

SKRIPSI

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI BURSA KERJA
PADA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pada
Fakultas Ilmu Komputer**

OLEH :

LAURA FRISILIAIA

2021210036

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

2025



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada
SMK Negeri 2 Prabumulih

Diajukan Oleh : Laura Frisiliaia

Nim : 2021210036

Prodi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Prabumulih, 2025

Disetujui :

Dosen Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.Kom

Dosen Pembimbing II

Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

Mengetahui

Fakultas Ilmu Komputer

Ketua Prodi

Suhartini, S.Kom., M.Kom



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

HALAMAN PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Pada Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Pada Hari/Tanggal: Kamis, 26 Juni 2025

Tim Penguji

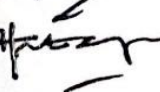
Ketua Penguji : Ariansyah, S.Kom., M.Kom

()

Anggota I : Khana Wijaya, S.Kom., M.Kom

()

Anggota II : Nur Aini H, S.Kom., M.Si., M.Kom

()

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Prabumulih

Dekan

Andi Christian, S.Kom., M.Kom

()



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS JUDUL/TOPIK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Laura Frisiliaia
Nim : 2021210036
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa judul penelitian saya di bawah ini:

Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih

Adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan milik orang lain baik yang sudah dipublikasikan upun belum dipublikasikan.

Apabila dikemudian hari tidak sesuai dengan surat pernyataan saya ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagai konsekuensi dari perbuatan saya ini.

Prabumulih, Mei 2025

Yang bersangkutan,



(Laura Frisiliaia)

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ Hidup adalah perjuangan, karena dalam perjuangan kita menemukan arti kehidupan.
- ❖ Kita butuh waktu untuk terus tumbuh dan belajar, karena untuk menjadi pohon yang berbuah lebat harus memiliki akar yang kuat.

Kupersembahkan Kepada :

- Allah SWT sebagai wujud rasa syukur atas kelimpahan karunia, kekuatan, dan kesabaran yang tiada henti dalam perjalanan menuntut ilmu.
- Kedua orang tuaku yang selalu memberkati perjalananku dengan untaian doa dan mengharapkan keberhasilanku.
- Kakakku tersayang, Alm. Randa Jadam Falovo bin RA Rahman. Al-Fatihah untukmu, semoga Allah SWT menempatkanmu di tempat terbaik di sisi-Nya.
- Adik-adikku tersayang.

ABSTRAK

Pengelolaan bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih belum tersistem dengan baik. Informasi lowongan yang dibagikan melalui *link google form* di *group WhatsApp*, sehingga pelamar harus mengisi data yang sama secara berulang-ulang untuk setiap perusahaan dan siswa yang tidak memiliki nomor *WhatsApp* pengurus tidak dapat mengakses informasi tersebut. Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih berbasis *web* untuk mempermudah petugas dalam pengelolaan data dan penyampaian informasi lowongan kepada alumni pencari kerja. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka, sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan penulis adalah bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL* dengan menggunakan metode pengembangan sistem *Rapid Application Development (RAD)*. Serta menggunakan alat bantu perancangan yaitu bahasa pemodelan *UML* untuk memudahkan desain aplikasi.

Kata kunci: Sistem Informasi Bursa Kerja, *Web, PHP, MySQL, RAD, UML*

ABSTRACT

The management of the job fair at SMK Negeri 2 Prabumulih is not well-systematized. Vacancy information is shared via a google form link in the WhatsApp group, so applicants must fill in the same data repeatedly for each company and students who do not have the administrator's WhatsApp number cannot access the information. The purpose of this study is to build a web-based Job Fair Information System at SMK Negeri 2 Prabumulih to facilitate officers in managing data and delivering vacancy information to job seeking alumni. In this study, the author used data collection techniques, namely observation, interviews and literature studies, while the programming language used by the author is the PHP programming language and MySQL database using the Rapid Application Development (RAD) system development method. And using a design tool, namely the UML modeling language to facilitate application design.

Keywords: *Job Exchange Information System, Web, PHP, MySQL, RAD, UML*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala karunia dan limpahan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih.”, ini dengan tepat waktu.

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana jenjang strata 1 pada jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kesalahan pada skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, berbagai pihak telah memberikan dukungan, arahan dan masukan yang sangat berarti bagi penulis. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan penulis nikmat kesempatan agar dapat mengerjakan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah diberikan.
2. Ibu Dr. Yuniar Pratiwi, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Prabumulih.
3. Bapak Andi Christian, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Suhartini, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Fajriyah, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan waktunya selama penulisan skripsi ini.

6. Ibu Nurmayanti, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan waktunya selama penulisan skripsi ini.
7. Ibu Yuntari Purbasari, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan waktunya selama masa studi.
8. Kepada pihak SMK Negeri 2 Prabumulih yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta dapat bekerja sama dengan baik dalam pengambilan data.
9. Untuk yang terhormat seluruh Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan pada Fakultas Ilmu Komputer Prabumulih.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga amal baik semua pihak yang telah membantu terselesainya skripsi ini agar mendapatkan imbalan yang layak dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan.

Prabumulih, Mei 2025

Penulis,

Laura Frisiliaia
2021210036

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kegunaan Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pembangunan.....	7
2.2 Pengertian Sistem.....	7
2.3 Pengertian Informasi	8
2.4 Pengertian Sistem Informasi	8
2.5 Pengertian Bursa Kerja	9
2.6 Pengertian <i>Website</i>	10
2.7 Pengertian <i>PHP</i>	10

2.8 Pengertian <i>MySQL</i>	11
2.9 Pengertian <i>XAMPP</i>	12
2.10 Pengertian <i>HTML</i>	13
2.11 Pengertian <i>UML</i>	13
2.12 Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	14
2.13 Penelitian Tedahulu	15
2.14 Kerangka Pikir	21

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian	22
3.1.1 Sejarah SMK Negeri 2 Prabumulih	22
3.1.2 Visi Dan Misi SMK Negeri 2 Prabumulih	24
3.1.3 Struktur Organisasi	25
3.1.4 Deskripsi Struktur Pada SMK Negeri 2 Prabumulih	26
3.2 Metode Penelitian	29
3.3 Jenis Dan Sumber Data	30
3.3.1 Jenis Data	30
3.3.2 Sumber Data Primer	30
3.3.3 Sumber Data Sekunder	31
3.4 Teknik Pengumpulan Data	31
3.4.1 Observasi	31
3.4.2 Wawancara	31
3.4.3 Studi Pustaka	31
3.5 Metode Pengembangan Sistem	31
3.6 Alat Bantu Perancangan	33
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	34
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	35
3.6.3 <i>Class Diagram</i>	36
3.7 Pengujian <i>Software</i>	38

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah.....	39
4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan.....	40
4.1.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan.....	41
4.2 Perancangan Sistem	42
4.3 Tujuan Perancangan Sistem.....	42
4.4 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	42
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	42
4.4.2 <i>Activity Diagram</i>	43
4.4.3 <i>Class Diagram</i>	59
4.5 Perancangan <i>Database</i>	60
4.6 Perancangan Antar Muka.....	64

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi.....	79
5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak	79
5.1.2 Implementasi Perangkat Keras	79
5.2 Implementasi <i>Database</i>	80
5.3 Implementasi Antar Muka	85
5.4 Pengujian Sistem.....	99

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	103
6.2 Saran	103

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	34
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	35
Tabel 3.3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	37
Tabel 4.1 Tabel <i>User</i>	60
Tabel 4.2 Tabel Perusahaan	60
Tabel 4.3 Tabel Jurusan	61
Tabel 4.4 Tabel Lamaran	61
Tabel 4.5 Tabel Lowongan	62
Tabel 4.6 Tabel Pelamar	62
Tabel 4.7 Tabel Posisi	63
Tabel 4.8 Tabel Lokasi.....	63
Tabel 4.9 Tabel Notifikasi.....	64
Tabel 5.1 Tabel Pengujian <i>Black-Box</i>	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Prabumulih	26
Gambar 3.2 Metode <i>RAD</i>	32
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i> yang Sedang Berjalan	41
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> yang Diusulkan	43
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Login</i> Admin.....	44
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Kelola User.....	45
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Kelola Perusahaan	46
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Kelola Lowongan	47
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Pelamar	48
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Memverifikasi Lamaran	49
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Kelola Notifikasi.....	50
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Login</i> Perusahaan.....	51
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Login</i> Kepala Sekolah.....	52
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Print</i> Laporan Lamaran	53
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Pelamar	54
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Login</i> Pelamar.....	55
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Pelamar Daftar pada Lowongan	56
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Pelamar Lihat Pengumuman.....	57
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Pelamar <i>Setting Profil</i>	58
Gambar 4.18 <i>Class Diagram</i>	59
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Beranda	65
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Tentang.....	65
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Perusahaan	66
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Lowongan.....	67
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Kontak.....	67
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Registrasi.....	68
Gambar 4.25 Rancangan Halaman <i>Login</i>	69

Gambar 4.26 Rancangan Halaman Beranda Pelamar	69
Gambar 4.27 Rancangan Halaman <i>Setting Profil</i> Pelamar	70
Gambar 4.28 Rancangan Lowongan Pelamar	71
Gambar 4.29 Rancangan Halaman Pengumuman	71
Gambar 4.30 Rancangan Halaman <i>Login</i> Admin	72
Gambar 4.31 Rancangan Halaman <i>Dashboard Admin</i>	73
Gambar 4.32 Rancangan Halaman Perusahaan	73
Gambar 4.33 Rancangan Halaman Lamaran	74
Gambar 4.34 Rancangan Halaman Lowongan	74
Gambar 4.35 Rancangan Halaman Pelamar	75
Gambar 4.36 Rancangan Halaman Notifikasi	76
Gambar 4.37 Rancangan Halaman <i>User</i>	76
Gambar 4.38 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Perusahaan	77
Gambar 4.39 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i> Kepala Sekolah	78
Gambar 4.40 Rancangan Halaman <i>Print</i> Laporan Data Lamaran	78
Gambar 5.1 Implementasi Tabel <i>User</i>	80
Gambar 5.2 Implementasi Tabel Perusahaan	81
Gambar 5.3 Implementasi Tabel Jurusan	82
Gambar 5.4 Implementasi Tabel Lamaran	82
Gambar 5.5 Implementasi Tabel Lowongan	83
Gambar 5.6 Implementasi Tabel Pelamar	84
Gambar 5.7 Implementasi Tabel Posisi	84
Gambar 5.8 Implementasi Tabel Lokasi	85
Gambar 5.9 Implementasi Tabel Notifikasi	85
Gambar 5.10 Halaman Beranda	86
Gambar 5.11 Halaman Tentang	87
Gambar 5.12 Halaman Perusahaan	87
Gambar 5.13 Halaman Lowongan	88
Gambar 5.14 Halaman Kontak	88
Gambar 5.15 Halaman Registrasi	89
Gambar 5.16 Halaman <i>Login</i>	90

Gambar 5.17 Halaman Beranda Pelamar	90
Gambar 5.18 Halaman <i>Setting Profil</i> Pelamar	91
Gambar 5.19 Halaman Lowongan Pelamar	92
Gambar 5.20 Halaman Pengumuman	92
Gambar 5.21 Halaman <i>Login</i> Admin	93
Gambar 5.22 Halaman <i>Dashboard</i> Admin	94
Gambar 5.23 Halaman Data Perusahaan.....	94
Gambar 5.24 Halaman Data Lamaran.....	95
Gambar 5.25 Halaman Data Lowongan.....	95
Gambar 5.26 Halaman Data Pelamar.....	96
Gambar 5.27 Halaman Data Notifikasi.....	96
Gambar 5.28 Halaman Data <i>User</i>	97
Gambar 5.29 Halaman <i>Dashboard</i> Perusahaan	97
Gambar 5.30 Halaman <i>Dashboard</i> Kepala Sekolah	98
Gambar 5.31 Halaman <i>Print</i> Laporan Lamaran.....	99

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah memberikan dampak signifikan dalam mendorong kemajuan di berbagai aspek kehidupan sosial. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya meningkatkan efisiensi dan efektivitas berbagai aktivitas, tetapi juga menjadi salah satu indikator penting dalam mengukur pertumbuhan dan kemajuan teknologi dalam masyarakat. Tujuannya adalah memanfaatkan teknologi informasi khususnya *internet* sebagai bagian dari sistem informasi yang menggunakan media tersebut dengan baik. Sistem informasi bukanlah hal yang asing di dunia pendidikan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki potensi besar, tidak hanya di dalam pembelajaran tetapi juga untuk mendukung bursa kerja khususnya untuk menyampaikan informasi lowongan ke alumni.

Bursa kerja tidak hanya menjadi ajang bertemunya para pencari kerja terutama alumni dan perusahaan, tetapi juga menjadi sarana penyediaan informasi tentang pasar tenaga kerja. Berkat bursa kerja, para pencari kerja terutama alumni dapat mengumpulkan informasi tentang berbagai posisi yang tersedia, persyaratannya, serta gaji dan tunjangan yang ditawarkan. Selain itu, bursa kerja juga berperan dalam menekan angka pengangguran dengan mempercepat proses penyaluran tenaga kerja ke perusahaan yang membutuhkan.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah sebuah lembaga pendidikan yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dengan ilmu pengetahuan,

keterampilan, dan kemampuan sosialisasi untuk siap kerja. Pendidikan kejuruan memang secara jelas bertujuan untuk menghasilkan lulusan siap pakai, atau job-ready, yang langsung dapat memenuhi kebutuhan industri.

Pengelolaan bursa kerja di SMK Negeri 2 Prabumulih saat ini belum tersistem dengan baik, seperti terdapat beberapa informasi yang diberikan oleh pihak bursa kerja sekolah berupa *link* yang dibagikan ke *group WhatsApp* kemudian untuk mengatasi dilema mengisi data lamaran yang sama berulang-ulang di banyak *google form* di berbagai perusahaan, Anda dapat menghemat waktu, bekerja lebih efisien, dan tetap menjaga kualitas aplikasi.

Sedikit otomatisasi bukan kecurangan, tapi *smart workflow*, selama Anda tetap menyesuaikan setiap lamaran secara personal terdapat masalah lainnya yang berupa kendala dalam penyampaian informasi lowongan pekerjaan kepada alumninya yang di luar sekolah yang tidak memiliki nomor *WhatsApp* pengurus bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih tidak dapat mengakses informasi tersebut. Hal ini menyebabkan program bursa kerja sekolah tidak bisa berjalan dengan optimal dan kurangnya jangkauan dalam penyampaian informasi sirlus lowongan pekerjaan yang ada kepada alumni.

Merupakan solusi efektif untuk menghindari pengisian berulang data pelamar terbukti mempercepat distribusi info, mempermudah pengelolaan alumni, dan meningkatkan kualitas layanan. Sudah terbukti valid dan efektif di banyak SMK di Indonesia. Sehingga dapat membantu mengoptimalkan pengelolaan bursa kerja dan mempermudah penyampaian informasi lowongan kepada alumni pencari kerja.

Selain itu dengan adanya sistem informasi berbasis *web* ini, dapat memberikan pengalaman melamar kerja yang lebih baik bagi alumni pencari kerja.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian: **“Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih”**.

1.2 Identifikasi Masalah Dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, antara lain:

1. Keterbatasan dalam penyampaian informasi.
2. Belum adanya sistem informasi bursa kerja berbasis *web*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana membangun Sistem Informasi Bursa Kerja SMK Negeri 2 Prabumulih?”.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk memperluas masalah pokok suatu penelitian yang lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan supaya mencapai pembangunan sistem informasi kerja.

1.4 Tujuan Penelitian

Mendapatkan informasi berupa keterangan data yang berguna dalam penyusunan penulisan skripsi:

1. Penelitian ini dilakukan sebagai salah satu syarat akademik untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Prabumulih.
2. Untuk mengetahui dan menganalisa apa saja masalah yang sedang berjalan pada sistem pengolahan data pada bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih.
3. Membuat aplikasi secara praktis yang mempermudah dalam pengolahan data.

1.5 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya wawasan dan pengetahuan mengenai program yang dikembangkan serta meningkatkan rasa tanggung jawab penulis dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
2. Kegunaan praktis, sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan melalui praktik langsung atau *experiential learning* adalah metode esensial untuk menilai apakah strategi pembelajaran selama ini sudah efektif dan efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Pendekatan sistematis dalam menulis skripsi bertujuan untuk memastikan bahwa penelitian Anda tetap fokus, terarah, dan selaras dengan tujuan utama Anda:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan komponen-komponen seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan memang sangat penting dalam sebuah karya ilmiah seperti skripsi atau laporan penelitian. Berikut penjelasan singkat mengenai fungsi masing-masing komponen untuk membentuk kerangka yang sistematis dan logis .

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang berfokus pada kajian pustaka (*literature review*), landasan teori, dan penelitian terdahulu berperan krusial untuk menguatkan dasar ilmiah penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas fasilitas/lokasi tempat penelitian dilakukan, isinya, dan memberikan penjelasan umum tentang berikut ini adalah contoh penulisan bagian metode penelitian, metode pengembangan sistem, dan alat desain yang bisa kamu gunakan dalam laporan atau skripsi bidang Sistem Informasi.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem yang sedang berjalan dan melakukan perancangan sistem yang akan dibuat berdasarkan data dan informasi yang diperoleh sebelumnya.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang implementasi, terdiri dari batasan implementasi, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, serta dilakukan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan tahap terakhir dalam penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran dari penguraian bab-bab sebelumnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Pembangunan

Menurut Siagian dikutip dalam jurnal Mamoto et al., (2018) Pembangunan adalah suatu usaha atau rangkaian usaha pertumbuhan dan perubahan yang terencana yang dilakukan secara sadar oleh suatu bangsa, negara dan pemerintah menuju modernitas dalam rangka pembinaan bangsa (*nation building*).

Menurut Latif dikutip dalam jurnal Latif et al., (2020) Pembangunan sering disebut sebagai suatu proses (*process*) yang mempresentasikan pertumbuhan dan perubahan dalam kehidupan bersama, baik secara sosial, budaya ekonomi, politik, maupun institusional.

Berdasarkan pemikiran tersebut, bahwa pembangunan merupakan suatu proses terencana yang melibatkan pertumbuhan dan perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu hidup seluruh masyarakat.

2.2 Pengertian Sistem

Menurut Sitorus & Sakban, (2021) Sistem adalah kelompok komponen yang terus-menerus berinteraksi dan mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Putriani et al., (2024) Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari berbagai proses yang saling berkaitan erat dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian di atas sistem adalah persatuan komponen atau elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3 Pengertian Informasi

Menurut Sitorus & Sakban, (2021) Informasi adalah bukti yang diperoleh dari satu atau berbagai sumber yang memberikan nilai dan manfaat bagi penerimanya.

Menurut Riza et al., (2024) Informasi merupakan kumpulan data atau fakta yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang bermakna dan berguna bagi penerimanya. Informasi dapat berupa teks, gambar, audio, atau video.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa sehingga memiliki nilai guna dan makna, membantu penerimanya dalam proses pengambilan keputusan.

2.4 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Putri et al., (2022) Sistem informasi adalah kesatuan informasi yang mendukung dan membentuk informasi berharga bagi penerima yang berasal dari data yang sudah dikelompokkan dan dikumpulkan.

Menurut Ilhamdi et al., (2024) sistem informasi merupakan sistem dengan komponen-komponen yang bekerja untuk mengelola data menjadi informasi. sistem informasi juga adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu

organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu data yang diolah menjadi informasi yang bermanfaat dan berguna untuk mendukung dan membantu manajemen suatu organisasi dalam pengambilan keputusan.

2.5 Pengertian Bursa Kerja

Menurut Juventia & Rahmawati, (2022) bursa kerja atau *job fair* adalah salah satu wadah yang disediakan oleh pemerintah dalam membantu masyarakat untuk mencari pekerjaan. *Job fair* atau bursa kerja adalah tempat yang didirikan untuk memberikan informasi tentang pasar tenaga kerja dalam upaya untuk menarik pekerja atau pencari kerja, yang memungkinkan mereka menemukan pekerjaan yang sesuai dengan pelatihan dan kemampuan mereka.

Menurut Novitasari & Hertati, (2022) *job fair* merupakan salah satu wadah atau bertemunya pihak perusahaan dan pencari kerja secara langsung yang diadakan di salah satu tempat yang disediakan oleh pihak penyelenggara *job fair*, bagi pihak Pemerintah maupun swasta. *Job fair* merupakan salah satu media yang dapat menjembatani antara penyedia kerja (perusahaan) dengan pencari kerja dalam penyampaian informasi lapangan pekerjaan. Tujuan *job fair* tentu saja untuk menyerap tenaga kerja dan mengurangi tingkat pengangguran.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bursa kerja adalah platform yang memungkinkan interaksi langsung antara pencari kerja dan

perusahaan, dengan tujuan memfasilitasi penempatan dan mengurangi pengangguran.

2.6 Pengertian *Website*

Menurut Ariansyah & Wijaya, (2021) menyatakan *website* adalah sekumpulan halaman pada suatu domain *internet* yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan menggunakan sebuah *web browser* melalui *protocol* yang biasa disebut *http* atau *Hypertext Transfer Protocol*.

Menurut Ilhamdi et al., (2024) *website* adalah sebuah halaman atau komponen-komponen berisi informasi-informasi yang dapat diakses melalui *internet* dan dapat dinikmati oleh seluruh dunia (secara global). Jadi, kumpulan-kumpulan dari beberapa perintah barisan pengkodean yang dijalankan atau diterjemahkan melalui *browser* disebut *website*.

Berdasarkan pengertian di atas maka, dapat disimpulkan bahwa *website* adalah kumpulan halaman yang saling terkait dalam satu alamat di *internet*. Halaman-halaman ini dapat diakses melalui *browser* dengan menggunakan protokol *HTTP*. *Website* terdiri dari kode-kode yang dijalankan oleh *browser* untuk menampilkan konten yang bersifat dinamis maupun statis.

2.7 Pengertian *PHP*

Menurut Ferizal et al., (2021) bahasa *PHP* merupakan bahasa *server-side script* artinya bahasa pemrograman yang hanya bisa di baca kode program disisi *server*

saja. Penggunaan bahasa pemrograman *PHP* memungkinkan pengembang membuat aplikasi berbasis *web* secara dinamis sehingga dalam mengelola dan perbaikan bisa lebih mudah, efektif dan efisien. Bahasa pemrograman *PHP* merupakan bahasa *server-side scripting* yang dapat disatukan dengan *HTML* dalam pembuatan *web* dinamis.

Menurut Salsabila et al., (2024) *PHP* adalah bahasa skrip yang bersifat *open source* yang ideal untuk pengembangan *web* karena dapat diintegrasikan ke dalam *HTML*. *PHP* bekerja dalam dokumen *HTML (Hypertext Markup Language)* untuk dapat menghasilkan konten halaman *web* sesuai permintaan. Dengan *PHP*, kita dapat mengubah *website* kita menjadi sebuah aplikasi *web* dan tidak lagi sekedar kumpulan halaman statis yang jarang *diupdate*.

Berdasarkan pengertian di atas maka, dapat disimpulkan bahwa *PHP* adalah bahasa pemrograman untuk mengembangkan aplikasi *web* dinamis, bekerja di sisi *server*, dan dapat disematkan dalam *HTML*.

2.8 Pengertian *MySQL*

Menurut Ferizal et al., (2021) *MySQL* merupakan salah satu sistem manajemen *database relasional (RDBMS)* yang berbasis *query* yang bersifat *open source* dengan model *client server*. *MySQL* walaupun merupakan suatu aplikasi *DBMS* yang *open source* tetapi memiliki *performance* yang cepat, *reliable*, dan mudah digunakan. Sekarang ini dengan memiliki keunggulan yang cukup andal banyak digunakan oleh pengembang *software* untuk membuat proyek aplikasi. *MySQL*

merupakan jenis *database server* yang banyak digunakan dalam pembuatan *web* dalam pengolahan *database webnya*.

Menurut Salsabila et al., (2024) *MySQL database* yang paling populer di kalangan programmer *web* karena merupakan *database* yang kuat dan stabil yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data. *MySQL* dianggap sebagai *database* paling populer dan banyak digunakan dibandingkan *database* lainnya sebagai *database server* yang dapat mengelola *database* dengan baik. Basis data dikelola menggunakan *SQL*, yang merupakan fokus utama *MySQL*. Karena sifatnya yang *open source MySQL* merupakan *database* gratis yang dapat digunakan untuk keperluan pribadi.

Berdasarkan pengertian di atas maka, dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah sistem manajemen basis data relasional sumber terbuka yang kuat dan stabil yang dirancang untuk manajemen data yang efisien dalam aplikasi *web* dan menggunakan *SQL* sebagai bahasa antarmuka untuk operasi basis data.

2.9 Pengertian XAMPP

Menurut buku Remawati & Wijayanto (2021:25) *XAMPP* adalah sebuah software yang menjalankan peran sebagai *local web server*. *Local web server* artinya, *localhost* komputer yang berperan menjalankan *web server* dan juga sistem *database*.

