SISTEM INFORMASI LOWONGAN PEKERJAAN KHUSUS UNTUK *ONLINE SHOP* BERBASIS *WEBSITE* (STUDI KASUS *ONLINE SHOP* DI YOGYAKARTA)

Shecha Alvania Noorwinda
Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta
15523025@students.uii.ac.id

Abstrak

Sosial media memiliki arti sebagai media penghubung antara manusia satu dengan lainnya yang dilakukan secara online. Dalam interaksi tersebut, ruang dan waktu sangat tidak terbatas. Sosial media itu sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi, membangun jaringan dengan orang yang jauh, dan saling berinteraksi. (Antow, 2016).

Online shop adalah toko online yang menjual barang dan jasa, di mana barang dan jasa yang ditawarkan berupa foto dan penjelasan dari spesifikasi barang yang dijual melalui Internet. Saat ini yang penulis amati di luar sana para pemilik online shop dalam mencari pekerja kebanyakan hanya melalui sosial media. Hal tersebut kurang efektif, dikarenakan yang mendapat informasi tersebut hanya orang yang mengikuti sosial media dari pemilik online shop. Selain itu, biasanya orang yang dipekerjakan pada online shop merupakan anggota keluarga atau kenalan dari pemilik onlines shop yang bersangkutan, dikarenakan kesulitan mencari pekerja.

Selain melalui sosial media, dalam mencari pekerja dan pekerjaan dapat menggunakan media lain seperti jobstreet.co.id, lokerjogja.id, karir.com, jobs.id, dan lain sebagainya. Akan tetapi website tersebut ditujukan untuk pekerjaan umum dan tidak dikhususkan untuk pekerjaan online shop. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sistem sistem informasi lowongan pekerjaan khusus untuk online shop berbasis website. Sistem informasi ini dibangun menggunakan metode *prototyping*, basisdata MySQL, dan *framework bootstrap. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pemilik online shop dan para pencari pekerjaan agar lebih mudah untuk terhubung.*

Kata kunci *:Sosial Media, Lowongan Kerja, Online Shop, Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan, Metode Prototyiping.*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sosial media memiliki arti sebagai media penghubung antara manusia satu dengan lainnya yang dilakukan secara online. Dalam interaksi tersebut, ruang dan waktu sangat tidak terbatas. Sosial media itu sendiri memiliki fungsi untuk berkomunikasi, membangun jaringan dengan orang yang jauh, dan saling berinteraksi. Dengan adanya sosial media manusia jadi mudah untuk berinteraksi dengan orang yang tidak dekat di lingkungan mereka (Antow, 2016). Sosial media yang saat ini banyak dipakai oleh pengguna adalah *Youtube, Facebook, Instagram, Twitter, Linkedin* dan lain sebagainya (Simon Kemp, 2019). Selain digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh, sosial media juga banyak dimanfaatkan untuk mencari penghasilan dari berjualan di *online shop.*

Online shop adalah toko online yang menjual barang dan jasa, di mana barang dan jasa yang ditawarkan berupa foto dan penjelasan dari spesifikasi barang yang dijual melalui Internet. Selanjutnya pada umumnya apabila sudah dilakukan pembayaran, maka *online shop* yang bersangkutan akan mengirimkan barang kepada pelanggan. *Online shop* sendiri memberikan beberapa dampak positif dan negatif. Dampak positif di antaranya yaitu memudahkan pembeli untuk menghemat biaya dan waktu karena tidak perlu datang langsung ke toko itu, barang yang diinginkan langsung sampai ke depan rumah, pembayaran dilakukan dengan cara transfer, dan harga yang ditawarkan juga tidak kalah saing dengan barang dan jasa yang ditawarkan oleh toko offline. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat konsumen menjadi konsumerisme karena sangat mudah melakukan transaksi online (Sari, 2015).

Kegiatan yang berjalan pada kantor kepala kampung Rejo Setiap *online shop* atau toko online yang sudah ramai pembeli biasanya dalam menjalankan tokonya memiliki tim untuk membantu jalannya *online shop* agar berjalan lancar. Tim dalam *online shop* meliputi *customer service*, admin sosial media, model, fotografer, desain grafis, pengelolaan gudang, pengemasan, dan lain sebagainya. Saat ini yang penulis amati di luar sana para pemilik *online shop* dalam mencari pekerja kebanyakan hanya melalui sosial media. Sosial media yang sering digunakan untuk mempromosikan

lowongan pekerjaan yaitu *Facebook*, *Twitter*, *Linkedln*, *Instagram*, dan sosial media lainnya (Yudha, 2017). Hal tersebut kurang efektif, dikarenakan yang mendapat informasi tersebut hanya orang yang mengikuti sosial media dari pemilik *online shop*. Selain itu, biasanya orang yang dipekerjakan pada *online shop* merupakan anggota keluarga atau kenalan dari pemilik *onlines shop* yang bersangkutan, dikarenakan kesulitan mencari pekerja. Padahal di luar sana terdapat banyak orang yang memang benar-benar mencari pekerjaan tersebut. Akan tetapi informasi tersebut tidak sampai kepada para pencari kerja. Contohnya mahasiswa tingkat akhir yang memang membutuhkan kerja sampingan, mahasiswa *fresh graduate* yang belum mendapatkan pekerjaan, ibu rumah tangga, dan sebagainya.

