freelancers at Butik Yusuf Isvania Couture by Andi Fitrah Furqan. Freelancer recruitment application is an innovation in the digital world that can make it easier for freelancers to find jobs that match their skills. This application facilitates the registration, selection, and announcement of selection results through an online system. The application involves three actors, namely applicants/freelancers, admins, and owners. In the project of making the Freelancer Recruitment application, an analysis of the needs was carried out to determine the desired features and application requirements. The results of the needs analysis were then used to design a user interface that is suitable for users' needs. After the user interface design was completed, a trial was conducted using a questionnaire filled out by 10 respondents. The results of the trial showed that the majority of respondents gave a positive response to this application. 70% of respondents stated that this application was easy to use, 60% of respondents expressed a strong interest in using this application, and 80% of respondents stated that this application functioned to help freelancers take tests. In addition, 80% of respondents also claimed that this application could make it easier for them to understand the Freelancer Recruitment system. Based on the needs analysis and trial using a questionnaire, it can be concluded that the designed Freelancer Recruitment application has features and a user interface that are suitable for users' needs. The prototyping method used in the making of this application also helps in knowing users' needs and desires directly, thereby minimizing possible design errors."

Keywords: Website, Freelencer, Butik Yusuf Isvania Couture.

KATA PENGANTAR

Tiada kata dan ucapan mulia yang patut dipersembahkan selain puji, syukur dan taslim peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT. Karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul ***“Sistem Perekrutan Freelancer Butik Yusuf Isvania Couture Berbasis Web”***. Kemudian salam dan salawat peneliti haturkan pula atas junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, yang membawa Islam menjadi Rahmat bagi Alam Semesta.

Peneliti menyadari bahwa karya ilmiah ini tersusun atas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Mulyadi Hamid, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Fajar Makassar dan seluruh jajarannya, peneliti menyampaikan terima kasih atas bimbingan, arahan, dan fasilitas yang peneliti manfaatkan dalam proses belajar mengajar.
2. Bapak Safaruddin, S.Si., MT. selaku pembimbing I dan Ketua Prodi Teknik Elektro Universitas Fajar Makassar, & Bapak Muh. Sakir. ST, MT. selaku pembimbing II dan Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Fajar Makassar.
3. Bapak Zagita Marna Putra, ST., MT., Bapak Febriansyah, S.Kom., MT. dan Ibu Andita Dani Achmad, ST., MT. masing-masing selaku penguji, yang telah memberikan saran, koreksi yang bersifat konstruktif untuk perbaikan dan penyempurnaan penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah membagi ilmunya kepada peneliti, semoga dapat peneliti manfaatkan pada aktivitas yang bernilai konstruktif.
5. Bapak dan Ibu staf administrasi yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi sesuai harapan.
6. Bapak/Ibu dan Saudara (i) informan yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu atas partisipasinya, kesediaan waktunya serta informasi yang sungguh sangat berharga terkait dengan kelengkapan kebutuhan data penulisan skripsi ini.

7. Rekan-rekan dan para sahabat Prodi Teknik Informatika, khususnya mahasiswa angkatan 2018 Prodi Teknik Informatika yang senantiasa memberikan informasi dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Seluruh handai taulan, atas bantuannya baik berupa doa, motivasi maupun inspirasinya sehingga peneliti merasa Saudara(i) yang telah memberikan kekuatan tambahan yang sungguh luar biasa.
9. Kedua orang tua peneliti serta seluruh keluarga peneliti yang telah motivasi dan mendoakan Peneliti agar senantiasa sukses dalam segala urusan, terlebih dalam menempuh pendidikan formal dan non formal yang bernilai konstruktif.

Peneliti menyadari bahwa pembahasan dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan kelemahan, semua itu disebabkan oleh keterbatasan kompetensi peneliti, waktu dan lain-lain. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan lapang dada, peneliti berharap kepada semua pihak agar sudi memberikan sumbangsi pemikiran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Atas segala kontribusi yang berharga dari pembaca, peneliti menghaturkan terima kasih.

Akhir kata, semoga bantuan, petunjuk, motivasi dan pengorbanan yang diberikan dari berbagai pihak kepada peneliti, dapat bernilai ibadah di sisi Allah SWT. Mudah-mudahan kehadiran skripsi ini, dapat membawa manfaat dan menamba wawasan para pembaca serta dapat berkontribusi terhadap pengembangan Ilmu Teknik Informatika. Amiin yaa Rabbal aalamiin.

Makassar, Februari 2023

Andi Fitra Furqan

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEORSINILAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Penelitian	1
I.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
I.3 Tujuan Penelitian	5
I.4 Batasan Masalah	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Tinjauan Teori	6
II.1.1 Pengertian Sistem Informasi	6
II.1.2 Rekrutmen Karyawan Butik Yusuf Isvania <i>Couture</i>	6
II.1.3 Definisi <i>Situs Freelancer</i>	8
II.1.4 Keuntungan dan Kekurangan Menjadi <i>Freelancer</i>	9
II.1.5 Pengertian Berbasis Web	10
II.1.6 Definisi <i>Freelancer</i>	11
II.1.7 Pengertian <i>Freelancer Marketplace</i>	12
II.1.8 Profil Butik Yusuf Isvania	12
II.1.9 Daftar Honor Karyawan Butik Yusuf Isvania	13
II 1.10 Bahasa Pemrogramn	14
II.1.11 <i>Hypertext Processor</i> (PHP)	15
II.1.12 Laravel	16
II.1.13 Basis Data (<i>Database</i>)	17
II.1.14 <i>MYSQL</i>	18
II.1.15 Perancangan Sistem	19
II.1.16 <i>Flow Chart</i>	23
II.1.17 Pengujian Sistem	26
II.2 Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu	27
II.3 Kerangka Pikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
III.1 Tahapan Penelitian	32
III.2 Perancangan Sistem	33
III.2.1 Analisa Sistem Berjalan	33
III.2.2 Analisa Sistem yang Dirancang	34
III.2.2.1 <i>Use Case</i>	35
III.2.2.2 <i>Entity Relationship Diagram</i>	40
III.2.2.3 <i>Activity Diagram</i>	41

III.2.2.4	<i>Class Diagram</i>	44
III.2.2.5	<i>Sequence Diagram</i>	44
III.2.2.6	Perancangan <i>Use Interface</i>	55
III.3	Teknik Pengujian Sistem	58
III.4	Waktu dan Lokasi Penelitian	59
III.5	Alat dan Bahan	59
III.6	Metode Pengumpulan Data	59
III.7	Teknik Analisis Data	60
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	62
IV.1	Hasil Penelitian	62
IV.1.1	Hasil Perencanaan Ssistem	68
IV.1.2	Hasil Pengujian Ssistem	68
IV.1.2.1	<i>Black Box Testing</i>	70
IV.1.2.2	<i>White Box Testing</i>	78
IV.1.2.3	Pemeriksaan Kepada Pengguna	84
IV.1.2.4	Metode Perhitungan SAW	87
IV.2	Pembahasan	93
BAB V	PENUTUP	93
V.1	Kesimpulan	93
V.2	Saran	94
	DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1. Jenis Tugas dan Honor Dalam Butik Yusuf Isvania	14
Tabel II.2. <i>Use Case Diagram</i>	20
Tabel II.3. <i>Class Diagram</i>	21
Tabel II.4. <i>Sequence Diagram</i>	22
Tabel II.5. <i>Activy Diagram</i>	23
Tabel II.6. <i>Flow Direction Symbols</i>	24
Tabel II.7. <i>Processing Symbols</i>	25
Tabel II.8. <i>Input / Output Symbols</i>	26
Tabel II.9. Perbandingan Hasil Penelitian Taerdahulu	27
Tabel III.1. Deskripsi <i>Use Case Register</i>	36
Tabel III.2. Deskripsi <i>Use Case Login</i>	37
Tabel III.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Mengubah Profil	38
Tabel III.4. Deskripsi <i>Use Case Freelancer</i> Mencari <i>Job</i>	39
Tabel III.5. Deskripsi <i>Use Case Freelancer</i> Melihat <i>Job</i> yang Tersedia	40
Tabel III.6. Deskripsi <i>Use Case Freelancer</i> Konfirmasi <i>Job</i> yang Diinginkan	42
Tabel IV.1. Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)	68
Tabel IV.2. Tampilan Lowongan Pekerjaan	68
Tabel IV.3. Hasil Pemeriksaan Lowongan Pekerjaan Aktif	69
Tabel IV.4. Hasil Pemeriksaan Menu Keluar	68
Tabel IV.5. Skenario Test Case Register akun	70
Tabel IV.6. Skenario <i>Test Case</i> Lowongan Pekerjaan	73
Tabel IV.7. Skenario Test Case Lowongan Pekerjaan Aktif	76
Tabel IV.8. Skenario Test Case Menu Keluar	78
Tabel IV.9. Kriteria dan Skor Lowongan	85
Tabel IV.10. Nilai Nilai Matriks Keputusan	86
Tabel IV.11. Nilai Normalisasi Matriks Keputusan	87
Tabel IV.12. Nilai Akhir Pelamar	87

DAFTAR GAMBAR DAN ILUSTRASI

	Halaman	
Gambar II.1	Konsep Sistem Informasi	6
Gambar II.2	Pemrograman PHP	15
Gambar II.3	Logo Laravel	17
Gambar II.4	Kerangka Pikir	31
Gambar III.1	Tahapan Penelitian	32
Gambar III.2	<i>Use Case</i> Sistem Berjalan	34
Gambar III.3	<i>Use Case</i> Sistem yang Dirancang	35
Gambar III.4	<i>Entity Relationship Diagram</i>	41
Gambar III.5	<i>Activity Diagram</i>	42
Gambar III.6	<i>Class Diagram</i>	44
Gambar III.7	<i>Sequence Diagram Register</i>	45
Gambar III.8	<i>Sequence diagram</i> mencari pekerjaan	46
Gambar III.9	<i>Squence Diagram</i> Kelola Lowongan	48
Gambar III.10	<i>Sequence Diagram</i> Lamaran	49
Gambar III.11	<i>Sequence Diagram</i> Kriteria	51
Gambar III.12	<i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Berkas	52
Gambar III.13	<i>Sequence Diagram</i> Penilaian	53
Gambar III.14	<i>Sequence Diagram</i> Penelitian	54
Gambar III.15	Rancangan <i>User interface</i> halaman register	55
Gambar III.16	Rancangan <i>User interface</i> halaman login	55
Gambar III.17	Rancangan <i>User interface</i> homepage	56
Gambar III.18	Rancangan <i>User interface</i> halaman cari job	56
Gambar III.19	Rancangan <i>User interface</i> halaman deskripsi <i>job</i>	57
Gambar III.20	Rancangan <i>User interface</i> halaman ambil job	57
Gambar III.21	Rancangan <i>User interface</i> halaman profil	58
Gambar IV.1	Tampilan Dashboard Awal	62
Gambar IV.2	Tampilan Pekerjaan Aktif	62
Gambar IV.3	Tampilan Halaman Register	64
Gambar IV.4	Tampilan Halaman Login	64
Gambar IV.5	Tampilan Halaman Login	65
Gambar IV.6	Tampilan Lowongan Pekerjaan	66
Gambar IV.7	Tampilan Data Lowongan Pekerjaan Aktif	67
Gambar IV.8	<i>Flowchart Register</i> akun	70
Gambar IV.9	<i>Flow Graph Register</i> akun	71
Gambar IV.10	<i>Flowchart</i> Pekerjaan Aktif	72
Gambar IV.11	<i>Flow Graph</i> Lowongan Pekerjaan	73
Gambar IV.12	<i>Flowchart</i> Lowongan Pekerjaan Aktif	74
Gambar IV.13	<i>Flow Graph</i> Lowongan Pekerjaan Aktif	75

Gambar IV.14	<i>Flowchart</i> Menu Keluar	77
Gambar IV.15	<i>Flow Graph</i> Menu Keluar	77
Gambar IV.16	Diagram Hasil Pertanyaan Pertama	79
Gambar IV.17	Diagram Hasil Pertanyaan Kedua	80
Gambar IV.18	Diagram Hasil Pertanyaan Ketiga	80
Gambar IV.19	Diagram Hasil Pertanyaan Keempat	81
Gambar IV.20	Diagram Hasil Pertanyaan Kelima	81
Gambar IV.21	Diagram Hasil Pertanyaan Keenam	82
Gambar IV.22	Diagram Hasil Pertanyaan Ketujuh	82
Gambar IV.23	Diagram Hasil Pertanyaan Kedelapan	83
Gambar IV.24	Diagram Hasil Pertanyaan Kesembilan	83
Gambar IV.25	Diagram Hasil Pertanyaan Kesepuluh	84

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian pertama kali pada halaman
BPJS	: Badan Penyelenggara Jaminan Sosial	13
DCL	: <i>Data Control Language</i>	18
DDL	: <i>Data Definition Language</i>	18
DML	: <i>Data Manipulation Language</i>	18
DBMS	: <i>Database Management System</i>	17
ERD	: <i>Entity Relationship Diagram</i>	20
MVC	: <i>Model View Controller</i>	16
MySQL	: <i>My Structured Query Language</i>	17
HTML	: <i>Hypertext Markup Language</i>	15
HTTP	: <i>Hypertext Transfer - Transfer Protocol</i>	9
PHP	: <i>Hypertext Processor</i>	14
PPI	: Pemilihan Puteri Indonesia	11
SaaS	: <i>Software as a Service</i>	30
SAW	: <i>Simple Additive Weighting</i>	60
SDM	: Sumber Daya Manusia	5
SMA/SMK	: Sekolah Menengah Atas / Sekolah Menengah Kejuruan	6
THR	: Tunjangan Hari Raya	13
UML	: <i>Unified Modelling Language</i>	19
WWW	: <i>World Wide Web</i>	9

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sistem Informasi merupakan kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi untuk mendukung operasi dan manajemen. Pada saat ini sistem informasi kepegawaian merupakan hal yang sangat penting untuk dimiliki sebuah organisasi. Dengan menggunakan sistem informasi kepegawaian dapat mempermudah untuk mencari data tentang pribadi semua pegawai,

Sistem Informasi Kepegawaian merupakan sistem yang mampu memberikan informasi data-data pegawai. Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian dibangun sebagai sarana untuk melakukan administrasi data kepegawaian secara terkomputerisasi agar pengelolaan data kepegawaian dapat terarah dan efisien. Selain itu penyimpanan data dalam bentuk elektronik dapat memudahkan dalam pengelolaan maupun penyediaan data yang lebih cepat.

Sistem informasi merupakan salah satu bagian yang cukup penting dalam penyebaran informasi. Dalam mendapatkan informasi, maka diperlukan suatu sistem yang berkualitas. Karena kemajuan teknologi informasi pada saat ini, sangat cepat dan berpengaruh besar terhadap kegiatan masyarakat, terutama dalam kegiatan bisnis. Dalam dunia bisnis harus dipacu untuk menggunakan persaingan yang kian hari kian terasa ketat dan keras. Manusia maupun perusahaan harus melakukan sesuatu yang sesuai agar dapat bersaing. Tindakan yang diambil oleh manusia atau perusahaan memerlukan informasi yang mendukung, agar tindakan tersebut sesuai kebutuhan. Kemajuan teknologi informasi menuntut segala sesuatu pekerjaan manusia yang masih manual dan kurang efisien dapat dilakukan dengan teknologi yang maju pula. Pekerjaan yang dilakukan secara manual sebaiknya lebih ditingkatkan lagi menggunakan sistem komputerisasi. Sistem komputerisasi tersebut, dapat membantu mempercepat menyelesaikan pekerjaan yang semula masih dilakukan secara manual.

Hal ini sudah tidak dapat dipungkiri lagi bahwa perkembangan teknologi informasi telah mengubah cara hidup masyarakat seluruh dunia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Keberadaan dan peranan teknologi informasi di sektor kehidupan tanpa sadar telah membawa dunia memasuki era baru globalisasi lebih cepat dari yang dibayangkan semula. Penggabungan antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi. Data atau informasi yang pada zaman dulu harus memakan waktu sehari-hari untuk diolah sebelum dikirim ke sisi lain, saat ini dapat dilakukan dalam hitungan detik. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa perkembangan komputer telah membawa dunia ke sebuah era baru yaitu abad informasi (Indrajit, 2019: 1).

Batasan dunia menjadi tidak berarti. Batas regional, strata sosial, perbedaan usia maupun latar belakang profesi tidak lagi dibedakan. Selain itu, perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi membuat dunia menjadi transparan, seolah-olah menjadi satu tanpa mengenal batas negara. Kondisi ini menciptakan struktur baru, yaitu struktur global yang pada gilirannya akan memengaruhi struktur kehidupan masyarakat, berbangsa dan bernegara, serta akan memengaruhi pola pikir, pola sikap dan pola tindakan masyarakat. Perkembangan internet dan kebutuhan manusia akan informasi yang cepat dan tepat telah memengaruhi segala bidang kehidupan dan pola pikir masyarakat.

Salah satu bidang yang paling dikenal adalah di bidang pelayanan. Pada zaman dulu metode pelayanan terhadap masyarakat dilakukan dengan sistem manual atau melalui tatap muka. Pelayanan tersebut terkesan lama dan memakan biaya yang cukup besar. Pelayanan yang menggunakan sistem manual sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan masyarakat dan pelanggan yang menuntut perbaikan kualitas pelayanan yang cepat dan tidak berbelit-belit.

Karena informasi yang terus mengalir dengan cepat, maka masyarakat juga akan terpengaruh oleh informasi dan data yang diperolehnya dari internet. Perubahan pola pikir masyarakat ini mengakibatkan masyarakat menjadi semakin maju dan pintar, dan hal ini tentu saja berpengaruh kepada sikap mereka dalam menuntut hak dan kewajibannya, misal aspek pemenuhan *fashion*.

Perubahan metode pelayanan dari sistem manual ke sistem digital/*online* juga disebabkan oleh semakin meningkatnya kuantitas pelanggan/masyarakat yang harus dilayani oleh sebuah lembaga penyedia layanan. Lembaga-lembaga yang memberikan pelayanan seperti dunia industri, telah berusaha memanfaatkan teknologi informasi tersebut untuk memberikan pelayanan yang maksimal kepada pelanggannya. Lembaga-lembaga tersebut menyadari bahwa pelayanan yang selalu mereka gunakan sudah tidak mungkin lagi diterapkan pada saat ini. Hal ini berhubungan dengan penghematan biaya operasional, penghematan waktu, dan pemberian pelayanan yang berkualitas kepada masyarakat/*stakeholders*.

Bentuk pelayanan yang sebelumnya mereka berikan hanya melalui sistem manual, sekarang sudah beralih kepada penggunaan teknologi informasi yang cepat dan akurat. Lembaga-lembaga ini menyadari bahwa penggunaan teknologi informasi dalam memberikan pelayanan sangat penting dan bermanfaat bagi mereka dan terutama bagi masyarakat/pelanggan. Selain penghematan biaya dan kecepatan dalam mengakses data, penggunaan teknologi informasi dalam bidang pelayanan juga dapat meningkatkan transparansi dan kontrol, meningkatkan akuntabilitas penyelenggaraan pelayanan, serta memudahkan *customer/stakeholders* untuk mendapatkan pelayanan yang lebih baik, cepat dan akurat (Indrajit, 2019: 5).

Website lowongan kerja merupakan salah satu *website* yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan semakin meningkatnya jumlah pencari kerja di Indonesia yang mencari pekerjaan. Saat ini informasi lowongan pekerjaan banyak diperoleh melalui media cetak dan elektronik seperti koran dan televisi. Metode ini relatif tidak efisien karena biaya pemasangan iklan relatif mahal. Disamping itu durasi waktu penayangan sangat terbatas. Alternatif pemasangan iklan yang efektif dan efisien adalah media *online* seperti *website*. Alternatif ini relatif murah dan tersedia setiap saat kapanpun dan dimanapun kepada pengguna internet yang semakin banyak. Sehingga alternatif ini menjadi pilihan yang terbaik.

Berkenaan dengan itu, Butik Yusuf *Isvania Couture* memiliki kelemahan dalam mencari dan merekrut *freelancer* (pekerja lepas) karena tidak memiliki

website lowongan kerja. Semestinya Butik ini memiliki aplikasi yang handal, karena karir dalam dunia busana sangat populer. Terbukti karya desain busananya sudah 4 (empat) kali meraih penghargaan tertinggi di dunia *fashion show* tingkat nasional, yaitu: (1) Tahun 2018 berhasil menyabet juara 1 dalam mendesain dan membuat gaun Finalis Puteri Indonesia yaitu Shinta Yuliasmi, (2) Tahun 2019 berhasil menyabet juara 1 dalam mendesain dan membuat gaun Finalis Puteri Indonesia yaitu Shinta Yuliasmi, (3) Tahun 2022 berhasil menyabet juara 1 *Best Evening Gown* Berbasis Budaya dalam Panggung Pemilihan Puteri Indonesia (PPI) tingkat Nasional, yaitu Shinta Yuliasmi Finalis dari Banten 2, dan (4) Tahun 2022 kembali berhasil menyabet juara 1 dalam Lomba Busana Muslimah Ibu dan Anak.

Sebagai perbandingan penelitian ini, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu sbb: *Pertama*, Nugroho B. Sukamdani (2019) menemukan bahwa Aplikasi Sistem Perekrutan dan Penempatan Karyawan Baru, sbb: (1) Sistem aplikasi perekrutan dan penempatan karyawan berbasis web ini dapat membantu kantor pusat dalam mengontrol proses perekrutan dan penempatan karyawan baru, dan (2) Sistem aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kualitas karyawan yang diterima dengan proses seleksi dan penilaian yang dilakukan oleh kantor HC Regional berdasarkan kemampuan dan ketrampilan pelamar, dan *Kedua*, Sugeng Santoso dan Azizah Handayani Putri (2020) menemukan bahwa Dalam sistem perekrutan karyawan yang baru pada PT. Yuasa Battery Indonesia, dapat dibangun sistem perekrutan karyawan secara *online*. Sistem perekrutan karyawan yang masih berjalan pada PT. Yuasa Battery Indonesia belum memenuhi standard yang telah ditetapkan, karena masih menggunakan sistem manual dalam penginputan data karyawan yaitu dengan cara menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*, kurang efisien dan memakan waktu yang lama, dan penilaian hasil test calon karyawan secara *online*.

Berkenaan dengan hal di atas, maka penting membangun *website* untuk mempertemukan *freelancer* dengan Butik Yusuf Isvania *Couture* yang sesuai dengan keinginan dan syarat-syarat yang ditetapkan Butik Yusuf Isvania *Couture*. Untuk meningkatkan efektifitas layanan informasi, maka pemanfaatan internet

melalui *website* pencarian kerja yang menghubungkan Butik Yusuf Isvania *Couture* penyedia lowongan kerja dengan *freelancer* para pencari kerja untuk saling berinteraksi dalam memenuhi posisi pekerjaan yang di tawarkan. Interaksi dilakukan melalui pemasangan *website* lowongan pekerjaan dari butik dan pengirim berkas lamaran elektronik dari *freelancer* pencari kerja. Untuk itu perlu diberikan informasi dan pengumuman tentang prosedur penerimaan pegawai baru seperti *test* tulis, wawancara, dan pengumuman akhir.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat membantu Butik Yusuf Isvania *Couture* mencari *freelancer* sesuai *rekrutment* (persyaratan) yang dibutuhkan?
- b. Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu mempertemukan *freelancer* dengan Butik Yusuf Isvania *Couture*?

I.3 Tujuan Penelitian

Sebagaimana yang telah diuraikan dalam rumusan dan pembatasan permasalahan, maka tujuan penelitian ini antara lain:

- a. Untuk merancang aplikasi yang dapat membantu Butik Yusuf Isvania *Couture* mencari *freelancer* sesuai *rekrutment* (persyaratan) yang dibutuhkan.
- b. Untuk membuat sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu mempertemukan *freelancer* dengan Butik Yusuf Isvania *Couture*.

I.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah membuat Aplikasi perekrutan *Freelancer* baru di Butik Yusuf Isvania antara lain:

- a. Sistem ini hanya digunakan oleh pihak internal Butik Yusuf Isvania *Couture*.
- b. Sistem ini hanya terbatas pada *platform web*.
- c. Sistem ini hanya dibangun menggunakan *platform Outsystems*.
- d. Sistem ini hanya mengelola data layanan penawaran pekerjaan yang berhubungan dengan bidang teknologi informasi *Couture*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Tinjauan Teori

II.1.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan sub-sub sistem yang terkoneksi dan berkolaborasi untuk tujuan tertentu (Taufiq, 2019). Tujuannya menghasilkan informasi, Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya (Jogiyanto, 2018). Informasi merupakan data-data yang diolah sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna (Taufiq, 2019).