Menurut Salsabila et al., (2024) *XAMPP* merupakan paket *software* yang dilengkapi dengan *server MySQL* dan didukung oleh *PHP* sebagai bahasa pemrograman untuk membuat *website* yang dinamis, serta memiliki *web server*

Apache yang dapat berjalan di berbagai platform seperti OS X, Windows, Linux , Mac, Solaris.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *XAMPP* adalah perangkat lunak *open source* yang berfungsi sebagai *server* lokal (*localhost*) untuk pengembangan *web*.

2.10 Pengertian *HTML*

Menurut Pradana & Hardi, (2021) *Hypertext Markup Language* adalah bahasa standar yang digunakan *browser internet* untuk membuat halaman dan dokumen yang dipajang pada *web*.

Menurut buku Mukhlis *et al.*, (2023:17) menyatakan *HTML* atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa *markup* standar untuk membuat dan merancang halaman *web*. Dikembangkan oleh tim Berners-Lee pada tahun 1991, *HTML* membentuk dasar dari struktur konten di *web*.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *HTML* atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat dan mendesain halaman *web*, yang menyediakan akses ke konten di *internet*.

2.11 Pengertian *UML*

Menurut Sukmawati dan Priyadi dalam buku Putra & Putri, (2023:10) *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan standar yang terdiri dari satu set terintegrasi diagram, dikembangkan untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak, serta untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan

mendokumentasikan *artefak* sistem perangkat lunak, serta untuk pemodelan bisnis dan non-sistem perangkat lunak. *UML* mewakili kumpulan praktik rekayasa terbaik yang telah terbukti berhasil dalam pemodelan sistem yang besar dan kompleks. *UML* adalah bagian yang sangat penting dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dan proses pengembangan perangkat lunak. *UML* sebagian besar menggunakan notasi grafis untuk mengekspresikan desain proyek berkomunikasi, mengeksplorasi desain potensial, dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak.

Menurut Putriani et al., (2024) *Unified Modelling Language (UML)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *UML* adalah bahasa pemodelan standar yang menggunakan diagram grafis untuk memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak dan mendukung komunikasi dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek.

2.12 Pengertian *Visual Studio Code*

Menurut Fransika et al., (2023) menyatakan *Visual Studio Code* merupakan editor kode pertama dan *cross-platform* pertama, *Visual Studio Code* merupakan editor kode yang kuat dan cepat yang bagus untuk sehari-hari untuk pengkodean yang serius.

Menurut Gunawan, (2024:1) *Visual Studio Code* adalah salah satu *Integrated Development Environment (IDE)* yang sangat efektif dan populer di kalangan pengembang. *IDE* ini memiliki fitur-fitur yang sangat lengkap dan memudahkan pengembang dalam membuat aplikasi *mobile*. Dengan mempelajari *Visual Studio Code*, pemula dapat menggunakan *IDE* ini untuk mengembangkan aplikasi *mobile* dengan lebih mudah dan cepat.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Visual Studio Code* adalah editor kode sumber dari *Microsoft* yang dapat di jalankan di semua perangkat dekstop bebas (gratis).

2.13 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul	Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Bian D. Pamungkas, Siska L. Hanifa, Pengembang n Sistem Informasi Pendaftaran Lowongan Pekerjaan Berbasis <i>Web</i> Untuk Bursa	2020	Dengan adanya sistem informasi berbasis <i>web</i> dapat mempermudah pihak BKK SMK Tulungagung dalam manajemen data.	Menggunakan sistem informasi berbasis <i>web</i> dan menggunakan pemrograman <i>PHP</i> serta <i>MySQL</i>	Menggunakan metode penelitian <i>Reserch and Development (RnD)</i>

	Kerja Khusus (BKK) Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tulungagung				
2	Fitra Yuridka, Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus (BKK) Berbasis <i>Web</i> Pada SMK Negeri 1 Banjarmasin	2020	Sistem pengolahan surat masuk dan surat keluar terkomputerisasi adalah sebagai sarana informasi untuk staf tata usaha agar mempermudah dalam pengolahan surat	Menggunakan sistem informasi berbasis <i>web</i> dan diakses secara <i>online</i>	Menggunakan metode pengembangan sistem <i>waterfall</i>
3	Tisari Rahmawati, Aril Kristianto, Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis <i>Web</i> Untuk Bursa Kerja Khusus (BKK) Sekolah	2021	Sistem informasi lowongan kerja berbasis <i>web</i> dapat menjadi media informasi lowongan kerja untuk calon pelamar menjadi lebih efektif	Menggunakan sistem informasi berbasis <i>web online</i>	Pembuatan sistem informasi ini menggunakan bahasa <i>ASP.Net</i>

	Menengah Kejuruan (SMK) XYZ Kota Jombang				
4	Zuldhani Ibnu Pangestu, Nugroho Adhi Santoso, Arif Rohman Hakim, Sistem Informasi <i>Job Center</i> Berbasis <i>Web</i> Pada BKK SMK Negeri 2 Adiwerna Kabupaten Tegal	2021	Penyampaian informasi bisa lebih efektif dan untuk lowongan kerja bisa dilihat kapan pun dan dimanapun tanpa terbatas waktu	Berbasis <i>web online</i> dan menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>MySQL</i>	Menggunakan pengembangan sistem model <i>WDLC</i> (<i>Web Development Life Cycle</i>)
5	Alfian Eka Felani, Joko Triono, Daniel Wahyu Suprayoga Prabowo, Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus SMK Negeri 1	2022	Membantu BKK SMK Negeri 1 Bendo dalam menginformasikan lowongan kerja yang bersumber dari mitra agar alumni dapat mengakses informasi secara lebih mudah	Menggunakan sistem informasi berbasis <i>web</i> dan diakses secara <i>online</i>	Menggunakan metode pengembangan sistem <i>waterfall</i>

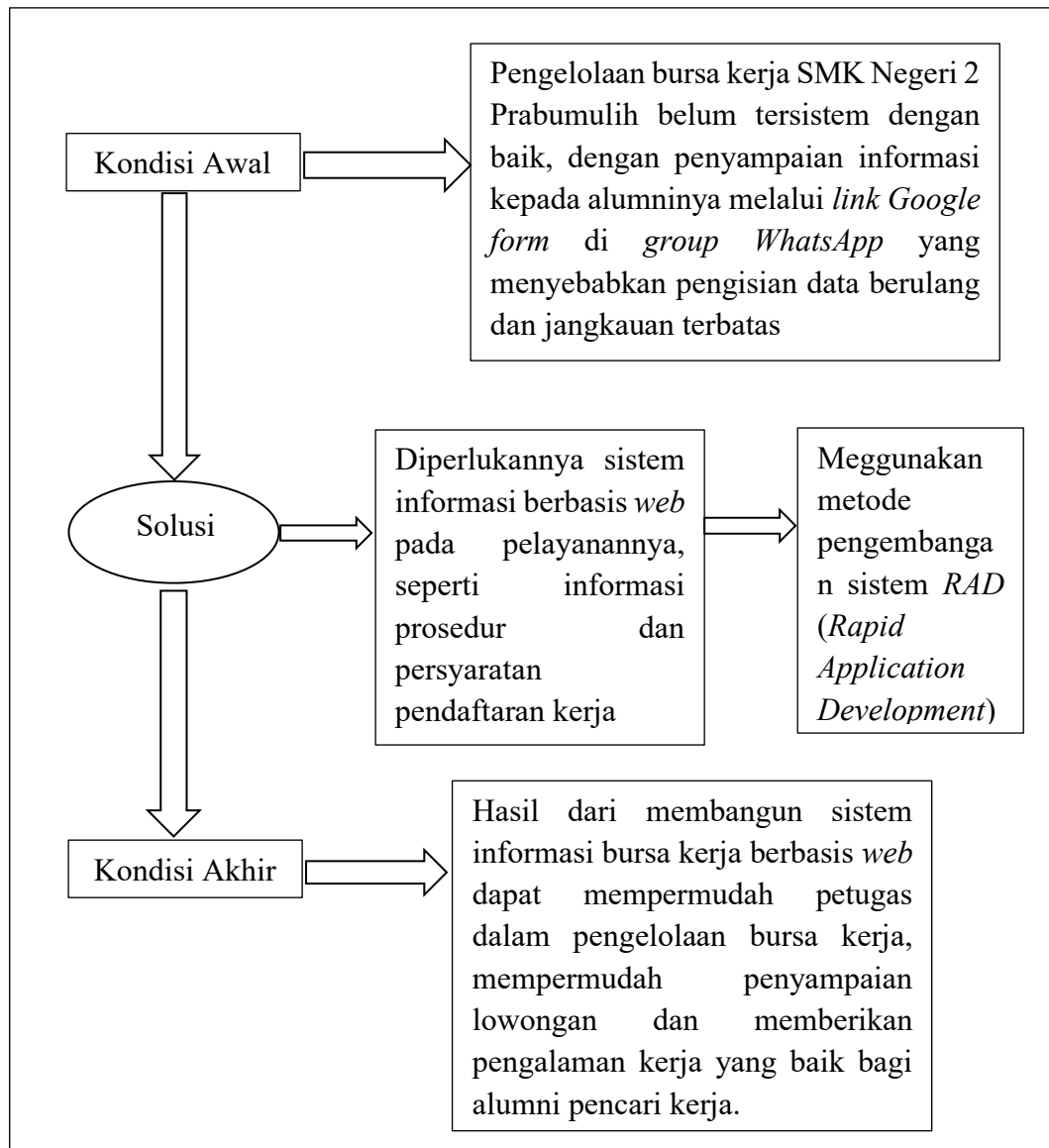
	Bendo Berbasis <i>Web</i>				
6	M. Yoka Fathoni, Sena Wijayanto, Shandhy Fernandez, Toni Anwar, Yoga Dwi Prasetyo, Implementasi Metode <i>RAD</i> Untuk Pendaftaran Lowongan Kerja Melalui Bursa Kerja Berbasis <i>Website</i>	2023	Aplikasi <i>website</i> ini dapat memudahkan BKK dalam pengolahan data alumni yang mendaftar loker, dan mendapatkan hasil uji yang baik menggunakan <i>usability testing</i>	Menggunaka n metode pengembanga n <i>RAD</i> , berbasis <i>website</i>	Mnggunakan metode <i>Simple</i> <i>Random</i> <i>Sampling</i> dalam pengujian <i>usability</i>
7	Hadi Kurnia, Baiturridwan, Andika Herayono, Pengembang an <i>System</i> Informasi Bursa Kerja Khusus Pada Sekolah Menengah	2023	Mempermudah petugas BKK SMK Negeri 2 Padang dalam memperoleh data alumni dan layanan BKK	Menggunaka n bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan <i>framework</i> <i>Codeigniter</i> untuk aplikasi berbasis <i>web</i>	Menggunaka n metode pengembanga n sistem <i>waterfall</i>

	Kejuruan (SMK)				
8	Fitri Suryaning Dyah, Yoyok Seby Dwanoko, Rini Agustina, Rancang Bangun Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Menggunakan Model <i>User Centred Design (UCD)</i> Berbasis <i>Web</i> Di SMK Negeri Tutar	2024	Membantu staf BKK untuk melakukan penginformasian lowongan pekerjaan kepada alumni dan membantu kepala sekolah untuk memantau perkembangan alumni	Berbasis <i>web</i> dan dapat diakses secara <i>online</i>	Menggunaka n metode pengembanga n sistem <i>UCD</i>
9	Puput Putriani, Asep Arwan Sulaeman, Edora, Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Untuk Penyaluran Kerja Berbasis <i>Web</i> Menggunakan	2024	Mempermudah pencari kerja mendapatkan informasi yang lebih efektif dan mempermudah petugas dalam mengelola BKK	Berbasis <i>web</i> yang dapat diakses secara <i>online</i>	Menggunaka n metode pengembanga n sistem <i>waterfall</i>

	Metode <i>Waterfall</i> Pada SMK Global Mulia				
10	Fitriah Ningsih Al Hamzah, Nur Tulus Ujianto, Sistem Informasi Pada Bursa Kerja Khusus SMK Muhammadiyah 1 Pemalang Berbasis <i>Website</i>	2024	Membantu calon tenaga kerja mendapatkan informasi terupdate seputar lowongan pekerjaan dari perusahaan pencari tenaga kerja dengan efisien	Menggunakan <i>framework</i> <i>Codeigniter</i> , berbasis <i>website</i> yang dapat diakses dengan <i>internet</i>	Pendekatannya lebih struktural dan sistematis, dengan fokus pada analisis mendalam sebelum implementasi

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2024)

2.14 Kerangka Pikir



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2024)

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti. Lokasi penelitiannya di SMK Negeri 2 Prabumulih yang berada di Jln. Raya Baturaja Kel. Tanjung Raman Km. 10 Kec. Prabumulih Selatan.

3.1.1 Sejarah SMK Negeri 2 Prabumulih

Awal berdirinya SMK Negeri 2 Prabumulih dilatar belakangi oleh keinginan Pemerintah Kota Prabumulih untuk memenuhi keinginan masyarakat akan perluasan akses pendidikan khususnya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri dimana pada saat itu Kota Prabumulih baru memiliki satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yaitu SMK Negeri 1 Prabumulih.

Oleh karena itu, Pemerintah Kota Prabumulih ingin mewujudkan keinginan masyarakat dengan jalan mendirikan SMK Negeri 2 Prabumulih pada tanggal 26 Juni 2009 dengan SK Walikota Prabumulih No. 216/KPTS/Disdik/2009, dimana pada masa itu SMK Negeri 2 Prabumulih masih menggunakan gedung SMP Negeri 3 Prabumulih. SMK Negeri 2 Prabumulih pada awal berdirinya hanya memiliki 4 program studi yang meliputi:

1. Program Studi Pariwisata dengan jurusan Akomodasi Perhotelan.
2. Program Studi Pertanian dengan jurusan Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH).
3. Program Studi Tata Busana dengan jurusan Busana Butik.
4. Program Studi Tata Boga dengan jurusan Tata Boga.

Pada tahun pelajaran 2009-2010 jumlah siswa pada saat itu sebanyak 74 orang yang tersebar di 4 program studi. Setelah satu semester 6 bulan, baru SMK Negeri 2 Prabumulih menempati gedung sendiri yang beralamat di Jln. Raya Baturaja Km.10 Kelurahan Tanjung Raman, Kecamatan Prabumulih Selatan dengan luas lahan 15.308 m².

Pada tahun pelajaran 2010-2011 SMK Negeri 2 Prabumulih terus berkembang dan untuk memenuhi keinginan dari masyarakat kota Prabumulih akan akses pendidikan yang luas maka SMK Negeri 2 Prabumulih menambah program studi antara lain:

1. Program Studi Akuntansi dan Keuangan Lembaga.
2. Program Studi Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP).
3. Program Studi Teknik Komputer Jaringan.

Jumlah siswa pada tahun pelajaran 2010-2011 mengalami kenaikan yang cukup signifikan dengan adanya program studi baru, dengan jumlah siswa baru sebanyak 180 siswa. Pada tahun pelajaran 2011-2012 siswa yang diterima di SMK Negeri 2 Prabumulih sebanyak 230 siswa. Pada tahun 2012-2013 siswa yang diterima di SMK Negeri 2 Prabumulih sebanyak 275 siswa. Pada tahun 2013-2014 SMK Negeri 2 Prabumulih terus berkembang dengan menambah program studi antara lain:

1. Program Studi Multimedia.
2. Program Studi Teknik Kendaraan Ringan.

Pada saat ini program studi yang ada di SMK Negeri 2 Prabumulih berjumlah 8 program studi dengan jumlah siswa 931 siswa, dengan dibimbing oleh 117 tenaga

pendidikan yang terdiri dari 47 guru PNS dan 53 guru non PNS serta 18 tenaga kependidikan. SMK Negeri 2 Prabumulih saat ini telah memiliki 22 ruangan kegiatan belajar mengajar dan ditunjang 4 ruang komputer dan 3 ruang praktik siswa. SMK Negeri 2 Prabumulih telah meluluskan siswa sebanyak 995 siswa yang sebagian besar telah diserap dunia industri.

3.1.2 Visi Dan Misi SMK Negeri 2 Prabumulih

Adapun visi dan misi dari SMK Negeri 2 Prabumulih sebagai berikut:

1. Visi

Terwujudnya pusat pendidikan vokasi yang profesional dan berkarakter bangsa.

2. Misi

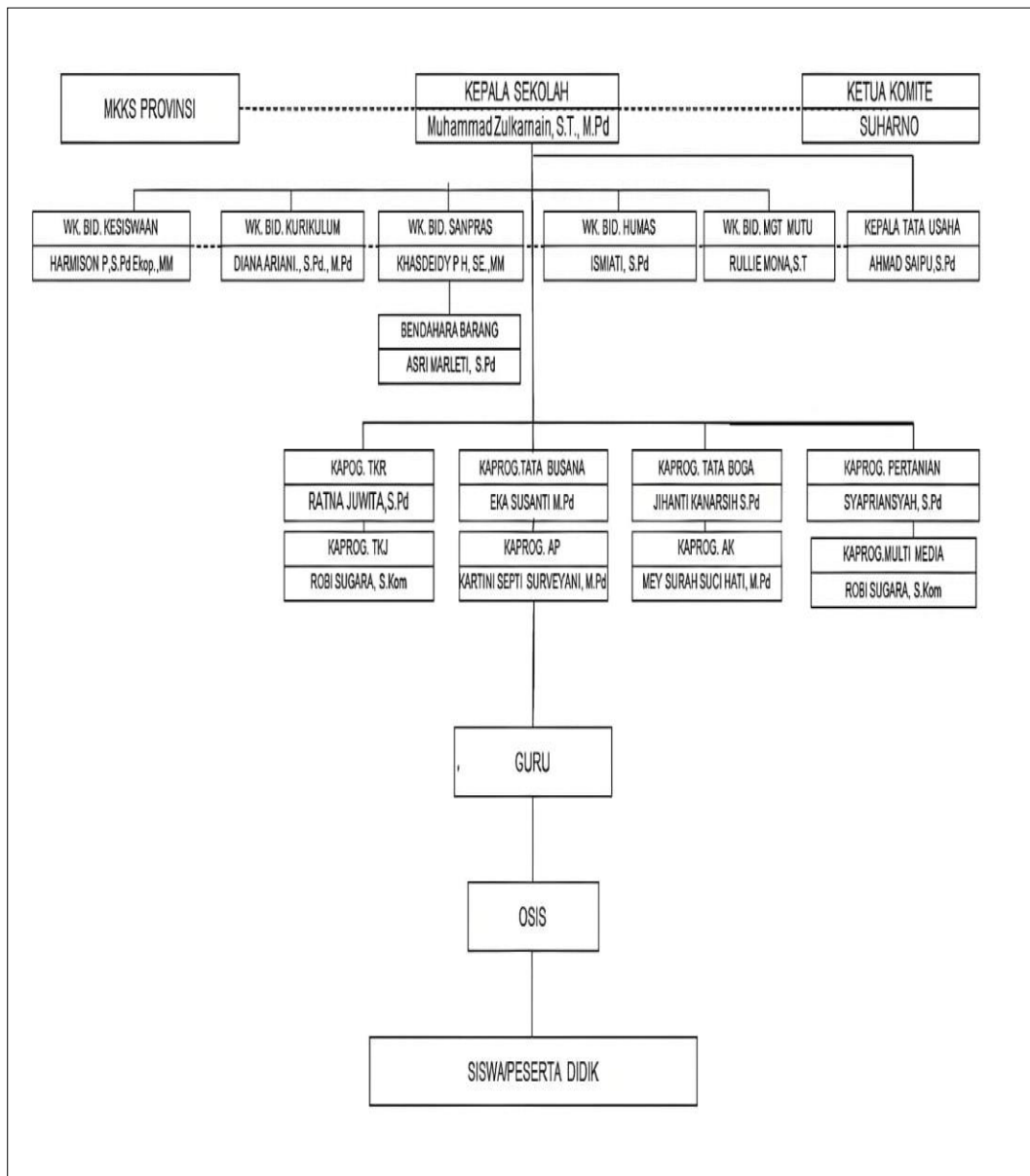
Adapun misi yang dilakukan untuk mencapai visi tersebut adalah:

- 1) Melaksanakan pendidikan dan pelatihan dalam bidang Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura (ATPH), Tata Busana, Tata Boga, Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Otomatisasi Tata Kelola dan Perkantoran (OTKP), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Multimedia dan Teknik Kendaraan Ringan (TKR).
- 2) Melaksanakan *Link and Match* dengan DUDIKA (Dunia Usaha, Dunia Industri, Dunia Kerja) yang selaras dan berkelanjutan dalam penyerapan tenaga kerja lulusan SMK Negeri 2 Prabumulih.
- 3) Menyiapkan peserta didik yang profesional, siap bekerja dan berwirausaha serta mampu bersaing di DUDIKA (Dunia Usaha, Dunia Industri, Dunia Kerja).

- 4) Menyiapkan peserta didik menjadi aset bangsa yang berakhlak mulia, berjiwa nasionalis dan berwawasan lingkungan agar mampu bersaing dalam era digital 5.0.

3.1.3 Struktur Organisasi

Dalam organisasi SMK Negeri 2 Prabumulih juga memiliki gambar struktur mengenai bagian-bagian SMK Negeri 2 Prabumulih yang bisa dilihat dari gambar struktur agar mudah diingat.



Sumber: SMK Negeri 2 Prabumulih, 2025

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Negeri 2 Prabumulih

3.1.4 Deskripsi Struktur Pada SMK Negeri 2 Prabumulih

Adapun uraian tugas yang ada pada SMK Negeri 2 Prabumulih dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Kepala sekolah bertugas sebagai manajer, *educator*, administrator serta sekaligus pemimpin dalam merencanakan dan melaksanakan program pendidikan serta mengelola sumber daya sekolah.

2. Komite Sekolah

Komite sekolah bertugas untuk mendukung kegiatan pendidikan melalui dana dari masyarakat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, serta memastikan penyelenggaraan pendidikan berjalan sesuai standar.

3. Waka Kesiswaan

Waka kesiswaan bertugas untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan karakter dan prestasi siswa, juga mengelola program kesiswaan dan kegiatan ekstrakurikuler.

4. Waka Kurikulum

Waka kurikulum bertanggung jawab atas urusan kurikulum, pembinaan terkait kurikulum dan juga terlibat dalam koordinasi kegiatan seperti lomba KOSN dan OPSI.

5. Waka Sarana Prasarana

Waka sarana prasarana bertugas untuk mendukung kelancaran proses belajar mengajar sekolah dengan mengkoordinasikan pemanfaatan, pemeliharaan, dan perawatan sarana prasarana.

6. Waka Humas

Waka humas bertugas untuk menyusun dan melaksanakan program kerja hubungan masyarakat dan industri, serta mengawasi pelaksanaan praktik kerja

industri (prakerin) dan kegiatan bursa kerja. Waka humas berperan penting dalam membangun citra positif sekolah dan menjalin kerjasama yang efektif.

7. Waka Manajemen Mutu

Waka manajemen mutu bertugas untuk mengimplementasikan dan mengkoordinasikan sistem manajemen mutu berstandar nasional. Waka manajemen mutu berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar di sekolah.

8. Tata Usaha

Tata usaha bertugas untuk melaksanakan ketatausahaan sekolah dan bertanggung jawab kepada kepala sekolah dan kegiatan penyusunan program kerja tata usaha, pengolahan keuangan sekolah, penyusunan administrasi perlengkapan dan pelaksanaan tata usaha secara umum.

9. Staff Kurikulum

Staff kurikulum bertugas untuk mengatur jadwal pelajaran dan pembagian tugas guru. Staff kurikulum berperan penting dalam memastikan kualitas dan efektivitas proses pendidikan di sekolah.

10. Bendahara

Bendahara bertugas untuk memiliki tanggung jawab dalam pengelolaan keuangan sekolah. Bendahara berperan penting dalam memastikan transparansi dan akuntabilitas keuangan di sekolah.

11. Kepala Program Keahlian

Kepala program keahlian (Kaprog) adalah kepala sekolah lingkungan kecil di SMK yang memiliki tanggung jawab dalam mengatur jadwal dan tata tertib

kegiatan praktik serta pengadaan bahan dan alat. Kaprog berperan penting dalam memastikan kualitas pendidikan kejuruan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

12. Guru

Guru bertugas untuk memberikan materi-materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Guru berperan penting dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

13. OSIS

OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) bertugas untuk menyalurkan aspirasi dan kreativitas siswa melalui berbagai program. OSIS berperan penting dalam pengembangan karakter dan potensi siswa di lingkungan sekolah.

14. Siswa/Peserta Didik

Siswa/peserta didik bertugas untuk belajar dengan rajin dan tekun, serta patuh terhadap tata tertib dan aturan sekolah. Selain itu, siswa juga harus menjaga nama baik sekolah dan menghormati guru maupun staff di sekolah.