Selain melalui sosial media, dalam mencari pekerja dan pekerjaan dapat menggunakan media lain seperti *jobstreet.co.id*, *lokerjogja.id*, *karir.com*, *jobs.id*, dan lain sebagainya. Akan tetapi *website* tersebut ditujukan untuk pekerjaan umum dan tidak dikhususkan untuk pekerjaan *online shop*. Pada sistem ini pelamar wajib mengisi form curriculum vitae yang akan digunakan oleh pemilik *online shop* dalam mempertimbangkan pelamar yang bersangkutan untuk lanjut ke tahap rekrutmen selanjutnya atau tidak. Selain itu salah satu yang membedakan sistem ini dengan sistem lowongan kerja yang sudah ada yaitu lebih kepada persyaratan dari lowongan pekerjaan yang ditawarkan yang memiliki karakteristik tersendiri. Contohnya seperti pada lowongan pekerjaan model, pelamar harus memasukan data tinggi badan, berat badan, dan portofolio hasil foto, pada lowongan pekerjaan fotografer pelamar harus unggah portofolio hasil foto, pada lowongan pekerjaan desain feed, pelamar harus unggah hasil desain, dan lain sebagainya.

Maka dari itu penulis ingin membuat **"Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Khusus untuk *Online Shop* Berbasis *Website (*Studi Kasus *Online Shop* di Yogyakarta)"**. Sistem informasi ini dibangun menggunakan metode *prototyping*, basisdata MySQL, dan *framework bootstrap*. Dengan adanya sistem ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi pemilik *online shop* dan para pencari pekerjaan agar lebih mudah untuk terhubung.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diangkat berdasarkan latar belakang masalah di atas yaitu bagaimana membangun sistem informasi lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* dengan studi kasus *online shop* di Yogyakarta?

1.3. Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah yang diambil untuk membatasi ruang lingkup dalam tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

a. Studi kasus dari penelitian ini hanya lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* di wilayah Yogyakarta.
b. Sistem ditangani oleh tiga user yaitu admin, pemilik *online shop*, dan pencari kerja.
c. Sistem hanya menangani proses *publish* info lowongan pekerjaan beserta spesifikasinya dari pemilik *online shop* dan untuk pelamar dapat melakukan unduh CV. Selanjutnya proses rekrutmen tidak ditangani oleh sistem.
d. Admin dapat menangani verifikasi dan blokir akun pemilik *online shop* serta melakukan blokir pencari kerja.
e. Pencari kerja tidak dapat melakukan tambah pekerjaan apabila akun belum diverifikasi oleh admin

1.4. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi lowongan pekerjaan yang dapat membantu para pencari kerja dan pemilik *online shop* agar dapat terhubung dengan mudah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan untuk *Online Shop* yaitu :

1. Pihak pemilik *online shop*

   Manfaat yang didapat bagi pihak pemilik *online shop* yaitu memudahkan untuk menemukan pekerja sesuai dengan lowongan yang dibutuhkan.
2. Pihak pencari pekerjaan

   Manfaat yang didapat bagi pihak pencari pekerjaan yaitu memudahkan dalam mencari pekerjaan dalam bidang *online shop*.

1.6. Metodologi Penelitian

Berikut tahapan penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan metode *prototyping*. Adapun tahapan yang akan dilakukan, yaitu:

1. Identifikasi masalah

   Identifikasi masalah dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop* untuk mengumpulkan berbagai macam informasi dan mengidentifikasi fitur-fitur yang dibutuhkan. Selain itu penulis juga melakukan studi literatur untuk menambah informasi yang bertujuan mendapatkan referensi tentang lowongan kerja secara lebih lengkap.
2. Analisis kebutuhan

   Analisis kebutuhan dilakukan untuk menganalisis hasil dari identifikasi masalah yang sudah dilakukan sebelumnya. Bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan sistem.
3. Perancangan sistem

   Dari tahapan analisis kebutuhan akan dijadikan masukan untuk perancangan sistem yang akan dikembangkan. Tahap ini, penulis melakukan perancangan sistem ke dalam

bentuk *flowchart, usecase diagram, activity diagram, ERD (Entity Relationship Diagram),* dan pembuatan *mockup* untuk merancang tampilan *website.*

4. Pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype*

Pada tahapan ini, penulis mulai melakukan pembuatan *prototype* sesuai dengan hasil analisis yang sudah dijalankan sebelumnya. Setelah *Prototype* selesai dibuat, penulis akan mengevaluasi kepada calon pengguna dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop*. Pengguna dapat memberikan masukan apabila sistem masih belum sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya penulis melakukan tahapan analisis kebutuhan ulang sampai akhirnya *prototype* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sedangkan apabila hasil evaluasi *prototype* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka pembuatan sistem dapat mulai dikerjakan.

5. Pembuatan sistem dan pengujian sistem

Pada tahapan ini, penulis melakukan pembuatan sistem sesuai dengan evaluasi akhir pada *prototype*. Dalam pembuatan sistem, penulis menggunakan Bahasa pemrograman PHP. Pengujian sistem ini dilakukan dengan cara membagikan kuisioner kepada 10 calon pencari kerja dan 10 pemilik *online shop*. Selanjutnya akan dilakukan pengujian kepada pengguna apakah sistem sudah sesuai kebutuhan yang diharapkan atau belum. Jika belum sesuai maka akan kembali ke tahapan sebelumnya yaitu tahap pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype*.