Menurut Jogiyanto (2018) sub-sub sistem yang berada pada informasi itu sendiri terdiri dari dua sisi, salah satunya yaitu sisi komponen sistem informasi manual yang terdiri dari Data, Proses, dan Informasi sesuai dengan penjelasan pada Gambar 2.1 Data adalah fakta dari suatu pernyataan yang berasal dari kenyataan. Dimana pernyataan tersebut merupakan hasil pengukuran atau pengamatan (Sutarman, 2019).



Sumber: (Jogiyanto, 2018)

Gambar II.1 Konsep Sistem Informasi

Dari teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi merupakan penggabungan dari **Sistem** dan **Informasi**, Sistem informasi merupakan sistem yang saling terhubung untuk mencapai tujuan tertentu dengan mengolah data untuk diproses menjadi informasi sehingga bermanfaat bagi yang membutuhkan.

II.1.2 Rekrutmen Karyawan Butik Yusuf Isvania *Couture*

Pengertian rekrutmen adalah putusan Sumber Daya Manusia (SDM) berupa banyak dibutuhkan, kapan dibutuhkan, serta pengetahuan,

keterampilan, kemampuan khusus yang dimiliki. Perekrutan karyawan merupakan suatu proses atau tindakan yang dilakukan oleh organisasi untuk mendapatkan tambahan karyawan melalui beberapa tahapan mencakup identifikasi dan evaluasi sumber-sumber perekrutan tenaga kerja, menentukan kebutuhan tenaga kerja, proses seleksi, penempatan, dan orientasi tenaga kerja. Perekrutan karyawan bertujuan menyediakan karyawan yang cukup agar manajemen dapat memilih karyawan yang memenuhi kualifikasi yang mereka perlukan (Mathis, 2019). Rekrutmen merupakan proses komunikasi dua arah. Para pelamar menghendaki informasi yang akurat, misalnya bagaimana rasanya bekerja di dalam organisasi bersangkutan. Organisasi-organisasi sangat menginginkan informasi yang akurat tentang seperti apakah pelamar-pelamar tersebut jika kelak mereka diangkat sebagai karyawan. Agar kualitas tenaga kerja yang diperoleh sesuai dengan keinginan perusahaan, maka terlebih dahulu perusahaan harus memilih sumber-sumber tenaga kerja yang tersedia. Pemilihan sumber-sumber tenaga kerja sangat penting mengingat jika salah dalam pemilihan sumber tenaga kerja akan berakibat fatal yaitu memperoleh tenaga kerja yang tidak sesuai dengan harapan. (Kasmir, 2018) “Perekrutan (*recruitment*) karyawan merupakan suatu proses atau tindakan yang dilakukan oleh organisasi untuk mendapatkan tambahan karyawan.

Adapun syarat kerja di “Butik Yusuf Isvania *Couture*” yang harus diperhatikan untuk melamar pekerjaan, antara lain:

1. Pendidikan minimal SMA/SMK (Sekolah Menengah Atas/ Sekolah Menengah Kejuruan),
2. Usia maksimal 35 tahun (berpengalaman dan non berpengalaman)
3. Senang berkecimpung di dunia fashion,
4. Berpengalaman di dunia fashion lebih disukai,
5. Terbiasa dengan tekanan pekerjaan,
6. Ramah, sopan dan sabar saat menghadapi konsumen,
7. Bisa memberikan pelayanan dengan baik kepada konsumen,
8. Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik,

9. Jujur, ulet, cekatan dan mampu bekerja dengan cepat,
10. Wajib berpenampilan menarik,
11. Tidak baperan,
12. Bersedia bekerja shift (sesuai kebijakan butik),
13. Mempunyai kemampuan yang baik dalam pemahaman produk sehingga bisa menjelaskan dengan detail kepada para pelanggan, dan
14. Mempunyai kemampuan bernegosiasi yang baik sehingga bisa meyakinkan para pelanggan.

II.1.3 Definisi Situs *Freelancer*

Situs *Freelancer* menurut Supangat, Haryati dan Agus (2018) adalah suatu *platform* dimana para pencari kerja *freelancer* dan pencari jasa *freelance* berkumpul. Di sini, pencari jasa akan memposting suatu pekerjaan dan pencari kerja akan melakukan penawaran untuk mendapatkan pekerjaan tersebut.

Banyak pekerjaan yang dilakukan oleh industri terjemahan global ditangani oleh tenaga kerja lepas. Segmen industri ini telah menyaksikan transformasi struktural radikal yang mengiringi transformasi radikal di lingkungan media yang mendukung pekerjaannya. Munculnya pasar terjemahan lepas online telah mengawinkan logika standardisasi, otomatisasi, dan protokol dengan tenaga kerja lepas, yang dimotivasi oleh keuntungan tambahan dan dilumasi oleh kewirausahaan.

Platform tersebut juga memberi akses pada pencari jasa dan klien untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi secara Online. Para pencari jasa atau klien dapat memberikan suatu proyek yang mana nantinya para pekerja akan mengajukan diri untuk melakukan pekerjaan pada proyek tersebut. Contoh pekerjaan yang ada pada situs *freelancer* ialah seperti penulis *freelance*, jasa arsitek, jasa kursus *Online*, jasa desain grafis, jasa editor dan masih banyak lagi.

Terdapat banyak *platform* situs *freelancer* di internet dengan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki pada masing-masing situs. Seorang pencari kerja tinggal mendaftar dan mempromosikan dirinya sendiri sesuai

kemampuan yang dimilikinya, jika kemampuan pekerja tersebut mumpuni dan sesuai maka peluang untuk terpilih juga cukup besar

II.1.4 Keuntungan dan Kekurangan Menjadi *Freelancer*

II.1.4.1 Keuntungan

1. Memiliki kebebasan lebih

Seorang *freelancer* dapat mengatur cara berpakaianya sendiri, makan siang tidak perlu menunggu jam kantor, juga seorang *freelancer* dapat mengatur waktu kerjanya sendiri. Asal pekerjaannya selesai dan sesuai keinginan *klien* seorang *freelancer* bebas mengerjakannya kapan saja dan dimana saja.

2. Mendapatkan bayaran yang sesuai

Seorang *freelancer* dapat memilih dan menetapkan harga yang diinginkannya. Dalam berbagai aspek *freelancer* sangat menguntungkan selain bayaran yang sesuai seorang *freelancer* juga tidak perlu mengeluarkan uang kendaraan saat pergi ke kantor. Hal ini tentu sangat menghemat waktu dan tenaga karena pekerjaannya dapat dilakukan dirumah saja.

3. Dapat menentukan *klien*

Para pekerja *freelancer* biasanya memilih *klien* sendiri dan menentukan proyek mana yang akan mereka ambil. Dapat saja mereka mengambil proyek sedikit saja atau bahkan banyak proyek sesuai kebutuhan mereka.

II.1.4.2 Kekurangan

1. Persaingan ketat

Dalam suatu situs *freelancer* dapat terlihat jelas bahwa ada banyak *freelancer* yang berlomba-lomba menawarkan usahanya dan berkompetisi agar *klien* tertarik dan mempekerjakannya. Hal ini membutuhkan usaha keras serta matang agar *klien* dapat tertarik untuk mempekerjakannya.

2. Penghasilan tidak pasti

Walaupun seorang *freelancer* memiliki bayaran cukup tinggi, tetapi penghasilan seorang *freelancer* tidak selalu pasti. Penghasilan mereka bergantung pada proyek suatu perusahaan dimana jika perusahaan tidak memilihnya maka seorang *freelancer* tersebut tidak akan memiliki penghasilan. Jika *klien* tidak puas maka *klien* dapat berpindah kepada *freelancer* lainnya oleh sebab itu para *freelancer* harus benar-benar mengasah kemampuannya agar *klien* selalu tertarik untuk mempekerjakannya.

3. Penipuan

Para pemberi kerja pada situs *freelancer* tidak semuanya jujur, karena menggunakan situs *online* sebagai media pekerjaan maka rentang terjadi penipuan *online* dan seorang *freelancer* tidak mendapatkan bayaran yang dijanjikan.

II.1.5 Pengertian Berbasis Web

Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* (Arief, 2019). *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) adalah protokol komunikasi dan menyampaikan informasi berbasis web kepada pemakai yang memungkinkan pengguna melihat *Hypertext Markup Language* (HTML) melalui *web browser* (Suwanto, 2019).

Website disimpan dalam sebuah web server yang menjalankan fungsi menerima dan *mendistribusikan* halaman web (Sfetcu, 2019). Informasi web didistribusikan melalui pendekatan *hyperlink* yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman web yang lain (Kadir, 2018).

Menurut Kadir (2018) mengatakan web dibangun menggunakan sebuah bahasa pemrograman yang disebut HTML. Web memiliki 3 langkah interaksi yaitu permintaan dari *client* menggunakan *web browser*, pemrosesan oleh

server, dan *jawaban* dari hasil permintaan (Simarmata, 2020). WWW (*World Wide Web*) merupakan layanan agar komputer dapat mengeksekusi aplikasi web, melihat dokumen melalui internet (Deitel, 2021). Dari beberapa teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa web adalah teknologi yang berisi informasi berupa teks, gambar ataupun objek dari *file-file* yang saling terhubung melalui internet.

II.1.6 Definisi *Freelancer*

Pekerja lepas atau biasa disebut dengan istilah Inggris populer yaitu *freelancer*. Istilah *freelancer* merupakan pekerja yang mengabdikan kepada *klien* pada jangka waktu tertentu sesuai dengan ketentuan pada kontrak. Di Indonesia, bekerja dengan menjadi *freelancer* bukan lagi merupakan hal baru. Sudah banyak orang yang bekerja dengan cara ini dengan menjadi penerjemah, konsultan, penulis, konten kreator dan lain-lain. Namun, pada saat menjadi *freelancer* kurang begitu dikenal dan tidak tersedia fasilitas jaminan sosial seperti yang dimiliki karyawan perusahaan pada umumnya. Dengan dukungan perkembangan teknologi pada bidang informasi dan komunikasi, *freelancer* menjadi umum digunakan sehingga lebih banyak badan usaha yang memanfaatkan pekerja lepas terutama pada perusahaan mikro dan keluarga (Anggrian & Sumarlin, 2018).

Pilihan untuk bekerja secara lepas (*freelance*) akhir-akhir ini menunjukkan tren peningkatan yang signifikan. Pertimbangan utama yang paling sering ditemui dibalik pilihan bekerja secara lepas adalah kebebasan/fleksibilitas mengatur waktu dan bisa bekerja di mana pun dan kapan pun (*borderless*). Di samping itu, bekerja secara lepas, yang cenderung jauh lebih memperhatikan keahlian (*skill*) dibanding kualifikasi pendidikan, menjadi pertimbangan tersendiri kenapa profesi *freelancer* semakin diminati.

Bagi perusahaan, penggunaan tenaga kerja lepas pun bisa memberi banyak manfaat, antara lain bisa memaksimalkan produktivitas karyawan dan perusahaan, efisiensi biaya rekrutmen, menambah ide-ide baru dan segar (dari perspektif yang berbeda), dan fleksibilitas waktu.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *upwork* dalam *Future Workforce Report 2017*, disebut sebanyak 84% perusahaan di dunia akan menunda atau membatalkan proyek bahkan memperpanjang beban kerja bila mereka tak bisa menyewa tenaga *freelance* untuk membantu pekerjaannya. Selain itu, sembilan dari sepuluh manajer menyatakan lebih puas bekerja dengan pekerja lepas (*freelance*) daripada dengan tenaga kerja yang telah ada dalam perusahaan.

II.1.7 Pengertian *Freelancer Marketplace*

Pengertian dari *freelance marketplace* menurut Kristanto (2018) adalah suatu platform daring yang mampu mengkoneksikan antara para pekerja lepas (*freelancer*) dengan pemilik bisnis yang menggunakan jasanya, baik dalam bentuk individual hingga perusahaan besar. Dimana *platform* ini ditunjang oleh situs web yang mampu memberikan informasi detail mengenai *freelancer* termasuk riwayat pekerjaan dan kualifikasi yang dimiliki. Cara kerja dari *platform* ini pada dasarnya adalah pemilik proyek mempublikasikan tawaran pengerjaan proyek kemudian *freelancer* yang tertarik untuk mengerjakannya membalas tawaran tersebut. Dalam layanan ini harus terdapat kepastian bahwa pengguna jasa harus mendapatkan hasil pengerjaan yang dia bayarkan untuk itu sedangkan *freelancer* harus mendapatkan pembayaran ketika selesai menyelesaikan pekerjaannya.

II.1.8 Profil Butik Yusuf Isvania Couture

Panggung Pemilihan Puteri Indonesia (PPI) tingkat Nasional seketika menjadi riuh ramai ketika Shinta Yuliasmi, Finalis dari Banten 2 terpilih sebagai Juara I *Best Evening Gown* pada rangkaian *Fashion Show* Indonesia Berbasis Budaya tahun 2022.

Acara yang digelar sebelum Grand Finals ini diikuti oleh seluruh finalis Puteri Indonesia 2022 mewakili daerah masing-masing. Siapa yang menyangka jika gaun ini di desain dan dibuat oleh anak muda asal Sulawesi Selatan yang berdomisili di Kota Makassar.

Dialah Yusuf Isvania yang mengangkat tema *The Kanuragan Fire*. Gaun ini menggunakan kain tradisional *Baduy* yang dikerjakan dengan teknik

Tambour Embroidery (Handmade) direfleksikan dengan ribuan payet Crystal dan Swarovski dengan pilihan *Red Colour*.

Uniknya, di belakang gaun terlihat Peta Indonesia yang mencuri perhatian Dewan Juri dan penonton yang hadir.

Tak ada yang menyangka pria muda asal Pinrang yang memulai debut kariernya sebagai model, akan merambah dunia desain pakaian. Yusuf Isvania awalnya memberanikan diri untuk mendesain pakaian Cosplay bertema tokoh kartun *Minnie Mouse* di salah satu kontes di Mal Makassar, pada akhirnya busana yang dirancang oleh Yusuf Isvania meraih penghargaan sebagai Juara I (satu).

Setelah itu kembali mencoba mendesain busana muslimah kontestan pada Lomba Busana Muslimah Ibu dan Anak dan kembali lagi meraih peringkat Juara I (satu). Disinilah awal mula karier Yusuf Isvania, bersama Elva Yusuf dan Tim mendirikan Yusuf Isvania *Couture* merupakan sebuah Butik khusus Pembuatan Gaun dan Kostum. Dari lokasi kecil rumah kontrakan di dalam lorong Jalan Daeng Tata Makassar kemudian pindah ke ruko berlantai 3 (tiga) di Jalan Maccini Raya Makassar.

Sebelum mendesain Gaun untuk Shinta Yuliasmi, Yusuf Isvania telah mendesain dan membuat dua gaun Finalis Puteri Indonesia tahun 2018 dan tahun 2019 dan juga menyabet prestasi sebagai *Best Gown*, masing-masing meraih juara 1 (satu).

Selain mendesain dan membuat Gaun Finalis Pemilihan Putri Indonesia (PPI), Yusuf Isvania juga kerap dipercaya oleh beberapa finalis Pegeant Internasional dan artis termasuk beberapa presenter Indonesia untuk desain karya busananya. (Redaksi Upeks-News, 24 Mei 2022: Web: <https://mrfreakyfrugal.com/desainer-muda-asal-sulsel-yusuf-isvania-berkibar-di-panggung-puteri-indonesia-2022-upeks/>).

II.1.9 Daftar Honor Karyawan Butik Yusuf Isvania

Jika dilihat dari segi hukum, peraturan yang telah dibuat oleh pemerintah sebagai cara menentukan gaji/honor karyawan untuk usaha kecil dan menengah. Dalam PP No 36 Tahun 2021 tentang Pengupahan, Pasal 36

disebutkan bahwa “upah yang ditetapkan harus berdasarkan kesepakatan antara pengusaha dan pekerja”. Oleh karena itu “Butik Yusuf Isvania” menetapkan gaji/honor karyawan sangat tentatif, bergantung pada bidang dan sifatnya kondisional, sesuai profesional & masa kerja yang dikerjakan. Untuk lebih jelasnya dideskripsikan pada tabel berikut:

Tabel II. 1 Jenis Tugas dan Honor Dalam Butik Yusuf Isvania

No	Jenit Pekerjaan	Besaran Honor
1	Penjahit	Rp. 3.500.000 – 5.000.000
2	Staff Desain Pakaian	Rp. 3.500.000 – 5.000.000
3	Pramuniaga	Rp. 2.500.000 – 4.000.000
4	Kasir	Rp. 2.500.000 – 4.000.000
5	<i>Customer Service Online/ Digital Marketing</i>	Rp. 3.000.000 – 4.500.000
5	<i>Staff Desain Konten</i>	Rp. 3.500.000 – 5.500.000
6	<i>Staff Accounting</i>	Rp. 3.000.000 – 5.000.000
7	Staff Pajak	Rp. 2.500.000 – 4.000.000
Keterangan: Tugas dan besar gaji/honor per-bidang sangat tentatif, sifatnya kondisional, sesuai profesional & tenggat waktu dikerjakan.		

Sumber Data: Butik Yusuf Isvania, 2022.

II.1.9.1. Jenjang Karir di Butik Yusuf Isvania

Jenjang karir di butik ditentukan berdasarkan pendidikan dan pengalaman kerja. Kemampuan dalam bekerja di bidang tertentu, menjadi pertimbangan pihak manajemen butik Yusuf Isvania untuk menempatkan karyawan di posisi yang tepat sehingga dapat membantu memajukan butik Yusuf Isvania itu sendiri.

II.1.9.2. Fasilitas Kerja di Butik Yusuf Isvania

Untuk fasilitas, tidak semua butik memberikan fasilitas yang sama. Fasilitas di bawah ini diambil sesuai kondisi “Butik Yusuf Isvania” sbb: 1) BPJS (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial) Ketenagakerjaan, 2) THR (Tunjangan Hari Raya), 4) Tunjangan Makan, 5) Tunjangan Transport.

II.1.10 Bahasa Pemrograman

Pemrograman digunakan untuk proses menulis, menguji dan memperbaiki (debug) dan memelihara kode yang membangun sebuah pemrograman komputer. Kode ini ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman. Tujuan dari pemrograman adalah untuk membuat suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan si program.

Dalam konteks pemrograman, terdapat sejumlah bahasa pemrograman, seperti Pascal, C, C++, dan Basic. Secara garis besar, bahasa-bahasa pemrograman dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu bahasa tingkat tinggi (*high-level language*) dan bahasa beraras-rendah (*low-level language*). Bahasa tingkat tinggi adalah bahasa pemrograman yang berorientasi kepada bahasa manusia. Pemrograman dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman yang mudah dipahami oleh manusia, biasanya menggunakan kata-kata bahasa Inggris; misalnya **if** untuk menyatakan **jika** dan **and** untuk menyatakan **dan**. Termasuk dalam kelompok bahasa pemrograman ini adalah C, C++, *Pascal* dan *Basic*. Bahasa tingkat rendah adalah bahasa pemrograman yang berorientasi kepada mesin (Dewi 2020).

II.1.11 Hypertext Processor (PHP)

Menurut Anhar (2018: 3), “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa pemrograman web server-side yang bersifat *open source*”. Sedangkan menurut Sibero (2019: 49) “PHP adalah pemrograman interpreter yaitu proses penerjemahan baris kode sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”. Berdasarkan pengertian para ahli di atas PHP merupakan bahasa pemrograman *web server side* yang bersifat *open source* yang proses penerjemahan yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.



Gambar II. 2 Pemrograman PHP

(Sumber: <https://caraguna.com/>)

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan server side yang ditambahkan dalam *Hyper Text Markup Language* (HTML). HTML merupakan suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (tag) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh *browser* agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar. HTML merupakan sebuah markup language yang digunakan untuk membuat halaman web sebagai output berbagai informasi yang terdapat di dalam sebuah web di internet, dan biasanya format yang digunakan *hypertext* sederhana. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman HTML tidak lagi bersifat statis, tetapi bersifat dinamis. PHP merupakan skrip yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada *server* (*server side HTML embedded scripting*) (Abdurahman dan Prasetyo, 2019). PHP merupakan skrip untuk pemrograman *script web server-side, script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly*, maksudnya dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML (Sovia dan Febio, 2019). PHP merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat *download* secara bebas dari situs resminya <http://www.php.net>. PHP ditulis dengan menggunakan bahasa C (Suhartanto, 2019). PHP adalah bahasa *scripting* yang menyediakan cara yang mudah dalam melekatkan program pada halaman web. Karena suatu halaman diproses terlebih dahulu oleh PHP sebelum dikirim ke *client*, maka *script* dapat menghasilkan isi halaman yang dinamis, seperti misalnya menampilkan hasil *query* dari MySQL pada halaman tersebut. PHP merupakan salah satu

bahasa pemrograman berbasis web dimana sistem yang diterapkan adalah pada sisi *server side* (Haryana, 2018).

II.1.12 Laravel

Laravel adalah web *framework* berbasis PHP yang bersifat *open source*. Sama halnya dengan web framework codeigniter, laravel juga menggunakan konsep *Model-View-Controller (MVC)* sebagai metode pengembangannya. Laravel pertama kali dikembangkan oleh *Taylor Otwell*, yang dirilis perdana Juni 2011, dan saat ini laravel sudah berada dibawah lisensi *Massachusetts Institute of Technology (MIT)*. Pada situs web laravel.com disebutkan bahwa keunggulan dari web *framework* Laravel adalah menjadi *framework* dengan sintaks yang ekspresif dan elegan sehingga membebaskan *developer* untuk berkreasi tanpa membuat repot hal-hal kecil. Selain itu laravel juga menyediakan *Packages* yang dapat mempermudah *developer* menggunakan fitur-fitur tertentu.



(Sumber: Paputungan, 2020)
Gambar II. 3 Logo Laravel

Adapun beberapa *packages* unggulan Laravel adalah seperti:

1. *Socialite*: Menangani *OAuth authentication*, memungkinkan *developer* untuk melakukan otentikasi menggunakan jejaring *social* yang populer (Google , Facebook, dan Twitter)
2. *Spatie Role & Permission* : Menangani fungsi yang dapat mengatur hak-hak *user (role & permission)* dalam menggunakan aplikasi tersebut.
3. *Laravel Debugbar* : Fungsi dari *packages* ini adalah untuk mempermudah proses *debugging*. Salah satu hal yang menarik digunakan adalah *tool*

untuk mendeteksi berapa banyak *query* yang berjalan dalam sebuah halaman.

4. *No Captcha* : *Packages* ini berfungsi untuk menerapkan Google *reCaptcha validation* yang akan melindungi sebuah form dari kegiatan spamming.
5. *Laravel Excel* : *Packages* ini mempermudah *developer* dalam membuat laporan *excel* di *Laravel* adalah dengan menggunakan *package* *Laravel Excel*, dimana pada *package* ini telah mendukung hingga versi *Laravel* yang terbaru (Paputungan, 2020)

II.1.13 Basis Data (*Database*)

Menurut Jogiyanto (2018), basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Dalam basis data dikenal pula DBMS (*Database Management System*) adalah paket perangkat lunak yang digunakan untuk memanipulasi *database*.

Basis data atau *database* merupakan kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis sehingga mampu dilakukan pemeriksaan oleh komputer melalui sebuah program untuk dijadikan informasi menurut Abdullah (2018). *Database* adalah suatu aplikasi yang menyimpan berbagai kumpulan data, setiap *database* memiliki perintah tertentu dalam membuat, mengatur, mengakses, dan mencari data yang terdapat pada basis data (*database*). Maka dapat disimpulkan bahwa basis data (*database*) merupakan aplikasi yang berisi sekumpulan informasi yang tersimpan secara sistematis di dalam komputer.

Basis data menyimpan data serta struktur sistem basis data yang terdiri dari entitas-entitas maupun objek-objek secara detail. Basis data memanfaatkan DBMS yang merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengolahan basis data. DBMS yang sering digunakan saat ini seperti, MySQL, *Oracle*, *Microsoft SQL Server*, *Firebird* dan masih banyak lainnya.