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Menurut buku Widodo et al., (2023:40) menyatakan penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu secara rinci. Penelitian ini dapat digunakan untuk menggambarkan *profil* sosio-demografis responden, menggambarkan pola hubungan antara variabel-variabel tertentu, atau menggambarkan karakteristik suatu fenomena. Penelitian deskriptif menggunakan

metode pengumpulan data seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Data yang diperoleh dari penelitian deskriptif biasanya dianalisis dengan menggunakan teknik-teknik deskriptif seperti statistik deskriptif, tabel dan grafik.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut buku Sari et al., (2023:39) menyatakan penelitian kualitatif juga merupakan suatu kajian yang berorientasi pada fenomena atau gejala yang bersifat alami dengan demikian, maka sifatnya mendasar dan *naturalistic* atau bersifat kealamian, karena sifatnya maka penelitian ini tidak dapat dilakukan di laboratorium, tapi harus di lapangan. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bisa disebut dengan penelitian lapangan (*field study*).

3.3 Jenis Dan Sumber Data

Berikut jenis dan sumber data yang peneliti gunakan:

3.3.1 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data yang dapat mencakup hampir semua data *non-numerik*. Data ini dapat menggunakan kata-kata untuk menggambarkan fakta dan fenomena yang diamati.

3.3.2 Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang dapat diperoleh melalui hasil observasi secara langsung pada objek dan wawancara yang dilakukan secara langsung pada SMK Negeri 2 Prabumulih.

3.3.3 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang dapat diperoleh melalui hasil yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber data primer. Sumber data sekunder berupa dokumen-dokumen, serta dokumentasi berupa gambar atau foto yang diperoleh dari SMK Negeri 2 Prabumulih.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu:

3.4.1 Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung objek penelitian terhadap kegiatan yang sedang berlangsung terutama objek yang sedang diteliti di SMK Negeri 2 Prabumulih.

3.4.2 Wawancara

Merupakan salah satu teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara dilakukan dengan pihak SMK Negeri 2 Prabumulih.

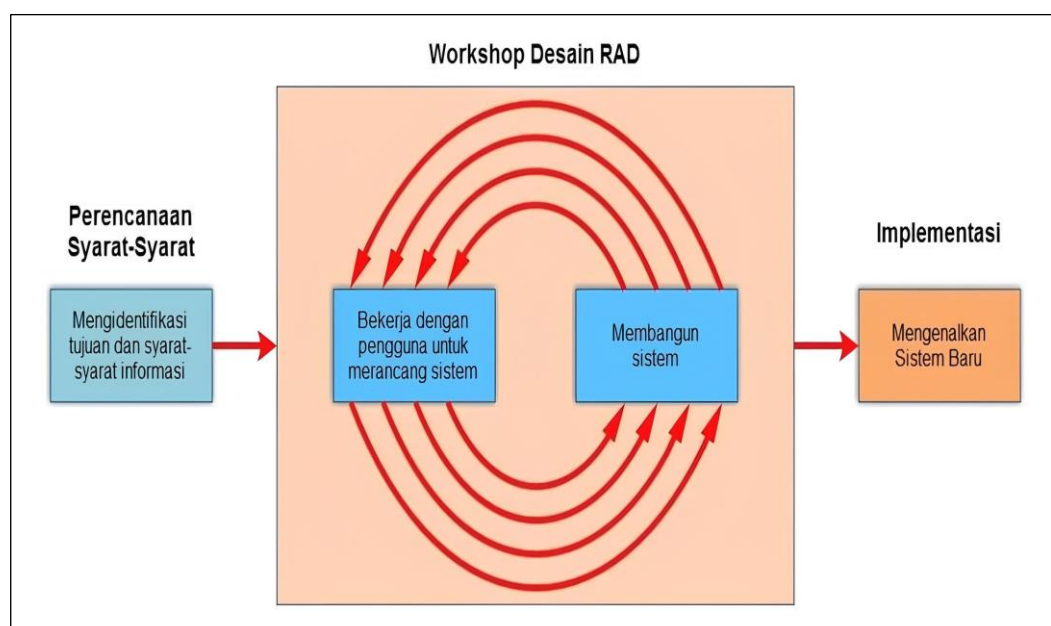
3.4.3 Studi Pustaka

Penelitian melakukan studi pustaka dengan mencari informasi dan mendapatkan sumber data dari beberapa *e-book*, jurnal, dan sebagainya.

3.5 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem informasi bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih ini penulis menggunakan metode *RAD (Rapid Application*

Development). Menurut Ferizal et al., (2021) *Rapid Application Development (RAD)* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat melalui konsep pengulangan dan *feedback* secara berulang. Dimana *RAD* merupakan suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu pengembangan dari perangkat-perangkat lunak.



Sumber: Ferizal et al., (2021)

Gambar 3.2 Metode RAD

Penjelasan mengenai gambar diatas tahapan metode *RAD* yaitu sebagai berikut :

1. Tahapan *Requirements Planning*

Pada tahapan ini *user* dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi dan mengidentifikasi syarat informasi yang timbul dari tujuan tersebut. Orientasi pada tahapan ini adalah pemecahan masalah tetapi berfokus pada tujuan perusahaan.

2. Tahapan *Workshop* Desain RAD

Pada tahapan ini merupakan tahapan dalam merancang dan memperbaiki yang digambarkan di *workshop*. *Workshop* ini bisa dilakukan berkali-kali tergantung kebutuhan dan ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* pengguna memberikan respon sebagai model atau *prototype* dari model yang sedang dibuat, sedangkan penganalisis memperbaiki modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna.

3. Tahapan Implementasi

Pada tahapan implementasi ini penganalisis bekerjasama dengan pengguna secara intens dalam *workshop* dan merancang terkait pada aspek-aspek bisnis dan non teknis dari perusahaan. Setelah aspek-aspek tersebut disetujui dan sistem-sistem diujikan, selanjutnya sistem baru akan disampaikan pada perusahaan.

3.6 Alat Bantu Perancangan

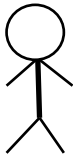
Alat bantu analisa dan perancangan yang dipakai pada penelitian ini adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut Sukmawati dan Priyadi dalam buku Putra & Putri, (2023:10) *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa pemodelan standar yang terdiri dari satu set terintegrasi diagram, dikembangkan untuk membantu pengembang sistem dan perangkat lunak, serta untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan *artefak* sistem perangkat lunak, serta untuk pemodelan bisnis dan non-sistem perangkat lunak. *UML* mewakili kumpulan praktik rekayasa terbaik yang telah terbukti berhasil dalam pemodelan sistem yang besar dan kompleks. *UML* adalah bagian yang sangat

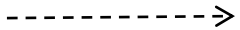
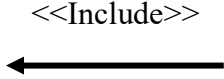
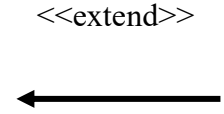
penting dalam pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dan proses pengembangan perangkat lunak. *UML* sebagian besar menggunakan notasi grafis untuk mengekspresikan desain proyek berkomunikasi, mengeksplorasi desain potensial, dan memvalidasi desain arsitektur perangkat lunak. Adapun diagram yang digunakan di dalam *UML*, yaitu sebagai berikut:

3.6.1 Use Case Diagram

Menurut buku Zein et al., (2023:132) menyatakan *use case diagram* merupakan teknik yang biasa digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak atau *software* dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsional dari suatu sistem. Definisi dari *use case diagram* sendiri adalah proses penggambaran untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Berikut simbol-simbol yang ada dalam *use case diagram*:

Tabel 3.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>usecase</i>
	<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case

	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

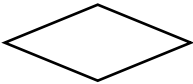
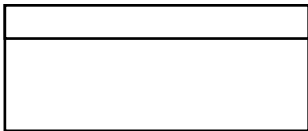
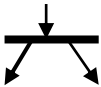
Sumber: Buku Zein et al., (2023)

3.6.2 Activity Diagram

Menurut buku Zein et al., (2023:129) menyatakan *Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan aliran kerja dalam sebuah proses atau aktivitas. Diagram aktivitas juga dapat menunjukkan proses bisnis, prosedur, atau alur kerja dalam sistem perangkat lunak. Berikut simbol-simbol yang ada dalam *activity diagram*:

Tabel 3.2 Simbol-Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal

Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasayna diawali dengan kata kerja
Percabangan/ <i>Decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan/ <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status Akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
<i>fork</i> 	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel
<i>Join</i> 	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan

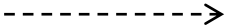
Sumber: Buku Zein et al., (2023)

3.6.3 Class Diagram

Menurut buku Zein et al., (2023:124) menyatakan *Class Diagram* digunakan untuk memodelkan struktur objek dalam sistem perangkat lunak. Diagram kelas

menunjukkan kelas, atribut, metode dan hubungan antar kelas. Berikut simbol-simbol yang ada dalam *class diagram*:

Tabel 3.3 Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
<i>Class</i> 	<i>Class</i> pada struktur sistem berisikan nama kelas, atribut dan operasi atau proses yang dilakukan.
<i>Interface</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i>, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i>.
<i>Association</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum.
Dependency 	Relasi antar kelas dengan ketergantungan antar kelas
<i>Generalization</i> 	Relasi antar kelas dengan makna umum khusus.

<i>Aggregation</i> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian.
---	--

Sumber: Diolah oleh Penulis, (2025)

3.7 Pengujian *Software*

Menurut Cholifah et al., dalam jurnal Fahrezi et al., (2022) *software testing* atau pengujian perangkat lunak merupakan sebuah proses pengeksekusian sebuah program atau aplikasi yang telah dikembangkan oleh pengembang atau *developer*. Pengujian perangkat lunak sendiri pada umumnya dilakukan untuk menemukan kendala seperti *bug* pada suatu perangkat lunak demi memastikan kualitas dari perangkat lunak tersebut. Pengujian perangkat lunak sangat penting dilakukan, karena biasanya pada setiap pembuatan aplikasi akan terdapat hal yang terlewat hingga pengujian sebuah aplikasi perangkat lunak sangatlah penting untuk dilakukan. Dalam penelitian ini pengujian *software* akan menggunakan *black-box*.

Menurut Jampani et al., dalam jurnal Praniffa et al., (2023) menyatakan pengujian *black box testing* disebut sebagai pengujian perilaku. Dimana struktur interior, logika perangkat lunak yang diuji tidak diketahui oleh penguji. Penguji didasarkan kepada spesifikasi kebutuhan dan tidak perlu dilakukannya analisis kode. Pengujian *black box testing* pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna akhir.

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada SMK Negeri 2 Prabumulih, pengelolaan bursa kerja belum tersistem dengan baik dikarenakan seperti informasi-informasi yang diberikan oleh pihak bursa kerja sekolah biasanya berupa *link* yang dibagikan ke *group WhatsApp* kemudian diarahkan ke *google form* yang telah dibuat oleh beberapa perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan. Kondisi demikian mengharuskan pelamar mengisi data lamaran yang sama secara berulang-ulang ketika mengajukan lamaran ke beberapa perusahaan yang menyediakan lowongan serta, terdapat masalah lainnya seperti kurangnya jangkauan dalam penyampaian informasi seputar lowongan pekerjaan yang ada kepada alumninya di luar sekolah.

Maka berdasarkan analisa tersebut dibutuhkan sebuah *website* yang kiranya dapat membantu mengoptimalkan pengelolaan bursa kerja dalam mempermudah penyampaian informasi lowongan kepada alumni serta memberikan pengalaman melamar kerja yang lebih baik bagi para alumni pencari kerja. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode pendukung dalam melakukan pemecahan permasalahan yang ada dengan menggunakan metode pengembangan sistem dalam mengembangkan sistem informasi yang baru yaitu metode *RAD* dimana tahapannya penulis jabarkan dibawah ini, adapun tahap-tahap tersebut yaitu:

1. *Requirements Planning*

Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan utama dalam tahap ini, yang mencakup pemantauan maupun pengelolaan data pelamar, data perusahaan, informasi lowongan kerja, dan lamaran. Melibatkan *stakeholder* dari berbagai departemen untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang kebutuhan khusus serta membuat solusi yang tepat.

2. *Workshop Desain RAD*

Admin dari bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih akan terlibat dalam sesi perancangan sistem. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan desain antarmuka yang mudah digunakan dan memastikan fungsionalitas sistem.

3. Implementasi

Penulis akan membangun aplikasi berdasarkan desain yang telah disetujui. Pengembangan dilakukan dengan pendekatan bertahap, dimana fitur-fitur dasar dikembangkan terlebih dahulu, kemudian diikuti dengan penambahan fitur lainnya secara berurutan. Selama proses ini, evaluasi terus menerus dilakukan untuk memastikan sistem berjalan dengan baik dan pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah.

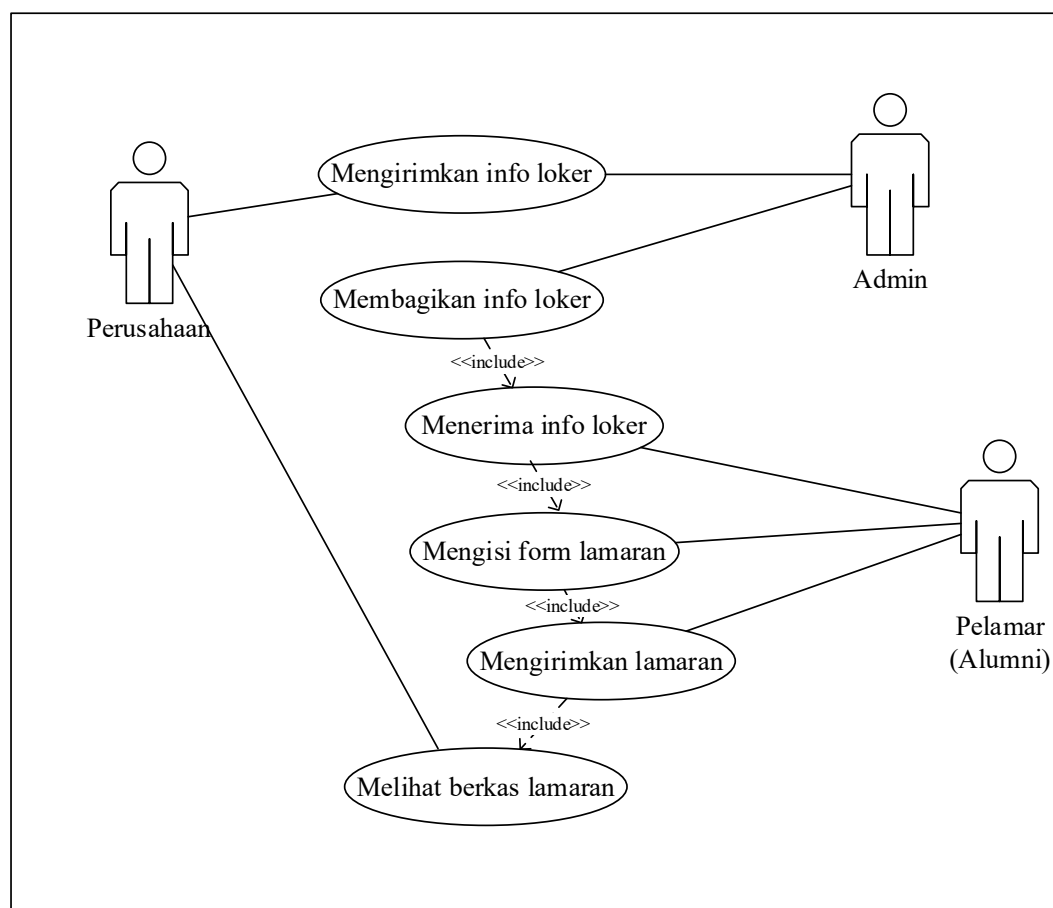
4.1.1 Analisa Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem merupakan gambaran tentang suatu sistem yang saat ini sedang berjalan di bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih, sistem yang saat ini berjalan pada penyebaran informasi lowongan pekerjaan kepada alumni biasanya berupa *link* yang dibagikan ke *group WhatsApp* kemudian diarahkan ke *google form*

yang telah dibuat oleh beberapa perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan. Analisa sistem ini berujung untuk membuat sistem baru berbasis *web* pada pelayanannya sehingga lebih efektif dan efisien.

4.1.2 Analisa Prosedur Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan menjelaskan tentang analisa prosedur bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih. Adapun analisa sistem yang sedang berjalan pada bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih yaitu sebagai berikut:



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.1 Use Case Diagram yang Sedang Berjalan

4.2 Perancangan Sistem

Berdasarkan dari sistem yang dianalisis, maka peneliti mengusulkan sistem informasi berbasis *web* untuk membantu bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih. Pada perancangan sistem ini menggunakan alat bantu berupa perancangan *UML (Unified Modelling Language)*, yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*. Perancangan ini merupakan tahap ke dua dari metode pengembangan sistem yang digunakan, dimana tahapan ini peneliti bekerja sama dengan pengguna (objek) dalam pengembangan sistem.

4.3 Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang akan diimplementasikan bertujuan untuk membantu alumni pencari kerja bisa mengetahui informasi prosedur dan persyaratan apa saja melalui *website*.

4.4 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

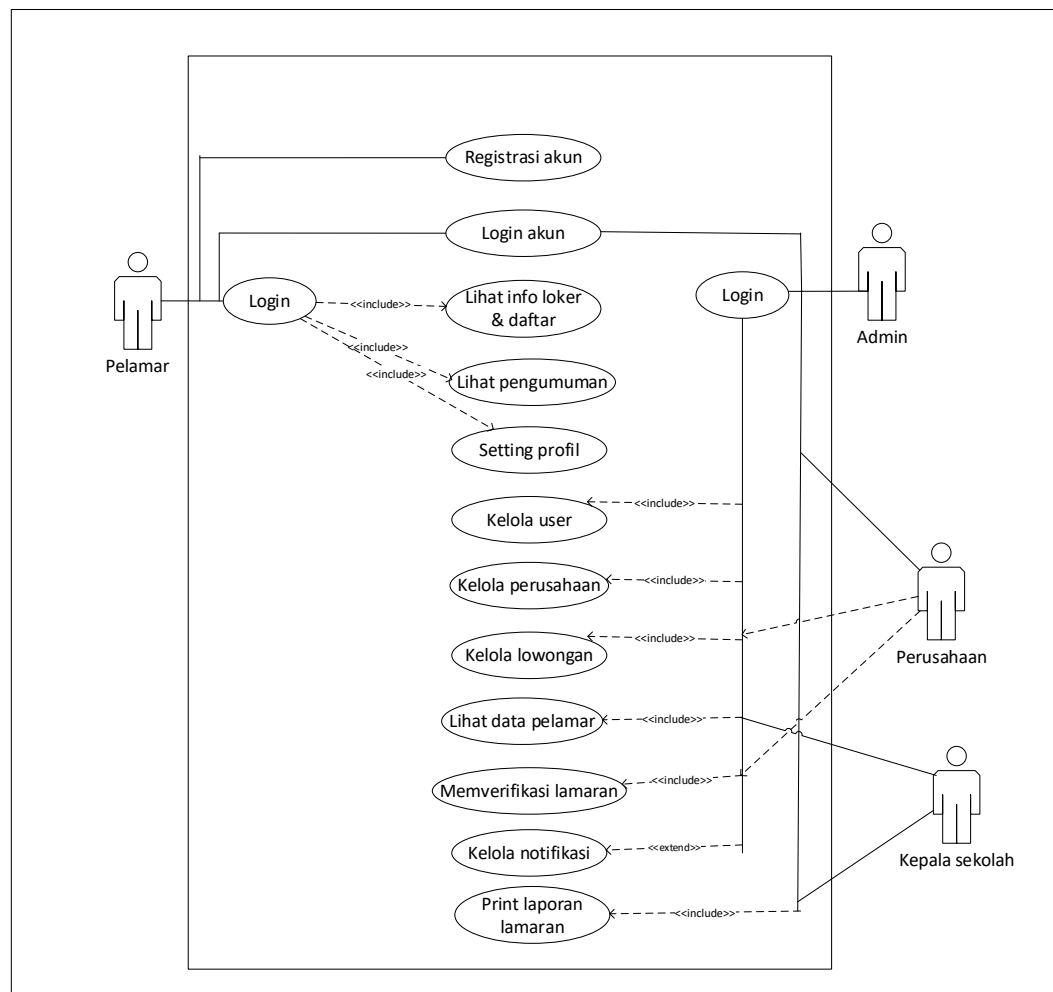
Sistem yang akan dibangun bertujuan untuk mempermudah petugas bursa kerja dalam pengelolaan data-data, mempermudah penyampaian informasi lowongan kepada alumni pencari kerja, serta memberikan pengalaman melamar kerja yang lebih baik bagi para pencari kerja.

4.4.1 Use Case Diagram

Use case merupakan konsep yang menggambarkan hubungan antara pengguna dan sistem serta memperlihatkan keterkaitan berbagai *use case* dalam

sistem tersebut. Berikut *use case diagram* dari sistem web bursa kerja SMK Negeri

2 Prabumulih:



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

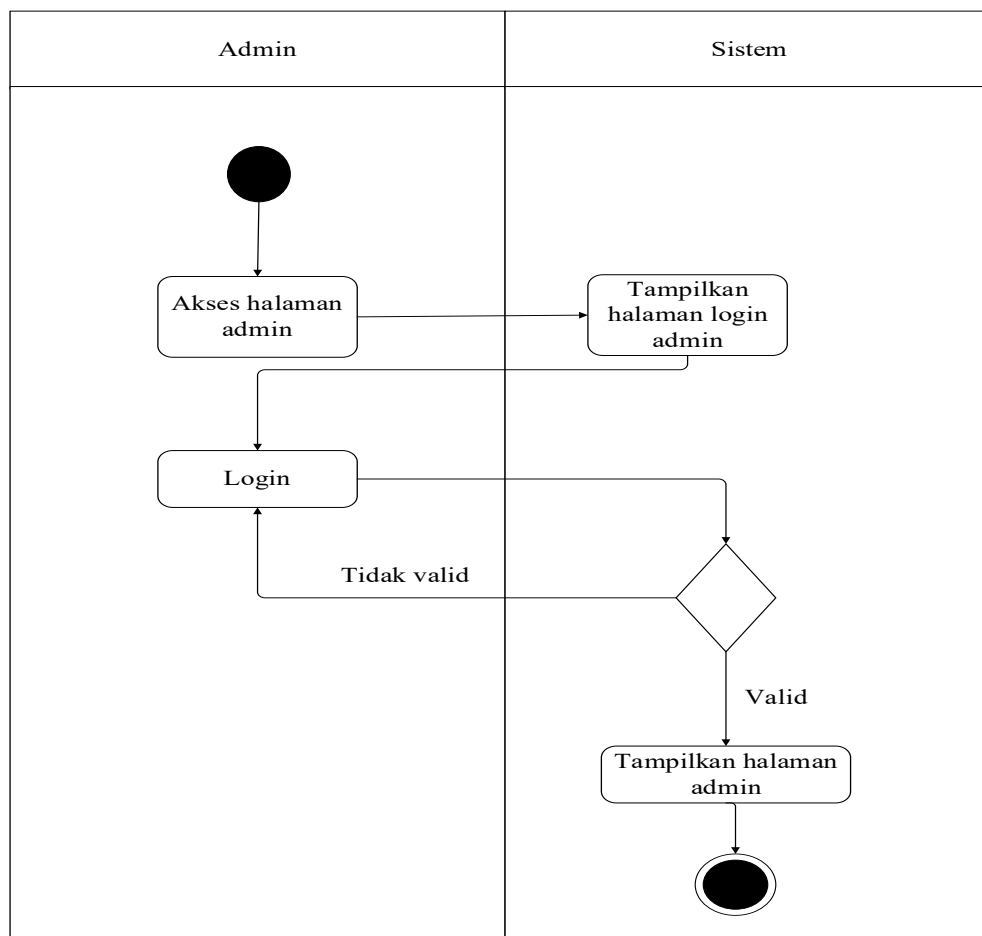
Gambar 4.2 Use Case Diagram yang Diusulkan

4.4.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambaran untuk menyederhanakan pemahaman terhadap keseluruhan proses yang terjadi dalam sistem. Adapun gambar *activity diagram* sebagai berikut:

1. Activity Diagram Login Admin

Dimulai dengan admin mengakses halaman admin, dimana sistem langsung menampilkan halaman *login*. Kemudian sistem memproses data jika data *login* yang dimasukkan admin tidak valid maka admin akan diminta untuk *login* kembali. Sebaliknya jika data *login* yang dimasukkan admin valid maka sistem akan menampilkan halaman utama admin. Setelah berhasil masuk, admin dapat mengklik berbagai menu yang tersedia pada sistem. Aktivitas admin *login* berakhir selesai.