6. Menggunakan sistem

Pada tahapan ini sudah tidak dapat kembali pada tahapan pembuatan *prototype* dan evaluasi *prototype.* Maka dari itu sistem sudah siap digunakan

II. LANDASAN TEORI

2.1. Teori Dasar

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut (Ermatita, 2005) sistem informasi adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling terhubung. Definisi lain dari sistem informasi yaitu sebagai suatu organisasi yang terdiri dari himpunan komponen yang terstruktur dan saling berinteraksi satu sama lain. Beberapa karakteristik dari sistem informasi, yaitu:

1. Komponen sistem
2. Batasan sistem
3. Lingkungan luar sistem
4. Lingkungan luar sistem
5. Penghubung sistem
6. Masukan sistem
7. Keluaran sistem
8. Pengolahan sistem
9. Sasaran sistem

Menurut (Three, 2015) sistem informasi adalah kumpulan dari banyak elemen dan sumber daya yang membentuk sebuah jaringan untuk saling terkait satu sama lain dan memiliki tujuan untuk mengolah data sehingga menjadi sebuah informasi. Definisi lain Menurut (Yulia dkk, 2018) sistem informasi dapat didefinisikan sebagai komponen yang saling terhubung agar dapat mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang bertujuan untuk mengambil sebuah keputusan dalam suatu organisasi. Selain itu definisi tambahan dari sistem informasi yaitu dapat membantu level manajer dan karyawan di bawahnya yang bertujuan untuk mengoreksi masalah yang ada sebelumnya sehingga dapat menciptakan produk-produk baru yang lebih baik.

Menurut (Vitamarsiliasite, 2016) sistem informasi adalah sistem yang ada pada sebuah organisasi untuk menjalankan transaksi harian agar lebih terstruktur dan mempermudah untuk membuat laporan organisasi. Awal mula terbentuknya sistem informasi yaitu dari suatu kegiatan operasi kelompok yang tetap, yaitu:

a. Mengumpulkan data
b. Mengelompokkan data
c. Menghitung
d. Menganalisa
e. Menyajikan laporan

Sistem informasi juga memiliki beberapa tujuan. Tujuan sistem informasi menurut (Vitamarsiliasite, 2016), yaitu:

1. Menyingkat waktu dalam penyelesaian tugas
2. Meningkatkan efektif dari sebuah organisasi
3. Meningkatkan efisiensi dari sebuah organisasi

Sebuah sistem informasi juga memiliki definisi lain yaitu sistem yang saling terintegrasi dan berbasis komputer yang akhirnya dapat menampilkan jenis data yang akurat untuk berbagai macam tujuan dan kebutuhan.

2.1.2 Lowongan Kerja / Rekrutmen

Menurut (Nanda dkk, 2017) rekrutmen adalah proses pencarian pekerja yang sesuai dengan kriteria yang dikeluarkan oleh perusahaan. Banyak cara dalam perekrutan pekerja, contohnya iklan di koran, *job fair*, rekomendasi dari karyawan, dan sebagainya. Dengan adanya kemajuan teknologi Internet saat ini memudahkan para pencari kerja dan pelamar untuk bertemu, karena lowongan yang ditawarkan sudah ditampilkan di *website* dari masing-masing perusahaan.

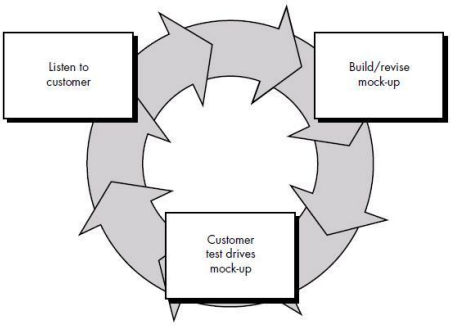
Rekrutmen menurut (Goyena, 2019) adalah pengadaan tenaga kerja dengan kriteria khusus untuk mendapatkan calon-calon pekerja yang kemudian diseleksi sesuai dengan kriteria yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk mendpatkan pekerja yang diinginkan perusahaan. Pekerja yang diterima tergantung pada kualitas saat proses pemilihan sumber daya manusia. Definisi lain juga disebutkan yaitu proses pengisian divisi-divisi yang kosong pada perusahaan. Terjadinya pembukaan rekrutmen dikarenakan:

1. Karyawan lama pindah tempat kerja
2. Karyawan berhenti karena keinginan sendiri
3. Karyawan berhenti karena keputusan perusahaan
4. Pensiun
5. Meninggal dunia

Menurut (Pane, 2015) rekrutmen yaitu proses pencarian, seleksi, penempatan pegawai ke divisi pekerjaan yang tepat. Perusahaan yang terus berkembang tentu akan membuka rekrutmen untuk pegawai-pegawai baru agar memenuhi divisi-divisi yang kosong karena perkembangan pada perusahaan itu sendiri, maka membutuhkan lebih banyak pegawai dan memiliki tujuan untuk memajukan organisasi atau perusahaan tersebut. Jika dilihat dari sudut pandang lain, bahwa banyak pegawai yang mengundurkan diri, sehingga perusahaan membutuhkan pegawai yang baru dan melakukan proses rekrutmen untuk mengisi kekosongan divisi pada perusahaannya.

2.1.3 Metode *Prototyping*

Menurut (Pradipta dkk, 2015) *prototyping* adalah gambaran perangkat lunak yang digunakan untuk mempresentasikan fungsi-fungsi yang nantinya akan berjalan pada perangkat lunak tersebut. Tujuan dalam menggunakan metode *prototyping* agar pengguna mengetahui gambaran dari sistem yang akan dibangun, sehingga pengguna dapat mengevaluasi bagian mana saja yang belum berjalan dengan baik. Setelah pengguna melakukan evaluasi, hasilnya akan dijadikan acuan untuk membuat perangkat lunak. Berikut gambar dan penjelasan dari tahapan model *prototyping*.