II.1.14 MySQL

My Sequel Structured Query Language (MySQL) adalah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan sangat cepat dan multi *user* yang dijalankan menggunakan perintah standar *Structured Query Language* (SQL) dan baik digunakan sebagai *client* maupun *server* (Usada, dkk, 2020)

MySQL merupakan basis data yang paling digemari di kalangan programmer web, dengan alasan bahwa program ini merupakan basis data yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah basis data *server* yang mampu untuk mememanajementi basis data dengan baik, MySQL terhitung merupakan basis data yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibanding basis data lainnya (Nugroho 2018). Berkenaan dengan itu, menurut Setiyadi & Herlawati (2019), sql dibagi menjadi 3 bentuk *query*, yaitu:

a. *Data Definition Language* (DDL)

DDL merupakan metode *query* SQL yang berguna untuk mendefinisikan data pada sebuah *database*. Berkenaan dengan itu, ada dua *query* yang termasuk DDL:

- 1) *Create* merupakan perintah yang digunakan untuk melakukan pembuatan tabel pada *database*.
- 2) *Drop* merupakan perintah yang digunakan untuk melakukan penghapusan tabel pada *database*.

b. *Data Manipulation Language* (DML)

DML metode yang dapat dilakukan apabila tabel telah dibuat, sehingga fungsi dari DML untuk melakukan *query* pada *database* yang telah dibuat sebelumnya. Berikut beberapa *query* yang termasuk DML:

- 1) *SELECT* perintah yang digunakan untuk menampilkan data pada tabel.
- 2) *INSERT* perintah yang digunakan untuk memasukkan data pada tabel di *database*.
- 3) *UPDATE* perintah yang digunakan untuk mendapatkan semua perubahan data dan melakukan perubahan data pada tabel.

4) DELETE perintah yang digunakan untuk menghapus data pada tabel.

c. Data Control Language (DCL)

DCL metode yang digunakan untuk mengendalikan eksekusi perintah dan berhubungan dengan hak akses. Berikut beberapa query yang termasuk DCL:

- 1) GRANT perintah yang digunakan untuk memberikan hak akses kepada pengguna tertentu.
- 2) REVOKE perintah untuk mencabut hak akses dari pemilik tertentu.

II.1.15 Perancangan Sistem

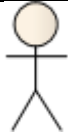


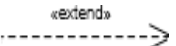
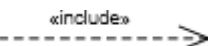
Menurut Sumiati, dkk (2021) *Unified Modeling Language (UML)* adalah salah satu metode dalam teknik rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan alur dan cara kerja sistem, fungsi, tujuan dan mekanisme kontrol sistem tersebut. Dalam teknik rekayasa perangkat lunak bidang analisis dan perancangan sistem informasi, saat ini lebih banyak menggunakan gabungan dari konsep pemrograman berorientasi objek dengan teknik pembuatan perangkat lunak, dimana suatu sistem dilihat sebagai objek tersendiri yang sudah mencakup data dan proses atau dapat bekerja secara mandiri dalam satu set sistem (*package*). Dalam teknik perancangan sistem informasi, terdapat 4 model UML yang paling efektif penggunaannya untuk menggambarkan desain sistem (Dennis et al, 2019), yaitu:

a. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk mengkomunikasikan interaksi manusia (*actor*) dengan apa yang dapat dilakukan oleh sistem. Sebuah *Use case* dapat mewakili beberapa jalur interaksi manusia dengan sistem dan setiap jalur disebut sebagai skenario.

Tabel II. 2 Use Case Diagram

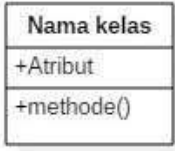





No	Symbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menggambarkan tokoh atau seseorang yang berinteraksi dengan sistem. Dan dapat menerimadan

			memberi informasi pada sistem.
2		Use Case	Menjelaskan fungsi dari kegunaan sistem yang di rancang.
3		Asosiasi/ <i>Association</i>	Menghubungkan antara <i>use case</i> dengan aktor tertentu.
4		Extensi/ <i>Extend</i>	Menunjukkan arah panah secara putus- putus dari <i>use case</i> ke <i>base use case</i> .
5		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> satu merupakan bagian dari <i>use case</i> lainnya.

b. Class Diagram

Class diagram adalah model statis yang mendukung tampilan data dan informasi dari keseluruhan sistem. Penggunaan *Class* diagram dikaitkan dengan struktur basis data sistem atau dapat menggantikan ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada proses penggambaran diagram rekayasa perangkat lunak yang konvensional.







Tabel II. 3 Class Diagram

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Menggambarkan sebuah kelas pada sistem yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah namakelas. Bagian tengah adalah atribut kelas. Bagian bawah adalah <i>methode</i> dari kelas.
2		<i>Association</i>	Hubungan statis antar kelas. menggambarkan kelas yang memiliki atribut berupa kelas lain atau kelas yang harus mengetahui eksistensi kelas lain.
3		<i>Agregation</i>	Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain.
4		<i>Composition</i>	Bentuk khusus dari <i>agregation</i> dimana kelas yang menjadi bagian diciptakan setelah kelas <i>whole</i> dibuat.
5		<i>Generalization</i>	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum- khusus).
6		<i>Directed Association</i>	Asosiasi dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram mengilustrasikan objek-objek yang terdapat pada Use case dan menggambarkan arus pesan antara satu sama lain pada Objek *Use case*. *Sequence* diagram bersifat dinamis dan lebih banyak menampilkan aktifitas objek berdasarkan urutan waktu.







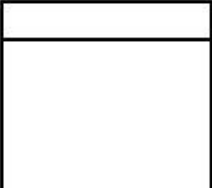
Tabel II. 4 *Sequence Diagram*

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Orang yang berinteraksi dengan sistem
2		<i>Boundary</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
3		<i>Control</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
4		<i>Entity</i>	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
5		<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antar objek.
6		<i>Life-line</i>	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.

d. *Activity Diagram*

Diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan atau mengelompokkan aluran tampilan dari sistem tersebut. *Activity Diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarah ke urutan aktivitas yang terjadi dari awal hingga akhir.

Tabel II. 5 *Activy Diagram*

<i>No</i>	<i>Symbol</i>	<i>Nama</i>	<i>Keterangan</i>
1		<i>Initial</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Activity</i>	Menandakan sebuah aktivitas
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
5		<i>Fork atau Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
6		<i>Flow Final</i>	Untuk mengakhiri suatu aliran.
7		<i>Swinlane</i>	Untuk mengelompokkan activity berdasarkan aktor.

II.1.16 *Flow Chart*

Bagan alir (*Flowchart*) merupakan kumpulan dari notasi diagram simbolik yang menunjukkan aliran data dan urutan operasi dalam sistem. Bagan alir (*flowchart*) merupakan metode teknik analisis yang dipergunakan

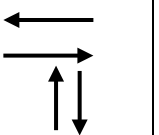
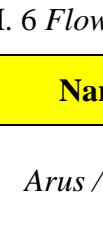
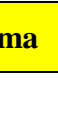

untuk mendeskripsikan sejumlah aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis.

Berikut ini merupakan notasi atau symbol-simbol yang digunakan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok yaitu :

a. Flow Direction Symbols (Simbol Penghubung/alur)



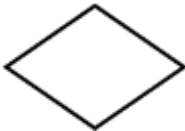


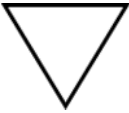

Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lainnya. Simbol ini juga disebut *connecting line*, simbol tersebut adalah :

Tabel II. 6 *Flow Direction Symbols*

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		<i>Arus / Flow</i>	Untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
2		<i>Communication link</i>	Untuk menyatakan bahwa adanya transisi suatu data atau informasi dari suatu lokasi ke lokasi lainnya
3		<i>Connector</i>	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam halaman/ lembaran sama
4		Offline Connector	Untuk menyatakan sambungan dari satu proses ke proses lainnya dalam Halaman atau lembaran yang berbeda




c. *Processing Symbols (Simbol Proses)*

Tabel II. 7 *Processing Symbols*

No.	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi
2		Symbol manual	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual)
3		<i>Decision / Logika</i>	Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu, dgn dua kemungkinan, YA / TIDAK
4		<i>Predefined Process</i>	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
5		Terminal	Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
6		<i>Offline Storage</i>	Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbolini akan disimpan ke suatu media tertentu
7		<i>Manual Input</i>	Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyword

d. *Input / Output Symbols (Simbol Input – output)*

Tabel II. 8 *Input / Output Symbols*

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		<i>Input / output</i>	Untuk menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
2		<i>Disk Storage</i>	Untuk menyatakan <i>input</i> berasal dari <i>disk</i> atau <i>output</i> disimpan ke <i>disk</i>
3		<i>Document</i>	Untuk menyetakdokumen

II.1.17 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang sering digunakan untuk menguji dari kerja suatu sistem:

II.1.17.1 *White Box*

Menurut Pressman (2020: 68), *white-box testing* atau yang disebut *glass-box testing*, adalah metode perancangan *test case* yang menggunakan penjelasan struktur kontrol sebagai bagian dari *component-level design* untuk membuat *test cases*. Dengan menggunakan metode *white-box testing*, *software engineer* dapat membuat *test case* yang menjamin semua jalur independen di dalam modul telah dieksekusi sekurang-kurangnya sekali, menguji semua keputusan logikal pada nilai *true* dan *false*, menjalankan semua perulangan pada batasannya dan dalam batas operasionalnya, dan menguji struktur data *internal* untuk memastikan kebenarannya.

II.1.17.2 *Black Box*

Menurut Myers, et.all (2019) bahwa *black box testing* merupakan salah satu strategi pengujian yang dikenal sebagai data *driven testing* atau *input/output testing*. Untuk menggunakan metode ini, program dipandang sebagai kotak hitam. Tujuannya adalah untuk mengabaikan *internal behavior* dan struktur program.

Sehingga penguji dapat berkonsentrasi menemukan ketiadaan saat program tidak berjalan sesuai spesifikasinya. Pada pendekatan ini, kasus data hanya dibuat berdasarkan spesifikasinya tanpa perlu mengetahui struktur internal program.

II.2 Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu (*State of The Art*)

Hal yang harus dilakukan dalam rangka mempelajari posisi analisis yang dipilih dalam penelitian ini, maka dipandang perlu membandingkan dengan penelitian terdahulu yang relevan, dan dianggap sangat urgen karena 3 alasan utama, antara lain: (1) Agar terhindar dari kemungkinan terjadi refleksi (pengulangan) dan duplikasi (peniruan) terhadap karya ilmiah penelitian yang lain; (2) Agar menemukan posisi dan perspektif penelitian (*state of the art*) yang terpilih dari berbagai alternatif perspektif penelitian yang lain tentang pokok permasalahan yang sama dalam hal aplikasi sistem perekrutan *freelancer* pada butik Yusuf Isvania *Couture* berbasis web; dan (3) Agar memungkinkan menemukan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu yang sangat berguna dalam mengkaji pokok permasalahan secara tuntas dan komprehensif.

Dalam rangka memenuhi harapan di atas, maka peneliti memilih 4 hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

Tabel II. 9 Perbandingan Hasil Penelitian Taerdahulu

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
1	Fran' s Dwi Saputra Atmanagara	Implementasi <i>Metode Profile Matching</i> untuk Seleksi Penerimaan Anggota Asisten	2017	Analisis Regresi (Kuantitatif)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode <i>Profile Matching</i> menggunakan input berupa data nilai

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
		Praktikum (Studi Kasus: Laboratorium Pembelajaran Kelompok Praktikum Basis Data FILKOM)			kriteria calon asisten praktikum. Nilai kriteria tersebut akan digunakan sebagai bobot profil individu untuk mencari nilai akhir dalam proses perhitungan <i>Profile Matching</i> . Nilai akhir yang didapatkan pada setiap masing-masing calon asisten praktikum tersebut akan dijadikan sebagai bahan acuan untuk menentukan hasil tahap penerimaan anggota baru dan hasil tahap penempatan divisi.
2	Aqsa Mahardiansa	Aplikasi Perekrutan dan Penilaian Karyawan Berbasis Web Pada PT. XYZ	2017	Analisis Deskriptif (Kuantitatif)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa Proses seleksi dan penerimaan calon karyawan yang sesuai dengan kriteria dapat dilakukan lebih mudah melalui fitur menerima karyawan dan memberi penilaian wawancara. Seleksi dilakukan dengan menggunakan kriteria yang ditentukan dalam perhitungan metode AHP dengan menggunakan matriks <i>pairwise comparison</i> . Penggunaan metode AHP, mempercepat proses seleksi dengan hasil yang akurat. Pelaksanaan penilaian karyawan dilakukan secara online sehingga hasil

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
					penilaian dapat dilihat secara langsung
3	Nugroho B Sukamdani	Aplikasi Perekrutan dan Penempatan Karyawan Baru Berbasis Web (studi kasus <i>PT Bfi Finance Indonesia</i> tbk)	2019	Analisis Faktor (Kuantitatif)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa Aplikasi Sistem Perekrutan dan Penempatan Karyawan Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Sistem aplikasi perekrutan dan penempatan karyawan berbasis web ini dapat membantu kantor pusat dalam mengontrol proses perekrutan dan penempatan karyawan baru di kantor cabang dengan proses approval yang dilakukan secara bertahap dari kantor HC Regional hingga kantor pusat. 2) Sistem aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kualitas karyawan yang diterima dengan proses seleksi dan penilaian yang dilakukan oleh kantor HC Regional berdasarkan kemampuan dan ketrampilan pelamar.
4	Sugeng Santoso, Azizah Handayani Putri	Aplikasi Sistem Informasi Untuk <i>Online</i> Rekrutmen Pada PT. Yuasa Battery Indonesia Kebon Nanas Tangerang	2020	Aanalisis Naratif (Kualitatif)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa Dalam sistem perekrutan karyawan yang baru pada PT. Yuasa Battery Indonesia, dapat dibangun sistem perekrutan karyawan secara <i>online</i> . Sistem

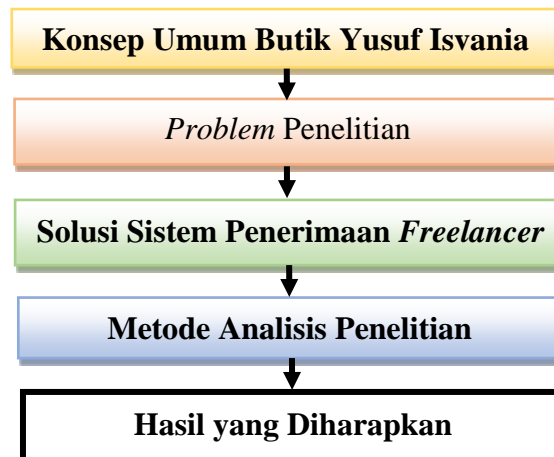
NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	METODE	HASIL
					perekrutan karyawan yang masih berjalan pada PT. Yuasa Battery Indonesia belum memenuhi standard yang telah ditetapkan, karena masih menggunakan sistem yang manual dalam penginputan data karyawan yaitu dengan cara menggunakan aplikasi <i>Microsoft Excel</i> , kurang efisien dan memakan waktu yang lama. Dan penilaian hasil test calon karyawan secara <i>online</i> .
5	Andi Fitra Furqan	Aplikasi Sistem Perekrutan <i>Freelancer</i> Butik Yusuf Isvania <i>Couture</i> Berbasis Web	2023	Analisis (Kualitatif) yaitu: SaaS (<i>Software as a Service</i> atau Perangkat Lunak Sebagai Layanan)	Temuan penelitian menunjukkan bahwa perancangan <i>Software as a Service</i> sebagai layanan penyedia aplikasi, menunjukkan bahwa aplikasi yang disediakan dapat diakses oleh <i>user (customer)</i> . Dari percobaan yang dilakukan diperoleh hasil bahwa dengan layanan <i>SaaS</i> yang dibangun, aplikasi-aplikasi yang diperlukan dapat dipasang ke dalam setiap komputer pada saat terjadi permintaan aplikasi oleh <i>customer</i> dan dapat dilakukan dalam jeda waktu yang ada tanpa masalah.

II.3 Kerangka Pikir

Deskripsi kajian dalam penelitian ini meliputi:

- a. **Konsep Umum** Butik Yusuf Isvania *Couture* yaitu Toko Busana Berkualitas Tinggi,
- b. **Problem Penelitian** yakni (1) Manajemen waktu buruk, (2) Kompetitor dagang banyak, (3) Manajemen keuangan buruk, (4) Strategi pemasaran kurang tepat, (5) *Business plan* kurang matang,
- c. **Solusi sistem penerimaan freelancer** yaitu (1) *Portfolio Builder*, (2) *Online Shop for Service*, (3) *Payment Solutions for Service Sellers*,
- d. **Metode analisis penelitian** yakni “*Software as a Service*” atau “perangkat lunak sebagai layanan”,
- e. **Hasil yang diharapkan** yaitu (1) Rancangan aplikasi mencari *freelancer*, dan (2) Membuat aplikasi berbasis web.

Berdasarkan kajian landasan teori dan permasalahan penelitian ini yang telah dipaparkan di atas, maka konsep penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.2 sebagai berikut:



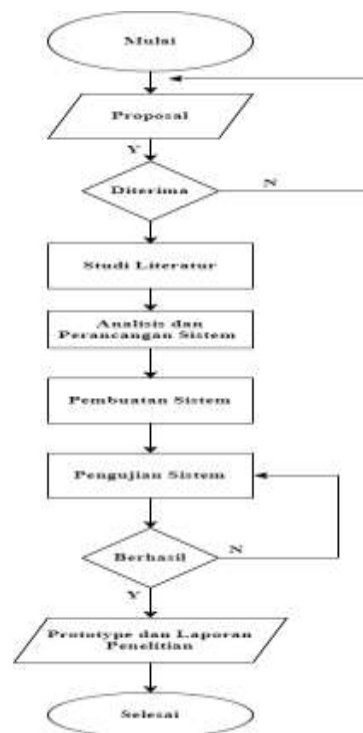
Gambar II. 4 Kerangka Pikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

III.1 Tahapan Penelitian

Metode penelitian dalam pembuatan program ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode *prototype/prototyping*. *Prototyping* merupakan proses *iterative* dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. *Protoiype (prototyping)* seringkali didefinisikan sebagai sejumlah sasaran perangkat lunak secara umum, tetapi tidak bisa diidentifikasi secara spesifik sesuai kebutuhan yang rinci untuk fungsi-fungsi dan fitur-fitur yang dimiliki perangkat lunak yang dikembangkan. (Mardiana & Rahman, 2020: 487). Metode penelitian rekayasa perangkat lunak yang banyak dan umum digunakan, karena pada metode *prototyping* ini si pengembang (*developer*) dan si pengguna (*customer*) dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan suatu sistem.



Gambar III. 1 Tahapan Penelitian

Pada gambar III.1 yang terdapat pada halaman 31 menjelaskan alur penelitian dari awal hingga akhir. Penjelasan alur di atas sebagai berikut:

1. Pengajuan Proposal

Ini adalah tahapan awal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan website, pada *fase* ini usulan yang telah ditentukan dibuat dalam bentuk proposal dan diserahkan kepada perusahaan.

2. Analisis Kebutuhan dan Perencanaan Sistem

Selanjutnya jika laporan proposal yang telah diserahkan telah disetujui, maka mulai melakukan analisis kebutuhan dan perencanaan sistem yang diperlukan dalam *website*. Hal ini perlu dilakukan dengan detail dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

3. Pengujian

Proses setelah program telah selesai, maka pengujian diperlukan untuk melihat dan menganalisa *website* dan melihat kekurangan yang mungkin masih ada dan mematangkan *website*.

4. Laporan Penelitian

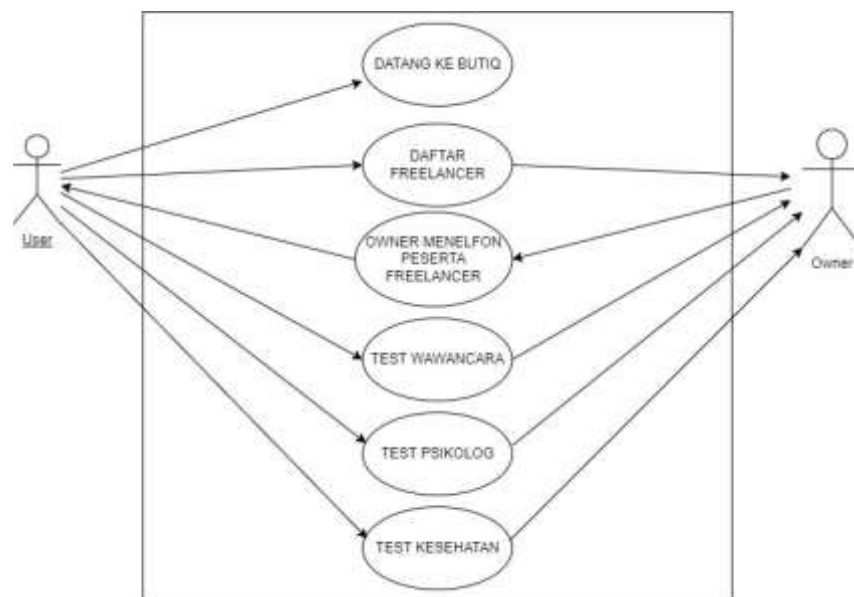
Berisi dokumen hasil implementasi dari tahap awal hingga perbaikan setelah testing. Ini adalah hasil yang dituangkan secara tertulis.

III.2 Perancangan Sistem

III.2.1. Analisa Sistem Berjalan

Proses rekrutmen konvensional yang dilakukan oleh Butik Yusuf Isvania *Couture* masih terlihat kurang efektif dan efisien dalam menjangkau calon kandidat yang tepat. Penyebaran informasi lowongan kerja hanya mengandalkan pengumuman di media cetak lokal atau media sosial, sehingga pengumuman tersebut tidak selalu mencapai calon kandidat yang tepat dan terkadang hanya menarik pelamar yang kurang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Selain itu, pengumpulan dan seleksi aplikasi dilakukan melalui email atau pos, sehingga memakan waktu dan biaya yang banyak. Wawancara juga dilakukan secara langsung di Kantor Butik Yusuf Isvania *Couture*, yang bisa memakan waktu dan biaya perjalanan bagi kandidat yang tidak berada di kota yang sama dengan kantor butik.

Oleh karena itu, sistem perekrutan *freelancer* berbasis web dapat menjadi solusi yang lebih efisien dan efektif dalam proses rekrutmen. Dengan menggunakan sistem ini, Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat menjangkau calon kandidat yang lebih luas dan tepat melalui platform web yang dapat diakses oleh siapa saja dari seluruh dunia. Selain itu, proses pengumpulan aplikasi dan seleksi dapat dilakukan secara online, sehingga meminimalkan waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh Butik Yusuf Isvania *Couture*. Proses wawancara pun dapat dilakukan secara virtual, sehingga memudahkan kandidat yang tidak berada di kota yang sama dengan kantor butik. Dengan adanya sistem perekrutan *freelancer* berbasis web, diharapkan Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat melakukan proses rekrutmen dengan lebih efisien dan efektif serta dapat menemukan kandidat yang tepat sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

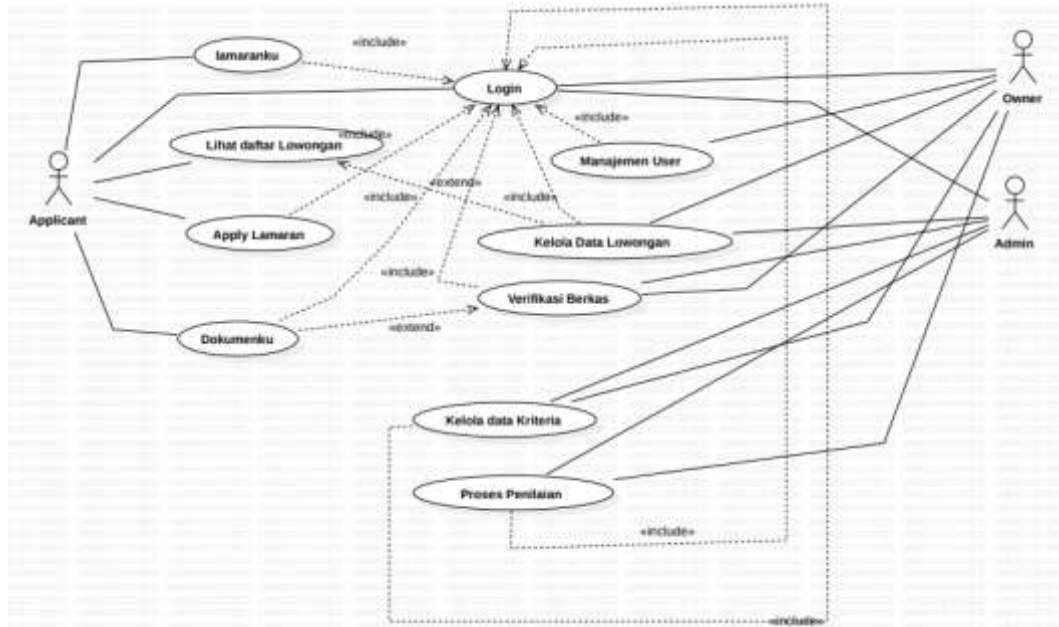


Gambar III. 2 Use Case Sistem Berjalan

III.2.2. Analisa Sistem yang Dirancang

Analisis sistem adalah mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan terkait dengan sistem yang akan dikembangkan. Hasil akhir dari tahap analisis adalah sebuah dokumen yang menjelaskan mengenai spesifikasi kebutuhan pada Aplikasi Pencari *Frelancer* Butik Yusuf Isvania *Couture*. Desain sistem informasi yang merupakan tahapan yang harus dilakukan berikutnya setelah analisis sisem. Desain sistem berisi konsep dasar untuk melakukan

perancangan sistem dengan melakukan pendekatan berorientasi objek. Selain itu, ada juga perbandingan metode desain sistem berorientasi objek dengan pendekatan terstruktur.