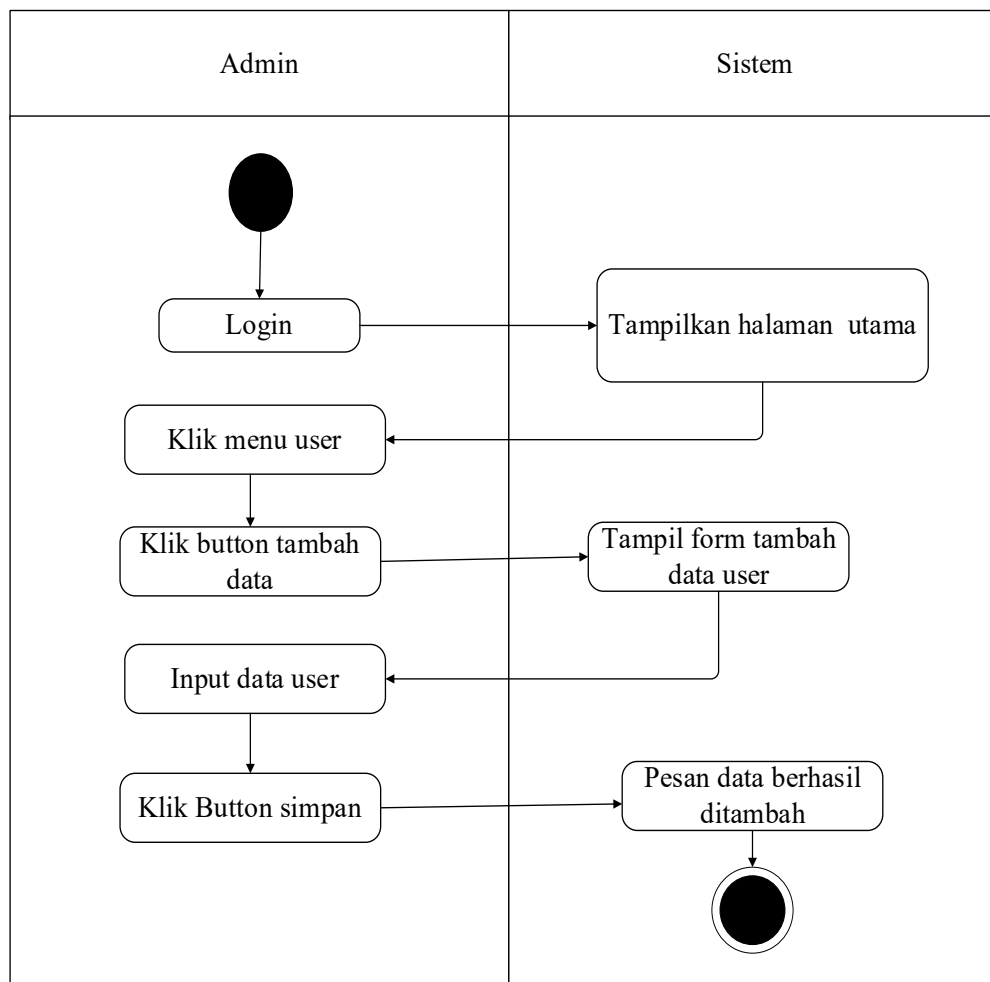


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin

2. Activity Diagram Kelola User

Dimulai dengan admin *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin mengklik menu *user* dan mengklik *button* tambah data kemudian sistem menampilkan *form* tambah data *user*. Setelah itu, admin menginput data *user* lalu admin mengklik button simpan lalu sistem akan menampilkan pesan data berhasil ditambah. Sesi aktivitas admin maupun perusahaan kelola lowongan pada sistem selesai.

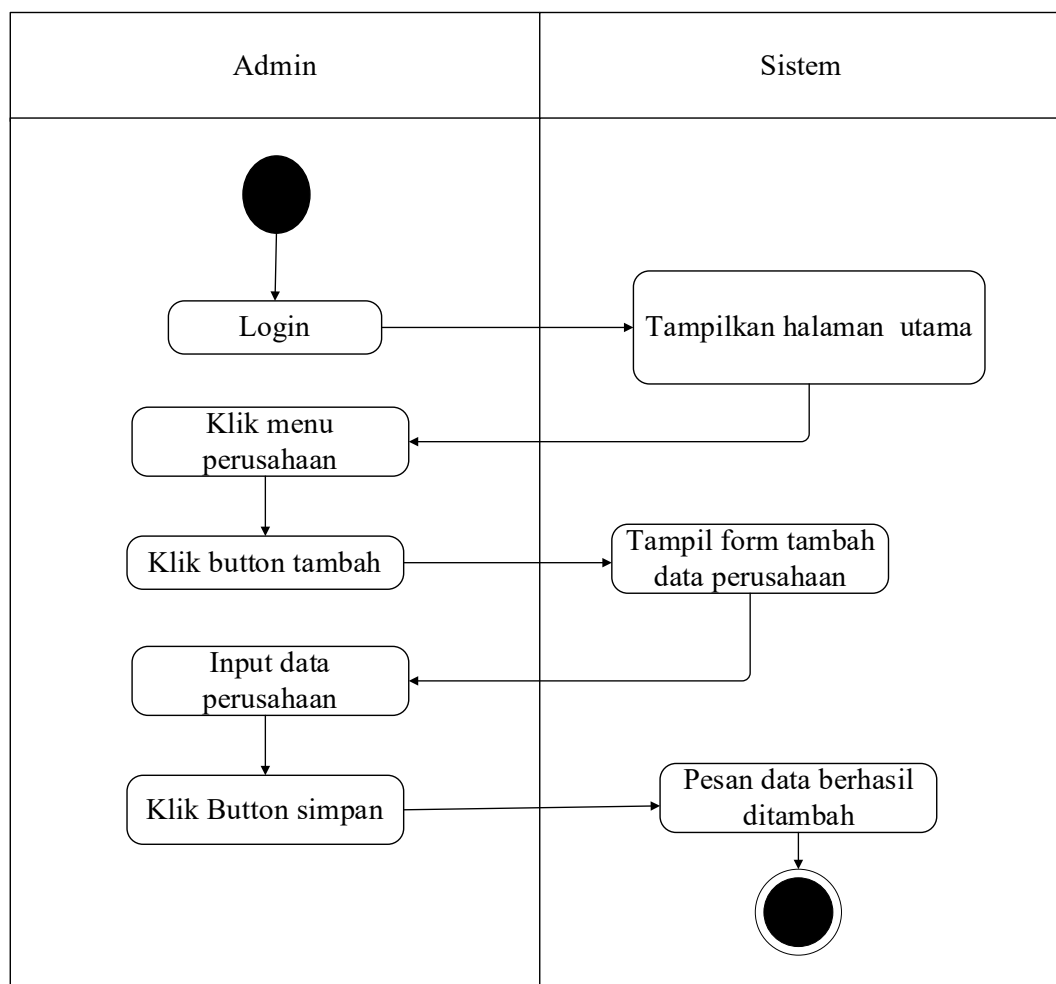


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.4 Activity Diagram Kelola User

3. Activity Diagram Kelola Perusahaan

Dimulai dengan admin *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin mengklik menu perusahaan, kemudian sistem menampilkan *form* tambah data perusahaan. Setelah itu admin atau perusahaan *menginput* data perusahaan dan mengklik *button* simpan, lalu sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah. Sesi aktivitas admin kelola perusahaan pada sistem selesai.

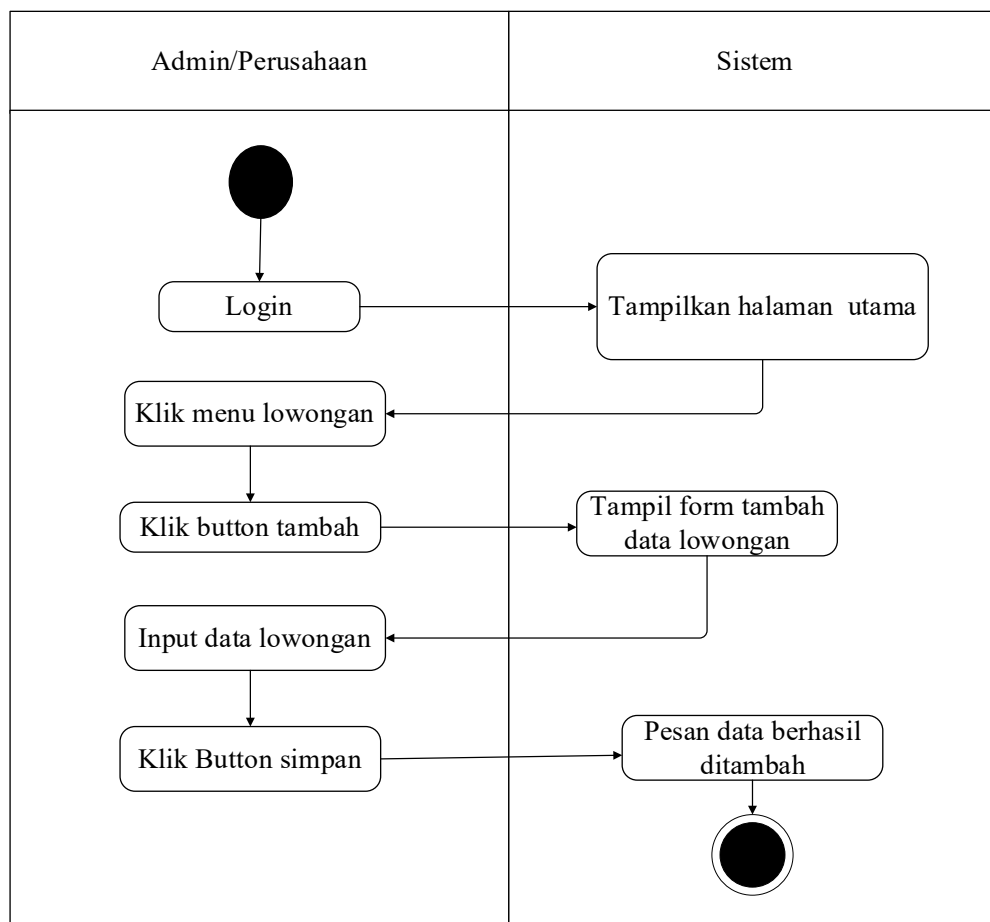


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.5 Activity Diagram Kelola Perusahaan

4. Activity Diagram Kelola Lowongan

Dimulai dengan admin maupun perusahaan *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin maupun perusahaan mengklik menu perusahaan dan mengklik *button* tambah kemudian sistem menampilkan *form* data lowongan. Setelah itu, admin *input* data lowongan dan mengklik *button* simpan, lalu sistem menampilkan pesan data berhasil ditambah. Sesi aktivitas admin maupun perusahaan kelola lowongan pada sistem selesai.

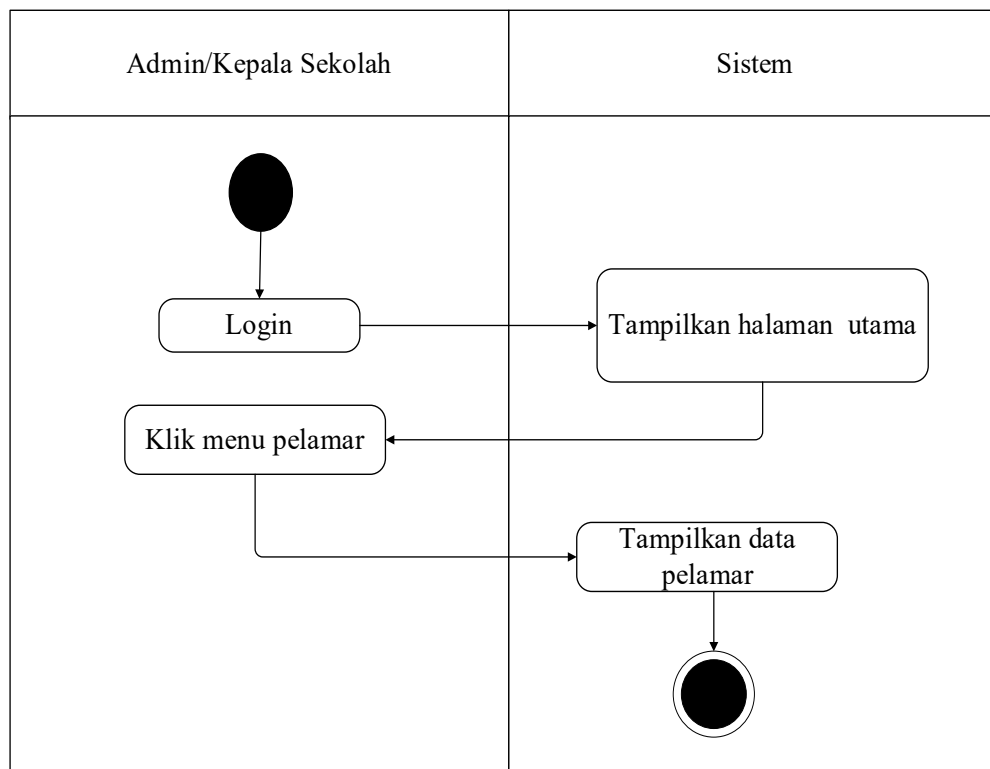


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Lowongan

5. Activity Diagram Lihat Data Pelamar

Dimulai dengan admin maupun kepala sekolah *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin maupun kepala sekolah akan melihat data pelamar yang masuk dan akan tampil pada sistem. Sesi aktivitas admin maupun kepala sekolah melihat data pelamar pada sistem selesai.



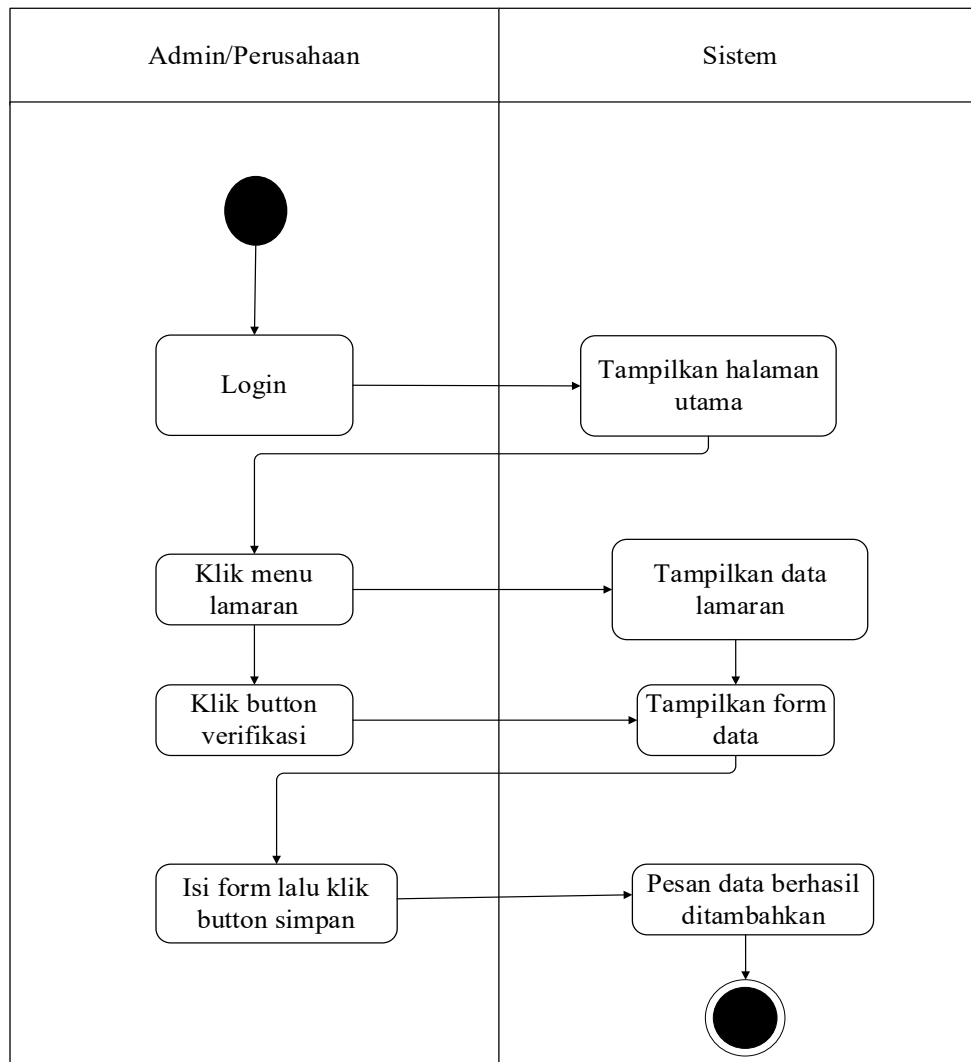
Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.7 Activity Diagram Lihat Data Pelamar

6. Activity Diagram Memverifikasi Lamaran

Dimulai dengan admin maupun perusahaan *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin maupun perusahaan akan mengklik menu lamaran, kemudian sistem akan menampilkan data lamaran. Admin maupun perusahaan akan klik *button* verifikasi kemudian sistem akan

menampilkan *form* data, lalu oleh admin maupun perusahaan mengisi *form* dan klik *button* simpan. Maka, sistem akan menampilkan pesan data berhasil ditambahkan. Sesi aktivitas admin maupun perusahaan memverifikasi lamaran pada sistem selesai.

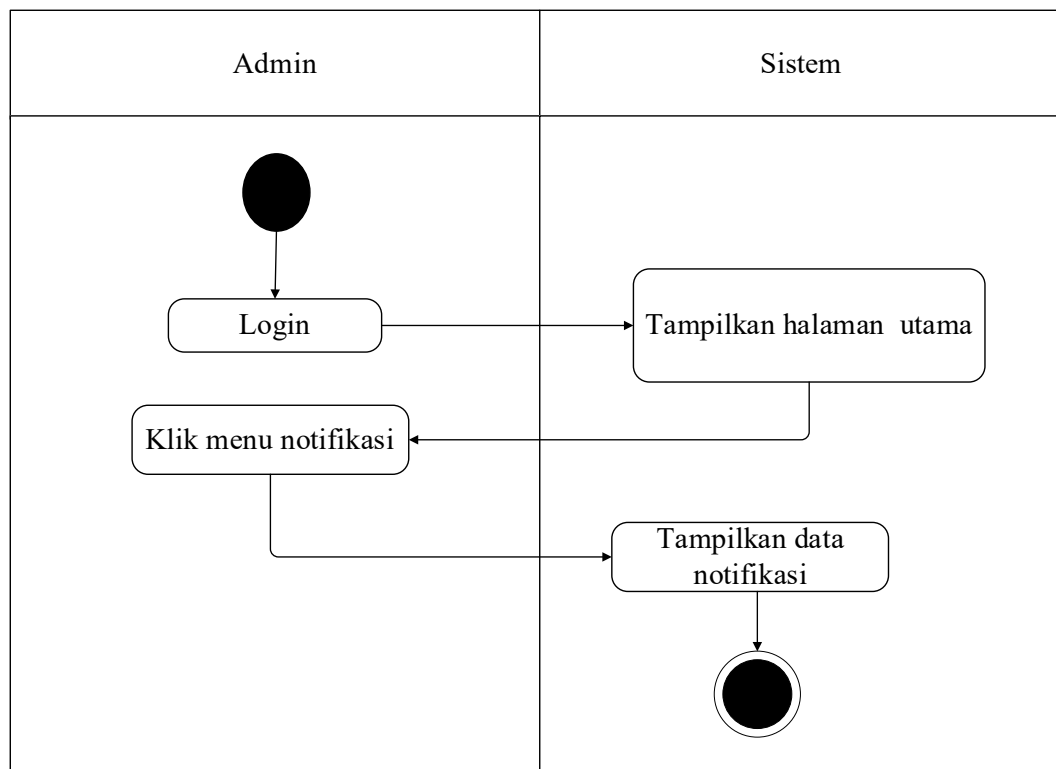


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.8 Activity Diagram Memverifikasi Lamaran

7. Activity Diagram Kelola Notifikasi

Dimulai dengan admin *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Admin mengklik menu notifikasi dan sistem menampilkan data notifikasi yang masuk. Sesi aktivitas admin kelola notifikasi pada sistem selesai.



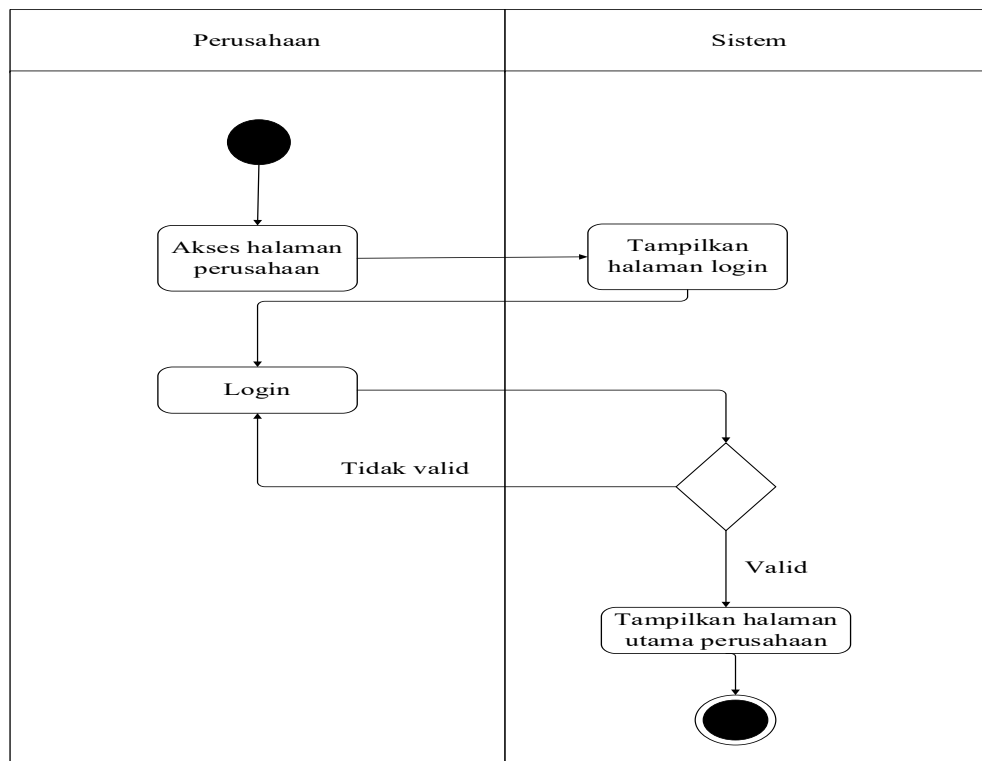
Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.9 Activity Diagram Kelola Notifikasi

8. Activity Diagram Login Perusahaan

Dimulai dengan perusahaan mengakses halaman perusahaan dan sistem menampilkan halaman *login*. Setelah itu, perusahaan melakukan *login* dan sistem akan memproses data *login*. jika data *login* yang dimasukkan perusahaan tidak valid maka perusahaan akan diminta untuk *login* kembali. Sebaliknya jika data *login*

yang dimasukkan perusahaan valid maka sistem akan menampilkan halaman utama perusahaan. Setelah berhasil masuk, perusahaan dapat mengklik berbagai menu yang tersedia pada sistem. Aktivitas perusahaan *login* pada sistem berakhir selesai.



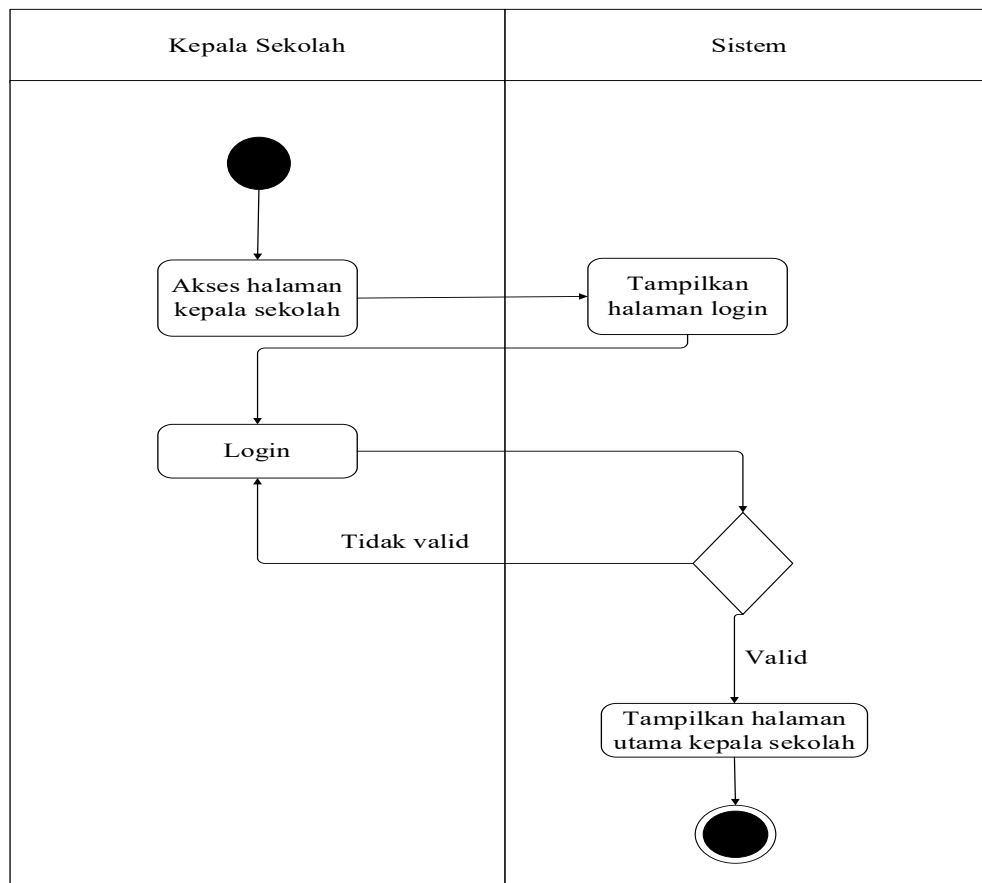
Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.10 Activity Diagram Login Perusahaan

9. Activity Diagram Login Kepala Sekolah

Dimulai dengan kepala sekolah mengakses halaman kepala sekolah dan sistem menampilkan halaman *login*. Setelah itu, perusahaan melakukan *login* dan sistem akan memproses data *login*. jika data *login* yang dimasukkan kepala sekolah tidak valid maka kepala sekolah akan diminta untuk *login* kembali. Sebaliknya jika data *login* yang dimasukkan kepala sekolah valid maka sistem akan menampilkan halaman utama kepala sekolah. Setelah berhasil masuk, kepala sekolah dapat

mengklik berbagai menu yang tersedia pada sistem. Aktivitas kepala sekolah *login* pada sistem berakhir selesai.