Gambar 2.1 Tahapan Metode *Prototyping*

a. Pengumpulan kebutuhan

Tahapan pengumpulan kebutuhan dilakukan bersama-sama dengan pengguna. Tujuan dari pengumpulan kebutuhan yaitu untuk menentukan identifikasi sistem sesuai kebutuhan pengguna. Tahapan ini mendapatkan informasi yang digunakan sebagai tolak ukur pengembangan perangkat lunak.

b. Membangun dan Memperbaiki Prototype

Setelah mengumpulkan informasi pada tahapan sebelumnya lalu informasi yang didapatkan dari pengguna digunakan untuk proses perancangan *prototype*. Tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1. Merancang proses masukan (*input)* dan keluaran *(output)* dari sistem yang akan dibangun.
2. Melakukan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem untuk melihat jalannya sistem saat terealisasikan. Perancangan tersebut menggunakan *UML (Unified Modelling Language).* Dalam pembangunan sistem ini perancangan *UML* yang digunakan yaitu *Activity Diagram* dan *Use Case Diagram.*
3. Melakukan perancangan antarmuka (*interface)* beserta fitur yang dibutuhkan oleh pengguna.

c. Evaluasi *Prototyping*

Tahapan evaluasi *prototyping* dilakukan untuk mengevaluasi, apakah *prototype* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum sesuai maka kembali ke tahapan pengumpulan kebutuhan, membangun dan memperbaiki *prototype*, dan evaluasi *prototyping*. Apabila sudah sesuai maka melanjutkan ke tahapan mengkodekan sistem.

d. Mengkodekan sistem

Tahapan ini dilakukan untuk menerjemahkan *prototype* ke dalam bahasa pemrograman yang digunakan.

e. Menguji Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibangun sudah siap digunakan atau belum. Pengujian perangkat lunak dapat menggunakan metode *blackbox* dan metode *whitebox.*

f. Evaluasi Sistem

Tahapan evaluasi sistem yaitu untuk mengevaluasi apakah sistem sudah sesuai kebutuhan atau belum. Apabila sudah sesuai maka sistem siap digunakan, jika belum sesuai maka kembali ke tahapan mengkodekan sistem.

g. Menggunakan Sistem

Pengguna siap menggunakan sistem yang telah diujikan dan dibangun.

Menurut (Chandramita, 2016) metode *prototyping* memiliki beberapa kelebihan. Berikut kelebihan dari metode *prototyping*, antara lain sebagai berikut:

1. Antara pengembang dan pengguna terjadi komunikasi yang baik,
2. dalam menentukan kebutuhan pengguna, pengembang dapat melakukan kerja lebih baik,
3. dalam pengembangan sistem, pengguna berperan aktif,
4. dalam pengembangan sistem, waktu yang dibutuhkan lebih singkat.

Menurut (Purnomo, 2017) *prototyping* adalah gambaran awal sebelum sistem mulai dibangun. Metode *protoyping* dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi saat proses pembangunan sistem. *Protoype* juga dapat direvisi oleh pengguna dan pengembang agar menghasilkan sistem yang sesuai dengan keluaran yang diharapkan. Ada empat metodologi model *prototyping,* yaitu :

a. *Illustrative* yaitu, mengilustrasikan tampilan layar
b. *Simulated* yaitu, proses simulasi alur kerja tetapi tidak menggunakan data riil
c. *Functional* yaitu, proses simulasi alur kerja menggunakan data riil
d. *Evolutionary* yaitu, menghasilkan keluaran yang merupakan bagian dari sistem operasional

2.2. Penelitian Sejenis

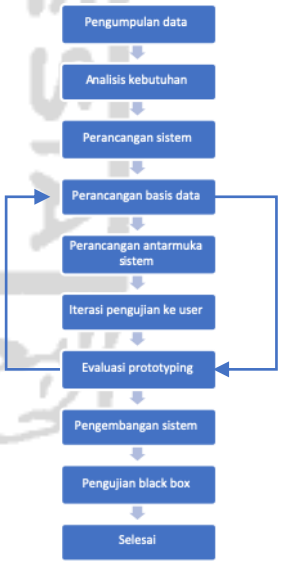
Penelitian sejenis menurut (Rosyid, 2014) yaitu membandingkan dengan penelitian sebelumnya yang sudah ada, atau disebut juga *'expost facto'* yang artinya mengumpulkan data lampau yang sudah ada atau terjadi sebelumnya. Agar menjadi penelitian yang baru, maka dapat menambahkan atau mengurangi hal-hal yang kurang sesuai. Penelitian sejenis dapat dibandingkan dengan dua penelitian atau lebih agar hasil dari kerangka penelitian yang baru lebih maksimal. Pada penelitian ini, terdapat sistem yang fiturnya hampir sama yaitu:

1. *Lokerjogja.id* menampilkan lowongan kerja secara umum, sistem ini hanya memiliki fitur manajemen loker dan pencarian berdasarkan lokasi dan kategori.
2. Selanjutnya pada *Karir.com* lowongan yang ditampilkan yaitu lowongan kerja secara umum sama seperti sistem *Lokerjogja.id.* Sistem ini memiliki beberapa fitur yaitu registrasi akun, manajemen loker, manajemen profil, dan pencarian berdasarkan lokasi dan kategori.
3. Lalu pada sistem *Jobstreet.com* lowongan kerja yang ditampilkan sama seperti *Lokerjogja.id*. Sistem ini memiliki beberapa fitur yaitu registrasi akun, manajemen loker, manajemen profil, pencarian berdasarkan lokasi dan kategori, dan grafik pelamar berdasarkan jumlah pelamar.
4. Pada sistem Jobs.*id* fokus lowongan yang ditampilkan yaitu lowongan pekerjaan secara umum. Sistem ini memiliki beberapa fitur yang sama seperti *Karir.com.*
5. Selanjutnya sistem yang dikembangkan oleh (Suwarno dkk, 2015) yaitu lowongan pekerjaan khusus untuk BLK (Balai Latihan Kerja) Boyolali. Sistem ini hanya memiliki fitur registrasi akun dan manajemen profil
6. Lalu sistem yang dikembangkan oleh (Khoironi dkk, 2017) yaitu lowongan pekerjaan khusus siswa dan alumni SMKN 1 Undawu Blitar. Sistem ini hanya memiliki registrasi akun dan manajemen loker.

Selanjutnya penelitian yang ditulis oleh penulis yaitu berfokus pada lowongan kerja khusus untuk pekerjaan di bidang *online shop.* Sistem ini memiliki beberapa fitur yaitu, registrasi akun, manajemen loker, manajemen profil, pencarian berdasarkan lokasi dan kategori, grafik pelamar berdasarkan jumlah pelamar, memberikan dan menjawab komentar pada kolom lamaran, grafik pelamar berdasarkan lokasi, dan melihat riwayat daftar pekerjaan pada profil pelamar. Fitur yang membedakan dengan penelitian atau sistem sebelumnya yaitu memberikan dan menjawab komentar pada kolom lamaran, grafik pelamar berdasarkan lokasi, dan melihat riwayat daftar pekerjaan pada profil pelamar.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.1. Pada bab ini akan dibahas tentang proses pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan sistem, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka. Langkah pertama yang dilakukan yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu observasi dan penyebaran kuesioner ke pemilik *online shop* dan pencari kerja, serta studi pustaka. Hasil kuesioner dapat dilihat pada Tabel 3.1. Langkah kedua yaitu analisis kebutuhan yang meliputi entitas (role), kemudian kebutuhan masukan, proses, dan keluaran. Selanjutnya yang ketiga yaitu, perancangan sistem yang menampilkan hasil rancangan *use case diagram* dan *activity diagram.* Keempat yaitu perancangan basis data berdasarkan kebutuhan yang sudah disampaikan pada bab-bab sebelumnya. Lalu langkah kelima yaitu, menampilkan dan menjelaskan mengenai hasil perancangan antarmuka (*interface)* sistem. Setelah perancangan antarmuka sistem selesai dibangun, selanjutnya langkah keenam yaitu tahapan iterasi pengujian ke *user*. Pada tahapan iterasi pengujian ke *user* ketika dievaluasi terdapat perubahan maka kembali lagi ke tahapan perancangan basis data. Langkah ketujuh yaitu pengembangan sistem, tahapan ini akan dilakukan apabila sudah tidak ada perubahan pada tahapan iterasi pengujian ke *user*. Setelah mengembangkan sistem dilakukan pengujian, pada penelitian ini dilakukan dua pengujian yaitu pengujian *black box* dan pengujian *UAT (User Acceptance Test)*, jika langkah-langkah tersebut sudah dilakukan maka proses akan selesai



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

3.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan metode untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Untuk membangun sistem yang akan dibangun, penulis melakukan penyebaran kuesioner dan wawancara pada pemilik *online shop* dan pencari kerja. Sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan oleh penulis. Berikut beberapa metode yang digunakan oleh penulis yaitu metode kuesioner dan studi literatur.

1.1.1 Kuesioner

Proses penyebaran kuesioner dilakukan dengan cara membagikan kepada 10 orang pemilik *online shop* yang ada di Yogyakarta. Pemilihan 10 *online shop* tersebut berdasarkan *online shop* yang sudah berpengalaman dalam mencari tenaga kerja. Tujuannya yaitu untuk mengetahui apa saja fitur dan dokumen yang diperlukan oleh pemilik *online shop* dari para pencari kerja. Selanjutnya pengisian kuesioner pada 10 orang pencari kerja dengan tujuan sebagai latar belakang untuk dilakukannya penelitian ini.

Berikut ini hasil dari kuesioner yang sudah dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2019. Hasil kuesioner dari pemilik *online shop* yaitu menunjukkan hasil kuesioner dari pemilik *online shop*. Dilihat dari jawaban kuesioner yang sudah diterima, bahwa keseluruhan pemilik *online shop* membutuhkan tenaga kerja dan mengalami kesulitan untuk menemukan pekerja yang diinginkan. Dilihat dari jawaban pemilik *online shop* saat melakukan pembukaan lowongan pekerjaan biasanya melalui sosial media *instagram, facebook*, dan saran orang terdekat. Terdapat beberapa dokumen penunjang saat ingin menyeleksi calon pekerja seperti CV, ijazah, KTP, foto 3x4, dan surat lamaran.