Gambar III. 3 Use Case Sistem yang Dirancang

Use case di atas meliputi pendaftar yang melakukan pendaftaran, interview, tes pekerjaan dan sistem yang menyimpan data-data terkait pendaftar. Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) yang menggambarkan hubungan interaksi antara aktor dan sistem. Hal yang dimaksud aktor disini dapat berupa manusia atau perangkat. Jadi, secara umum dapat didefinisikan bahwa pengertian use case diagram adalah teknik guna menunjukkan hubungan antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Hasilnya berupa skema sederhana untuk memudahkan user membaca dan memahami informasi yang diberikan.

III.2.2.1. Use Case

Use case diagram adalah salah satu dari berbagai jenis diagram *UML* (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi sistem dan aktor. Aktor dalam aplikasi ini adalah user/pengguna yaitu pelamar, admin, dan owner. Setiap pengguna memiliki aktivitas berbeda-beda.

a. Deskripsi Use Case Register

Tabel III. 1 Deskripsi Use Case Register

<i>Use case name</i>	<i>Register</i>	
<i>Scenario</i>	Membuka website pada browser	
<i>Triggering event</i>	Menekan tombol "Buat Akun Baru/Create New Account"	
<i>Brief description</i>	<i>User berada di halaman register</i>	
<i>Actors</i>	<i>Freelancer, Admin</i>	
<i>Related use cases</i>	-	
<i>Stakeholders</i>	-	
<i>Preconditions</i>	<i>Actor membuka website</i>	
<i>Postconditions</i>	<i>System menampilkan halaman "Home"</i>	
<i>Flow of activities</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. Menekan tombol "Sign In"	1.1. Menampilkan halaman "Login"
	2. Mengisi data login (<i>email, password</i>)	
	3. Menekan tombol "Sign In"	3.1. System melakukan validasi terhadap data <i>login (email,password)</i> 3.2. Menampilkan halaman utama/ <i>Home</i>
<i>Exception conditions</i>	3.1. Menampilkan pesan kesalahan jika data tidak valid 3.2. Menampilkan halaman "Login"	

b. Deskripsi Use Case Login

Tabel IV. 2 Deskripsi Use Case Login

<i>Use case name</i>	<i>Login</i>	
<i>Scenario</i>	<i>Actor</i> ingin masuk ke halaman " <i>Home</i> "	
<i>Triggering event</i>	Menekan tombol " <i>Sign In/Masuk</i> "	
<i>Brief description</i>	<i>Actor</i> ingin masuk ke halaman " <i>Home</i> " dengan mengisi data <i>login(email, password)</i>	
<i>Actors</i>	<i>Freelancer, Admin</i>	
<i>Related use cases</i>	-	
<i>Stakeholders</i>	-	
<i>Preconditions</i>	<i>Actor</i> membuka <i>website</i>	
<i>Postconditions</i>	<i>System</i> menampilkan halaman " <i>Home</i> "	
<i>Flow of activities</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	4. Menekan tombol " <i>Sign In</i> "	4.1. Menampilkan halaman " <i>Login</i> "
	5. Mengisi data <i>login</i>	
	6. Menekan tombol " <i>Sign In</i> "	6.1. <i>System</i> melakukan validasi terhadap data <i>login</i> 6.2. Menampilkan halaman " <i>Home page</i> "
<i>Exception conditions</i>	3.1. Menampilkan pesan kesalahan jika data tidak valid 3.2. Menampilkan halaman " <i>Login</i> "	

c. Deskripsi Use Case Mengubah Profil

Tabel IV. 3 Deskripsi Use Case Register

<i>Use case name</i>	<i>Ubah profil</i>	
<i>Scenario</i>	<i>Actor</i> Mengubah identitas pada profil	
<i>Triggering event</i>	Menekan tombol "Simpan"	
<i>Brief description</i>	<i>Actor</i> mengubah Data Profil	
<i>Actors</i>	<i>Freelancer, Admin</i>	
<i>Related use cases</i>	-	
<i>Stakeholders</i>	-	
<i>Preconditions</i>	<i>Actor</i> berada pada halaman "Profil Pengguna"	
<i>Postconditions</i>	<i>System</i> menampilkan <i>Halaman Profil</i>	
<i>Flow of activities</i>	<i>Actor</i>	<i>Sistem</i>
	1. Menekan tombol "Simpan"	1.1. Menampilkan halaman "Simpan"
	2. Mengubah Profil	
	3. Menekan tombol "Next/Selanjutnya"	3.1. Sistem melakukan perubahan profil 3.2. Sistem menampilkan hasil perubahan pada profil pengguna 3.3. Menampilkan berhasil untuk mengubah profil
<i>Exception conditions</i>	3.1. Menampilkan pesan profil telah di ubah	

d. Deskripsi Use Case Freelancer Mencari Job

Tabel IV. 4 Deskripsi Use Case Freelancer Mencari Job

<i>Use case name</i>	<i>Mencari Job</i>	
<i>Scenario :</i>	<i>Freelancer ingin mencari job yang tersedia</i>	
<i>Triggering event</i>	Membuka website pada browser	
<i>Brief description</i>	<i>Freelancer ingin mencari job yang diinginkan</i>	
<i>Actors :</i>	<i>Freelancer</i>	
<i>Related use cases</i>	-	
<i>Stakeholders</i>	-	
<i>Preconditions</i>	<i>Actor berada pada halaman "Home"</i>	
<i>Postconditions</i>	<i>System menampilkan Setiap pekerjaan Aktif</i>	
<i>Flow of activities</i>	<i>Actor</i>	<i>Sistem</i>
	1. Menekan tombol <i>pilih</i>	1.1. Menampilkan halaman <i>Login</i>
	2. Mengisi data login (<i>email, password</i>)	”
	3. Menekan tombol " <i>Sign In</i> "	3.1 System melakukan validasi terhadap data <i>login</i> 3.2 Menampilkan <i>Dashboard user</i>
	4. Menekan “Lowongan Pekerjaan”	4.1 System Menampilkan Halaman “Data Lowongan Pekerjaan Tersedia”
<i>Exception conditions</i>	3.1. Menampilkan pesan tidak ada jika data tidak valid 3.2. Menampilkan halaman “ <i>Job yang dicari</i> ”	

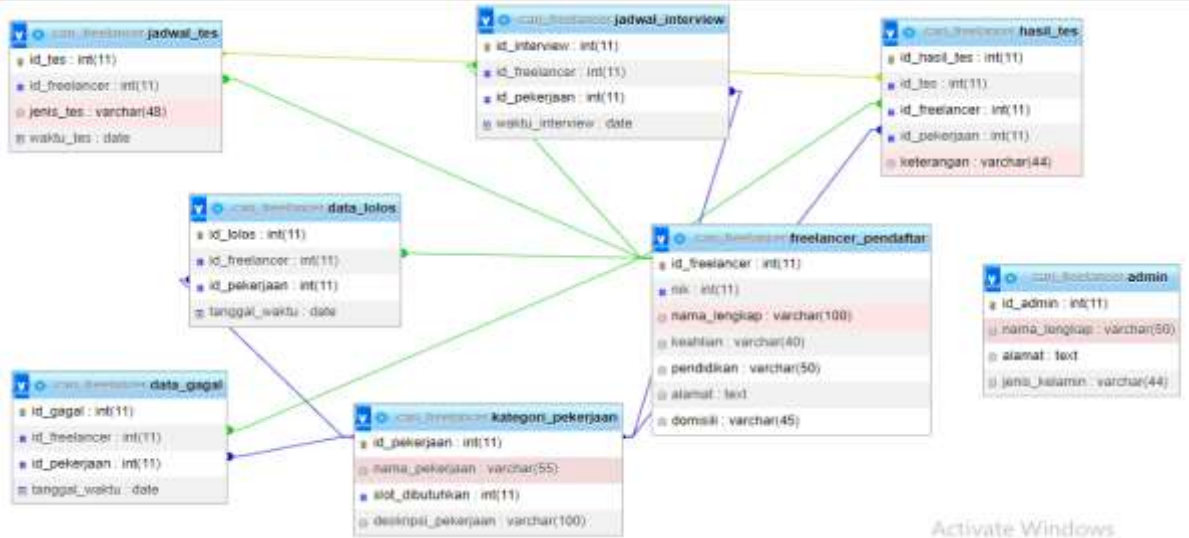
e. Deskripsi Use Case Freelancer Konfirmasi Job yang Diinginkan

Tabel III. 5 Deskripsi Use Case Freelancer Konfirmasi Job yang Diinginkan

<i>Use case name</i>	<i>Konfirmasi Job yang diinginkan</i>	
<i>Scenario</i>	<i>Actor mengambil job</i>	
<i>Triggering event</i>	Menekan tombol “pilih Telah diambil”	
<i>Brief description</i>	<i>Actor mengambil job dan menunggu proses rekrutment</i>	
<i>Actors</i>	<i>Freelancer</i>	
<i>Related use cases</i>	-	
<i>Stakeholders</i>	-	
<i>Preconditions</i>	<i>Actor berada pada halaman "Ambil Job"</i>	
<i>Postconditions</i>	-	
<i>Flow of activities</i>	<i>Actor</i>	<i>System</i>
	1. Menekan "pilih job telah diambil"	1.1. Menampilkan halaman “Data Lowongan Pekerjaan Aktif”
<i>Exception conditions :</i>	3.1. Menampilkan “Job yang Diambil”	

III.2.2.2. Entity Relationship Diagram

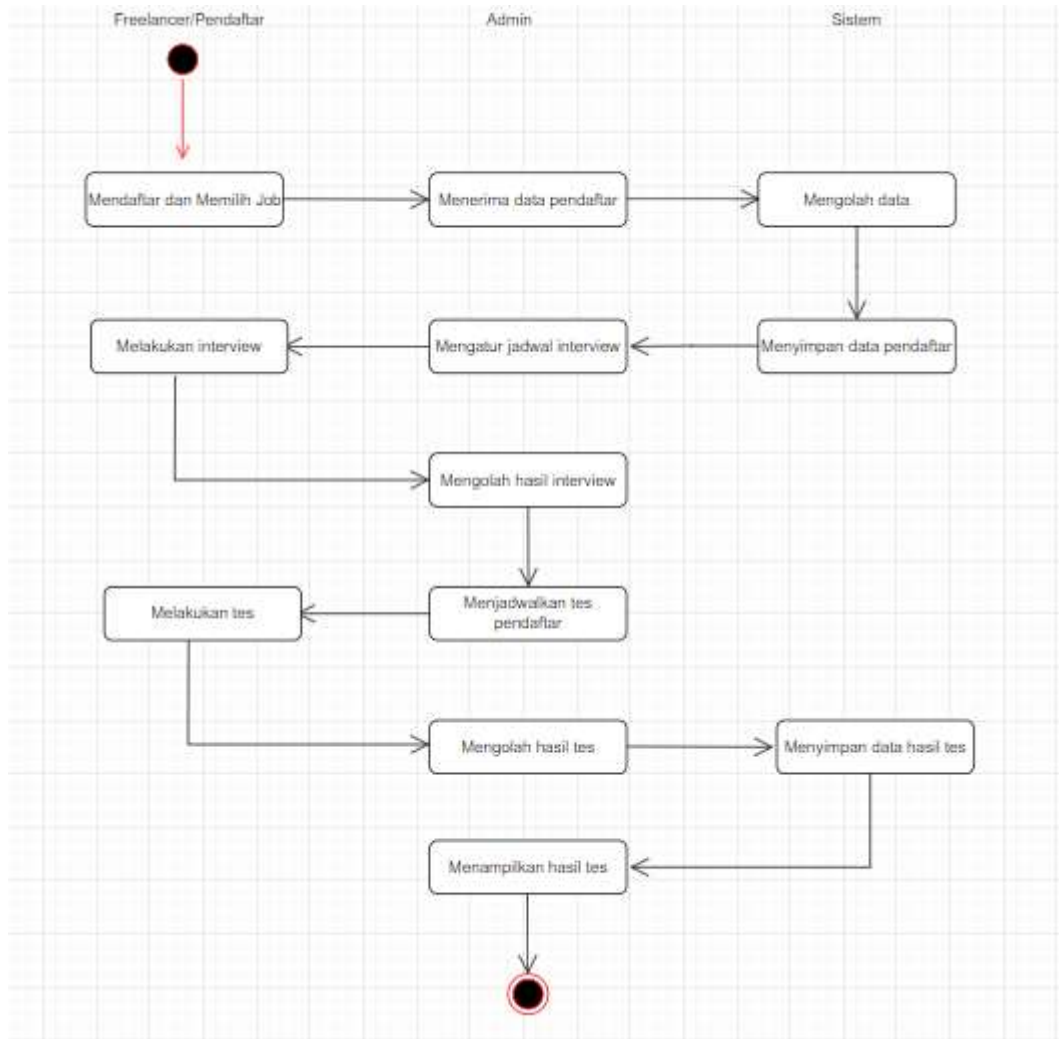
Berikut adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD) menggambarkan struktur dan deskripsi antar *class* aplikasi Pencari *freelancer* pada Butik Yusuf Isvania *Couture* Berbasis Web.



Gambar III. 4 Entity Relationship Diagram

III.2.2.3. Activity Diagram

Activity Diagram atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language (UML)*. Berikut *activity diagram* pada aplikasi Pencari *Freelancer* pada Butik Yusuf Isvania *Couture* Berbasis Web.



Gambar III. 5 Activity Diagram

1. Pelamar/*Freelancer*:

- a. Melakukan pendaftaran melalui sistem dengan mengisi form pendaftaran yang berisi data diri, pendidikan, pengalaman kerja, serta portfolio.
- b. Memilih job yang diinginkan dari daftar pekerjaan yang tersedia di website.
- c. Selain itu, Pelamar/*Freelancer* juga akan menjalani tes tertulis atau wawancara jika diperlukan.
- d. Pelamar/*Freelancer* juga dapat memantau perkembangan status pendaftaran dan hasil tes melalui sistem.

2. Admin:

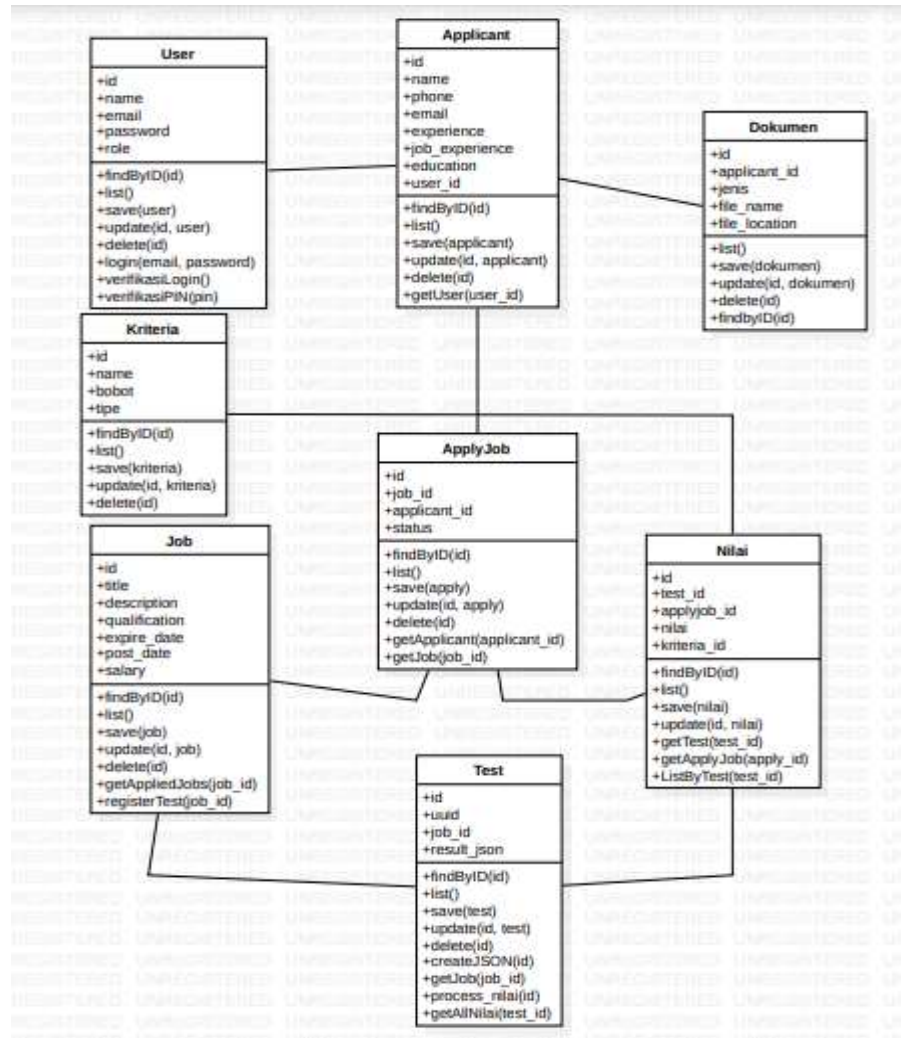
- a. Menerima data pendaftar dari sistem dan mengolahnya dengan melakukan verifikasi data dan memeriksa kelayakan Pelamar/*Freelancer* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.
- b. Menyimpan data pendaftar dan mengatur jadwal *interview* dengan Pelamar/*Freelancer* yang lulus seleksi.
- c. Melakukan *interview* dengan Pelamar/*Freelancer* yang telah dijadwalkan sesuai dengan waktu yang telah disepakati.
- d. Mengolah hasil *interview* dan menjadwalkan tes tertulis atau wawancara jika diperlukan.
- e. Melakukan tes tertulis atau wawancara dengan Pelamar/*Freelancer* yang telah dijadwalkan.
- f. Mengolah hasil tes dan menentukan apakah Pelamar/*Freelancer* tersebut diterima atau tidak.
- g. Menampilkan hasil tes kepada Pelamar/*Freelancer* melalui sistem dan memberikan informasi terkait pengumuman diterima atau tidaknya.

3. Sistem:

- a. Menerima pendaftaran dan data pendaftar dari Pelamar/*Freelancer* melalui sistem.
- b. Mengolah data pendaftar dan menyimpannya ke dalam database.
- c. Menampilkan informasi pekerjaan yang tersedia untuk dipilih oleh Pelamar/*Freelancer*.
- d. Mengatur jadwal *interview* dan tes tertulis atau wawancara dengan Pelamar/*Freelancer* yang lolos seleksi.
- e. Menampilkan informasi hasil seleksi, jadwal *interview*, dan hasil tes kepada Pelamar/*Freelancer* melalui sistem.
- f. Memastikan sistem berjalan dengan baik dan data pendaftar aman.

III.2.2.4. Class Diagram

Class diagram adalah jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek.



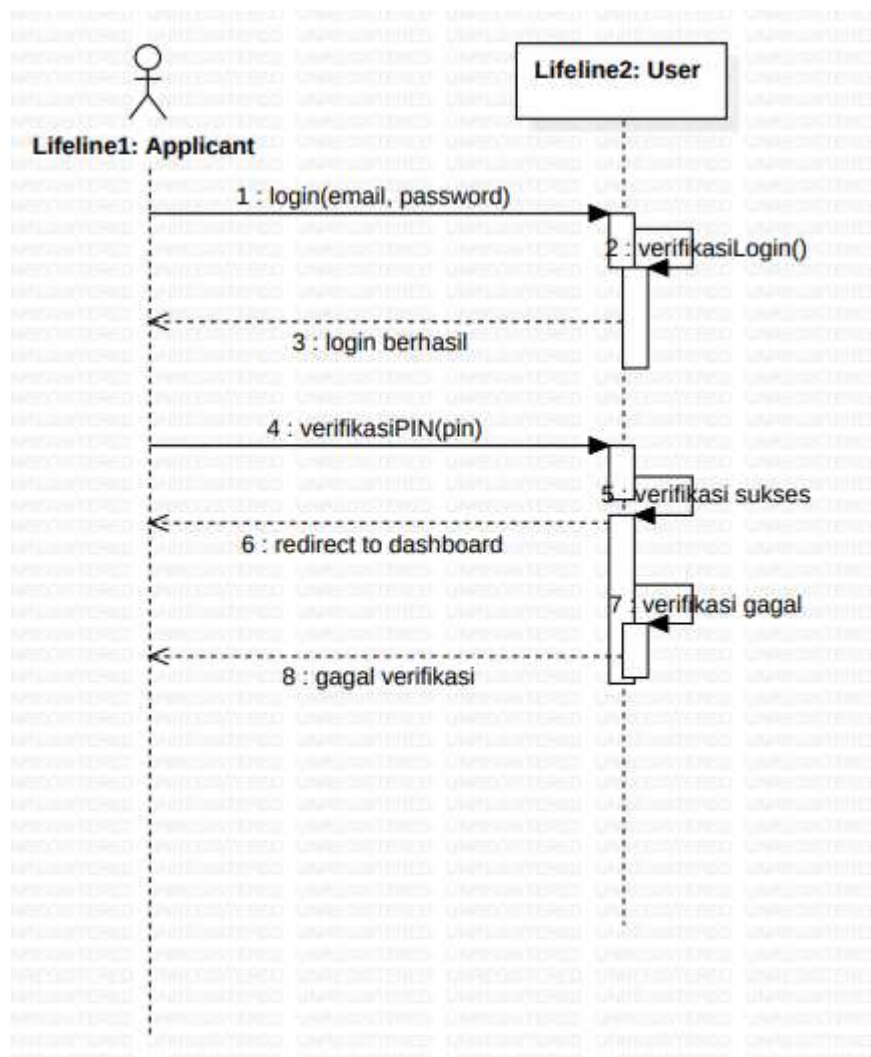
Gambar III. 6 Class Diagram

III.2.2.5. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antara objek.

1. Sequence diagram login

User dapat membuat *username* dan juga *password* untuk dapat mengakses keseluruhan fitur dari *website* Butik Yusuf Isvania *Couture*. Setelah itu, sistem akan mengecek autentikasi dari *username* dan *password* yang telah dimasukkan sehingga akun *user* dapat terbuat. *User* masuk ke dalam *website* Butik Yusuf Isvania *Couture* dengan cara memasukkan *username* dan juga *password* yang telah teregistrasi sebelumnya.

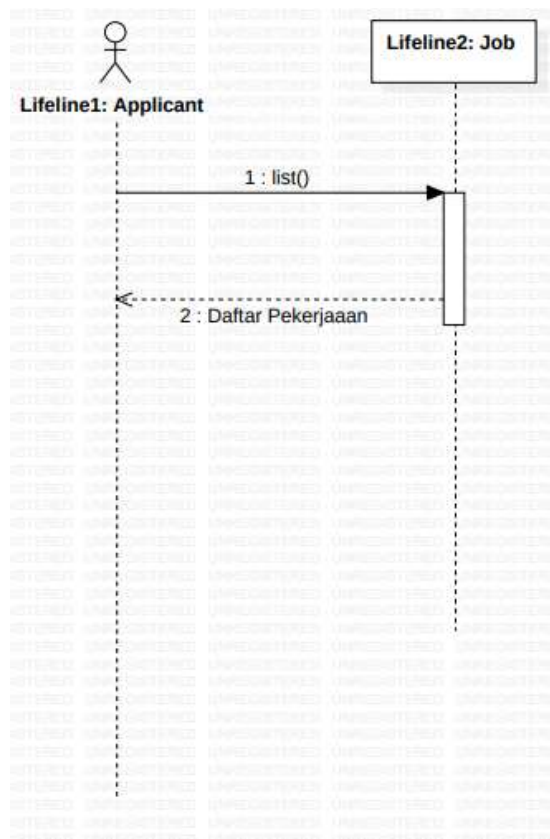


Gambar III. 7 *Sequence Diagram Login*

2. *Sequence diagram* mencari pekerjaan

User dapat masuk ke halaman “*cari job*” untuk dapat mengetikkan *keyword* pekerjaan yang sedang dicari. Jika sistem berhasil menemukan

keyword pada *database*, sistem akan menampilkannya. Jika tidak, sistem akan menampilkan pesan bahwa *keyword* tidak berhasil ditemukan.