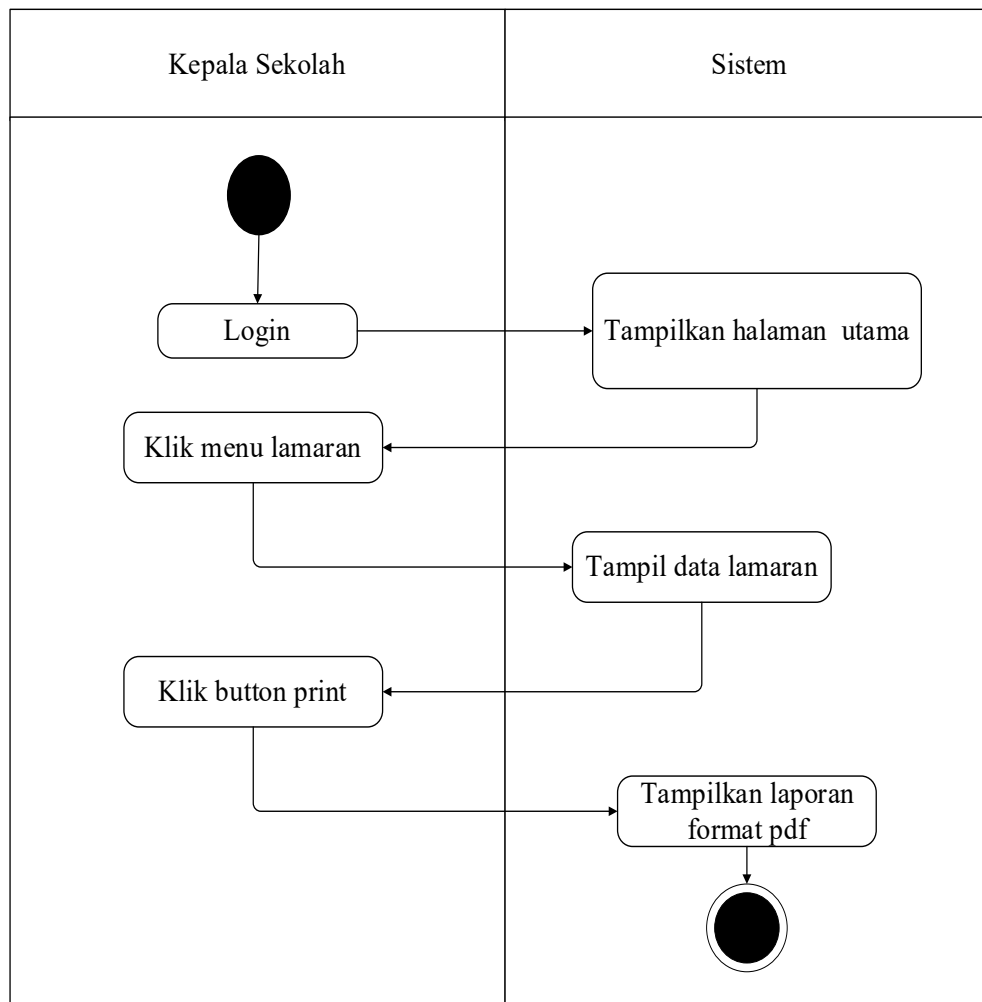


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.11 Activity Diagram Login Kepala Sekolah

10. Activity Diagram Print Laporan Lamaran

Dimulai dengan kepala sekolah *login* terlebih dahulu. Setelah berhasil *login* sistem menampilkan halaman utama. Kepala sekolah mengklik menu lamaran pada halaman utama kemudian sistem akan menampilkan *form* data lamaran, lalu kepala sekolah akan mengklik *button print* lalu sistem akan menampilkan laporan format pdf. Aktivitas kepala sekolah *print* laporan lamaran pada sistem berakhir selesai.

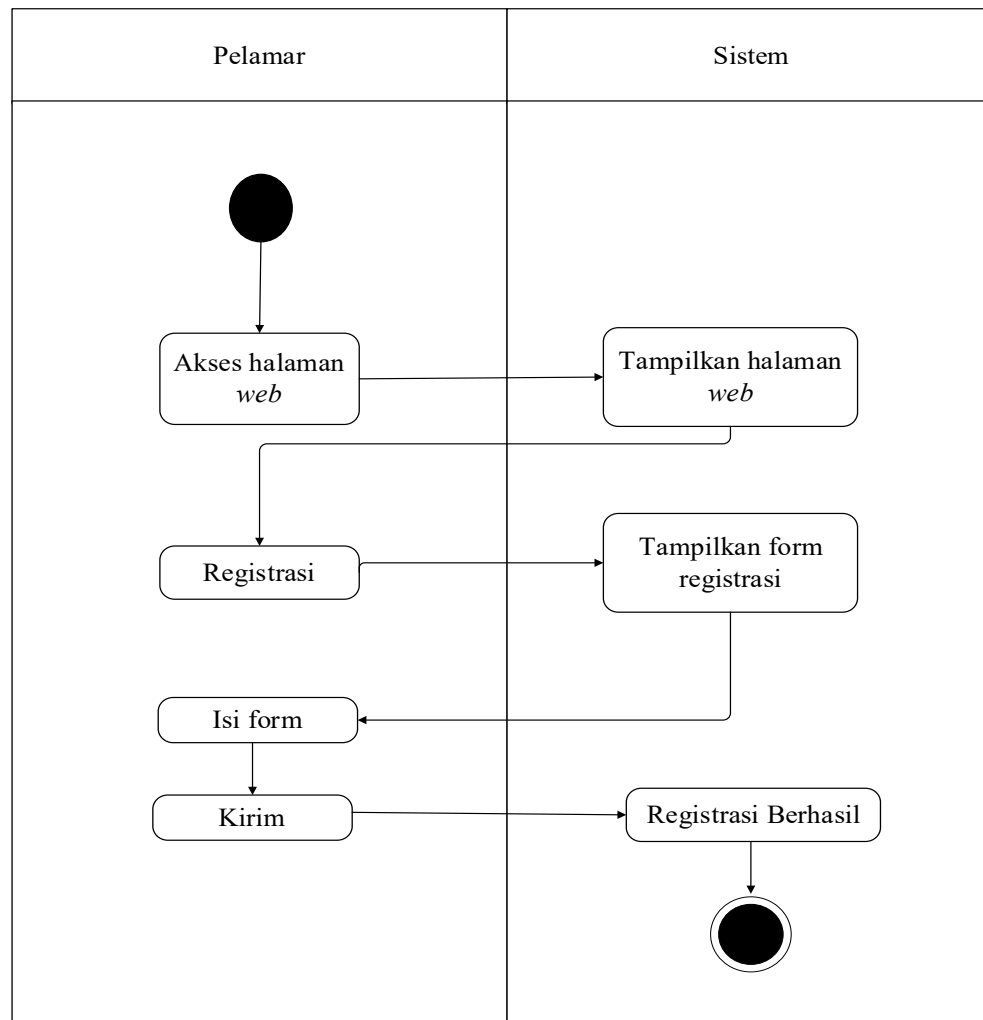


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.12 Activity Diagram Print Laporan Lamaran

11. Activity Diagram Registrasi Pelamar

Dimulai dengan pelamar mengakses halaman *web* kemudian, sistem akan menampilkan halaman *web* tersebut. Setelah itu, pelamar mengklik tombol registrasi, sehingga sistem menampilkan formulir registrasi. Selanjutnya pelamar mengisi formulir tersebut dan mengklik tombol kirim, maka proses registrasi pada sistem berhasil serta, sesi registrasi pada pelamar berakhir dan aktivitas selesai.

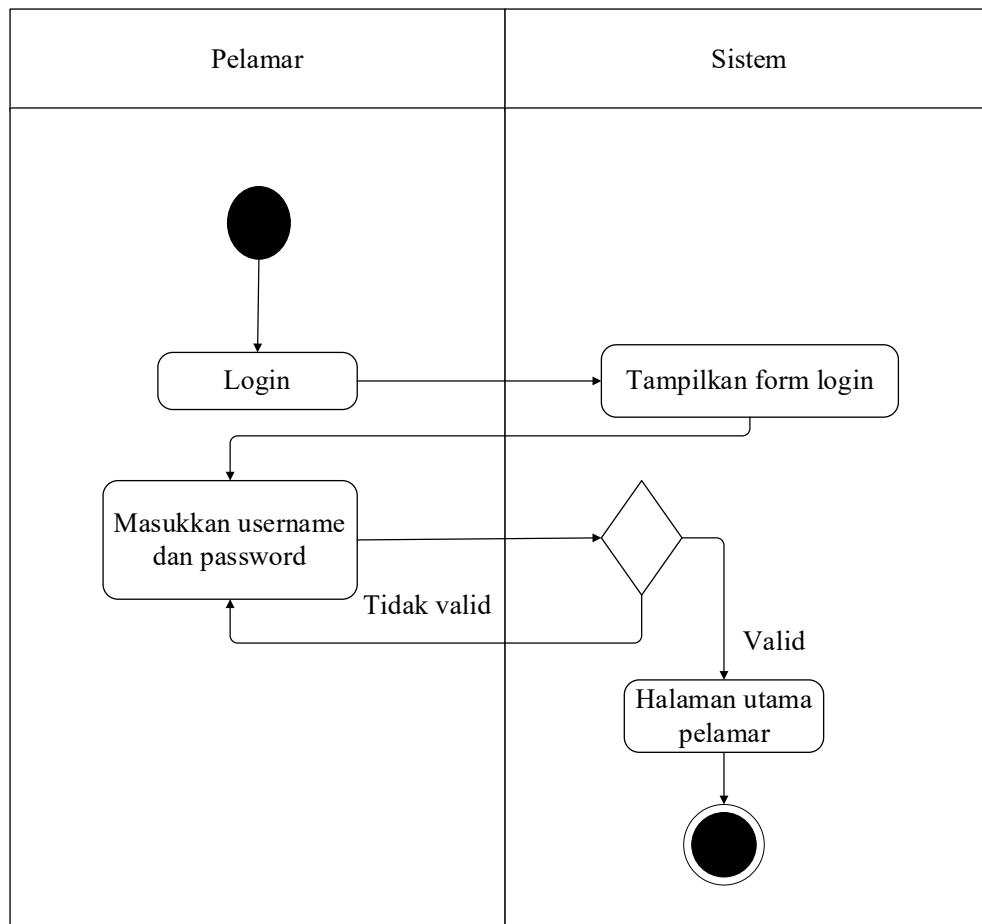


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.13 Activity Diagram Registrasi Pelamar

12. Activity Diagram Login Pelamar

Dimulai dengan pelamar mengklik tombol *login* maka sistem akan menampilkan formulir *login*. Setelah itu, pelamar memasukkan *username* dan *password*, lalu sistem memproses data tersebut. Jika valid sistem akan menampilkan halaman pelamar, namun jika tidak valid pelamar akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali. Aktivitas *login* pelamar berakhir selesai.

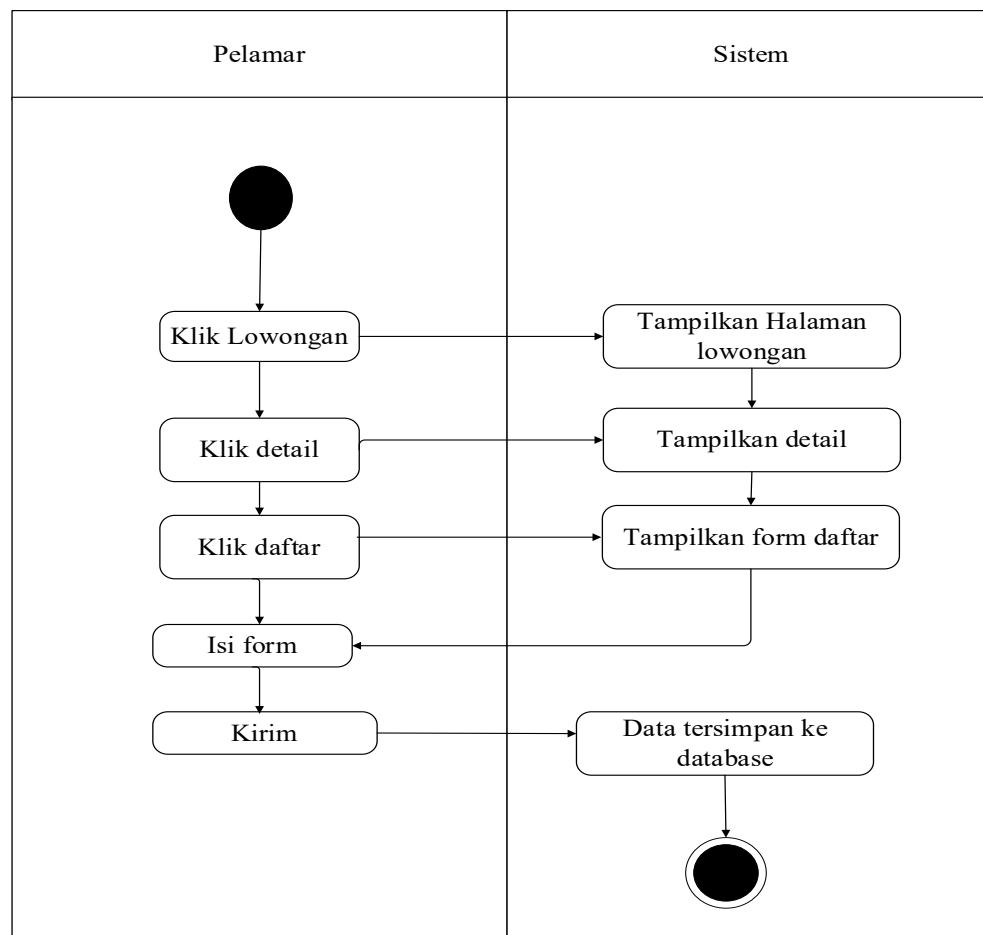


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.14 Activity Diagram Login Pelamar

13. Activity Diagram Pelamar Daftar pada Lowongan

Dimulai dengan pelamar mengklik lowongan, kemudian sistem menampilkan halaman lowongan. Pelamar mengklik tombol detail kemudian sistem menampilkan detail. Setelah pelamar melihat detail tersebut, maka pelamar akan mengklik tombol daftar, kemudian sistem menampilkan formulir daftar serta pelamar mengisi formulir tersebut dan klik tombol kirim data tersimpan di dalam *database* oleh sistem serta, aktivitas proses pelamar daftar pada lowongan selesai.



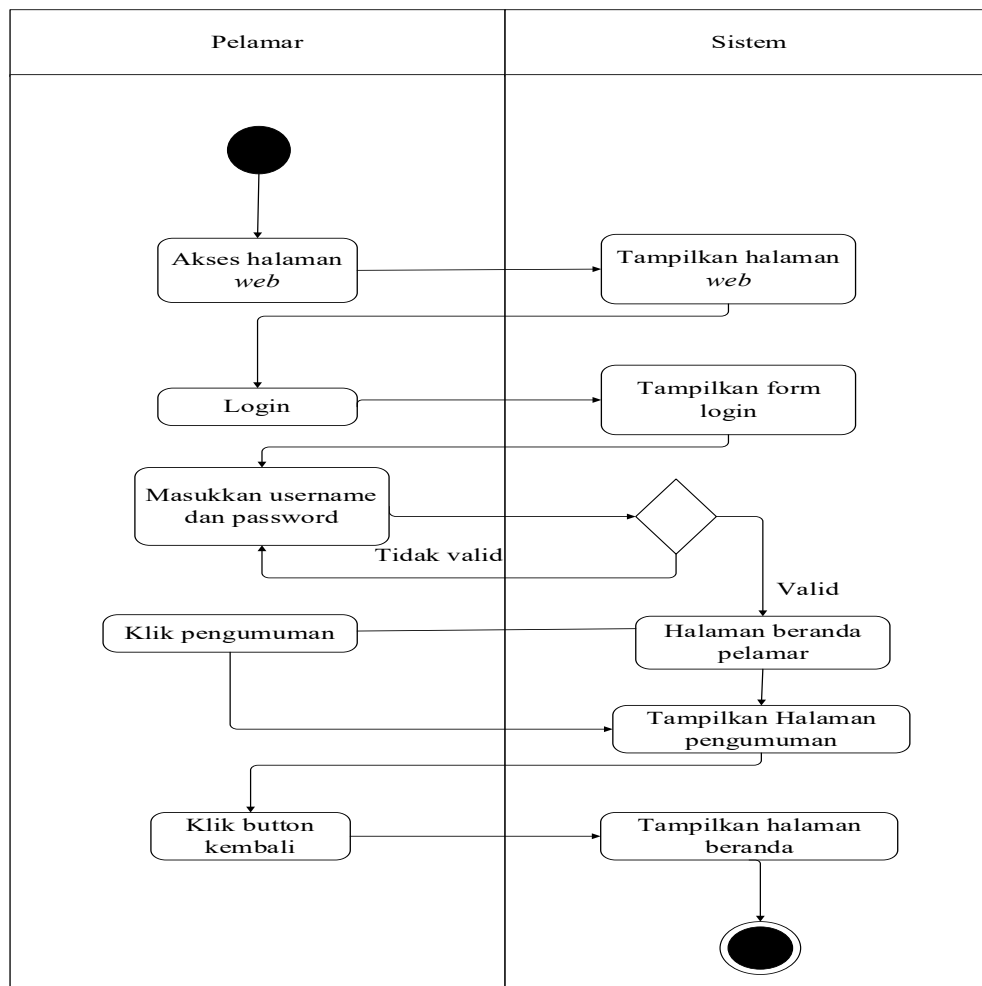
Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.15 Activity Diagram Pelamar Daftar pada Lowongan

14. Activity Diagram Pelamar Lihat Pengumuman

Dimulai dengan pelamar mengakses halaman *web*, kemudian sistem menampilkan halaman *web*. Pelamar mengklik tombol *login* kemudian, sistem menampilkan formulir *login*. Setelah itu pelamar memasukkan *username* dan *password* lalu sistem memproses data tersebut. Jika valid sistem akan menampilkan halaman beranda pelamar, namun jika tidak valid pelamar akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* kembali. Ketika berada di halaman beranda pelamar, pelamar akan mengklik pengumuman yang ada pada beranda tersebut.

Setelah pelamar membaca pengumuman, pelamar mengklik tombol kembali, maka sistem akan menampilkan ke halaman beranda pelamar serta, aktivitas pelamar melihat pengumuman selesai.



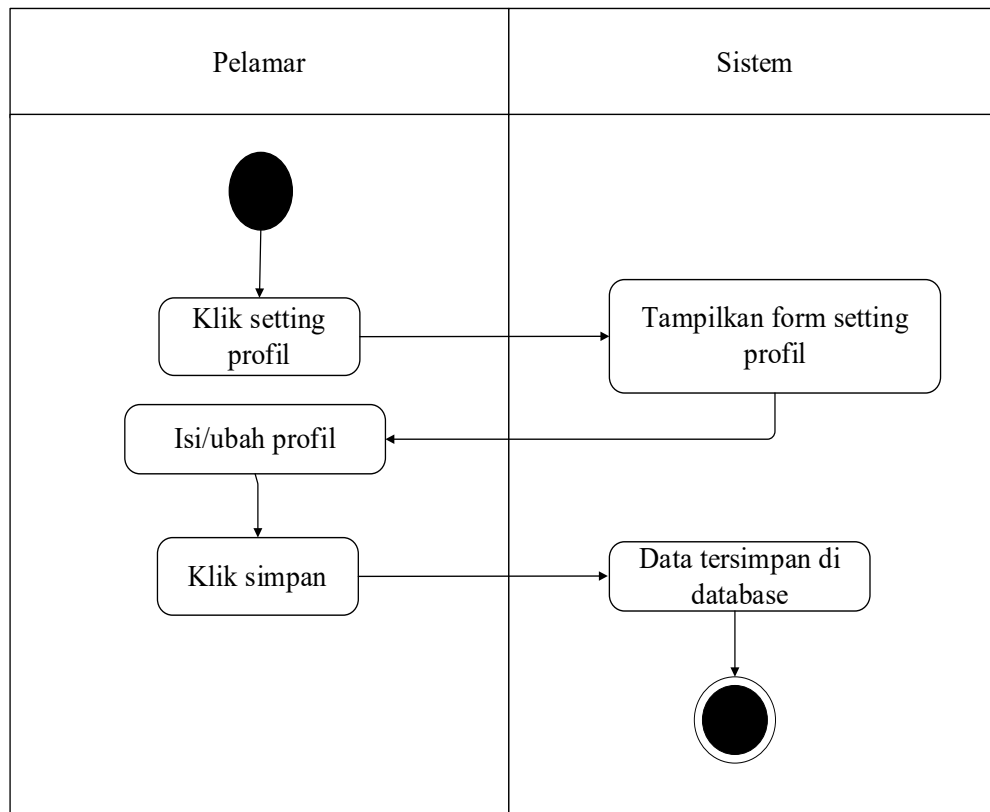
Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.16 Activity Diagram Pelamar Lihat Pengumuman

15. Activity Diagram Pelamar Setting Profil

Dimulai dengan pelamar klik *setting profil*, kemudian sistem menampilkan *form setting profil*. Setelah itu, pelamar mengisi/ mengubah *profil* dan klik *simpan*

kemudian data tersimpan di *database* oleh sistem. Aktivitas proses pelamar *setting profil* selesai.