Sedangkan hasil kuesioner dari pencari kerja dapat dilihat dari jawaban kuesioner yang sudah diterima, bahwa rata-rata jawaban dari pencari kerja merasa kesulitan dalam menemukan lowongan pekerjaan seperti *part time / full time*. Selanjutnya dari hasil kuesioner yang diterima bahwa seluruh pencari kerja berminat apabila ada *online shop* yang menawarkan pekerjaan *full time / part time*. Keseluruhan jawaban kuesioner dari pencari kerja berminat apabila ada *online shop* membuka lowongan pekerjaan seperti admin, fotografer, dan lain sebagainya. Rata-rata fitur yang diinginkan oleh pencari kerja yaitu filter kategori pekerjaan. Menurut pencari kerja, informasi dapat diterima secara merata dengan adanya sistem ini untuk mengurangi pengangguran dan membantu anak sekolahan yang sedang mencari pemasukan.

Pada tanggal 6 Desember 2019, melakukan penyebaran kuesioner untuk menindaklanjuti tujuan dari dibangunnya sistem ini bagi pengguna. Pengisian kuesioner dilakukan oleh 10 pemilik *online shop* dan 10 pencari kerja. Dilihat dari jawaban kuesioner yang sudah diterima, bahwa rata-rata pemilik *online shop* membuka lowongan pekerjaan sebanyak 1-5 kali dalam setahun. Dari hasil kuesioner 10 pemilik *online shop*, sosial media *instagram* belum efektif untuk mencari pencari kerja. Maka dari itu menurut pemilik *online shop*, apabila sistem informasi lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* nantinya akan dibangun, dalam menyebarkan informasi lowongan kerja khusus untuk *online shop* akan lebih efektif.

Selanjutnya dapat dilihat juga jawaban dari kuesioner yang diisikan oleh pencari kerja yaitu, bahwa pencari kerja mencari kerja dalam sebulan sebanyak 3-5 kali. Menurut pencari kerja, untuk menemukan pekerjaan dalam bidang *online shop* tergolong sulit, rata-rata mereka hanya menemukan satu kali lowongan pekerjaan dalam bidang *online shop*. Lowongan pekerjaan yang disebarkan melalui sosial media seperti contohnya *instagram*, menurut pencari kerja memang belum efektif. Maka dari itu menurut pencari kerja, apabila sistem informasi lowongan kerja khusus untuk *online shop* nantinya akan dibangun, dalam mencari informasi lowongan kerja khusus untuk *online shop* akan lebih efektif.

1.1.2 Studi Literatur

Studi pustaka yaitu proses mencari data yang relevan dan menyesuaikan topik permaslahan yang diangkat. Data dapat diperoleh dari artikel, jurnal ,dan informasi lainnya mengenai lowongan kerja secara umum. Sehingga dapat dijadikan referensi penulis dalam membangun sistem informasi lowongan pekerjaan khusus *online shop* di Yogyakarta. Hasil studi literatur ini adalah referensi yang terdapat pada BAB II LANDASAN TEORI laporan ini. Sumber artikel dan jurnal dapat dilihat pada daftar pustaka.

3.2. Analisis kebutuhan

Dalam hal ini, penulis melakukan beberapa tahapan analisis untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam membangun sistem. Terdapat beberapa hal yang perlu dianalisis pada penelitian ini, yaitu analisis kebutuhan entitas (*role*), analisis kebutuhan masukan, proses, dan keluaran, dan analisis kebutuhan perangkat keras.

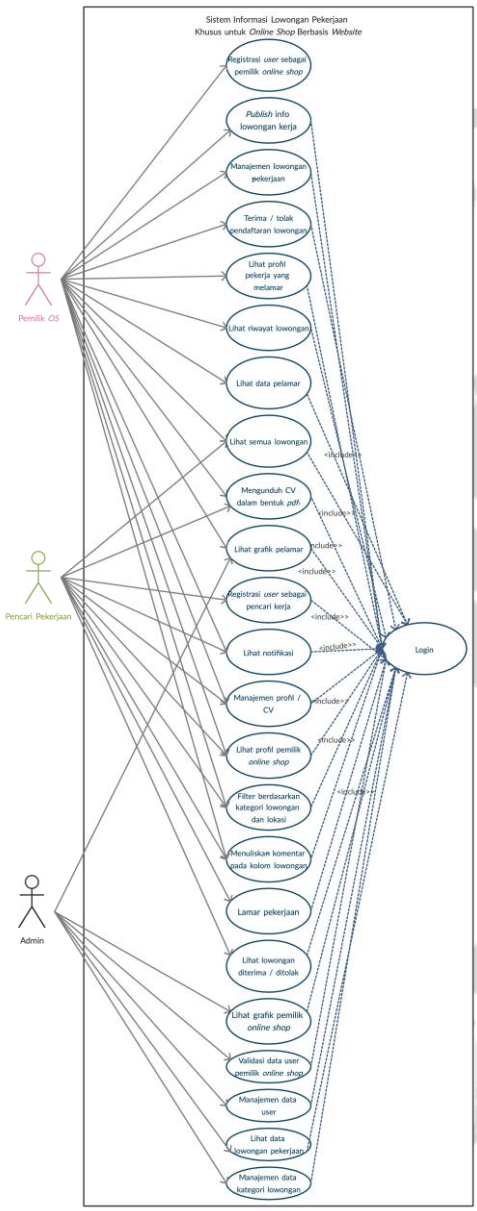
3.3. Perancangan Sistem

Tahapan ini dilakukan setelah kebutuhan sistem telah terpenuhi, berdasarkan analisis kebutuhan di atas, diperlukan suatu metode perancangan untuk mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Perancangan sistem meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, basisdata, dan perancangan antarmuka (*interface)*. Adapun penjelasan dari masing-masing hasil perancangan sistem, yaitu :

3.3.1. Use Case Diagram

Use case diagram adalah salah satu teknik yang digunakan untuk perancangan perangkat lunak yang menjelaskan interaksi antara aktor dan sistem, Gambar 3.2 merupakan *use case diagram* dari sistem yang dibangun.