Gambar III. 8 *Sequence diagram* mencari pekerjaan

3. *Sequence Diagram* Kelola Lowongan

Sequence diagram kelola lowongan adalah sebuah diagram yang menunjukkan bagaimana interaksi antara aktor, sistem, dan objek yang terlibat dalam proses kelola lowongan. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing tahap pada *sequence diagram* tersebut:

a. Login:

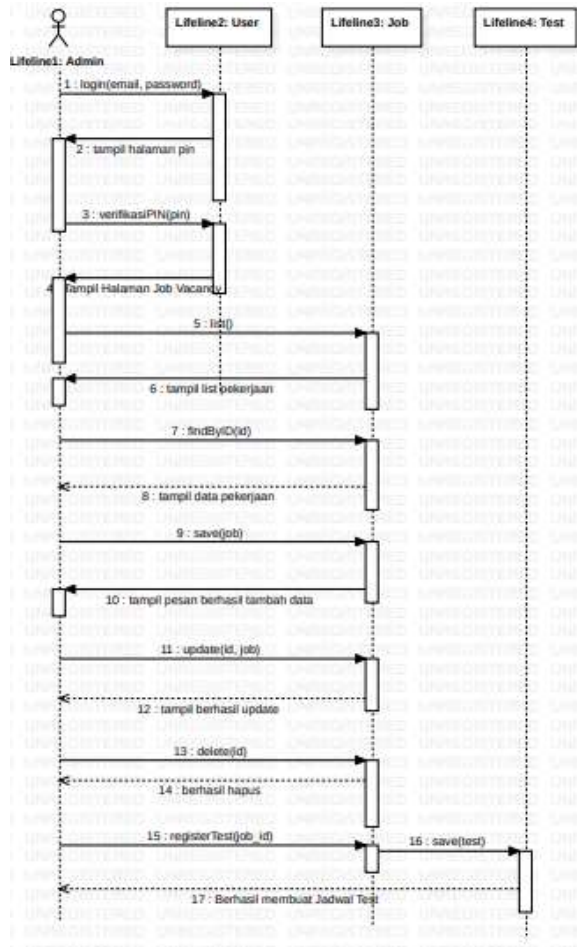
- 1) Aktor melakukan login ke dalam sistem dengan memasukkan *username* dan *password*.
- 2) Sistem memverifikasi *username* dan *password* yang dimasukkan.
- 3) Jika *username* dan *password* benar, sistem akan menampilkan halaman *job vacancy list*.

- b. Tampilkan halaman *job vacancy list*:
 - 1) Sistem menampilkan halaman *job vacancy list* yang berisi daftar lowongan pekerjaan yang tersedia.
 - 2) Aktor dapat mencari lowongan pekerjaan berdasarkan ID yang diinginkan.
- c. *Find by ID*:
 - 1) Aktor memasukkan ID lowongan pekerjaan yang ingin dicari.
 - 2) Sistem mencari data lowongan pekerjaan yang sesuai dengan ID yang dimasukkan.
- d. Tampilkan data pekerjaan:
 - 1) Sistem menampilkan data lowongan pekerjaan yang sesuai dengan ID yang dimasukkan oleh aktor.
- e. *Save job*:
 - 1) Aktor menambahkan data lowongan pekerjaan baru dengan mengisi form yang tersedia.
 - 2) Sistem menyimpan data lowongan pekerjaan yang baru ditambahkan.
 - 3) Sistem menampilkan pesan berhasil menambahkan data.
- f. *Update/Delete*:
 - 1) Aktor dapat memperbarui atau menghapus data lowongan pekerjaan yang telah ada.
 - 2) Jika aktor memilih untuk memperbarui data, sistem akan menampilkan form untuk memperbarui data tersebut.
 - 3) Setelah aktor mengisi form, sistem akan menyimpan data yang telah diperbarui dan menampilkan pesan berhasil memperbarui data.
 - 4) Jika aktor memilih untuk menghapus data, sistem akan menghapus data tersebut dan menampilkan pesan berhasil menghapus data.
- g. *Register/Test Job*:
 - 1) Aktor melakukan pendaftaran atau mengirimkan lamaran untuk pekerjaan yang tersedia.
 - 2) Sistem menyimpan data pendaftaran dan menampilkan pesan berhasil melakukan pendaftaran.

h. Jadwal Interview:

- 1) Aktor yang lolos seleksi akan diberitahu untuk mengikuti *interview*.
- 2) Sistem akan membuat jadwal *interview* untuk aktor yang lolos seleksi.

Setelah jadwal *interview* dibuat, sistem akan menampilkan pesan berhasil membuat jadwal *interview*.



Gambar III. 9 *Sequence Diagram* Kelola Lowongan

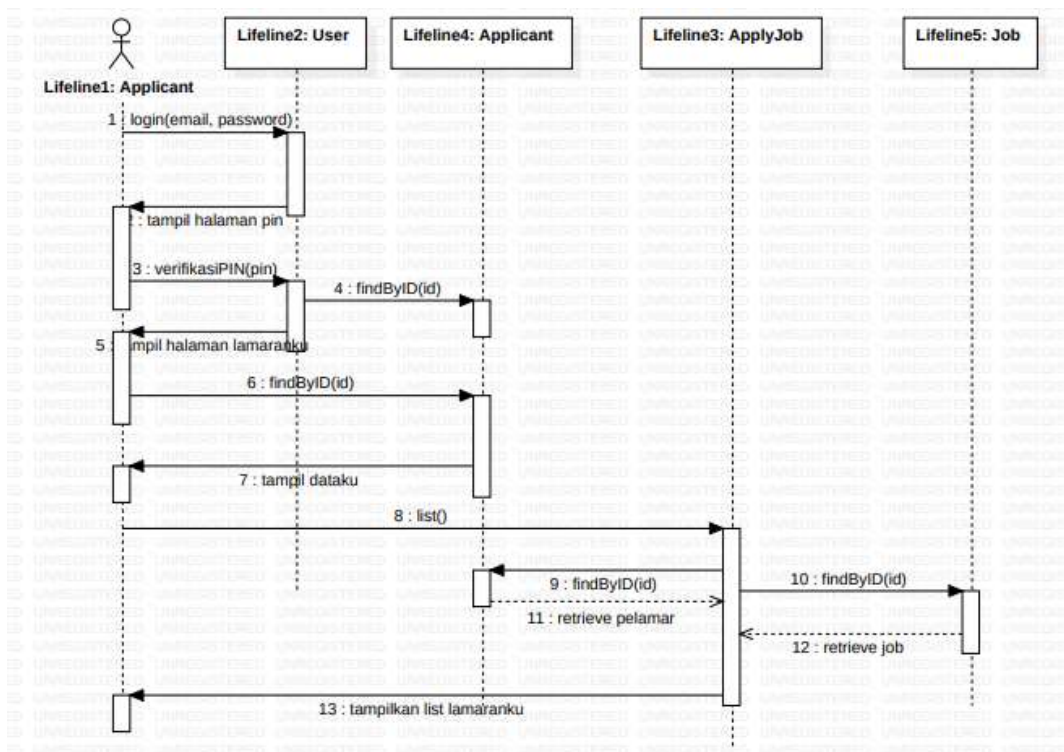
4. *Sequence Diagram* Lamaranku

Sequence diagram yang dibuat menggambarkan proses kelola lowongan dalam sistem yang dimulai dari pengguna melakukan *login*, kemudian menampilkan halaman daftar lowongan pekerjaan yang tersedia. Pengguna kemudian memilih lowongan pekerjaan yang diinginkan berdasarkan ID pekerjaan yang terdaftar. Sistem akan menampilkan data pekerjaan yang dipilih oleh pengguna dan kemudian pengguna dapat

memilih untuk menyimpan lowongan pekerjaan tersebut. Jika berhasil, sistem akan menampilkan pesan berhasil menyimpan data.

Selanjutnya, pengguna dapat memperbarui atau menghapus data pekerjaan yang telah disimpan sebelumnya. Jika berhasil, sistem akan menampilkan pesan berhasil memperbarui atau menghapus data. Setelah itu, pengguna dapat melakukan registrasi atau mengikuti tes pekerjaan yang ada pada lowongan pekerjaan yang telah disimpan. Jika berhasil, sistem akan membuat jadwal *interview* dengan pihak yang berwenang dan menampilkan hasil jadwal *interview* tersebut kepada pengguna.

Sequence diagram berikutnya adalah lamaranku yang dimulai dengan pengguna melakukan *login*, kemudian mencari lowongan pekerjaan yang diinginkan berdasarkan ID pekerjaan. Sistem akan menampilkan data pengguna yang telah terdaftar dan pengguna dapat memilih untuk melihat daftar lamaran pekerjaan yang telah diajukan. Sistem akan menampilkan daftar lamaran yang telah diajukan oleh pengguna dan menampilkan informasi terkait pekerjaan dan status lamaran.



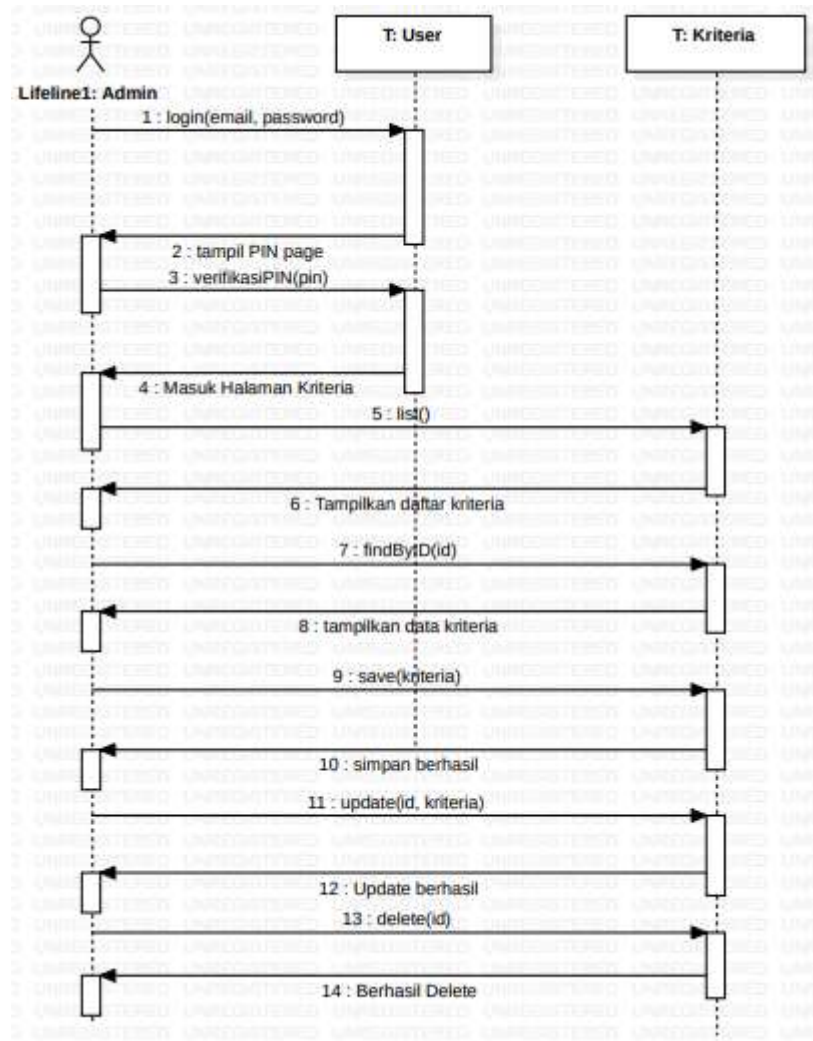
Gambar III. 10 *Sequence Diagram* Lamaranku

5. *Sequence Diagram* Kriteria

Sequence diagram yang dibuat menggambarkan proses pengelolaan kriteria oleh aktor admin dalam sistem yang dimulai dari melakukan login ke sistem. Setelah berhasil login, admin akan masuk ke halaman pengelolaan kriteria dimana dia dapat melihat daftar kriteria yang sudah terdaftar. Admin dapat memilih untuk mencari kriteria tertentu berdasarkan ID kriteria yang terdaftar pada sistem. Sistem akan menampilkan data kriteria yang dicari oleh admin.

Setelah itu, admin dapat memilih untuk menyimpan data kriteria baru atau mengubah data kriteria yang sudah terdaftar di sistem. Jika admin memilih untuk menyimpan data kriteria baru, admin akan mengisi form kriteria yang telah disediakan dan sistem akan menyimpan data kriteria tersebut. Jika berhasil, sistem akan menampilkan pesan berhasil menyimpan data. Jika admin memilih untuk mengubah data kriteria yang sudah terdaftar, admin dapat mengedit data kriteria tersebut dan menyimpan perubahan yang telah dilakukan. Jika berhasil, sistem akan menampilkan pesan berhasil memperbarui data kriteria.

Admin juga dapat memilih untuk menghapus data kriteria yang sudah terdaftar pada sistem. Jika berhasil, sistem akan menampilkan pesan berhasil menghapus data kriteria. Dengan *sequence diagram* ini, admin dapat memahami bagaimana sistem bekerja dalam mengelola kriteria yang terdaftar dan melakukan perubahan terhadap kriteria tersebut.



Gambar III. 91 *Sequence Diagram* Kriteria

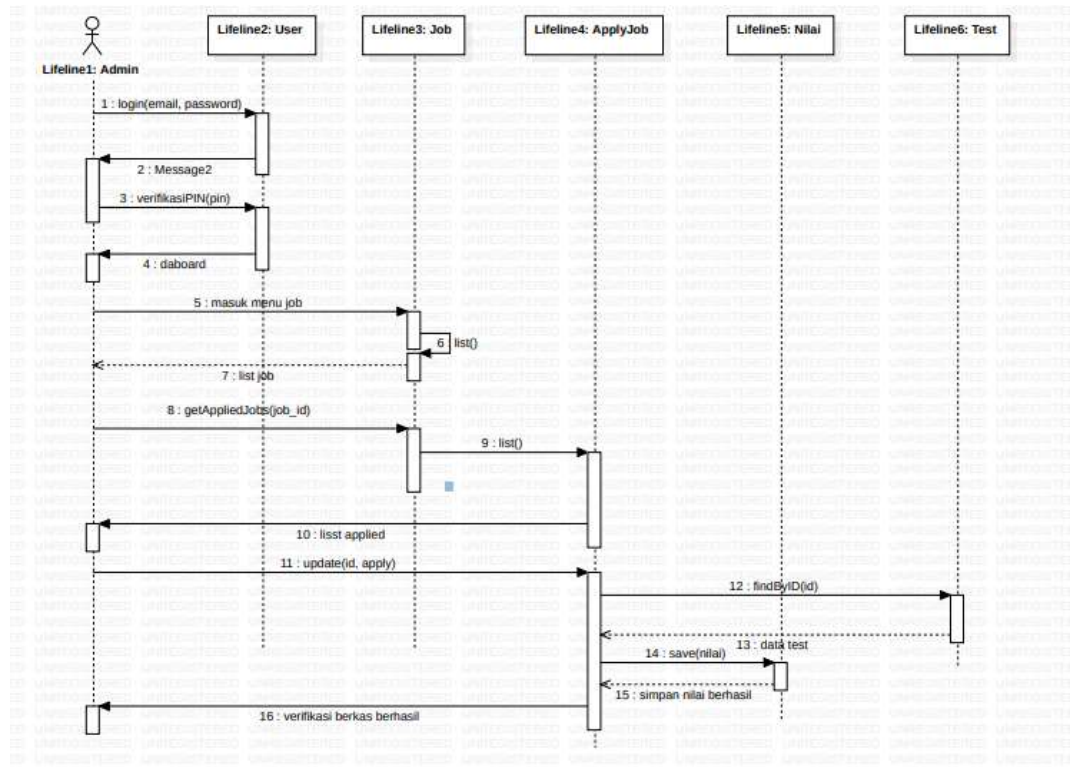
6. *Sequence Diagram* Verifikasi Berkas

Sequence diagram yang dibuat menggambarkan proses verifikasi berkas oleh aktor admin dalam sistem yang dimulai dari melakukan login ke sistem. Setelah berhasil login, admin akan masuk ke *dashboard* dari sistem. Di dalam *dashboard*, admin dapat memilih menu *job* untuk melihat daftar lowongan yang terdaftar pada sistem.

Setelah memilih menu *job*, admin akan melihat daftar pekerjaan yang terdaftar pada sistem. Dari daftar pekerjaan tersebut, admin dapat memilih untuk melihat daftar pelamar yang sudah melamar pada pekerjaan tertentu dengan melakukan aksi "*get applied jobs*".

Setelah masuk ke daftar pelamar yang sudah melamar, admin dapat melakukan verifikasi berkas dari setiap pelamar dengan mengecek berkas yang terkait dengan lamaran mereka. Jika berkas yang diberikan oleh pelamar sudah sesuai dengan persyaratan, maka admin dapat memverifikasi berkas tersebut dengan melakukan aksi "verify document".

Jika verifikasi berkas berhasil dilakukan, sistem akan menampilkan pesan berhasil melakukan verifikasi berkas. Namun, jika terdapat kesalahan pada berkas yang diberikan oleh pelamar, maka admin dapat memilih untuk menolak berkas tersebut dengan melakukan aksi "reject document". Dengan sequence diagram ini, admin dapat memahami bagaimana sistem bekerja dalam melakukan verifikasi berkas dari setiap pelamar pada suatu pekerjaan dan menolak atau menerima berkas yang diberikan oleh pelamar.



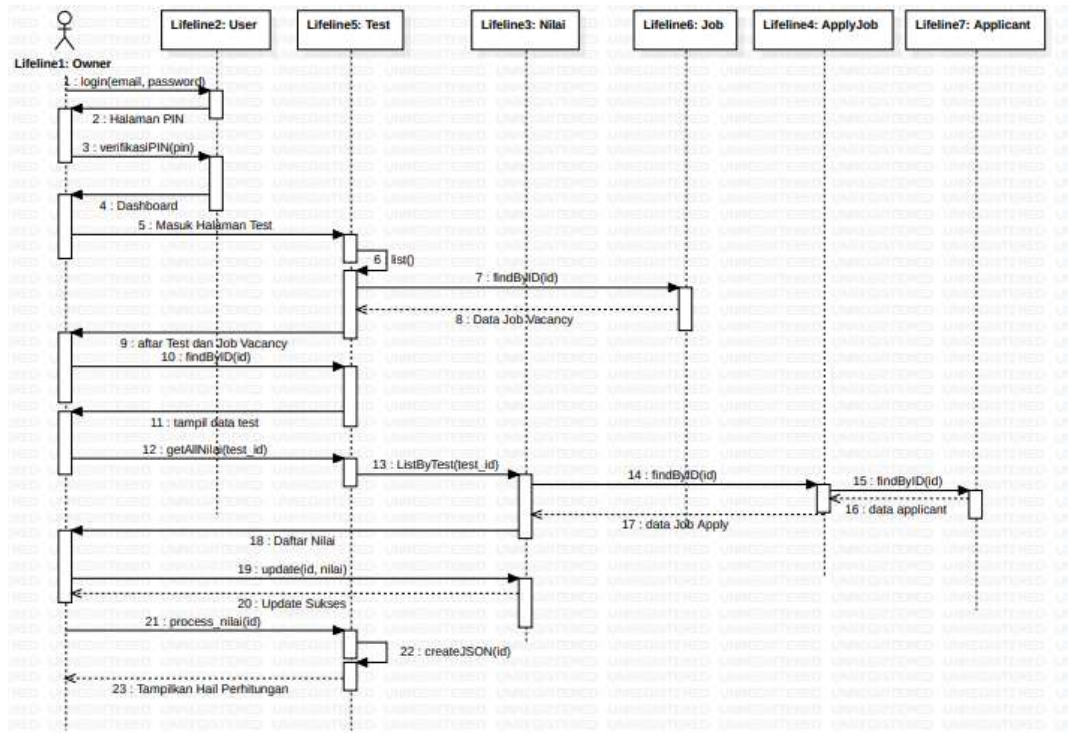
Gambar III. 102 *Sequence Diagram* Verifikasi Berkas

7. *Sequence Diagram* Penilaian

Sequence diagram penilaian merupakan sebuah diagram yang menjelaskan proses penilaian yang dilakukan oleh aktor *Owner* dalam

sistem. Proses dimulai dengan melakukan login ke sistem dan mengakses *dashboard*.

Kemudian aktor *Owner* mencari data *Job Vacancy* yang ingin dilihat menggunakan *ID*. Setelah menemukan data *Job Vacancy* yang dicari, aktor *Owner* melihat data test yang terkait dengan *job vacancy* tersebut. Selanjutnya, aktor *Owner* mendaftarkan nilai untuk setiap pelamar yang telah melakukan tes dan melakukan *update* data nilai. Sistem memberikan pesan sukses jika proses *update* berhasil dilakukan. Terakhir, aktor *Owner* melihat hasil penilaian yang telah di-*update* dan sistem menampilkan hasil penilaian untuk setiap pelamar pada data *Job Vacancy* yang terkait dengan tes tersebut. Dengan adanya *sequence diagram* penilaian ini, diharapkan proses penilaian pada sistem dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

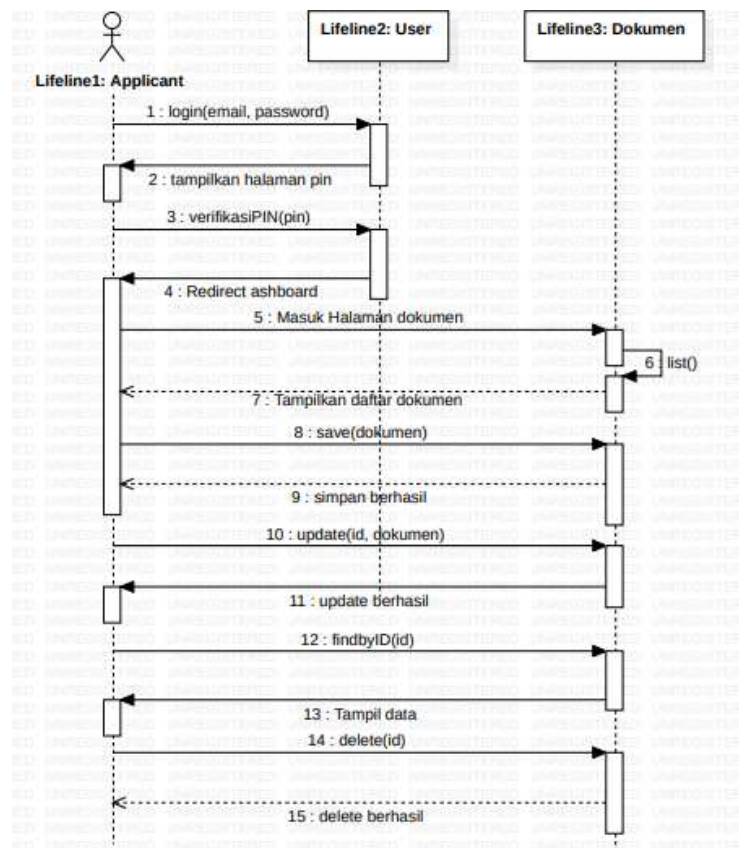


Gambar III. 113 *Sequence Diagram* Penilaian

8. *Sequence Diagram* Dokumen

Sequence diagram dokumen adalah sebuah diagram yang menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan oleh aktor pelamar dalam mengelola dokumen yang terkait dengan pendaftaran pada sistem. Proses dimulai dengan pelamar melakukan login ke dalam sistem dan diarahkan ke

halaman *dashboard*. Kemudian, aktor pelamar memilih menu dokumen dan diarahkan ke halaman dokumen, dimana pelamar dapat melihat daftar dokumen yang telah diunggah. Selanjutnya, aktor pelamar dapat menambahkan dokumen baru dan melakukan simpan data, atau melakukan *update* pada dokumen yang telah diunggah dengan melakukan update data. Jika aktor pelamar ingin mencari dokumen tertentu, maka aktor pelamar dapat memilih menu *find by ID* dan memasukkan ID dokumen yang ingin dicari. Setelah itu, aktor pelamar dapat melihat data dari dokumen tersebut. Terakhir, aktor pelamar dapat melakukan hapus data dokumen jika dianggap tidak diperlukan. Dengan adanya *sequence diagram* dokumen, diharapkan aktor pelamar dapat mengelola dokumen pendaftaran dengan lebih mudah dan terorganisir pada sistem.