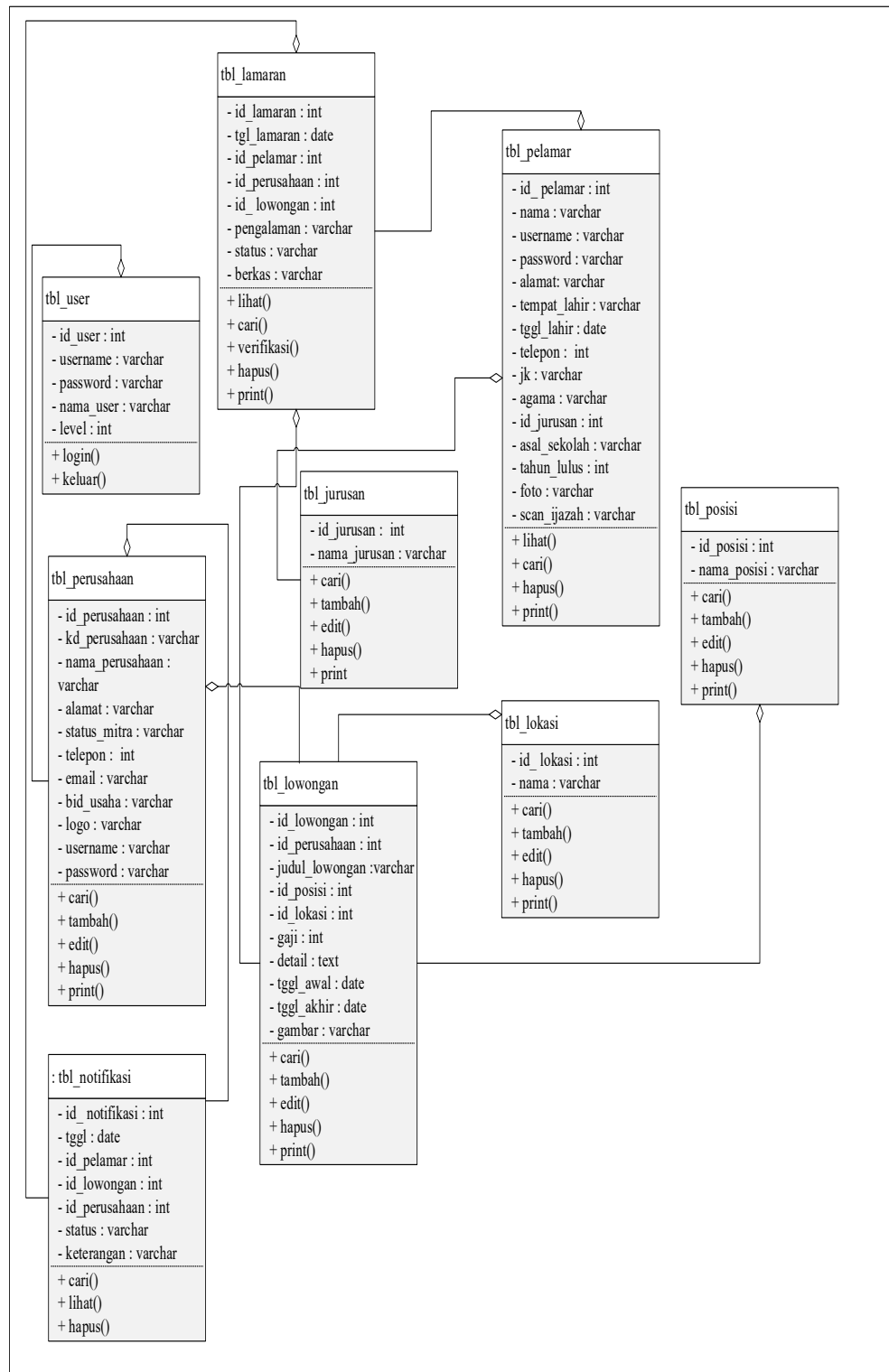


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.17 Activity Diagram Pelamar Setting Profil

4.4.3 Class Diagram

Berikut *class diagram* dari sistem *website* bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih:



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.18 Class Diagram

4.5 Perancangan *Database*

Adapun perancangan *database* yang akan digunakan pada pembangunan sistem informasi bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih yang diusulkan adalah sebagai berikut:

1. Tabel Admin

Nama Tabel: *tbl_user*

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data Admin

Tabel 4.1 Admin

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_user</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
<i>username</i>	Varchar	15	
<i>password</i>	Varchar	15	
<i>nama_user</i>	Varchar	50	
<i>level</i>	Int	1	

2. Tabel Perusahaan

Nama Tabel: *tbl_perusahaan*

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data perusahaan

Tabel 4.2 Perusahaan

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_perusahaan</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
<i>kd_perusahaan</i>	Varchar	10	
<i>nama_perusahaan</i>	Varchar	50	
<i>alamat</i>	Varchar	100	
<i>status_mitra</i>	Varchar	50	
<i>telepon</i>	Int	15	
<i>email</i>	Varchar	50	
<i>bid_usaha</i>	Varchar	50	

logo	Varchar	100	
<i>username</i>	Varchar	15	
<i>password</i>	Varchar	15	

3. Tabel Jurusan

Nama Tabel: tbl_jurusan

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data jurusan

Tabel 4.3 Jurusan

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_jurusan</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
nama_jurusan	Varchar	50	

4. Tabel Lamaran

Nama Tabel: tbl_lamaran

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data lamaran

Tabel 4.4 Lamaran

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_lamaran</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
tgl_lamaran	Date		
<i>id_pelamar</i>	Int	10	
<i>id_perusahaan</i>	Int	10	
<i>id_lowongan</i>	Int	10	
pengalaman	Varchar	50	
status	Varchar	20	
berkas	Varchar	200	

5. Tabel Lowongan

Nama Tabel: tbl_lowongan

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data lowongan

Tabel 4.5 Lowongan

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_lowongan</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
<i>id_perusahaan</i>	Int	10	
judul_lowongan	Varchar	50	
<i>id_posisi</i>	Int	10	
<i>id_lokasi</i>	Int	10	
gaji	Int	10	
detail	Text		
tggl_awal	Date		
tggl_akhir	Date		
gambar	Varchar	200	

6. Tabel Pelamar

Nama Tabel: tbl_pelamar

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data pelamar

Tabel 4.6 Pelamar

Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_pelamar</i>	Int	10	<i>Primary Key</i>
nama	Varchar	50	
<i>username</i>	Varchar	15	
<i>password</i>	Varchar	15	
alamat	Varchar	100	
tempat_lahir	Varchar	50	

tggl_lahir	Date		
telepon	Int	15	
jk	Varchar	15	
agama	Varchar	15	
id_jurusan	Int	10	
asal_sekolah	Varchar	50	
tahun_lulus	Int	4	
foto	Varchar	200	
scan_ijazah	Varchar	200	

7. Tabel Posisi

Nama Tabel: tbl_posisi

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data posisi

Tabel 4.7 Posisi

Name	Type	Size	Keterangan
id_posisi	Int	10	<i>Primary key</i>
nama_posisi	Varchar	15	

8. Tabel Lokasi

Nama Tabel: tbl_lokasi

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data lokasi

Tabel 4.8 Lokasi

Name	Type	Size	Keterangan
id_lokasi	Int	10	<i>Primary key</i>
nama	Varchar	50	

9. Tabel Notifikasi

Nama Tabel: tbl_notifikasi

Fungsi: Digunakan untuk menyimpan data notifikasi.

Tabel 4.9 Notifikasi

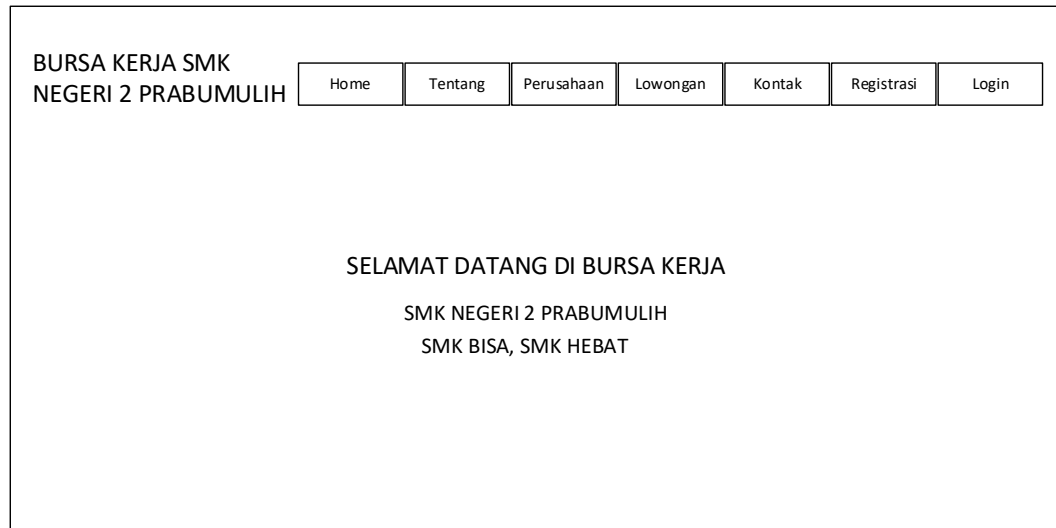
Name	Type	Size	Keterangan
<i>id_notifikasi</i>	Int	10	<i>Primary key</i>
tggl	Date		
<i>id_pelamar</i>	Int	10	
<i>id_lowongan</i>	Int	10	
<i>id_perusahaan</i>	Int	10	
status	Varchar	20	
keterangan	Varchar	100	

4.6 Perancangan Antar Muka

Perancangan yang merupakan gambaran dari proses *input output* yang digambarkan seperti bagian-bagian secara umum. Berikut ini adalah rancangan antar muka sistem yang dibangun:

1. Rancangan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal dari *website* bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih yang berfungsi menampilkan ringkasan informasi seperti tentang bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih, perusahaan, lowongan dan kontak yang disediakan. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman beranda yang dibuat penulis:

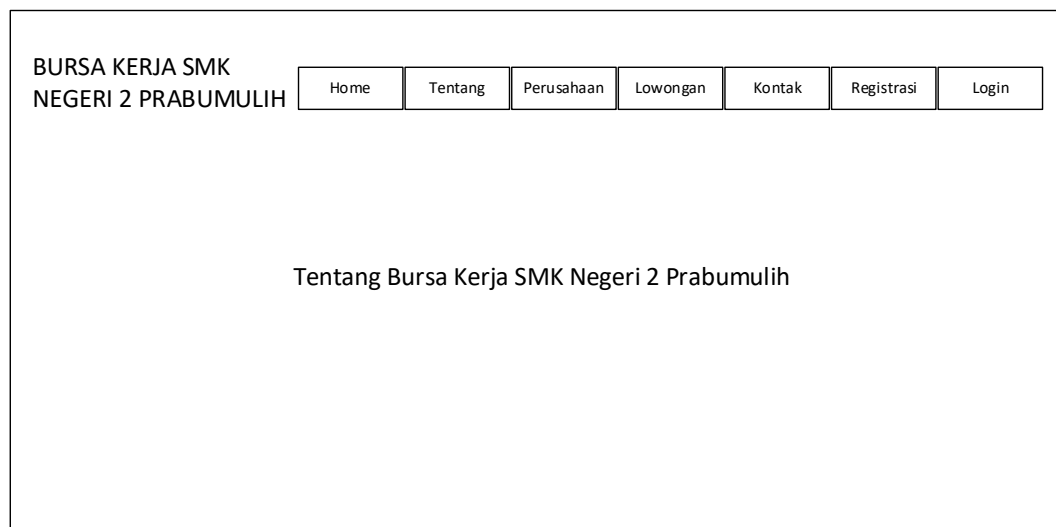


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.19 Rancangan Halaman Beranda

2. Rancangan Halaman Tentang

Halaman tentang berfungsi untuk penjelasan siapa kami, tujuan, dan informasi yang membangun kepercayaan pengunjung terhadap *website*. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman tentang yang dibuat penulis:

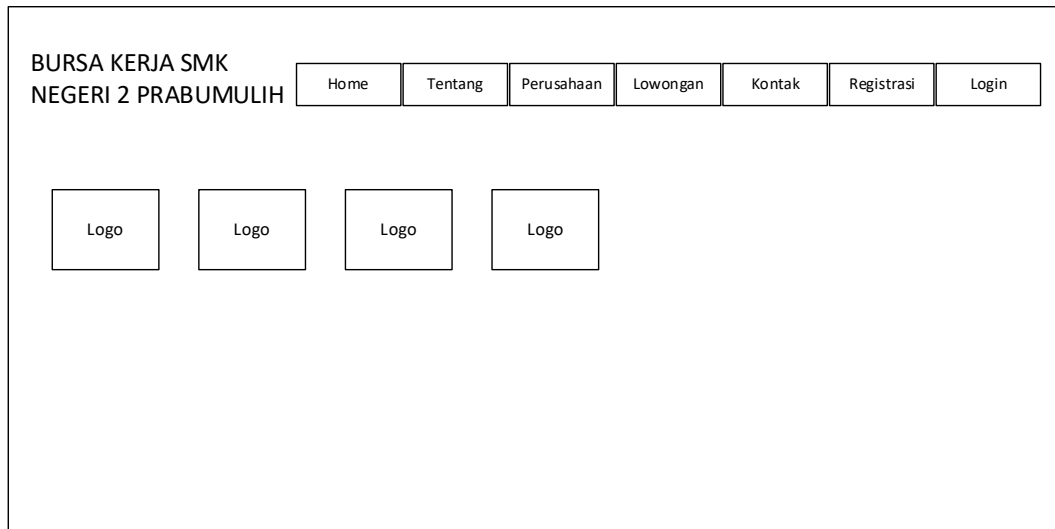


Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.20 Rancangan Halaman Tentang

3. Rancangan Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan berfungsi untuk menampilkan perusahaan mana saja yang bekerja sama dengan pihak sekolah. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman perusahaan yang dibuat penulis:



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.21 Rancangan Halaman Perusahaan

4. Rancangan Halaman Lowongan

Halaman lowongan berfungsi untuk menampilkan informasi terkait posisi pekerjaan yang sedang dibuka dan tersedia untuk dilamar oleh pencari kerja. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman lowongan yang dibuat penulis:

BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH	Home	Tentang	Perusahaan	Lowongan	Kontak	Registrasi	Login
Logo Judul Lowongan Posisi Dari Tgl Sampai Tgl							

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.22 Rancangan Halaman Lowongan

5. Rancangan Halaman Kontak

Halaman kontak berfungsi untuk menampilkan *e-mail* dan nomor telepon yang bisa dihubungi. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman kontak yang dibuat penulis:

BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH	Home	Tentang	Perusahaan	Lowongan	Kontak	Registrasi	Login
Silahkan Hubungi Kami Phone: xxxxxxxx E-mail: xxx@xx							

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.23 Rancangan Halaman Kontak

6. Rancangan Halaman Registrasi

Halaman registrasi digunakan pengguna untuk mendaftar. Pelamar akan diminta untuk mengisi *username*, *password*, nama, nomor tempat lahir, tanggal lahir, telepon, jenis kelamin, agama, jurusan, asal sekolah, tahun lulus, mengupload foto dan mengupload scan ijazah . Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman registrasi yang dibuat penulis:

**BURSA KERJA SMK
NEGERI 2 PRABUMULIH**

Home	Tentang	Perusahaan	Lowongan	Kontak	Registrasi	Login
------	---------	------------	----------	--------	------------	-------

Registrasi

Username
 Password
 Nama
 Alamat
 Tempat Lahir
 Tanggal Lahir
 Telepon
 Jenis Kelamin
 Agama
 Jurusan
 Asal Sekolah
 Tahun Lulus
 Foto
 Upload Scan Ijazah

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.24 Rancangan Halaman Registrasi

7. Rancangan Halaman *Login*

Halaman *login* berfungsi sebagai pintu masuk pengguna untuk mengakses layanan yang disediakan setelah melakukan registrasi. Pelamar akan diminta untuk memasukkan kredensial seperti *username* dan *password*. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *login* yang dibuat penulis:

**BURSA KERJA SMK
NEGERI 2 PRABUMULIH**

Home	Tentang	Perusahaan	Lowongan	Kontak	Registrasi	Login
------	---------	------------	----------	--------	------------	-------

Login

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.25 Rancangan Halaman *Login*

8. Rancangan Halaman Beranda Pelamar

Halaman beranda pelamar adalah halaman utama setelah pelamar berhasil *login* dan sudah melakukan *setting profil* (opsi). Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman beranda pelamar yang dibuat penulis:

**BURSA KERJA SMK
NEGERI 2
PRABUMULIH**

Home	Tentang	Perusahaan	Lowongan	Kontak	Pengumuman	Logout	Setting Profil
------	---------	------------	----------	--------	------------	--------	----------------

SELAMAT DATANG DI BURSA KERJA
SMK NEGERI 2 PRABUMULIH
SMK BISA, SMK HEBAT

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.26 Rancangan Halaman Beranda Pelamar

9. Rancangan Halaman *Setting Profil* Pelamar

Halaman *setting profil* bagi pelamar digunakan untuk memperbarui data-data pribadi. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *setting profil* pelamar yang dibuat penulis:

**BURSA KERJA SMK
NEGERI 2
PRABUMULIH**

Home Tentang Perusahaan Lowongan Kontak Pengumuman Logout Setting Profil

Setting

Username

Password

Nama

Alamat

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Telepon

Jenis Kelamin

Agama

Asal Sekolah

Tahun Lulus

Foto

Upload scan Ijazah Baru

Simpan

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.27 Rancangan Halaman *Setting Profil* Pelamar

10. Rancangan Halaman *Lowongan* Pelamar

Halaman lowongan berfungsi untuk menampilkan informasi terkait posisi pekerjaan yang sedang dibuka dan tersedia untuk dilamar oleh oleh pencari kerja. Ketika pelamar sudah berhasil *login* pelamar bisa mendaftarkan diri pada lowongan yang disediakan dan membaca detail informasi lowongan tersebut. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman lowongan pelamar yang dibuat penulis:

BURSA KERJA SMK
NEGERI 2
PRABUMULIH

Home Tentang Perusahaan Lowongan Kontak Pengumuman Logout

Setting Profil

Logo

Judul Lowongan

Posisi

Dari Tgl

Sampai Tgl

Detail Daftar

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.28 Rancangan Halaman Lowongan Pelamar

11. Rancangan Halaman Pengumuman

Halaman pengumuman berfungsi untuk menampilkan informasi apakah lamaran yang sudah diajukan oleh pelamar dinyatakan diterima atau belum diterima. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman pengumuman yang dibuat penulis:

BURSA KERJA SMK
NEGERI 2
PRABUMULIH

Home Tentang Perusahaan Lowongan Kontak Pengumuman Logout

Setting Profil

Berdasarkan berkas lamaran yang Anda kirim, dengan ini Anda dinyatakan Diterima dikarenakan sudah sesuai dan memenuhi persyaratan, untuk info selanjutnya silahkan hubungi perusahaan.

Terima kasih.

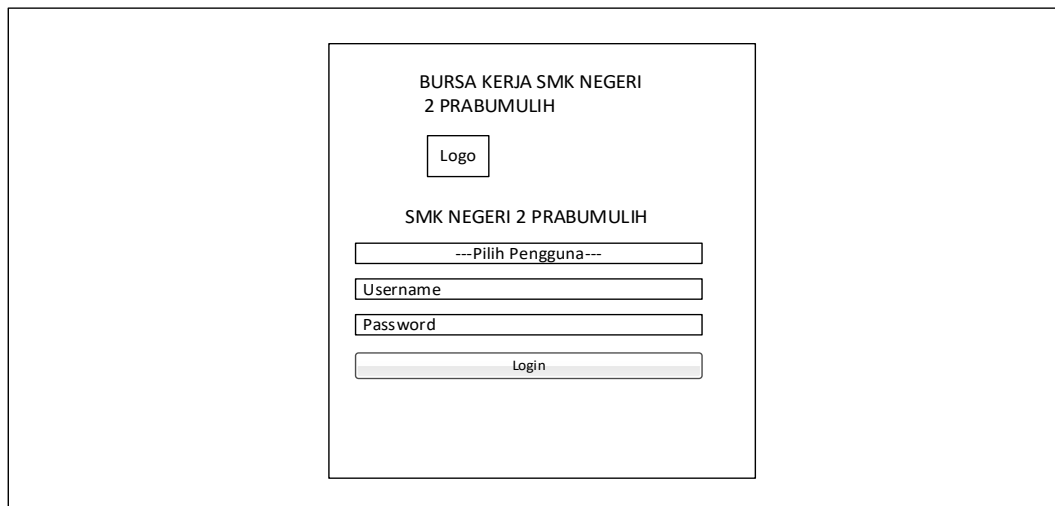
Kembali

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.29 Rancangan Halaman Pengumuman

12. Rancangan Halaman *Login Admin*

Halaman *login* admin berfungsi sebagai pintu masuk bagi administrator dengan hak akses khusus. Pengguna admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk memastikan hanya pengguna yang berwenang yang mengakses. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *login* admin yang dibuat penulis:



The image shows a wireframe of an admin login page. It is enclosed in a large rectangular frame. Inside, there is a central box containing the following elements from top to bottom: the text 'BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH', a small square labeled 'Logo', the text 'SMK NEGERI 2 PRABUMULIH', a dropdown menu with the text '---Pilih Pengguna---', a text input field labeled 'Username', a text input field labeled 'Password', and a button labeled 'Login'.

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.30 Rancangan Halaman *Login*

13. Rancangan Halaman *Dashboard Admin*

Halaman *dashboard* admin berfungsi sebagai pusat kendali untuk mengelola, memantau, dan mengoptimalkan *website* secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *dashboard* admin yang dibuat penulis:

 BURSA KERJA Home Perusahaan Jurusan Lamaran Lowongan Pelamar Posisi Lokasi Notifikasi User Keluar	Halaman Administrator  SMK NEGERI 2 PRABUMULIH Jln. Raya Baturaja Kel. Tanjung Raman Km. 10 Kec. Prabumulih Selatan Selamat Datang Di Halaman Administrator	
---	---	--

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.31 Rancangan Halaman *Dashboard* Admin

14. Rancangan Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan berfungsi untuk menyimpan maupun mengelola data perusahaan. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman perusahaan yang dibuat penulis:

List Data Perusahaan						Home / List Data Perusahaan		
Tambah Search:								
No	Kode Perusahaan	Nama Perusahaan	Alamat	Status Mitra	Telepon	Email	Bidang Usaha	Logo
1 ⊖	MHP	PT MHP	Suban Jeriji, Kec. Rambang Niru	Aktif	08xxxxxxxxx	mxx@gxxx.xx	Industri Pertanian	
Username mhpxxx								
Password mhp1xx								
Action		Edit Hapus						

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.32 Rancangan Halaman Perusahaan

15. Rancangan Halaman Lamaran

Halaman lamaran berfungsi untuk memantau data lamaran yang masuk.

Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman lamaran yang dibuat penulis:

List Data Lamaran

Home / List Data Lamaran

Search:

No	Tanggal Lamaran	Id Pelamar	Id Perusahaan	Id Lowongan	Pengalaman Kerja	Status	Dokumen	Action
1	2025-04-20	2	2	2	Accounting PT PLTU	Diterima	Xxx.pdf	Verifikasi Hapus
2	2025-03-03	1	1	1		Belum Diterima	Xxxx.pdf	Verifikasi Hapus

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.33 Rancangan Halaman Lamaran

16. Rancangan Halaman Lowongan

Halaman lowongan berfungsi untuk mengelola dan memantau data lowongan yang disediakan. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman lowongan yang dibuat penulis:

List Data Lowongan

Home / List Data Lowongan

Tambah

Search:

No	Nama Perusahaan	Judul Lowongan	Posisi	Lokasi	Gaji	Detail	Tggl Awal	Tgl Akhir	Gambar
1 ⊖	PT Tel	Open Recrutment	Karyawan	Prabumulih	40000	xxxxxxxxxx xxxxxxxxxx	2025-03-23	2025-03-29	

Action

Edit

Hapus

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.34 Rancangan Halaman Lowongan

17. Rancangan Halaman Pelamar

Halaman pelamar berfungsi untuk memantau data pelamar yang masuk. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman pelamar yang dibuat penulis:

List Data Pelamar										Home / List Data Pelamar	
Search:											
No	Nama	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Telepon	Jenis Kelamin	Agama	Jurusan	Asal Sekolah	Tahun Lulus	
1	Lili	Bakaran, Prabumulih	Prabumulih	11	08xxxx	Perempuan	Islam	TKJ	SMK Negeri 2 Prabumulih	2022	
Foto		kxx.jpg									
Scan Ijazah											
Lihat Besar											
Action		Hapus									

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.35 Rancangan Halaman Pelamar

18. Rancangan Halaman Notifikasi

Halaman notifikasi berfungsi untuk memberitahukan admin tentang aktivitas terbaru dan memastikan admin dapat segera menindaklanjuti informasi penting dalam sistem. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman notifikasi yang dibuat penulis:

List Data Notifikasi					Home / List Data Notifikasi
					Search:
No	Tanggal	Nama Pelamar	Nama Perusahaan	Status	Action
1	2025-04-30	Lili	PT MHP	Belum terverifikasi	Hapus
2	2025-04-01	Ara	PT TEL	Belum terverifikasi	Hapus

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.36 Rancangan Halaman Notifikasi

19. Rancangan Halaman *User*

Halaman *user* berisi daftar pengguna yang memiliki hak akses tertentu sebagai *administrator*. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *user* yang dibuat penulis:

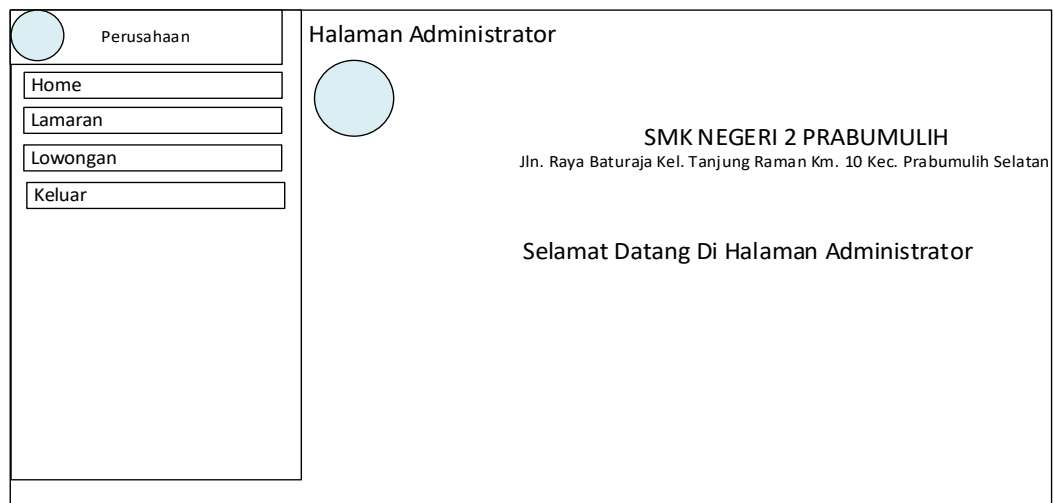
List Data User					Home / List Data User
Tambah Data					Search:
No Urut	Username	Password	Nama User	Level	Action
1	Admin	12345	Laura	1	Edit Hapus

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.37 Rancangan Halaman *User*

20. Rancangan Halaman *Dashboard* Perusahaan

Halaman *dashboard* perusahaan berfungsi sebagai pusat kendali untuk mengelola, memantau, dan mengoptimalkan *website* secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *dashboard* perusahaan yang dibuat penulis:



Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.38 Rancangan Halaman *Dashboard* Perusahaan

21. Rancangan Halaman *Dashboard* Kepala Sekolah

Halaman *dashboard* kepala sekolah berfungsi sebagai pusat kendali untuk memantau, dan melihat data-data secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *dashboard* kepala sekolah yang dibuat penulis:

 Kepala Sekolah Home Perusahaan Jurusan Lamaran Lowongan Pelamar Posisi Lokasi Keluar	Halaman Administrator 	
	SMK NEGERI 2 PRABUMULIH Jln. Raya Baturaja Kel. Tanjung Raman Km. 10 Kec. Prabumulih Selatan	
	Selamat Datang Di Halaman Administrator	

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.39 Rancangan Halaman *Dashboard* Kepala Sekolah

22. Rancangan Halaman *Print* Laporan Data Lamaran

Halaman *print* laporan data lamaran yang dapat dicetak untuk keperluan seleksi atau arsip. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *print* laporan data lamaran yang dibuat penulis:

Data Lamaran						
No	Tanggal Lamaran	Nama Pelamar	Nama Perusahaan	Judul Lowongan	Pengalaman Kerja	Status
1	2025-05-13	Lili	PT Tel	Open Karyawan	Accounting di PT Pertamina	Diterima
2	2025-04-03	Rahul	PT MHP	Open Recruitment		Belum Diterima
Prabumulih, 25-04-21-04-25-03 Admin Khasdeidey Pharahap						

Sumber: Data dikelola oleh Penulis, (2025)

Gambar 4.40 Rancangan Halaman *Print* Laporan Data Lamaran

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

5.1 Implementasi

Aplikasi setelah dianalisa dan dirancang, maka proses selanjutnya adalah memasuki tahap implementasi. Tahap implementasi aplikasi ini merupakan tahap meletakkan perancangan aplikasi ke dalam bentuk bahasa pemrograman sehingga akan diketahui apakah sistem yang telah dibuat menghasilkan tujuan yang diinginkan.