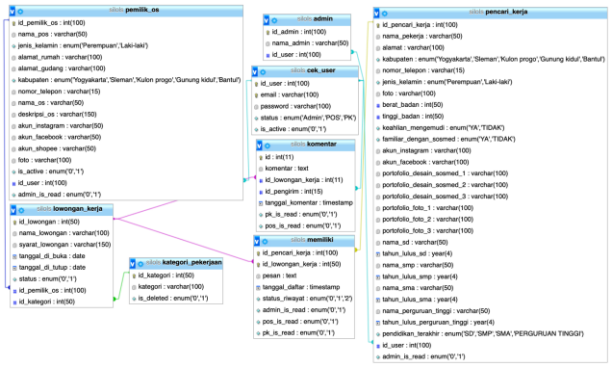
informasi lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* di Yogyakarta dapat ditunjukkan pada Gambar 3.3.



Gambar 3.2 *Use Case Diagram*

3.4. Perancangan Basisdata

Relasi Tabel merupakan rancangan dari basis data yang digunakan dalam sistem. Rancangan relasi tabel website sistem



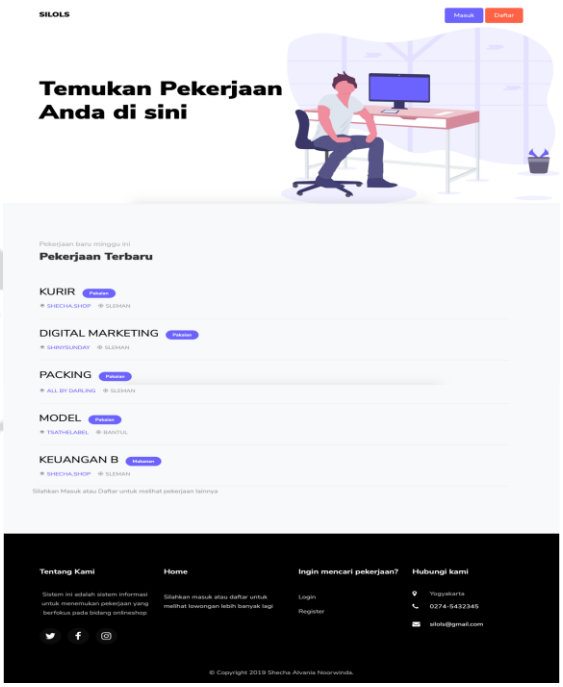
Gambar 3.3 Relasi Tabel

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Impelementasi

4.1.1. Halaman Utama

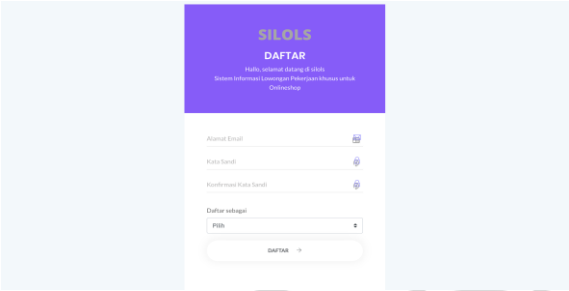
Halaman yang pertama kali terbuka ketika mengakses sistem lowongan kerja khusus untuk *online shop*. Pada halaman ini menampilkan lowongan pekerjaan terbaru yang sudah terdaftar pada sistem.



Gambar 4.1 Halaman Utama

4.1.2. Halaman Daftar

Pada halaman utama terdapat menu daftar. Ketika *user* akan melakukan pendaftaran, *user* diminta untuk memasukan alamat *email* dan kata sandi, serta memilih akan mendaftar sebagai pemilik *online shop* atau pencari kerja.



Gambar 4.2 Halaman Daftar

4.1.3. Halaman Masuk

Selanjutnya ketika sudah melakukan pendaftaran, *user* dapat masuk ke sistem lowongan kerja khusus untuk *online shop*. *User* hanya diminta untuk memasukan alamat *email* dan kata sandi, serta memilih akan mendaftar sebagai pencari kerja atau pemilik *online shop*.

Gambar 4.2 Halaman Masuk

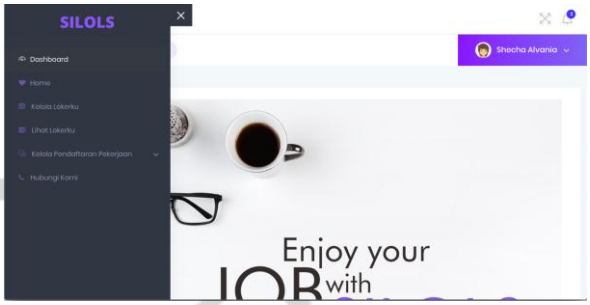
4.1.4. Halaman Tampilan Utama Admin

Halaman di bawah ini merupakan halaman yang pertama kali tampil saat admin berhasil masuk ke sistem. Adapun halaman yang dimiliki *user* admin yaitu, *dashboard*, *home*, kelola pekerjaan *online shop*, kelola akun, dan data kategori.