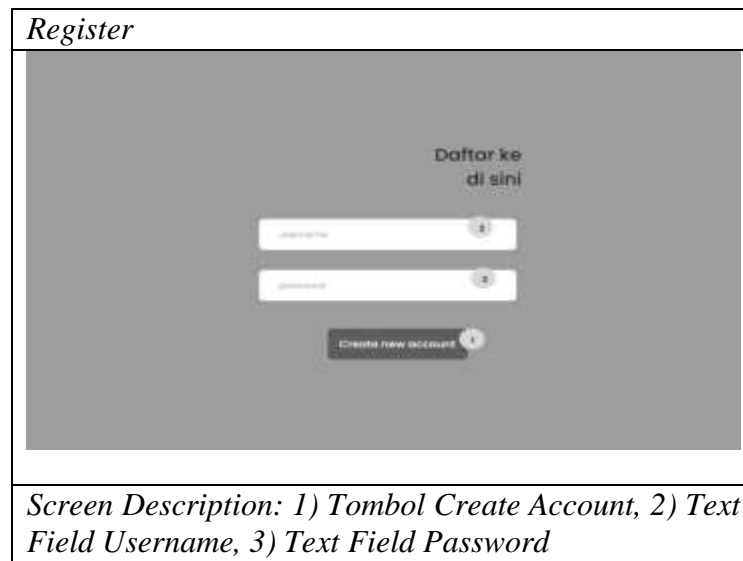


Gambar III. 124 *Sequence Diagram* Penelitian

III.2.2.6. Perancangan User Interface

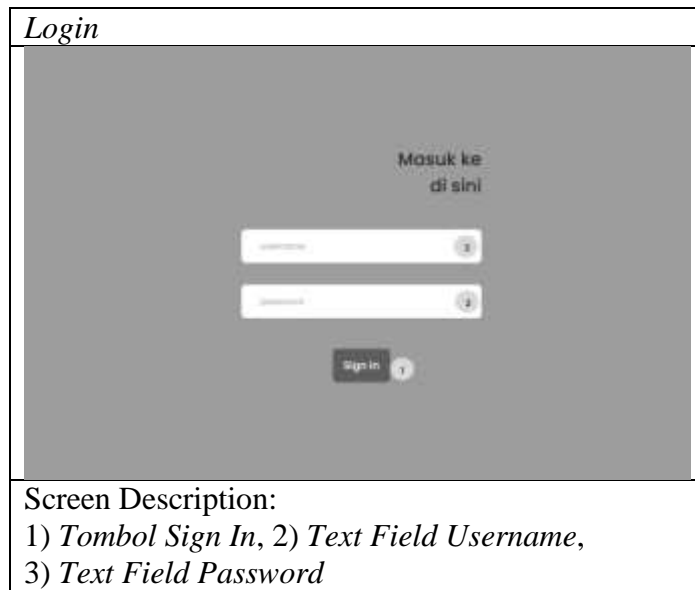
Desain User Interface (UI) adalah proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan dalam perangkat lunak atau perangkat terkomputerisasi, dengan fokus pada tampilan atau gaya. Tujuan dari desainer UI adalah untuk membuat desain antarmuka yang membuat pengguna mudah untuk digunakan dan menyenangkan.

1. Rancangan *User interface* halaman register



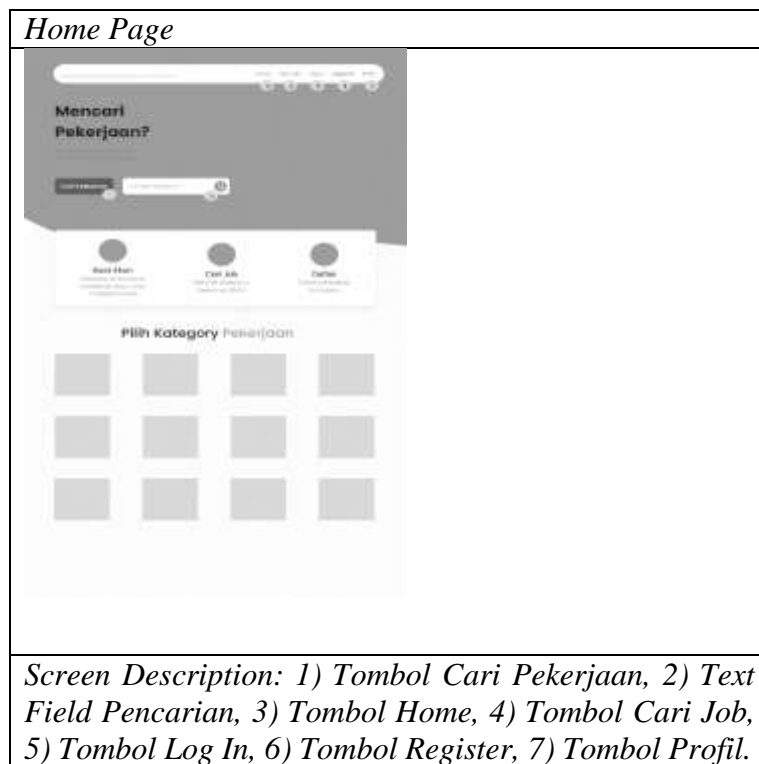
Gambar III. 135 Rancangan *User interface* halaman register

2. Rancangan *User interface* halaman login



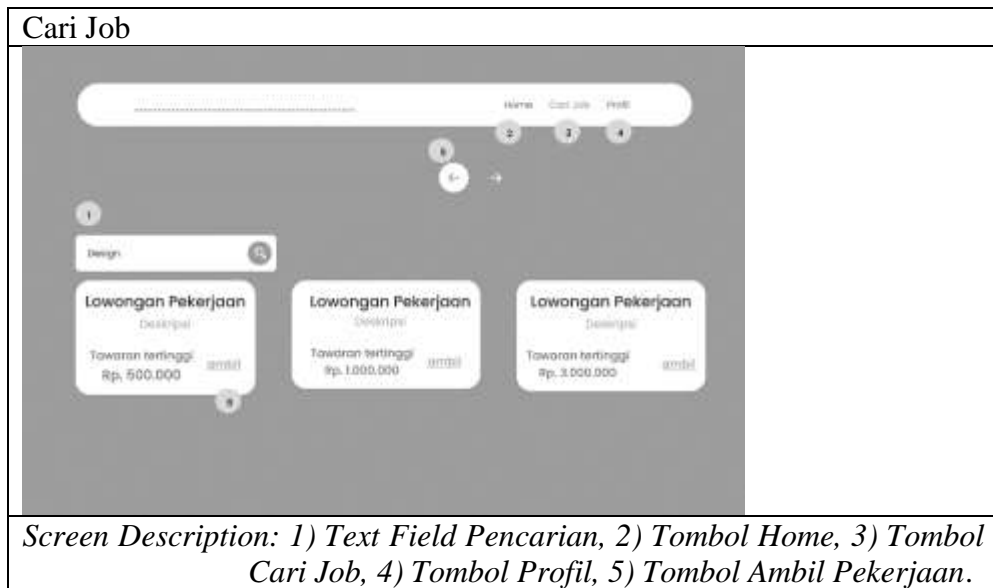
Gambar III. 146 Rancangan *User interface* halaman login

3. Rancangan *User interface* homepage



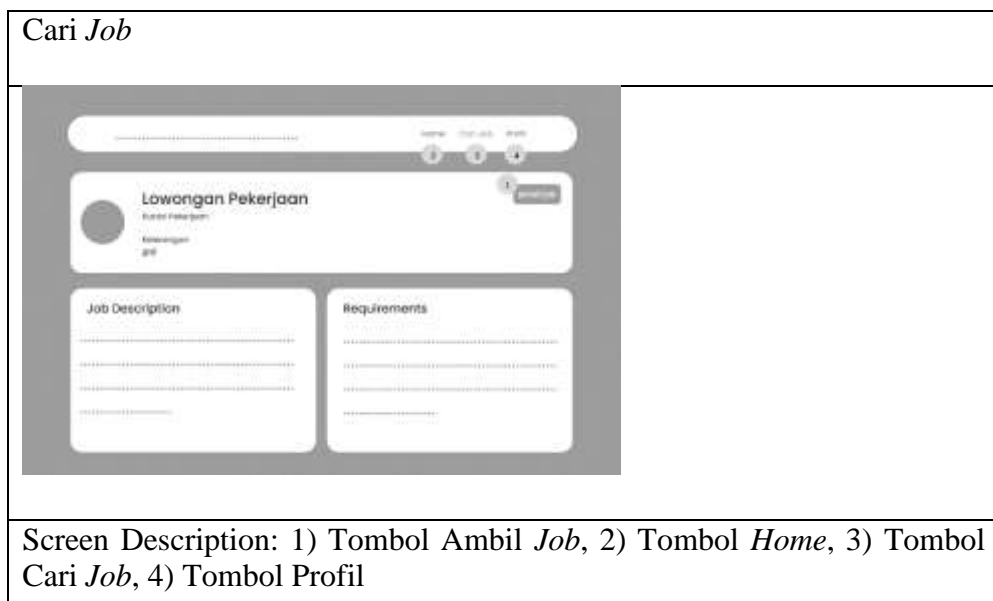
Gambar III. 157 Rancangan *User interface* homepage

4. Rancangan *User interface* halaman cari job




Gambar III. 168 Rancangan *User interface* halaman cari job

5. Rancangan *User interface* halaman deskripsi job




Gambar III. 179 Rancangan *User interface* halaman deskripsi job

6. Rancangan *User interface* halaman ambil job

Cari Job

<p><i>Screen Description:</i> 1) Tombol Kirim lamaran, 2) Tombol Home, 3) Tombol Cari Job, 4) <i>Text Field</i> Nama, 5) <i>Text Field</i> Tempat Lahir, 6) <i>Text Field</i> Tanggal Lahir, 7) <i>Text Field</i> Domisili, 8) <i>Text Field</i> Nomor Telepon, 9) <i>Text Field</i> E-Mail, 10) <i>Text Field</i> Deskripsi Kemampuan, 11) Tombol Upload CV.</p>

Gambar III. 20 Rancangan *User interface* halaman ambil job

7. Rancangan *User interface* halaman profil

Cari Job

<p><i>Screen Description:</i> 1) Foto, 2) Tombol Home, 3) Tombol Cari Job, 4) Tombol Profil, 5) <i>Text Field</i> Username, 6) <i>Text Field</i> Password, 7) <i>Text Field</i> Name.</p>

Gambar III. 181 Rancangan *User interface* halaman profil

III.3 Teknik Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah :

- a. *BlackBox* testing merupakan pengujian yang memungkinkan software engineer mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program
- b. *WhiteBox* testing merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara procedural untuk membagi pengujian kedalam beberapa kasus pengujian.(Azmayanti, 2018).

III.4 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari Desember 2022 sampai dengan Maret 2023 dan penelitian ini dilaksanakan secara daring.

III.5 Alat dan Bahan

Alat merupakan penjelasan spesifikasi teknis percobaan yang dilakukan ketika memperoleh hasil penelitian. Sedangkan bahan penelitian utama menjelaskan secara singkat proses pemilihan sampel, bahan pembantu penyelesaian riset, spesifikasi teknis, asal usul dan proses mendapatkannya.

- a. *Hardware*/perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini adalah laptop untuk menjalankan *software* dengan spesifikasi berikut:
 1. Laptop Core I7-10870h @2.20ghz
 2. Ram 16gb
 3. Windows 10
- b. *Software* yang digunakan pada penelitian ini adalah *visual studio code*(*VsCode*) dan Xampp 8.1

III.6 Metode Pengumpulan Data

Metode ini adalah tahapan bagaimana suatu penelitian dilakukan, dalam hal ini termasuk cara pengumpulan data dan analisis data. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

III.6.1 Studi Literatur

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu studi literatur. Tujuan dari studi literatur adalah untuk mencari teori dasar dalam menunjang hasil penelitian, Seperti Pengumpulan data dengan cara mengambil data, membaca, dan mempelajari literatur dari sumber-sumber seperti buku-buku, skripsi, jurnal yang berhubungan dengan penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih studi pustaka untuk mengumpulkan referensi dari buku-buku mengenai mikrokontroler dan monitoring detak jantung serta jurnal terkait penelitian terdahulu.(Najib, 2020).

III.6.2 Observasi

Observasi (pengamatan) Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap aplikasi yang dibuat dan kebutuhan yang diperlukan seperti fitur-fitur aplikasi. Hal yang di observasi yaitu keadaan lapangan, aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan tentunya sistem seperti apa yang digunakan.

III.6.3 Wawancara

Wawancara (*Interview*) pengumpulan data mengadakan sistem tanya jawab secara langsung dengan pihak *Freelancer* yang mendaftar.

III.7 Teknik Analisis Data

Pengujian dan analisis sistem bertujuan untuk mengetahui kinerja rancangan dapat bekerja dengan optimal ataukah belum. Dari hasil pengujian, pengukuran dan perbandingan akan didapatkan data yang kemudian dianalisis untuk menentukan kinerja sistem yang dirancang. Teknik analisis data yang digunakan ada metode *Simple Additive Weighting* (SAW), metode SAW dikenal juga dengan metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut.

Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Metode SAW harus memiliki beberapa alternatif (A), Kriteria (C), dan berat (*Weight*) yang mempunyai bobot ketentuan. Berikut langkah-langkah pada metode SAW:

1. Pengambilan keputusan memberikan bobot preferensi yang akan diproses dalam perankingan dengan matriks yang telah ternormalisasi.
2. Matriks dibentuk dari tabel kecocokan Alternatif (A) dan Kriteria (C)
3. Setelah mendapatkan nilai matriks X , maka dilakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan berikut :
4. Matriks dibentuk dari tabel kecocokan Alternatif (A) dan Kriteria (C) 3. Setelah mendapatkan nilai matriks X .
5. Setelah diperoleh matriks ternormalisasi (R), maka dibuat proses perankingan dengan nilai preferensi untuk setiap alternatif (V_i)

Nilai V_i yang paling besar mengindikasikan bahwa alternatif A_i lebih terpilih sebagai alternatif terbaik, sehingga alternatif (A_i) yang memiliki nilai V_i terbesar yang terpilih.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

IV.1. Hasil Penelitian

IV.1.1. Hasil Perencanaan Sistem

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah hasil yang diperoleh dari sistem yang dirancang dalam penelitian yaitu sistem perekrutan *freelancer* pada butik yusuf isvania *Couture* berbasis web untuk pengenalan perekrutan *freelancer* pada butik yusuf isvania berbasis Android dan pengguna dapat mengakses aplikasi ini.

a. Tampilan *Dashboard* Awal



Gambar IV. 1 Tampilan *Dashboard* Awal

Tampilan *dashboard* awal yang terdapat pada *website* ini memiliki beberapa menu yang berguna bagi pengguna. Salah satunya adalah menu masuk, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan *login* ke dalam sistem. Selain itu, terdapat juga menu daftar yang memungkinkan pengguna untuk mendaftar menjadi anggota di *website* tersebut. Dengan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, pengguna dapat dengan mudah menavigasi menu-menu yang tersedia pada *dashboard* awal ini.

Diharapkan dengan adanya *dashboard* awal yang terstruktur dan mudah dipahami ini, pengguna dapat merasa nyaman dan mudah dalam menggunakan website.

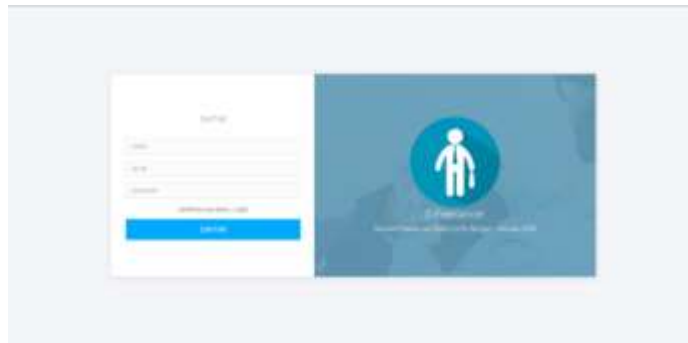
b. Tampilan Pekerjaan Aktif



Gambar IV. 2 Tampilan Pekerjaan Aktif

Gambar di atas adalah bentuk tampilan pekerjaan aktif yang berisikan informasi *job Freelancer*. Bentuk tampilan pekerjaan aktif yang terlihat pada gambar tersebut memberikan informasi tentang *job Freelancer* yang sedang aktif dan tersedia untuk dilamar. Pada tampilan tersebut terlihat informasi mengenai judul job, kategori job, lokasi job, tanggal posting, tanggal berakhirnya *job*, serta jumlah posisi yang dibutuhkan. Selain itu, terdapat juga deskripsi singkat mengenai job tersebut dan beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh pelamar. Tampilan tersebut memberikan gambaran yang jelas dan rinci mengenai job yang tersedia, sehingga memudahkan pelamar dalam memilih *job* yang sesuai dengan keahlian dan minat mereka.

c. Tampilan Halaman *Register*



Gambar IV. 3 Tampilan Halaman Register

Gambar di atas merupakan bentuk dari halaman register yang berisikan form singkat. Halaman register pada gambar di atas menampilkan sebuah *form* singkat yang memungkinkan pengguna untuk melakukan registrasi pada *website*. *Form* tersebut terdiri dari kolom email, nomor telepon, dan *password* yang harus diisi oleh pengguna. Pengguna diharapkan mengisi data dengan benar dan lengkap agar proses registrasi dapat dilakukan dengan sukses. *Form* ini dirancang dengan tampilan yang simpel namun tetap elegan, sehingga mudah dipahami oleh pengguna dan tidak membingungkan. Setelah selesai mengisi *form*, pengguna dapat menekan tombol "Daftar" untuk mengirimkan data registrasi dan memulai penggunaan *website*.

d. Tampilan Halaman Login



Gambar IV. 4 Tampilan Halaman Login

Gambar di atas merupakan bentuk dari halaman *login* ketika pengunjung telah daftar akun. Halaman yang ditampilkan pada gambar di

atas adalah halaman *login* yang dapat diakses oleh pengunjung *website* yang telah mendaftar akun. Pada halaman ini terdapat dua kolom yang harus diisi oleh pengunjung yaitu kolom *email* dan kolom *password*. Setelah kolom *email* dan *password* diisi dengan benar, pengunjung dapat melakukan *login* dan diarahkan ke halaman *dashboard*. Jika kolom *email* atau *password* tidak sesuai dengan data yang terdaftar di sistem, maka akan muncul pesan *error* dan pengunjung harus mengulangi proses login dengan memasukkan data yang benar.

e. Tampilan *Dashboard User*



Gambar IV. 5 Tampilan Halaman Login

Gambar di atas merupakan bentuk dari halaman *dashboard* ketika pengunjung telah *login*. Gambar yang tertera menunjukkan tampilan halaman dashboard setelah pengguna berhasil melakukan *login*. Terdapat beberapa menu yang dapat diakses oleh pengguna, antara lain menu Beranda yang akan mengarahkan pengguna ke halaman utama *website*, menu Lowongan Pekerjaan yang akan menampilkan daftar lowongan pekerjaan yang tersedia, dan juga menu Lowongan Pekerjaan Aktif yang menampilkan lowongan pekerjaan yang telah di-*apply* oleh pengguna. Halaman *dashboard* ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melihat dan mengakses informasi terkait lowongan pekerjaan yang sedang tersedia dan sudah di-*apply* sebelumnya.

f. Tampilan Lowongan Pekerjaan



The screenshot displays a web application interface for managing job vacancies. The main content area is titled "Data Lowongan Pekerjaan tersedia" (Available Job Vacancies Data). It features a search bar and a table with the following columns: No. (Number), ID, Judul (Title), Lokasi (Location), Kuota (Quota), Tipe (Type), Rentang Pendaftaran (Registration Range), and Aksi (Action). Two job listings are visible in the table.

No.	ID	Judul	Lokasi	Kuota	Tipe	Rentang Pendaftaran	Aksi
1	PTTREGDAU	SAURIN TELANG		5	Full-time	01 Feb 2021 - 01 Feb 2021	Detail
2	Parten-Gesara-Berast	SAURIN TELANG		5	Full-time	01 Feb 2021 - 01 Feb 2021	Detail

Gambar IV. 6 Tampilan Lowongan Pekerjaan

Gambar di atas merupakan bentuk dari halaman data lowongan pekerjaan tersedia. Halaman tersebut menampilkan data-data mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia, dengan format tampilan yang terstruktur dan mudah dibaca. Setiap baris menampilkan nomor urut, ID pekerjaan, judul pekerjaan, lokasi, kuota, tipe pekerjaan (*full-time/part-time*), dan rentang waktu mulai dan berakhirnya pendaftaran. Terdapat pula kolom "aksi" yang memungkinkan pengguna untuk melihat detail pekerjaan, mendaftar pekerjaan, atau melakukan aksi lainnya yang tersedia pada halaman tersebut. Dengan tampilan yang terorganisir, pengguna dapat dengan mudah mencari lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

g. Tampilan Data Lowongan Pekerjaan Aktif



Gambar IV.7 Tampilan Data Lowongan Pekerjaan Aktif

Gambar di atas merupakan bentuk dari halaman data lowongan pekerjaan aktif. Halaman data lowongan pekerjaan aktif merupakan halaman yang menampilkan informasi tentang lowongan pekerjaan yang masih dalam proses rekrutmen. Tampilannya berupa tabel yang terdiri dari beberapa kolom, yaitu nomor urut, id lowongan, judul lowongan, tanggal pendaftaran, proses rekrutmen (psikotest, wawancara, atau kesehatan), dan status. Setiap baris pada tabel menunjukkan satu lowongan pekerjaan aktif yang sedang direkrut. Kolom nomor urut bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam membaca dan memantau lowongan pekerjaan. Kolom id lowongan dan judul lowongan menunjukkan identitas dan deskripsi dari lowongan pekerjaan tersebut. Kolom tanggal pendaftaran menunjukkan batas akhir pengiriman lamaran. Kolom proses rekrutmen menunjukkan tahapan seleksi yang akan dilakukan oleh perusahaan. Terakhir, kolom status menunjukkan apakah pelamar telah lolos seleksi atau belum. Dengan adanya halaman ini, pengunjung dapat melihat daftar lowongan pekerjaan yang masih aktif dan proses rekrutmennya.

IV.1.2. Hasil Pengujian Sistem

IV.1.2.1. *Black Box Testing*

a. Pemeriksaan Register Akun

Untuk menentukan pengunjung pada aplikasi ini, agar dapat diregister untuk menampilkan tabel Data Lowongan Pekerjaan Aktif, maka diadakan tabel pemeriksaan *Register* Akun.

Tabel IV. 1 Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan <i>button</i> Pilih	Tampilan <i>Register</i> Akun	Analisis Berhasi Dibuka	[√] Diterima [X] Ditolak

b. Pemeriksaan Tampilan Lowongan Pekerjaan

Untuk menentukan tampilan data lowongan pada aplikasi ini, agar dapat digunakan untuk menampilkan data-data lowongan yang sedang aktif.

Tabel IV. 2 Tampilan Lowongan Pekerjaan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan Lowongan Pekerejaan	Tampilan Lowongan Pekerejaan Aktif	Analisis Berhasil Dibuka	[√] Diterima [X] Ditolak

c. Pemeriksaan Lowongan Pekerjaan Aktif

Untuk menentukan lowongan pekerjaan aktif pada aplikasi ini, agar dapat digunakan untuk menampilkan informasi proses rekrutment dan pembuat aplikasi ini dapat berfungsi dengan benar maka lowongan pekerjaan aktif digunakan.