5.1.1 Implementasi Perangkat Lunak

Untuk mendukung sistem yang diusulkan agar dapat berjalan dengan optimal, maka dibutuhkan *software* pengolahan data, adapun perangkat lunak yang dibutuhkan untuk pembuatan sistem informasi bursa kerja ini yaitu:

1. *XAMPP v3.3.0*
2. Sistem Operasi Windows 10
3. Basis Data *MySQL*
4. Bahasa Pemrograman *PHP*
5. *Web Browser Google Chrome*
6. *Microsoft Visio*
7. *Microsoft Visual Studio Code*

5.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Untuk mendukung pemakaian perangkat lunak di atas maka diperlukan perangkat keras yang memiliki minimum sebagai berikut:

1. Laptop Avita

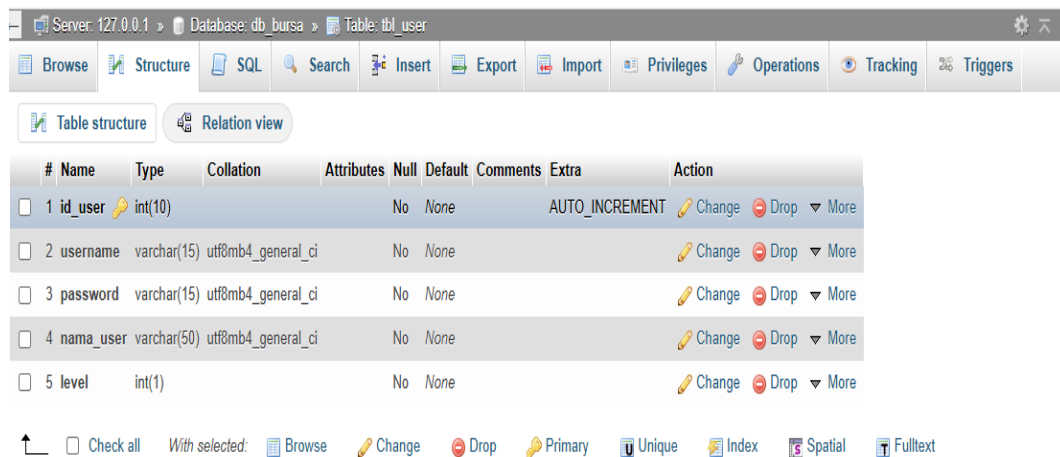
2. *Processor* Intel® Celeron® N4020 CPU @ 1.10GHz 110.GHz
3. *RAM* 4GB
4. *System Type* 64 bit

5.2 Implementasi Database

Implementasi *database* untuk pembangunan sistem informasi bursa kerja berbasis *web* menggunakan bantuan *web server* dan *XAMPP* dengan mengaktifkan *Apache* dan *MySQL*. Untuk mengakses *database* dilakukan pada *google chrome* dengan menulis alamat *URL* yaitu *http://localhostphpmyadmin*

1. Implementasi Database Tabel User

Pada *database* tabel *user* terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_user*, *username*, *password*, *nama_user* dan *level*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel *user* yang dibuat penulis:



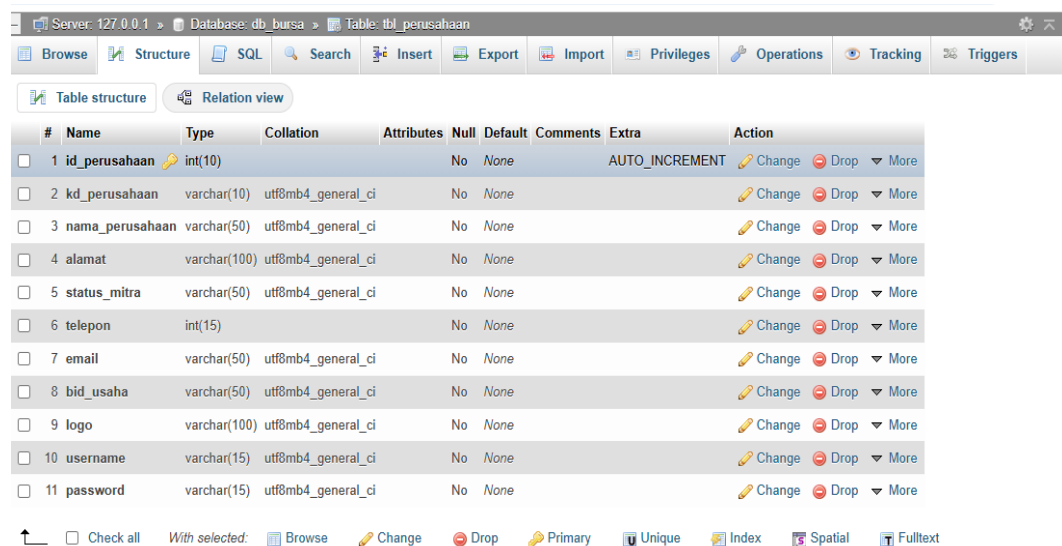
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_user	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	username	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	password	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	nama_user	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	level	int(1)			No	None			Change Drop More

☐ Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Gambar 5.1 Implementasi Tabel User

2. Implementasi *Database* Tabel Perusahaan

Pada *database* tabel perusahaan terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_perusahaan*, *nama_perusahaan*, *alamat*, *status_mitra*, *telepon*, *email*, *bid_usaha*, *logo*, *username*, dan *password*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel perusahaan yang dibuat penulis:



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_perusahaan	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	kd_perusahaan	varchar(10)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
3	nama_perusahaan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	alamat	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
5	status_mitra	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
6	telepon	int(15)			No	None			Change Drop More
7	email	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	bid_usaha	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
9	logo	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
10	username	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
11	password	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 5.2 Implementasi Tabel Perusahaan

3. Implementasi *Database* Tabel Jurusan

Pada *database* tabel jurusan terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_jurusan* dan *nama_jurusan*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel jurusan yang dibuat penulis:

Server: 127.0.0.1 » Database: db_bursa » Table: tbl_jurusan

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_jurusan	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_jurusan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Gambar 5.3 Implementasi Tabel Jurusan

4. Implementasi *Database* Tabel Lamaran

Pada *database* tabel lamaran terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_lamaran*, *tgl_lamaran*, *id_pelamar*, *id_perusahaan*, *id_lowongan*, *pengalaman*, *status*, dan *berkas*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel lamaran yang dibuat penulis:

Server: 127.0.0.1 » Database: db_bursa » Table: tbl_lamaran

Table structure | Relation view

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_lamaran	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	tgl_lamaran	date			No	None			Change Drop More
3	id_pelamar	int(10)			No	None			Change Drop More
4	id_perusahaan	int(10)			No	None			Change Drop More
5	id_lowongan	int(10)			No	None			Change Drop More
6	pengalaman	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	status	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	berkas	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

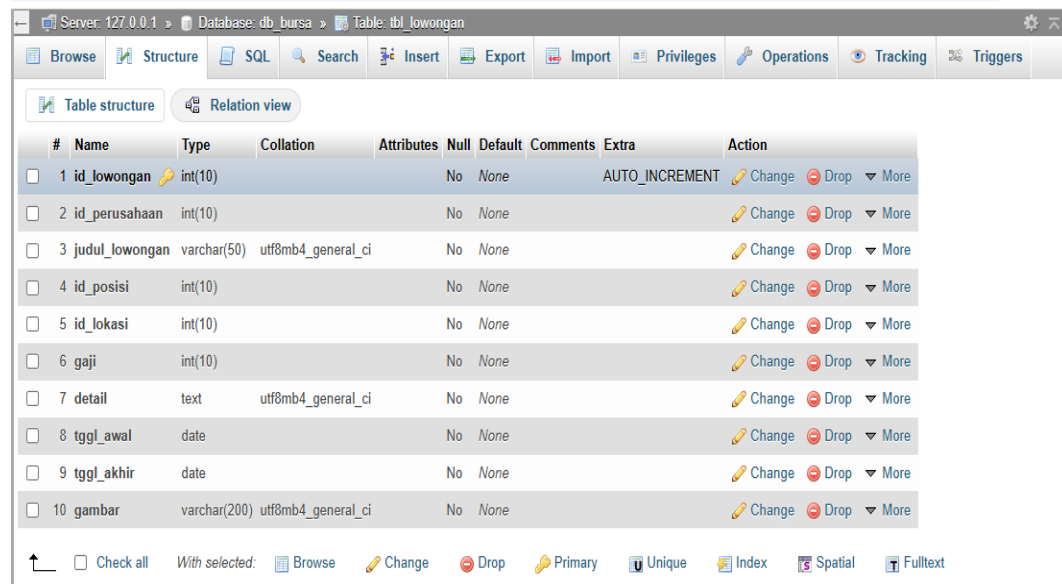
Check all With selected: Browse Change Drop Primary Unique Index Spatial Fulltext

Gambar 5.4 Implementasi Tabel Lamaran

5. Implementasi *Database* Tabel Lowongan

Pada *database* tabel lowongan terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_lowongan*, *id_perusahaan*, *judul_lowongan*, *id_posisi*, *id_lokasi*, *gaji*, *detail*,

tggl_awal, tggl_akhir dan gambar. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel lowongan yang dibuat penulis:



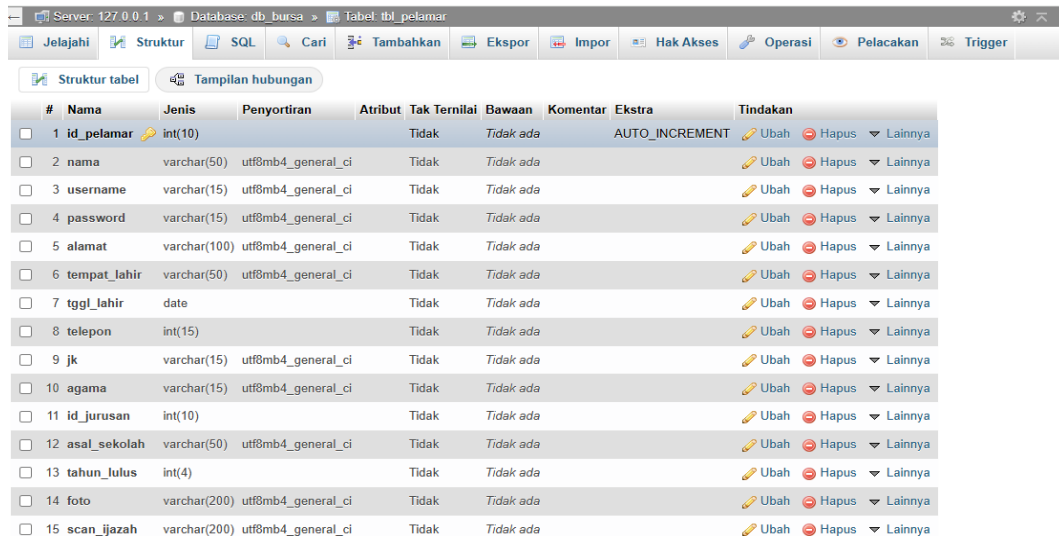
The screenshot shows a database management interface with the following table structure for 'tbl_lowongan':

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_lowongan	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_perusahaan	int(10)			No	None			Change Drop More
3	judul_lowongan	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
4	id_posisi	int(10)			No	None			Change Drop More
5	id_lokasi	int(10)			No	None			Change Drop More
6	gaji	int(10)			No	None			Change Drop More
7	detail	text	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
8	tggl_awal	date			No	None			Change Drop More
9	tggl_akhir	date			No	None			Change Drop More
10	gambar	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 5.5 Implementasi Tabel Lowongan

6. Implementasi *Database* Tabel Pelamar

Pada *database* tabel pelamar terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_pelamar*, nama, *username*, *password*, alamat, tempat_lahir, tggl_lahir, telepon, jk, agama, *id_jurusan*, asal_sekolah, tahun_lulus, foto, dan *scan_ijazah*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel pelamar yang dibuat penulis:

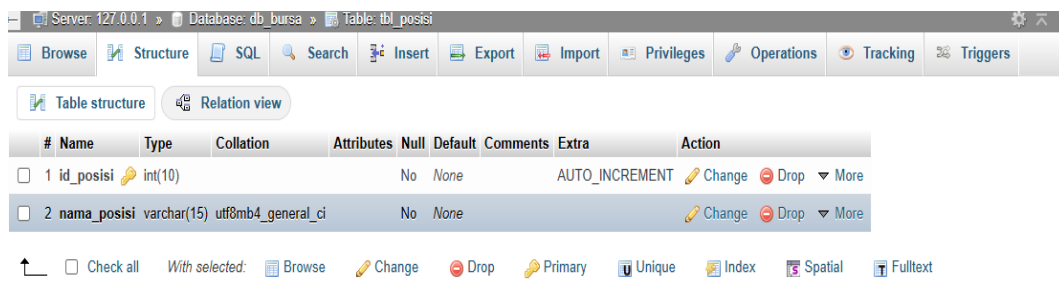


#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_pelamar	int(10)		Tidak	Tidak ada			AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
3	username	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
4	password	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
5	alamat	varchar(100)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
6	tempat_lahir	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
7	tgg_lahir	date		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
8	telepon	int(15)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
9	jk	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
10	agama	varchar(15)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
11	id_jurusan	int(10)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
12	asal_sekolah	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
13	tahun_lulus	int(4)		Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
14	foto	varchar(200)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
15	scan_ijazah	varchar(200)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 5.6 Implementasi Tabel Pelamar

7. Implementasi *Database* Tabel Posisi

Pada *database* tabel pengalaman terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_posisi*, dan *nama_posisi*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel posisi yang dibuat penulis:



#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_posisi	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_posisi	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 5.7 Implementasi Tabel Posisi

8. Implementasi *Database* Tabel Lokasi

Pada *database* tabel lokasi terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_lokasi*, dan *nama*. Berikut ini adalah implementasi *database* tabel lokasi yang dibuat penulis:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_lokasi	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 5.8 Implementasi Tabel Lokasi

9. Implementasi *Database* Tabel Notifikasi

Pada *database* tabel notifikasi terdiri dari beberapa atribut diantaranya *id_notifikasi*, *tggl*, *id_pelamar*, *id_lowongan*, *id_perusahaan*, status dan keterangan.

Berikut ini adalah implementasi *database* tabel notifikasi yang dibuat penulis:

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_notifikasi	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	tggl	date			No	None			Change Drop More
3	id_pelamar	int(10)			No	None			Change Drop More
4	id_lowongan	int(10)			No	None			Change Drop More
5	id_perusahaan	int(10)			No	None			Change Drop More
6	status	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More
7	keterangan	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None			Change Drop More

Gambar 5.9 Implementasi Tabel Notifikasi

5.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka merupakan tahap di mana rancangan antar muka yang telah dibuat (desain) sebelumnya kemudian, direalisasikan menjadi tampilan

nyata yang dapat berinteraksi dengan pengguna. Berikut ini adalah tampilan antar muka pembangunan sistem informasi bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih:

1. Tampilan Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman awal dari *website* bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih yang berfungsi menampilkan ringkasan informasi seperti tentang bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih, perusahaan, lowongan dan kontak yang disediakan. Berikut ini adalah tampilan halaman beranda yang dibuat penulis:



Gambar 5.10 Halaman Beranda

2. Tampilan Halaman Tentang

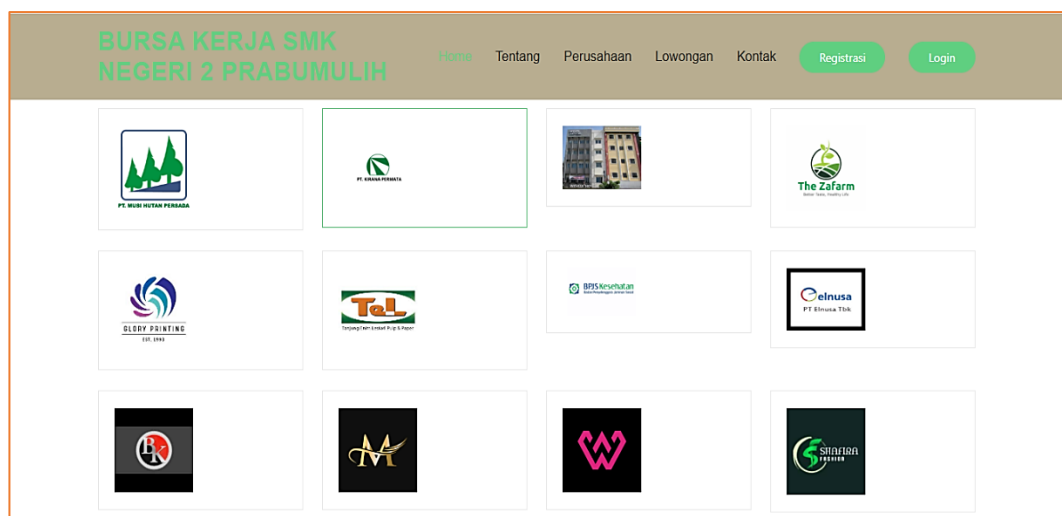
Halaman tentang berfungsi untuk penjelasan siapa kami, tujuan, dan informasi yang membangun kepercayaan pengunjung terhadap *website*. Berikut ini adalah tampilan halaman tentang yang dibuat penulis:



Gambar 5.11 Halaman Tentang

3. Tampilan Halaman Perusahaan

Halaman perusahaan berfungsi untuk menampilkan perusahaan mana saja yang bekerja sama dengan pihak sekolah. Berikut ini adalah tampilan halaman perusahaan yang dibuat penulis:



Gambar 5.12 Halaman Perusahaan

4. Tampilan Halaman Lowongan

Halaman lowongan berfungsi untuk menampilkan informasi terkait posisi pekerjaan yang sedang dibuka dan tersedia untuk dilamar oleh pencari kerja. Berikut ini adalah tampilan halaman lowongan yang dibuat penulis:



Gambar 5.13 Halaman Lowongan

5. Tampilan Halaman Kontak

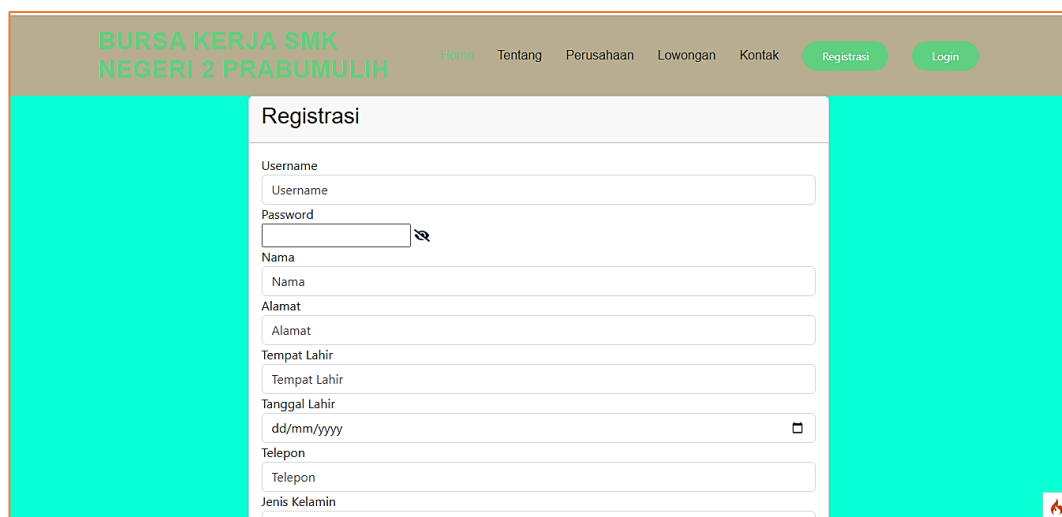
Halaman kontak berfungsi untuk menampilkan *e-mail* dan nomor telepon yang bisa dihubungi. Berikut ini adalah tampilan halaman kontak yang dibuat penulis:



Gambar 5.14 Halaman Kontak

6. Tampilan Halaman Registrasi

Halaman registrasi digunakan pengguna untuk mendaftar. Pengguna akan diminta untuk mengisi *username*, *password*, nama, nomor tempat lahir, tanggal lahir, telepon, jenis kelamin, agama, jurusan, asal sekolah, tahun lulus, dan mengupload foto. Berikut ini adalah tampilan halaman registrasi yang dibuat penulis:



The screenshot shows a web application for 'BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH'. The header is green with white text for the site name and navigation links. The main content area is titled 'Registrasi' and contains a form with the following fields: Username, Password, Nama, Alamat, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Telepon, and Jenis Kelamin. The form is set against a light blue background.