Gambar 4.3 Halaman *Home* Admin

4.1.5. Halaman Utama Pemilik *Online Shop*

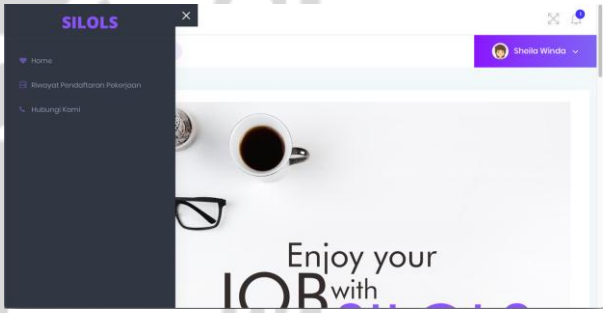
Halaman di bawah ini merupakan halaman yang pertama kali tampil saat pemilik *online shop* berhasil masuk ke sistem. Adapun halaman yang dimiliki *user* pemilik *online shop* yaitu, *dashboard*, *home*, kelola lokerku, lihat lokerku, , kelola pendaftaran pekerjaan, dan hubungi kami.



Gambar 4.4 Halaman Utama Pemilik *Onloine Shop*

4.1.6. Halaman Utama Pencari Kerja

Halaman di bawah ini merupakan halaman yang pertama kali tampil saat pencari kerja berhasil masuk ke sistem. Adapun halaman yang dimiliki *user* pencari kerja yaitu, *home*, riwayat pendaftaran pekerjaan, dan hubungi kami.,



Gambar 4.5 Halaman Utama Pemilik *Onloine Shop*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka terbentuklah sistem informasi lowongan pekerjaan khusus untuk *online shop* berbasis *website* (studi kasus *online shop* di Yogyakarta). Sistem informasi lowongan pekerjaan ini memiliki 5 proses di antaranya, proses manajemen kategori pekerjaan, proses manajemen *user*, proses manajemen lowongan pekerjaan, proses manajemen profil, dan proses tambah komentar pada kolom lowongan. Sebelum membangun sistem ini penulis melakukan pendekatan terhadap user, merancang sistem, dan membangun sistem agar berjalan dengan semestinya. Semua proses yang ada pada sistem ini sudah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang direncanakan pada bab-bab sebelumnya. Berdasarkan hasil pengujian, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem ini proses mencari lowongan pekerjaan khusus untuk

online shop menjadi lebih merata informasinya, lebih cepat, dan mudah.

5.2 Saran

Sistem yang dikembangkan ini masih memiliki beberapa kekurangan karena keterbatasan waktu. Maka dari itu, diberikan saran berdasarkan dari proses hasil penelitian. Penulis menemukan beberapa saran dari *user yang* bisa dilakukan jika sistem ini selanjutnya akan diimplementasikan kembali. Berikut saran untuk sistem apabila ingin dikembangkan lagi, yaitu:

a. Dapat dikembangkan dengan diberikan menu simpan lowongan pekerjaan bagi *user* pencari kerja.
b. Dapat dikembangan dengan diberikan unggah foto ktp, ijazah, dan berkas-berkas yang dibutuhkan oleh para pemilik *online shop*. .

VI. DAFTAR PUSTAKA

Antow, A. F. T. (2016). Pengaruh Layanan Online Shop (Belanja Online) Terhadap Konsumerisme Siswa Sma Negeri 9 Manado. *Jurnal Acta Diurna*, *5*(3). Retrieved from https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurna/article/view/12770

Chandramita, C. (2016). Metode_Prototyping_Dalam_Pengembangan_Si. Retrieved from https://www.academia.edu/10561240/Metode_Prototyping_Dalam_Pengembangan_Sistem_Informasi?auto=download

Ermatita. (2005). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN Ermatita. *Sistem Pendukung Keputusan Peserta KB Teladan Di BKKBN Bengkulu Menggunakan Pemograman Visual Basic 6.0*, *8*(1), 1. https://doi.org/10.1111/j.1600-6143.2011.03492.x

Goyena, R. (2019). No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699. https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004

Kom, S., Kom, M., Fauzi, R., Kom, S., Kom, M., Studi, P., & Informatika, T. (2018). Universitas Putera Batam.

Manfaat Penggunaan Media Sosial untuk Karier Anda(finansialku. (n.d.).

Nanda, K. D. (n.d.). EFEKTIFITAS PENERAPAN METODE REKRUTMEN ONLINE (E- RECRUITMENT) (Studi Pada PT Industri Kereta Api (INKA) – Jawa Timur), *53*(1), 96–104.

Pengertian_Sistem_Informasi_Menurut_Para. (n.d.).

Pradipta, A. A., Yuli Adam Prasetyo, ST., M., & Nia Ambarsari, S.Si., M. (2015). Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype. *EProceedings of Engineering*, *2*(1), 1042–1056. Retrieved from http://libraryeproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2726

Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, *2*(2), 54–61.

Rosyid, M. (2014). Penelitian KOmparatif. *Mas Ochid*. Retrieved from http://pgsdberbagi.blogspot.co.id/2014/01/penelitian-komparatif.html

Sari, C. A. (2015). Perilaku Berbelanja Online Di Kalangan Mahasiswi Antropologi Universitas Airlangga. *Jurnal Antro Unair*, *4*(2), 205–216.

Simon Kemp. (2010). *Rugby World*. Retrieved from http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=sph&AN=47808765&amp%0Alang=nl&site=ehost-live&scope=site

vitamarsiliasite. (2016). Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli – vitamarsiliasite. Retrieved from https://vitamarsiliasite.wordpress.com/2016/06/26/pengertian-sistem-informasi-menurut-para-ahli/

Windows, M., Corporation, M., Hori, K., & Sakajiri, A. (n.d.). No

Title

.