Tabel IV. 3 Hasil Pemeriksaan Lowongan Pekerjaan Aktif

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan <i>button</i> pilih	Tampilan Lowongan Pekerjaan Aktif	Analisis Berhasil Dibuka	[√] Diterima [X] Ditolak

d. Pemeriksaan Menu *Logout*

Untuk menentukan menu *Logout* pada aplikasi ini, agar dapat digunakan untuk menampilkan pilihan keluar aplikasi berfungsi dengan benar maka tabel pemeriksaan menu digunakan.

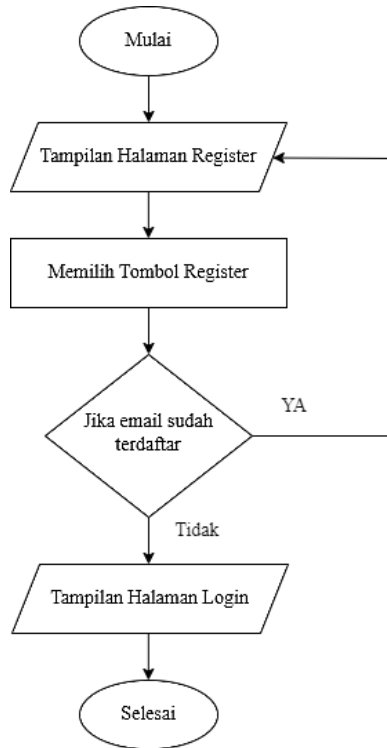
Tabel IV. 4 Hasil Pemeriksaan Menu Keluar

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Menekan <i>button</i> Menu Keluar	Tampilan Menu Keluar	Analisis Berhasil Dibuka	[√] Diterima [X] Ditolak

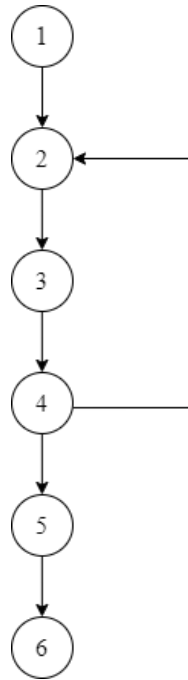
IV.1.2.2. *White Box Testing*

a. Pengujian *register* akun

Pengujian registrasi akun dilakukan dengan memasukkan data diri dan id alat yang terdaftar dan tidak terdaftar untuk kemudian dicek seperti apa reaksi sistem.



Gambar IV. 8 *Flowchart Register* akun



Gambar IV. 9 *Flow Graph Register* akun

Dari *flow graph Register* akun di atas terdapat 6 node dan 6 edge. Pengukuran kuantitatif kompleksitas logis suatu program dari *flow graph* dapat diperoleh dengan perhitungan berikut.

$$V(G) = E - N + 2 \text{ Dimana}$$

E = jumlah edge pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar panah

N = jumlah node pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar lingkaran

$$\text{Sehingga kompleksitas siklomatis, } V(G) = 6 - 6 + 2 = 2$$

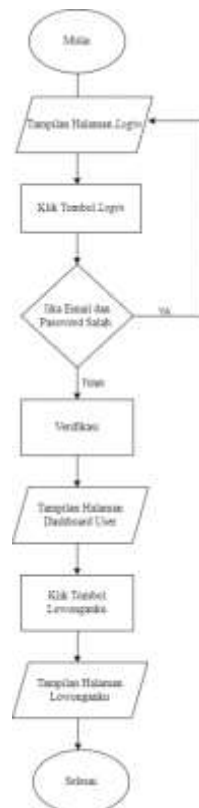
Tabel IV. 5 Skenario Test Case Register akun

Path	1
Jalur	1-2-3-4-5-6
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Membuka Halaman <i>Register</i> - Mengklik Tombol <i>Register</i> - Menampilkan Halaman <i>Login</i> - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil

Path	2
Jalur	1-2-3-4-2-3-4-5-6
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Membuka Halaman <i>Register</i> - Mengklik Tombol <i>Register</i> - Menampilkan Ketika Data User Sudah Terdaftar - Jika Tidak - Menampilkan Halaman <i>Login</i> - Mengklik Tombol <i>Login</i> - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil

b. Pengujian Lowongan Pekerjaan

Pengujian lowongan pekerjaan atau *testing* merupakan proses menganalisis sesuatu entitas pada suatu aplikasi untuk mendeteksi perbandingan antara keadaan yang terdapat dengan keadaan yang diinginkan *defects/ error/ bugs* (cacat/ error/ bug) serta mengevaluasi pada fitur-fitur dari entitas *software*



Gambar IV. 7 *Flowchart* Pekerjaan



Gambar IV. 8 *Flow Graph* Lowongan Pekerjaan

Dari *flow graph* Lowongan Pekerjaan di atas terdapat 6 node dan 6 edge. Pengukuran kuantitatif kompleksitas logis suatu program dari *flow graph* dapat diperoleh dengan perhitungan berikut. $V(G) = E - N + 2$ Dimana :

E = jumlah edge pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar panah

N = jumlah node pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar lingkaran

Sehingga kompleksitas siklomatis, $V(G) = 6 - 6 + 2 = 2$

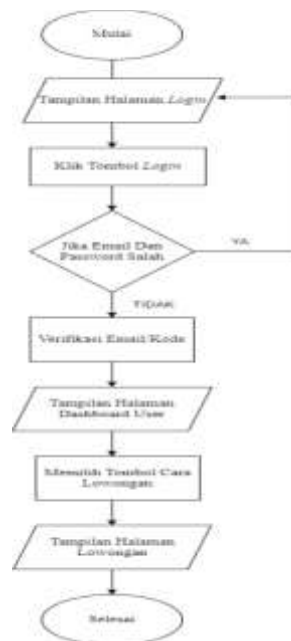
Tabel IV. 6 Skenario Test Case Lowongan Pekerjaan

Path	1
Jalur	1-2-3-4-5-6-7-8-9
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Menampilkan Halaman Login - Mengklik Tombol Login - Verifikasi Email/Kode - Menampilkan Dashboard User - Mengklik Data Lowongan Pekerjaan
	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan Dara Lowongan Pekerjaan - Selesai
Hasil	Berhasil

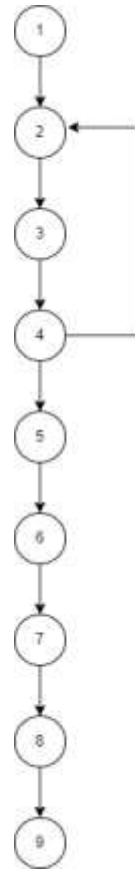
Pengujian	
Path	2
Jalur	1-2-3-4-2-3-4-5-6-7-8-9
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Menampilkan Halaman <i>Login</i> - Mengklik Tombol <i>Login</i> - Jika Email Atau Password Salah - Menampilkan Halaman Login - Verifikasi Email/Kode - Menampilkan Dashboard User - Mengklik Data Lowongan Pekerjaan - Menampilkan Data Lowongan Pekerjaan - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil

c. Pengujian Lowongan Pekerjaan Aktif

Aplikasi lowongan kerja berbasis web dibangun menggunakan HTML (*Hypertext Markup Language*) sebagai bahasa penandaan dokumen teks, PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai *script* dan objek yang dikembangkan untuk memperluas kemampuan HTML, dan MySQL sebagai *database* pendukungnya.



Gambar IV. 9 Flowchart Lowongan Pekerjaan Aktif



Gambar IV. 10 *Flow Graph* Lowongan Pekerjaan Aktif

Dari *flow graph* Lowongan Pekerjaan Aktif di atas terdapat 6 node dan 6 edge. Pengukuran kuantitatif kompleksitas logis suatu program dari *flow graph* dapat diperoleh dengan perhitungan berikut.

$$V(G) = E - N + 2$$

Dimana :

E = jumlah edge pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar panah

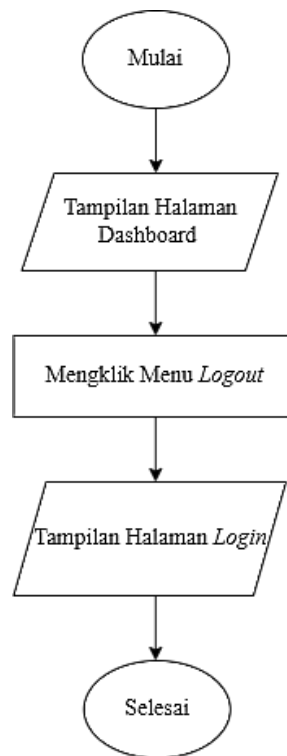
N = jumlah node pada *flowgraph* dilambangkan dengan gambar lingkaran

Sehingga kompleksitas siklomatis, $V(G) = 6 - 6 + 2 = 2$.

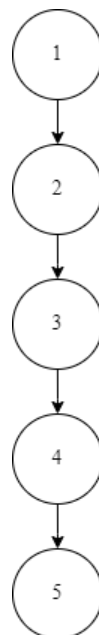
Tabel IV. 6 Skenario Test Case Lowongan Pekerjaan Aktif

Path	1
Jalur	1-2-3-4-5-6-7-8-9
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Menampilkan Halaman Login - Mengklik Tombol Login - Verifikasi Email/Kode - Menampilkan Dashboard User - Mengklik Data Lowongan Pekerjaan Aktif
	<ul style="list-style-type: none"> - Menampilkan Data Lowongan Pekerjaan Aktif - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil
Path	2
Jalur	1-2-3-4-2-3-4-5-6-7-8
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai - Menampilkan Halaman <i>Login</i> - Mengklik Tombol <i>Login</i> - Jika Email Atau Password Salah - Menampilkan Halaman <i>Login</i> - Verifikasi Email/Kode - Menampilkan Dashboard User - Mengklik Data Lowongan Pekerjaan - Menampilkan Data Lowongan Pekerjaan - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil

d. Pengujian Menu Keluar



Gambar IV. 11 *Flowchart* Menu Keluar



Gambar IV. 12 *Flow Graph* Menu Keluar

Dari *flow graph* menu keluar di atas terdapat 5 node dan 5 edge. Pengukuran kuantitatif kompleksitas logis suatu program dari *flow graph* dapat diperoleh dengan perhitungan berikut.

$$V(G) = E - N + 2 \text{ Dimana :}$$

E = jumlah edge pada flowgraph dilambangkan dengan gambar panah

N = jumlah node pada flowgraph dilambangkan dengan gambar lingkaran

$$\text{Sehingga kompleksitas siklomatis, } V(G) = 5 - 5 + 2 = 2$$

Tabel IV. 8 Skenario *Test Case* Menu Keluar

Path	1
Jalur	1-2-3-4-5
Skenario	- Mulai - Membuka Aplikasi - Mengklik Menu Keluar - Menampilkan Informasi Menu Keluar - Selesai
Hasil Pengujian	Berhasil

IV.1.2.3. Pemeriksaan Kepada Pengguna

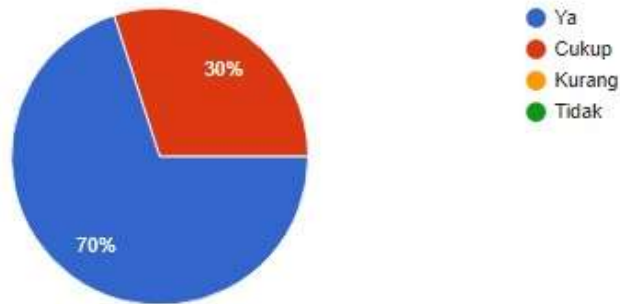
Reaksi pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan ditemukan melalui uji kelayakan sistem. Hal ini dicapai dengan menggunakan pendekatan *kuisket* (angket). Para responden menerima bimbingan maupun petunjuk dari peneliti untuk mengisi data kuesioner yang diperlukan. Berikut adalah indikator penilaian yang muncul pada hasil tes pemeriksaan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang sederhana untuk digunakan
2. Menarik bagi pengguna
3. Memiliki fungsionalitas aplikasi
4. Manfaat aplikasi
5. Rekomendasi pengguna

Kuesioner dengan daftar pertanyaan dan petunjuk berdasarkan arahan yang telah ditentukan adalah instrument yang digunakan dalam penyelidikan ini. Menggunakan skala ordinal pada item pertanyaan, dengan berbagai nilai untuk jawaban *alternative*.

Temuan kuesioner, yang memiliki 10 pertanyaan, yang dibagikan kepada 10 responden adalah sebagai berikut. Tanggapan atas pertanyaan *survey* :

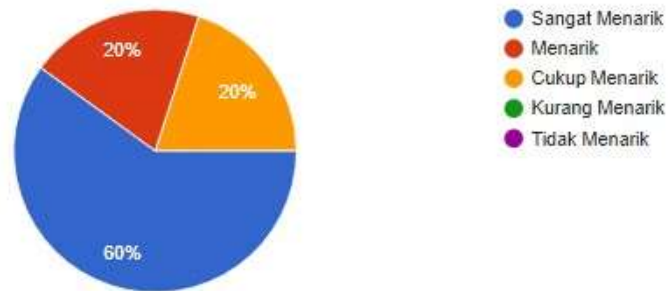
1. Apakah aplikasi *Rekrutment Freelancer* mudah digunakan?



Gambar IV. 13 Diagram Hasil Pertanyaan Pertama

Total responden dari pertanyaan pertama adalah 10 responden, realitasnya ada 7 responden memilih jawaban ya dan 3 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup.

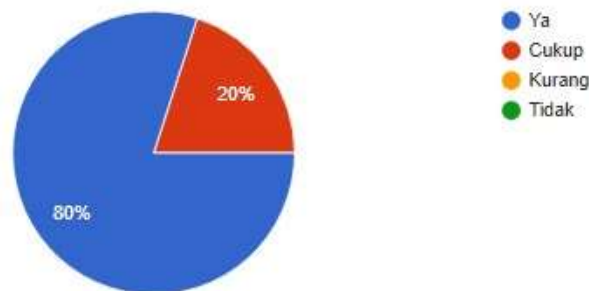
2. Bagaimana pendapat anda setelah mencoba aplikasi *Rekrutment Freelancer* ini?



Gambar IV. 14 Diagram Hasil Pertanyaan Kedua

Total responden dari pertanyaan kedua adalah 10 orang, dan diantara 10 responden tersebut, ada 6 responden memilih jawaban sangat menarik, 2 responden memilih jawaban menarik dan 2 responden lainnya memilih jawaban cukup menarik.

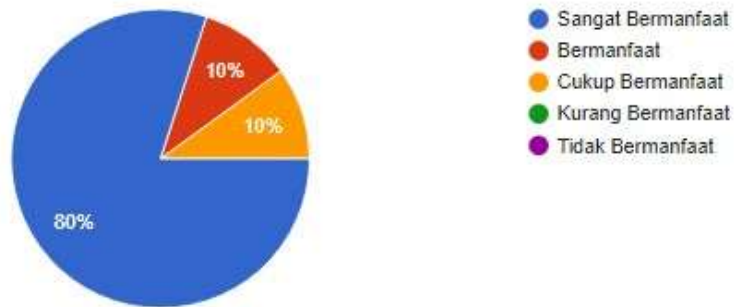
3. Apakah fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *Rekrutment Freelancer* berfungsi dengan baik?



Gambar IV. 15 Diagram Hasil Pertanyaan Ketiga

Total responden dari pertanyaan ketiga adalah 10 responden yang dimana 8 responden memilih jawaban yaitu berfungsi dengan baik dan 2 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup.

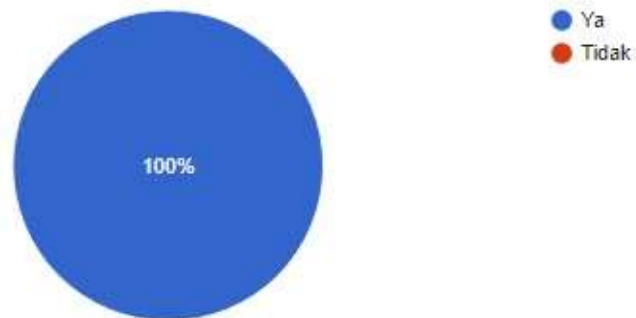
4. Apakah informasi yang diberikan oleh aplikasi *Rekrutment Freelancer* ini bermanfaat?



Gambar IV. 16 Diagram Hasil Pertanyaan Keempat

Total responden dari pertanyaan keempat adalah 10 responden yang dimana 8 responden memilih jawaban sangat bermanfaat, 1 responden memilih bermanfaat dan 1 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup bermanfaat.

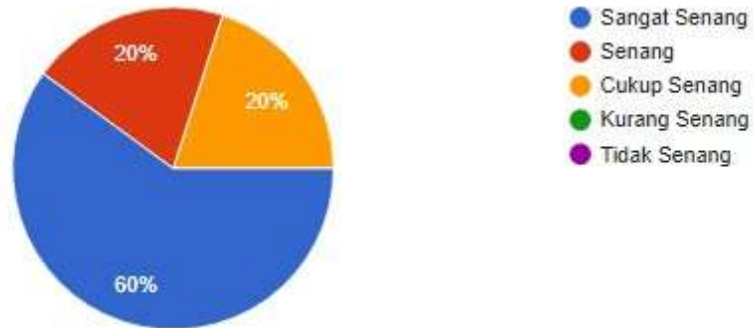
5. Apakah anda merekomendasikan aplikasi *Rekrutment Freelancer* untuk digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah?



Gambar IV. 17 Diagram Hasil Pertanyaan Kelima

Total responden dari pertanyaan kelima adalah 10 responden yang dimana kesepuluh responden tersebut memilih jawaban ya sudah direkomendasikan.

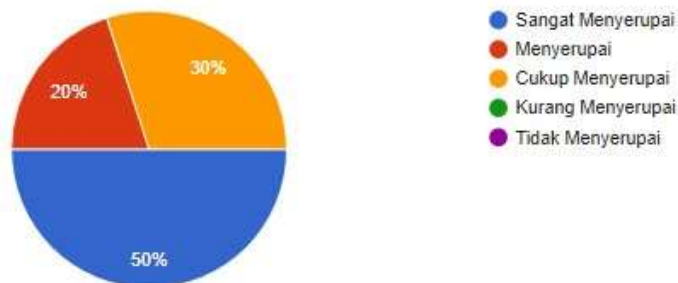
6. Apakah anda senang mengikuti pembelajaran sistem *Rekrutment Freelancer* dengan menggunakan aplikasi Yusuf Isvania sebagai media pembelajaran?



Gambar IV. 18 Diagram Hasil Pertanyaan Keenam

Total responden dari pertanyaan keenam adalah 10 responden yang dimana 6 responden memilih jawaban sangat senang, 2 responden memilih jawaban senang dan 2 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup senang.

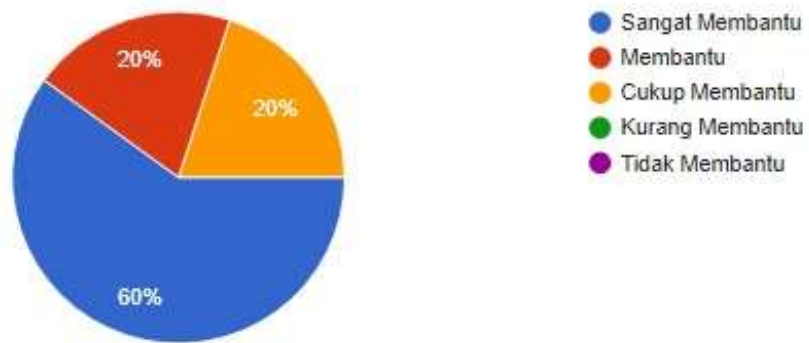
7. Apakah Informasi Lowongan pada aplikasi *Rekrutment Freelancer* sudah menyerupai bentuk sistem lainnya?



Gambar IV. 19 Diagram Hasil Pertanyaan Ketujuh

Total responden dari pertanyaan ketujuh adalah 10 responden yang dimana 5 responden memilih jawaban yaitu sangat menyerupai, 2 responden memilih jawaban yaitu menyerupai dan 3 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup menyerupai.

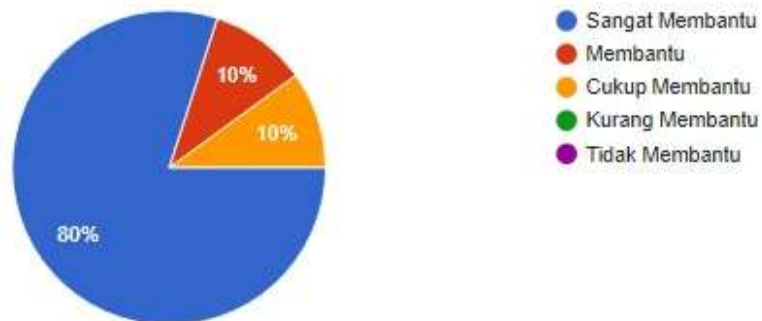
8. Apakah informasi Proses dan wawancara pada aplikasi *Rekrutment Freelancer* ini membantu?



Gambar IV. 20 Diagram Hasil Pertanyaan Kedelapan

Total responden dari pertanyaan kedelapan adalah 10 responden yang dimana 6 responden memilih jawaban yaitu sangat membantu, 2 responden memilih jawaban yaitu membantu dan 2 responden lainnya memilih jawaban yaitu cukup membantu.

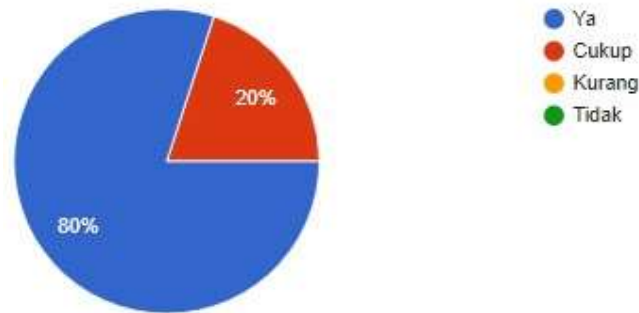
9. Apakah aplikasi *Rekrutment Freelancer* ini membantu dalam sistem proses hasil test Kesehatan ?



Gambar IV. 21 Diagram Hasil Pertanyaan Kesembilan

Total responden dari pertanyaan kesembilan adalah 10 responden yang dimana 8 responden memilih jawaban sangat membantu, 1 responden memilih jawaban membantu dan 1 responden lainnya memilih jawaban cukup membantu.

10. Apakah informasi lowongan *freelancer* pada aplikasi *Rekrutment Freelancer* dapat mempermudah pemahaman anda?



Gambar IV. 22 Diagram Hasil Pertanyaan Kesepuluh

Total responden dari pertanyaan kesepuluh adalah 10 responden yang dimana 8 responden memilih jawaban ya mempermudah pemahaman dan 2 responden lainnya memilih jawaban cukup mempermudah pemahaman.

Penyataan dari hasil kuesioner di atas bahwa 70% dari responden percaya aplikasi ini sederhana untuk digunakan. 60% responden mengatakan sangat tertarik akan menggunakan aplikasi ini. 80% responden mengatakan aplikasi ini berfungsi untuk membantu *Freelancer* dalam mengikuti test. Selain itu 80% responden mengklaim bahwa aplikasi ini dapat membuatnya lebih sederhana untuk memahai sistem *Rekrutment Freelancer* menyebabkan 100% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sangat disarankan untuk pengguna sebagai alat belajar interaktif untuk sistem *Rekrutment Freelancer*.

IV.1.2.4. Metode Perhitungan SAW

Ada 4 kriteria yang menjadi dasar penilaian untuk menentukan karyawan yang akan dipilih, yaitu test kemampuan, test analisa, psikotes, dan *attitude*. Skala penilaian yang digunakan dalam SAW, yaitu:

1. Angka 1 adalah sangat kurang
2. Angka 2 adalah kurang
3. Angka 3 adalah cukup

4. Angka 4 adalah baik
5. Angka 5 adalah sangat baik

Dari penjabaran di atas, maka didapatkan kriteria dan skor sebagai berikut.

Tabel IV. 7 Kriteria dan Skor Lowongan

Kriteria	Keterangan	Skor
Test Kemampuan Design	Sangat kurang	1
	Kurang	2
	Cukup	3
	Baik	4
	Sangat baik	5
Test Kemampuan Analisa	Sangat kurang	1
	Kurang	2
	Cukup	3
	Baik	4
	Sangat baik	5
Psikotes	Sangat kurang	1
	Kurang	2
	Cukup	3
	Baik	4
	Sangat baik	5
Attitude	Sangat kurang	1

Kriteria	Keterangan	Skor
	Kurang	2
	Cukup	3
	Baik	4
	Sangat baik	5

Butik Yusuf Isvania Couture ingin membuka lowongan *freelancer* dengan bobot sebagai berikut

1. Test Kemampuan 30%
2. Test Analisa 30%
3. Psikotes 20%
4. Attitude 20%

Pada lowongan *freelancer* terdapat 5 orang pelamar, yaitu Andi, Budi, Cici, Didi, dan Eka dengan perhitungan masing-masing sebagai berikut.

1. Menentukan nilai bobot untuk setiap kriteria

Kemampuan design : 0.3

Kemampuan Analisa : 0.3

Psikotest : 0.2

Attitude : 0.2

2. Membuat matriks keputusan

Tabel IV. 8 Nilai Nilai Matriks Keputusan

No	Nama Pelamar	Kemampuan	Analisa	Psikotes	Attitude
1	Andi	4	3	5	4
2	Budi	3	4	4	5
3	Cici	5	5	3	3
4	Didi	2	2	4	4
5	Eka	4	3	5	3

3. Normalisasi Matriks Keputusan

Tabel IV. 11 Nilai Normalisasi Matriks Keputusan

No	Nama Pelamar	Kemampuan	Analisa	Psikotes	Attitude
1	Andi	0.8	0.6	1	0.8
2	Budi	0.6	0.8	0.8	1
3	Cici	1	1	0.6	0.6
4	Didi	0.4	0.4	0.8	0.8
5	Eka	0.8	0.6	1	0.6

4. Menghitung nilai akhir dengan menjumlahkan perkalian setiap nilai normalisasi dengan bobot kriteria:

Tabel IV. 12 Nilai Akhir Pelamar

No	Nama Pelamar	Nilai Akhir
1	Andi	0.76
2	Budi	0.84
3	Cici	0.8
4	Didi	0.56
5	Eka	0.76

Dari hasil perhitungan di atas, dapat dilihat bahwa Budi adalah pelamar terbaik dengan peringkat pertama dan Didi adalah pelamar terendah dengan peringkat kelima. Sementara itu, Andi dan Eka memiliki nilai akhir yang sama sehingga diberikan peringkat yang sama pula.

IV.2. Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan pengembangan sistem perekrutan *freelancer* untuk Butik Yusuf Isvania *Couture*. Sistem perekrutan *freelancer* berbasis *web* yang diusulkan untuk Butik Yusuf Isvania *Couture* memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan proses rekrutmen konvensional yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam proses rekrutmen konvensional, penyebaran informasi lowongan kerja hanya dilakukan melalui media cetak lokal atau media sosial, yang tidak selalu mencapai calon kandidat yang tepat. Selain itu, pengumpulan aplikasi dan seleksi dilakukan melalui email atau pos, yang memakan waktu dan biaya yang cukup banyak. Wawancara juga dilakukan secara langsung di kantor Butik Yusuf Isvania *Couture*, yang bisa memakan waktu dan

biaya perjalanan bagi kandidat yang tidak berada di kota yang sama dengan kantor butik.

Dengan adanya sistem perekrutan *freelancer* berbasis web, Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat menjangkau calon kandidat yang lebih luas dan tepat melalui *platform web* yang dapat diakses oleh siapa saja dari seluruh dunia. Proses pengumpulan aplikasi dan seleksi dapat dilakukan secara *online*, sehingga meminimalkan waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh Butik Yusuf Isvania *Couture*. Selain itu, proses wawancara juga dapat dilakukan secara virtual, sehingga memudahkan kandidat yang tidak berada di kota yang sama dengan kantor butik.

Tahap analisis sistem sangat penting dalam mengembangkan sistem perekrutan *freelancer* berbasis web ini. Analisis sistem bertujuan untuk mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan terkait dengan sistem yang akan dikembangkan. Hasil akhir dari tahap analisis ini adalah sebuah dokumen yang menjelaskan mengenai spesifikasi kebutuhan pada Aplikasi Pencari *Freelancer* Butik Yusuf Isvania *Couture*.

Setelah melakukan tahap analisis sistem, langkah selanjutnya adalah melakukan desain sistem informasi. Desain sistem informasi merupakan tahap yang harus dilakukan setelah tahap analisis sistem. Desain sistem berisi konsep dasar untuk melakukan perancangan sistem dengan melakukan pendekatan berorientasi objek. Dalam desain sistem informasi ini, ada beberapa metode yang dapat digunakan, salah satunya adalah metode desain sistem berorientasi objek dengan pendekatan terstruktur. Dalam proses desain sistem berorientasi objek, perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa aspek, seperti data yang akan digunakan, proses bisnis yang terjadi, dan pengguna yang akan memanfaatkan sistem. Sedangkan pada pendekatan terstruktur, perancangan sistem dilakukan dengan mempertimbangkan tiga aspek utama, yaitu data, proses, dan antarmuka pengguna. Dengan melakukan tahap analisis sistem dan desain sistem informasi yang tepat, diharapkan sistem perekrutan *freelancer* berbasis web pada Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat berjalan dengan efisien dan efektif serta dapat menemukan kandidat yang tepat sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah melakukan perancangan *User Interface* yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan tersebut. Setelah melakukan perancangan, dilakukan ujicoba untuk melihat reaksi pengguna. Ujicoba dilakukan menggunakan angket dengan 10 pertanyaan untuk 10 responden.

Hasil dari ujicoba ini menunjukkan bahwa rata-rata responden memberikan respon positif terhadap aplikasi ini. Beberapa pernyataan dari hasil kuesioner adalah bahwa 70% dari responden percaya aplikasi ini sederhana untuk digunakan, 60% responden sangat tertarik akan menggunakan aplikasi ini, 80% responden mengatakan aplikasi ini berfungsi untuk membantu *Freelancer* dalam mengikuti test, dan 80% responden mengklaim bahwa aplikasi ini dapat membuatnya lebih sederhana untuk memahami sistem *Rekrutment Freelancer*. Sebagai kesimpulan, 100% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sangat disarankan untuk pengguna sebagai alat belajar interaktif untuk sistem *Rekrutment Freelancer*.

Dalam aplikasi sistem rekrutmen freelancer ini, terdapat tiga jenis aktor utama yaitu pelamar/*freelancer*, admin, dan *owner*. Setiap aktor memiliki peran dan aktivitas yang berbeda-beda. Pelamar/*Freelancer* dapat melakukan pendaftaran melalui sistem dengan mengisi form pendaftaran yang berisi data diri, pendidikan, pengalaman kerja, serta portfolio. Kemudian, Pelamar/*Freelancer* dapat memilih pekerjaan yang diinginkan dari daftar pekerjaan yang tersedia di *website*. Setelah mendaftar. Pelamar/*Freelancer* juga dapat memantau perkembangan status pendaftaran dan hasil tes melalui sistem. Admin, sebagai pengelola sistem, memiliki peran untuk menerima data pendaftar dari sistem dan mengolahnya dengan melakukan verifikasi data dan memeriksa kelayakan Pelamar/*Freelancer* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Admin juga akan menyimpan data pendaftar dan mengatur jadwal interview dengan Pelamar/*Freelancer* yang lulus seleksi. Selain itu, Admin juga akan melakukan *interview* dengan Pelamar/*Freelancer* yang telah dijadwalkan sesuai dengan waktu yang telah disepakati. Setelah *interview*, Admin akan mengolah hasil interview dan menjadwalkan tes tertulis atau wawancara jika diperlukan. Admin juga akan melakukan tes tertulis atau wawancara dengan Pelamar/*Freelancer*

yang telah dijadwalkan dan mengolah hasil tes serta menentukan apakah Pelamar/*Freelancer* tersebut diterima atau tidak. Admin akan menampilkan hasil tes kepada Pelamar/*Freelancer* melalui sistem dan memberikan informasi terkait pengumuman diterima atau tidaknya. Sistem, sebagai media penghubung antara pelamar/*freelancer* dengan admin dan *owner*, memiliki peran untuk menerima pendaftaran dan data pendaftar dari Pelamar/*Freelancer* melalui sistem. Sistem kemudian akan mengolah data pendaftar dan menyimpannya ke dalam *database*. Sistem juga akan menampilkan informasi pekerjaan yang tersedia untuk dipilih oleh Pelamar/*p* dan mengatur jadwal *interview* dan tes tertulis atau wawancara dengan Pelamar/*Freelancer* yang lolos seleksi. Selain itu, sistem juga akan menampilkan informasi hasil seleksi, jadwal *interview*, dan hasil tes kepada Pelamar/*Freelancer* melalui system. Selain itu, sistem juga memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik dan data pendaftar aman. Untuk memastikan aplikasi sistem rekrutmen *freelancer* ini dapat digunakan dengan mudah dan memenuhi kebutuhan pengguna, dilakukan proses desain *user interface* yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Proses ini melibatkan penyesuaian antarmuka pengguna dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi serta peran masing-masing aktor.

Owner Sebagai pemegang saham utama, olehnya *owner* berkewajiban untuk mendirikan dan mengelola perusahaan sesuai dengan visi dan misinya. Ia juga bertanggung jawab terhadap seluruh aset perusahaan, baik itu aset finansial maupun aset lainnya. *Owner* juga berhak untuk menentukan arah kebijakan perusahaan, serta mengambil semua keputusan penting yang akan diambil oleh perusahaan.

Owner bertanggung jawab dalam menjalankan bisnis atau perusahaannya, untuk itu harus bertindak sbb: 1) Memimpin Perusahaan, 2) Membuat Peraturan Perusahaan, 3) Memiliki Tanggung Jawab atas Kerugian Perusahaan, 4) Mengembangkan Strategi Bisnis, 5) Menyediakan Biaya atau Anggaran untuk Perusahaan, 6) Melakukan Evaluasi, dan 7) Mengeluarkan Keputusan.

Proses desain web dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan terhadap aplikasi rekrutmen *freelancer*. Dalam tahap ini, tim desain akan mencari informasi dan memahami kebutuhan dari setiap pengguna, yaitu pelamar, admin, dan *owner*.

Setelah itu, tim desain akan memulai proses perancangan *user interface* sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan.

Dalam proses perancangan *user interface*, tim desain akan memperhatikan beberapa faktor penting seperti *usability*, *visual appeal*, dan *functionality*. Tujuannya adalah agar aplikasi rekrutmen *freelancer* dapat mudah digunakan, menarik bagi pengguna, dan mampu menjalankan fungsinya dengan baik.

Setelah proses perancangan *user interface* selesai, tim desain akan melakukan uji coba dengan menggunakan angket untuk mengukur reaksi pengguna terhadap aplikasi. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan respon positif terhadap aplikasi rekrutmen *freelancer* ini. Ada 70% dari responden percaya bahwa aplikasi ini sederhana untuk digunakan, sementara 60% responden sangat tertarik untuk menggunakan aplikasi ini. Selain itu, 80% responden mengatakan bahwa aplikasi ini berfungsi untuk membantu *freelancer* dalam mengikuti tes, dan 80% responden juga mengklaim bahwa aplikasi ini dapat membuatnya lebih mudah memahami sistem rekrutmen *freelancer*. Dari hasil kuesioner tersebut, responden rata-rata menyatakan bahwa aplikasi ini sangat disarankan untuk digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif untuk sistem rekrutmen *freelancer*. Hal ini menunjukkan bahwa proses desain web yang telah dilakukan oleh tim desain mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan menghasilkan aplikasi yang efektif dan mudah digunakan.

Kemudian, dilakukan analisis data dengan metode SAW sebagai contoh kasus penggunaan web bagi pelamar. Pertama, dilakukan penentuan kriteria dalam penilaian pelamar. Ada 4 kriteria yang ditetapkan, yaitu tes kemampuan design, tes Analisa, tes psikotes, dan tes attitude. Selanjutnya, dilakukan penentuan bobot untuk masing-masing kriteria. Dalam hal ini, bobot yang digunakan adalah 30%(0.3) untuk tes kemampuan design dan tes analisa, serta 20% untuk *psikotest* dan *attitude*. Dalam penelitian ini, diambil contoh 5 orang pelamar, yaitu Andi, Budi, Cici, Didi, dan Eka. Setelah diberikan nilai pada masing-masing pelamar. Langkah selanjutnya adalah menentukan nilai dan skala pembobotan untuk setiap kriteria. Dalam penelitian ini, skala pembobotan yang digunakan adalah 1-5, di mana 1 adalah sangat kurang dan 5 adalah sangat baik.

Nilai alternatif dihitung dengan cara mengalikan skala pembobotan dengan nilai yang diperoleh dari setiap kriteria.

Setelah itu, dilakukan normalisasi matriks dengan membagi setiap nilai alternatif dengan jumlah nilai maksimum pada setiap kriteria. Setelah dilakukan normalisasi, dihitung nilai akhir dari setiap alternatif dengan menjumlahkan hasil perkalian antara nilai alternatif dan bobot kriteria. Langkah terakhir adalah melakukan perankingan untuk setiap alternatif berdasarkan nilai akhir yang diperoleh dari evaluasi. Hasil dari perankingan dapat membantu dalam memilih pelamar terbaik yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, Budi adalah pelamar terbaik dengan peringkat pertama dan Dedi adalah pelamar terendah dengan peringkat kelima. *Website* ini dirancang untuk memudahkan pengelolaan data pelamar, penentuan kriteria, dan perhitungan nilai pelamar secara otomatis dengan metode SAW. Dengan adanya sistem perekrutan *freelancer* ini, diharapkan Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat menghemat waktu dan tenaga dalam proses perekrutan *freelancer*, serta mendapatkan pelamar yang memiliki kualitas dan kriteria yang diinginkan.

BAB V

PENUTUP

V.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari implementasi, pengujian dan analisis yang telah dilaksanakan maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Pembuatan aplikasi berbasis web yang dapat membantu mempermudah *freelancer* dengan Butik Yusuf Isvania *Couture* dapat dibangun dengan menggunakan program aplikasi MySQL.
2. Menggunakan fasilitas internet dapat lebih mudah dan cepat tersampaikan informasi kepada *freelancer* sehingga dapat bertemu dengan Butik Yusuf Isvania *Couture* sebagai pencari tenaga kerja.
3. Hasil rancangan aplikasi informasi penyedia dan pencari kerja *freelance* berbasis web telah membantu Butik Yusuf Isvania *Couture* mencari *freelancer* sesuai *rekrutment* (persyaratan) yang dibutuhkan melalui aplikasi ini dapat berjalan dengan baik dalam web *server Apache* dengan *Internet Explore* sebagai web *browsersnya*.

V.2. Saran

Keberhasilan penerapan aplikasi ini banyak ditunjang dengan saran dan masukan yang membangun. Oleh karena itu, maka ada tiga saran yang perlu dipertimbangkan antara lain:

1. Tidak perlu melakukan proses Login untuk dapat melakukan pemesanan produk dengan tujuan setiap pengunjung baik anggota atau bukan anggota dapat membeli koleksi produk dari Butik Yusuf Isvania *Couture*.
2. Aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut untuk dapat digunakan sampai ke dalam proses pembukuan pembelian dan penjualan koleksi produk Butik Yusuf Isvania *Couture*.
3. Perlunya fungsi kirim email dalam aplikasi ini sehingga dapat dengan efektif dan efisien berinteraksi dengan user apabila user melupakan *password* login.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah.(2018): *Pemrograman Web Untuk Pemula*. Jakarta :Elex Media Komputindo.
- Abdurahman, D. dan Prasetyo, T. Ferga. (2019): *Mengukur Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Dengan Memnggunakan Sistem Pakar (Studi Kasus: Mahasiswa Teknik Informatika)*. J-Ensitec, vol. 2, no. 02, pp. 20–24, 2019, doi: 10.31949/j-ensitec.v2i02.303.
- Al Fatta, Hanif. (2019): *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*. Yogyakarta: Andi.
- Anggrian, W. M., & Sumarlin, A. W. (2018): *Pengaruh Komitmen Tenaga Kerja Lepas terhadap Motivasi dalam Perusahaan Keluarga di Sektor Informal*. Jurnal Manajemen Teknologi, 15(2), 121–138. <https://doi.org/10.12695/jmt.2016.15.2.2>.
- Anhar. (2018): *PHP & MySQL Secara Otodidak*. Jakarta: Agromedia Pustaka.
- Arief, M. Rudyanto. (2019): *Pemrograman Basis Data Menggunakan Transact-SQL dengan Microsoft SQL Server 2000*. Yogyakarta : Andi.
- Asroni. (2018): *Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework Codeigniter Pada Sistem Informasi Booking Wisata Klangon*. Berdikari. Vol 6, No 2. Hal 119-130. <https://doi.org/10.18196/bdr.6239>
- Chen, S. (2018): *Understanding of The Management Information System Based on MVC Pattern*. AIP Conference Proceedings, 1955 (April). <https://doi.org/10.1063/1.5033678>.
- Darmastuti, D. (2019): *Implementasi Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dalam Sistem Infotmasi Lowongan Kerja Berbasis WEB*, Justin (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi) Vol 1 No 2. [4]
- Deitel, Paul and Deitel, Harvey. (2021): *Java How to Program Eighth Edition*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Dennis, Alan. (2019): *Systems Analysis & Design An Object-Oriented Approach with UML*. Danvers: John Wiley & Sons, Inc
- Dewi, Luh Joni Erawati. (2020): *Media Pembelajaran Bahasa Pemograman C++*. JPTK, UNDIKSHA, Vol. 7, No.1, hal 63 – 72.
- Haryadi, Agus. (2019): *Pengaruh Upah dan Tunjangan Kesejahteraan Terhadap Produktivitas Karyawan Pada Perusahaan CV. Sahabat Klaten*. Surakarta: UMS.
- Haryana, K. S. (2018): *Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Menggunakan PHP*. J. Comput. Bisnis, vol. 2, no. 1, pp. 14–21.

- Indrajit, Richardus Eko (2019): *Membangun Aplikasi E-Government*. Jakarta:PT Elek Media Komputindo.
- Jogiyanto, H. M. (2018): *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. (2018): *Pemrograman Database MYSQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: MediaKom.
- Kasali, Rhenald. (2018): *Tahun Pergumulan Internal*. Diakses dari: <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/01/04/062351226/tahun.pergumulan.internal>
- Kasmir. (2018): *Dasar – Dasar Perbankan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Kristanto, Andi. (2018): *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media.
- Kushner, S. (2019): *Terjemahan lepas mesin : Kultur algoritmik dan industri tak terlihat*.
- Kusrini. (2019): *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Mahkota, Andy Putra & Suyadi, Riyadi Imam, (2019): *Pengaruh Kepercayaan Dan Kenyamanan Terhadap Keputusan Pembelian Online (Studi Pada Pelanggan Website Ride Inc)*, Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)| Vol. 8 No. 2 Maret 2019.
- Mardiana, S. Hilman, and R. Rahman, (2020): *Prototype Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web*. Teknomatika, vol. 10, no. 02, pp. 123–130, 2020, [Online]. Available: <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/487>.
- Masrukhin. (2019): *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Kudus: STAIN Kudus.
- Mathis, Robert L., dan Jackson, John H. (2019): *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jilid I. Terjemahan. Jakarta: Salemba Empat.
- Munte, Dewi Handayani. (2018): *Analisis Pengaruh Sistem pembayaran Non Tunai Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia*, Skripsi, Medan.
- Mustofa. (2018): *Pekerja Lepas (Freelancer) Dalam Dunia Bisnis*. Jurnal Mozaik Volume X edisi 1, Juli 2018.
- Myers, Glenford J., Sandler, Corey, Thomas Todd M. dan Badget. (2019): *The Art of Software Testing*. Canada: John Wiley & Sons. Inc., New Jersey.
- Nugroho, Adi Sulisty. (2018): *E-Commerce Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Ekuilibria.
- Oktavianingrum, Maria M Minarsih dan Wars. Moch. Mukeri. (2018): *Effect Of Risk Perception, Trust, And Psychology of Youth Clothing Online Purchase*

- Decision Among University Studens Pandanaran Semarang*. Journal of Management. ISSN : 2502-7689.
- Panduwinata, Widya. (2017): *Jumlah Pencari Kerja Meningkat 300 Persen Seiring Melonjaknya Pengangguran*. *STMIK NUSA MANDIRI* (Jurnal Pilar Nusa Mandiri) Informasi Vol 14 No 01.
- . (2022): *Peranan Magnetic Rosonance Iamaging dalam Diagnosis Nyeri Punggung Bawah Kronik*. Data Online: diakses 12 Oktober 2022.
- Pressman, R.S. (2020): *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill.
- Paputungan, I. V. (2020). *Implementasi Startup Placeplus Menggunakan Web Framework Codeigniter*.
- Rasjid, Fadjar Efendy. (2022): *Manfaat Internet untuk Dunia Bisnis*. Diakses dari: http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articl_es_detail/28/Manfaat-Internet-untuk-Dunia-Bisnis.html
- Riswandi, Budi Agus. (2022): *Aspek Hukum Internet Banking*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sarwono, Jonathan dan Martadiredja, Tutty. (2018): *Teori E-Commerce: Kunci Sukses Perdagangan di Internet*. Yogyakarta: Gava Media.
- Setiyadi, Didik dan Herlawati. 2019. *Structured Query Language (SQL) Untuk Purchase Order (PO) Menggunakan SQL Server 2008*. BINA INSANI ICT JOURNAL, Vol. 6, No. 1, Juni 2019, 75 – 88 ISSN: 2355-3421 (Print) ISSN: 2527-9777.
- Setiani, B. (2019): *Kajian Sumber Daya Manusia Dalam Proses Rekrutmen Tenaga Kerja di Perusahaan*. Jurnal Ilmiah Widya, 1(1), 38– 44. [3].
- Sfetcu, Nicolae. (2019): *The Art of Movies*. England: Lulu Publisher.
- Shera, Andy. (2020): *Step by Step Internet Marketing*. Jakarta:PT Gramedia.
- Sibero, Alexander F.K. (2019): *Web Programing Power Pack*. Yokyakarta: Mediakom.
- Simarmata, Janner. (2020): *Rekayasa Perangkat Lunak*.Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sovia, Rini dan Febio, Jimmy. (2019) *Membangun Aplikasi E-Library Menggunakan HTML, Script PHP, dan Database Processor MySQL*. Artikel vol. 6, no. 2, pp. 38–54, 2019.
- Suhartanto, M. (2019) *Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan PHP dan MySQL*. J. Speed, vol. 4, no. 1, pp. 1–8.

- Sumiati, Mia, Abdillah, Rahman, dan Cahyo, Alqomari. (2021): *Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta*. JURNAL FASILKOM, Volume 11 No. 2 | Agustus 2021: 79-86, ISSN: 2089-3353.
- Supangat, F., Haryati and Agus, H. (2018): *The Design Of E-Learning Applications By Considering Aspects Of The User's Personality Based On Students Take Courses In Human- Computer Interaction*. vol. 03009.
- Susanto, Moch Irfandi dkk, (2019): *Pengukuran Software Metric Terhadap Implementasi Framework Laravel Pada Pembangunan Aplikasi Berbasis Web* (Jurnal Logic), Jawa Barat : Universitas Telkom.
- Sutarman. (2019): *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi. Aksara.
- Suwanto, Raharjo. (2019): *Teori, Analisa, dan Implementasi Jaringan Tanpa Disk pada GNU/Linux*. Yogyakarta: Andi.
- Taufiq, Rohmat. (2019): *Sistem Informasi Manajemen Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trihasta, Deni dan Fajarryanti, Julia. (2018): *E-Payment Sistem*, (Depok: Auditorium Universitas Gunadarma.
- Usada, Elisa, Yuniarsyah, Yana, dan Rifani, Noor. (2020): *Rancang Bangun Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Jquery Mobile dengan Menggunakan PHP dan MYSQL*. (Jurnal Infotel) Volume 4 Nomor 2 November 2012)
- Undang-Undang RI No.23 Tahun 1999 tentang Bank Indonesia.
- Ujang Sumarwan. (2019): *Perilaku Konsumen edisi 2*. Bogor: Gahlia Indonesia.
- Wahyudin, Uud dan Kismiyati El Karimah. (2018): *Etika Komunikasi di Media Sosial*. Prosiding Seminar Nasional Komunikasi.
- Winastiti, Agnes. (2018): *Generasi Millennial dan Karakteristiknya*. Diakses dari: <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20160823145217-445-153268/generasi-millennial-dan-karakteristiknya/>
- Yuliani, Y., & Aries, R. (2018): *Aplikasi Gerai Layanan Informasi Kerja. (Studi Kasus: Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Jawa Barat)*. Majalah Ilmiah UNIKOM, 13(1).