Gambar 5.15 Halaman Registrasi

7. Tampilan Halaman *Login*

Halaman *login* berfungsi sebagai pintu masuk pengguna untuk mengakses layanan yang disediakan setelah melakukan registrasi. Pelamar akan diminta untuk memasukkan kredensial seperti *username* dan *password*. Berikut ini adalah tampilan halaman *login* yang dibuat penulis:



BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH

Home Tentang Perusahaan Lowongan Kontak Registrasi Login

Login

Username

Username

Password

Login

Gambar 5.16 Halaman *Login*

8. Tampilan Halaman Beranda Pelamar

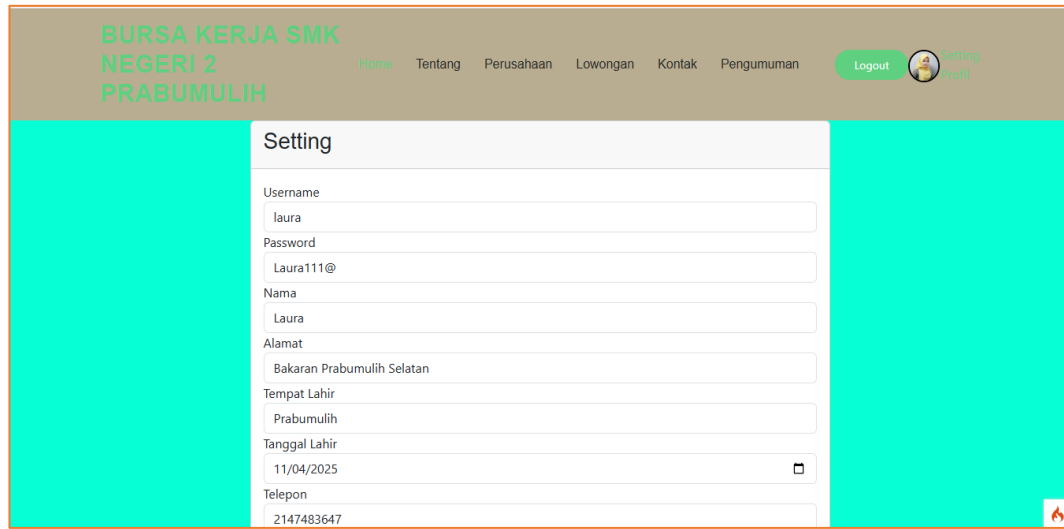
Halaman beranda pelamar adalah halaman utama setelah pelamar berhasil *login* dan sudah melakukan *setting profil* (opsi). Berikut ini adalah tampilan halaman beranda pelamar yang dibuat penulis:



Gambar 5.17 Halaman Beranda Pelamar

9. Tampilan Halaman *Setting Profil* Pelamar

Halaman *setting profil* bagi pelamar digunakan untuk memperbarui data-data pribadi. Berikut ini adalah tampilan halaman *setting profil* pelamar yang dibuat penulis:



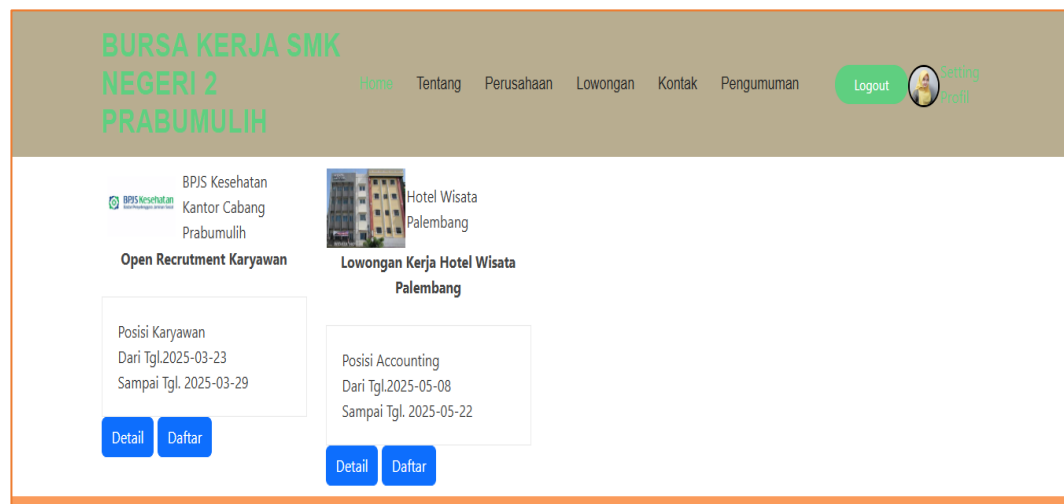
The screenshot displays the 'Setting' page of a web application. The header includes the logo 'BURSA KERJA SMK NEGERI 2 PRABUMULIH' and navigation links: Home, Tentang, Perusahaan, Lowongan, Kontak, and Pengumuman. There are also 'Logout' and 'Setting Profil' buttons. The main content area is titled 'Setting' and contains a form with the following fields:

- Username: laura
- Password: Laura111@
- Nama: Laura
- Alamat: Bakaran Prabumulih Selatan
- Tempat Lahir: Prabumulih
- Tanggal Lahir: 11/04/2025
- Telepon: 2147483647

Gambar 5.18 Halaman *Setting Profil* Pelamar

10. Tampilan Halaman *Lowongan* Pelamar

Halaman lowongan berfungsi untuk menampilkan informasi terkait posisi pekerjaan yang sedang dibuka dan tersedia untuk dilamar oleh pencari kerja. Ketika pelamar sudah berhasil *login* pelamar bisa mendaftarkan diri pada lowongan yang disediakan dan membaca detail informasi lowongan tersebut. Berikut ini adalah tampilan halaman lowongan pelamar yang dibuat penulis:



Gambar 5.19 Halaman Lowongan Pelamar

11. Tampilan Halaman Pengumuman

Halaman pengumuman berfungsi untuk menampilkan informasi apakah lamaran yang sudah diajukan oleh pelamar dinyatakan diterima atau belum diterima. Berikut ini adalah tampilan halaman pengumuman yang dibuat penulis:



Gambar 5.20 Halaman Pengumuman

12. Tampilan Halaman *Login Admin*

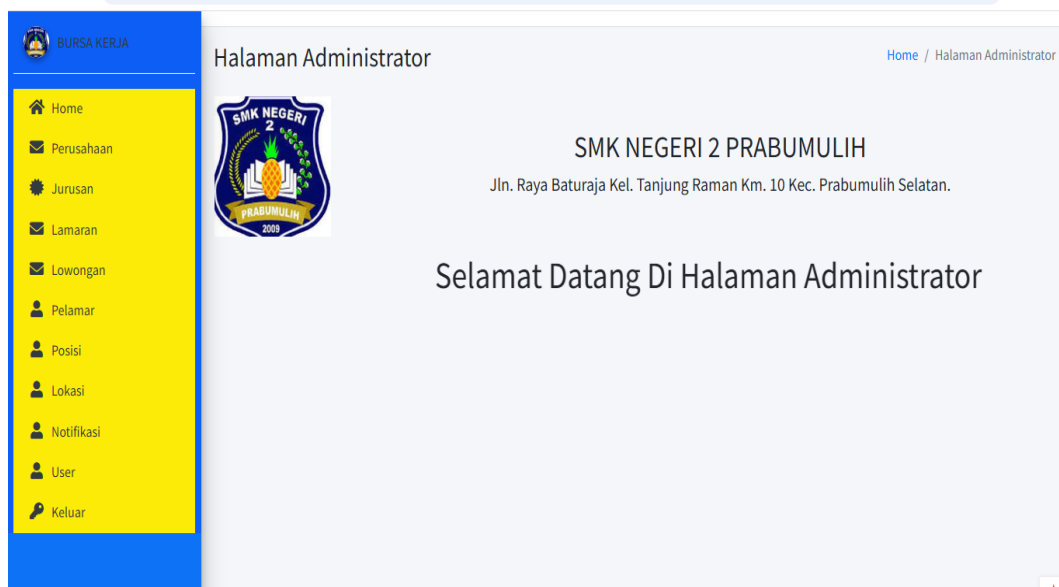
Halaman *login* admin berfungsi sebagai pintu masuk bagi administrator dengan hak akses khusus. Pengguna admin akan diminta untuk memasukkan *username* dan *password* untuk memastikan hanya pengguna yang berwenang yang mengakses. Berikut ini adalah tampilan halaman *login* admin yang dibuat penulis:



Gambar 5.21 Halaman *Login Admin*

13. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

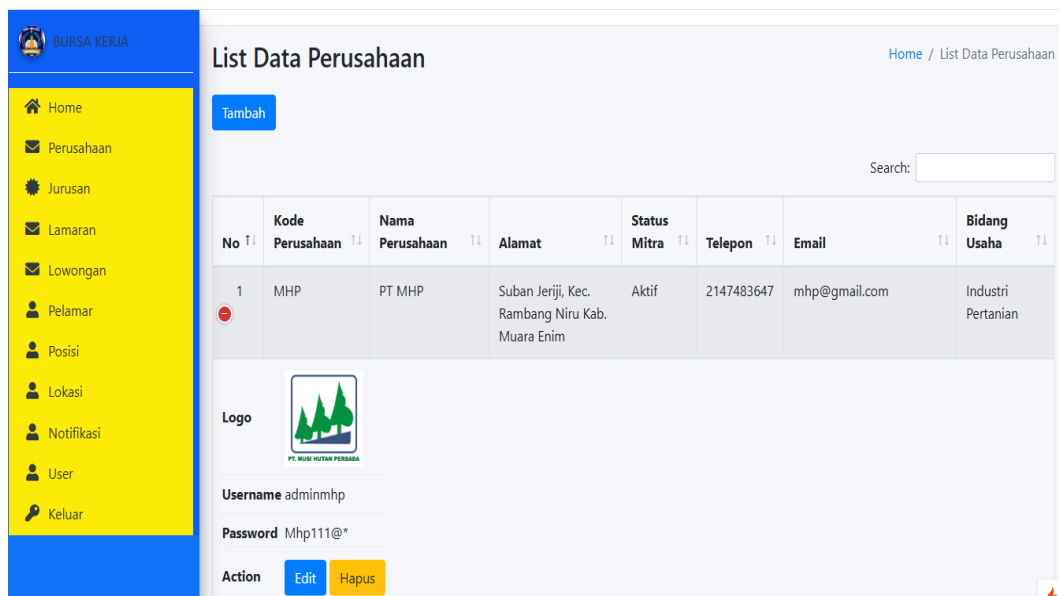
Halaman *dashboard* admin berfungsi sebagai pusat kendali untuk mengelola, memantau, dan mengoptimalkan *website* secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah tampilan halaman *dashboard* admin yang dibuat penulis:



Gambar 5.22 Halaman *Dashboard* Admin

14. Tampilan Halaman Data Perusahaan

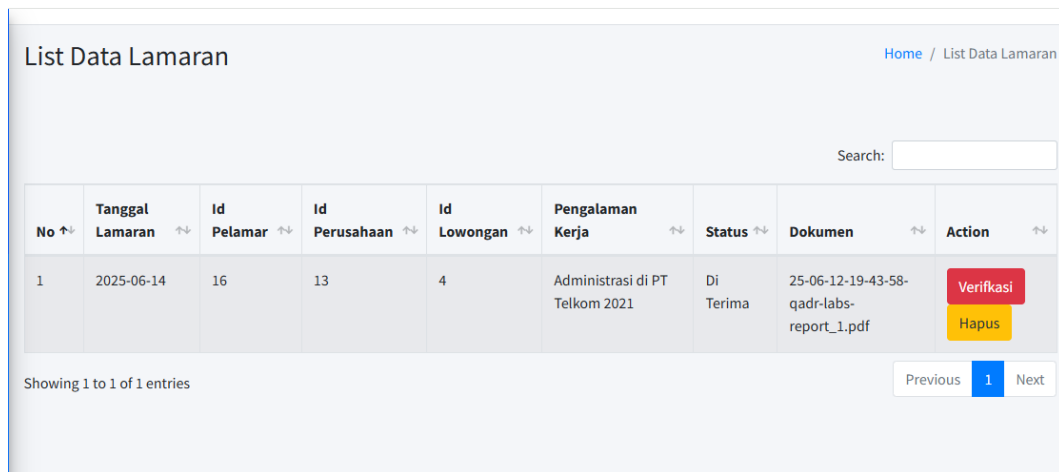
Halaman perusahaan berfungsi untuk menyimpan maupun mengelola data perusahaan. Berikut ini adalah tampilan halaman perusahaan yang dibuat penulis:



Gambar 5.23 Halaman Data Perusahaan

15. Tampilan Halaman Data Lamaran

Halaman lamaran berfungsi untuk mengelola memantau data lamaran yang masuk. Berikut ini adalah tampilan halaman lamaran yang dibuat penulis:



List Data Lamaran [Home](#) / List Data Lamaran

Search:

No ↑↓	Tanggal Lamaran ↑↓	Id Pelamar ↑↓	Id Perusahaan ↑↓	Id Lowongan ↑↓	Pengalaman Kerja ↑↓	Status ↑↓	Dokumen ↑↓	Action ↑↓
1	2025-06-14	16	13	4	Administrasi di PT Telkom 2021	Di Terima	25-06-12-19-43-58-qadr-labs-report_1.pdf	Verifikasi Hapus

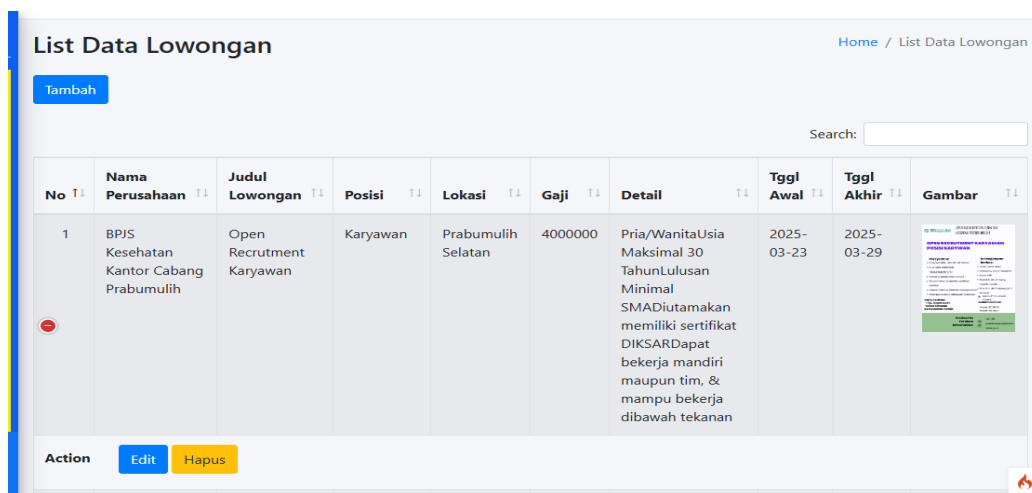
Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous **1** Next

Gambar 5.24 Halaman Data Lamaran

16. Tampilan Halaman Data Lowongan

Halaman lowongan berfungsi untuk mengelola dan memantau data lowongan yang disediakan. Berikut ini adalah tampilan halaman lowongan yang dibuat penulis:



List Data Lowongan [Home](#) / List Data Lowongan

[Tambah](#)

Search:

No ↑↓	Nama Perusahaan ↑↓	Judul Lowongan ↑↓	Posisi ↑↓	Lokasi ↑↓	Gaji ↑↓	Detail ↑↓	Tggil Awal ↑↓	Tggil Akhir ↑↓	Gambar ↑↓
1	BPJS Kesehatan Kantor Cabang Prabumulih	Open Recruitment Karyawan	Karyawan	Prabumulih Selatan	4000000	Pria/WanitaUsia Maksimal 30 TahunLulusan Minimal SMADiutamakan memiliki sertifikat DIKSARDapat bekerja mandiri maupun tim, & mampu bekerja dibawah tekanan	2025-03-23	2025-03-29	

Action [Edit](#) [Hapus](#)

Gambar 5.25 Halaman Data Lowongan

17. Tampilan Halaman Data Pelamar

Halaman pelamar berfungsi untuk memantau data pelamar yang masuk.

Berikut ini adalah tampilan halaman pelamar yang dibuat penulis:

BURSA KERJA

Home / List Data Pelamar

Search:

No	Nama	Alamat	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Telepon	Jenis Kelamin	Agama	Jurusan	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1	aryanti prabu		Jawa	2025-07-02	8888888	Perempuan	Islam	TKJ	SMK Negeri 2 Prabumulih	2021

Foto 1751444272_83567c7d9e8e07a9e20f.jpg

Scan Ijazah

[Lihat Besar](#)

Action [Hapus](#)

Gambar 5.26 Halaman Data Pelamar

18. Tampilan Halaman Data Notifikasi

Halaman notifikasi berfungsi untuk memberitahukan admin tentang aktivitas terbaru dan memastikan admin dapat segera menindaklanjuti informasi penting dalam sistem. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman notifikasi yang dibuat penulis:

BURSA KERJA

Home / List Data Notifikasi

Search:

No	Tanggal	Nama Pelamar	Nama Perusahaan	Status	Action
1	2025-06-15	Laura	PT MHP	Belum Diterima	Hapus

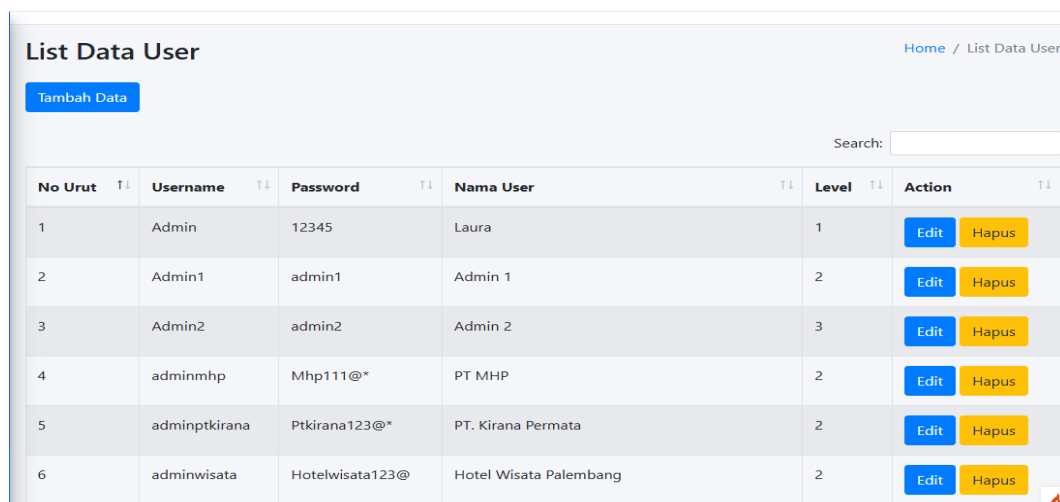
Showing 1 to 1 of 1 entries

[Previous](#) [1](#) [Next](#)

Gambar 5.27 Halaman Data Notifikasi

19. Tampilan Halaman Data User

Halaman *user* berisi daftar pengguna yang memiliki hak akses tertentu sebagai *administrator*. Berikut ini adalah tampilan halaman *user* yang dibuat penulis:

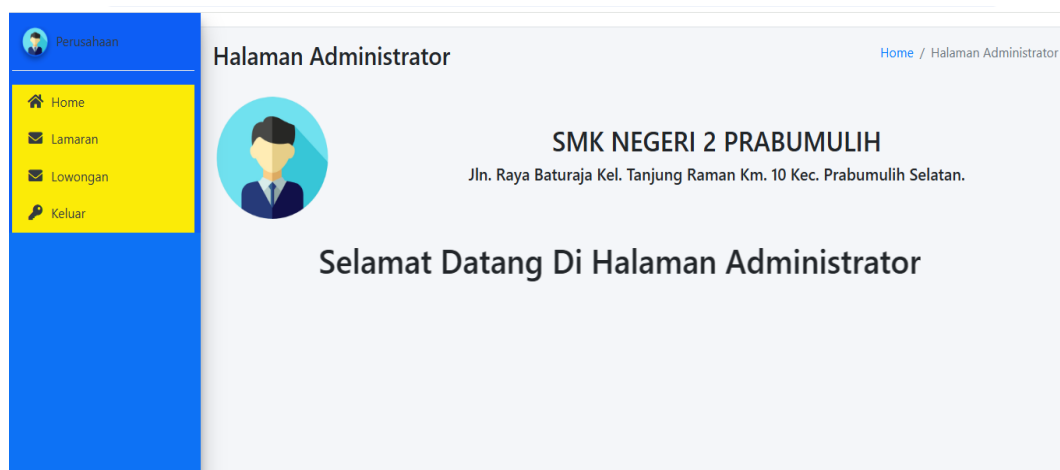


No Urut	Username	Password	Nama User	Level	Action
1	Admin	12345	Laura	1	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	Admin1	admin1	Admin 1	2	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3	Admin2	admin2	Admin 2	3	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
4	adminmhp	Mhp111@*	PT MHP	2	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
5	adminptkirana	Ptkirana123@*	PT. Kirana Permata	2	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
6	adminwisata	Hotelwisata123@	Hotel Wisata Palembang	2	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 5.28 Halaman Data User

20. Tampilan Halaman Dashboard Perusahaan

Halaman *dashboard* perusahaan berfungsi sebagai pusat kendali untuk mengelola, memantau, dan mengoptimalkan *website* secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah tampilan halaman *dashboard* perusahaan yang dibuat penulis:



Gambar 5.29 Halaman Dashboard Perusahaan

21. Tampilan Halaman *Dashboard* Kepala Sekolah

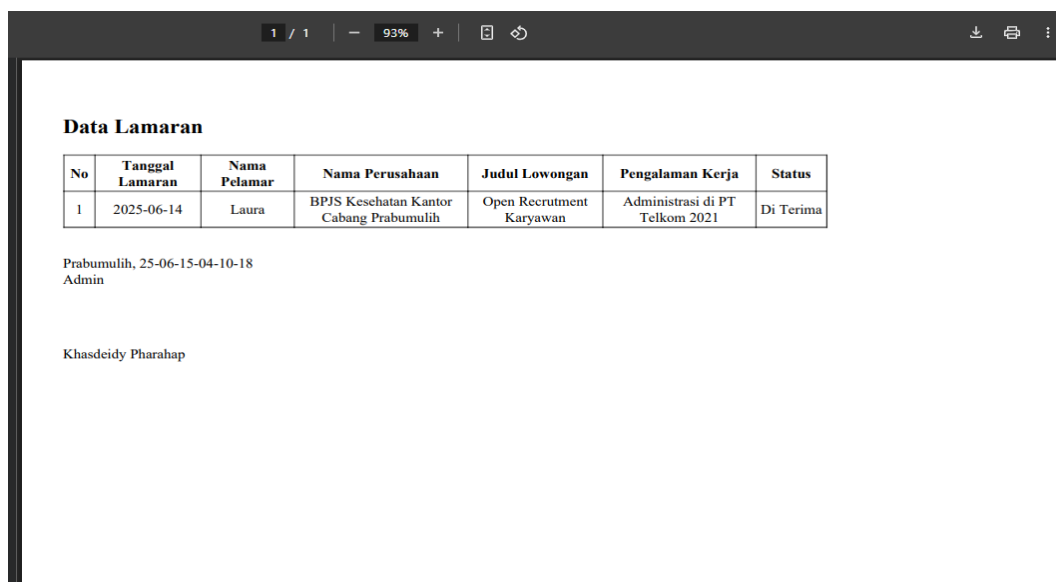
Halaman *dashboard* kepala sekolah berfungsi sebagai pusat kendali untuk memantau, dan melihat data-data secara efektif dan efisien. Berikut ini adalah tampilan halaman *dashboard* kepala sekolah yang dibuat penulis:



Gambar 5.30 Halaman *Dashboard* Kepala Sekolah

22. Tampilan *Print* Laporan Lamaran

Halaman *print* laporan data lamaran yang dapat dicetak untuk keperluan seleksi atau arsip. Berikut ini adalah rancangan tampilan halaman *print* laporan data lamaran yang dibuat penulis:



No	Tanggal Lamaran	Nama Pelamar	Nama Perusahaan	Judul Lowongan	Pengalaman Kerja	Status
1	2025-06-14	Laura	BPJS Kesehatan Kantor Cabang Prabumulih	Open Recruitment Karyawan	Administrasi di PT Telkom 2021	Di Terima

Prabumulih, 25-06-15-04-10-18
Admin

Khasdeidy Pharahap

Gambar 5.31 Halaman *Print* Laporan Lamaran

5.4 Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa semua komponen sistem bekerja secara efektif dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tahapan ini sangat penting untuk menjamin kualitas perangkat lunak sebelum diserahkan ke pengguna akhir. Pada pengujian perangkat lunak ini penulis akan menggunakan metode pengujian *Black-Box*. Berikut ini adalah pengujian *Black-Box* pada sistem:

Tabel 5.1 Pengujian *Black-Box*

<i>Requirement</i>	No	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Tampilan beranda pelamar	1	Mengakses tampilan menu registrasi beranda	Tampilkan halaman registrasi pelamar	Valid

	2	Mengakses tampilan menu <i>login</i> beranda	Tampilkan halaman <i>form login</i>	Valid
	3	Klik menu <i>setting profil</i>	Tampilkan <i>form setting</i>	Valid
	4	Klik menu tentang	Tampilkan halaman tentang	Valid
	5	Klik menu perusahaan	Tampilkan halaman perusahaan	Valid
	6	Klik menu lowongan	Tampilkan halaman lowongan	Valid
	7	Klik menu kontak	Tampilkan halaman kontak	Valid
	8	Klik menu pengumuman	Tampilkan halaman pengumuman	Valid
Menu utama admin	10	Klik tombol <i>login</i> admin	Tampilkan halaman <i>login</i> admin	Valid
	11	Klik menu <i>home</i>	Tampilkan halaman <i>dashboard</i> admin	Valid
	12	Klik menu perusahaan	Tampilkan halaman data perusahaan	Valid
	13	Klik menu login jurusan	Tampilkan halaman data jurusan	Valid

	14	Klik menu lamaran	Tampilkan halaman data lamaran	Valid
	15	Klik menu lowongan	Tampilkan halaman data lowongan	Valid
	14	Klik menu pelamar	Tampilkan halaman data pelamar	Valid
	16	Klik menu posisi	Tampilkan halaman data posisi	Valid
	17	Klik menu lokasi	Tampilkan halaman data lokasi	Valid
	18	Klik menu notifikasi	Tampilkan halaman notifikasi	Valid
	19	Klik menu <i>user</i>	Tampilkan halaman data <i>user</i>	Valid
Menu utama perusahaan	20	Klik tombol <i>login</i> perusahaan	Tampilkan halaman <i>login</i> perusahaan	Valid
	21	Klik menu <i>home</i>	Tampilkan <i>dashboard</i> perusahaan	Valid
	22	Klik menu lamaran	Tampilkan halaman data lamaran	Valid
	23	Klik menu lowongan	Tampilkan halaman data lowongan	Valid

	25	Klik menu perusahaan	Tampilkan halaman data perusahaan	Valid
Menu utama kepala sekolah	26	Klik tombol <i>login</i> kepala sekolah	Tampilkan halaman <i>login</i> kepala sekolah	Valid
	27	Klik menu <i>home</i>	Tampilkan <i>dashboard</i> kepala sekolah	Valid
	28	Klik menu perusahaan	Tampilkan halaman data perusahaan	Valid
	29	Klik menu jurusan	Tampilkan halaman data jurusan	Valid
	30	Klik menu lamaran	Tampilkan halaman data lamaran	Valid
	31	Klik menu lowongan	Tampilkan halaman data lowongan	Valid
	32	Klik menu pelamar	Tampilkan halaman data pelamar	Valid
	34	Klik menu posisi	Tampilkan halaman data posisi	Valid
	35	Klik menu lokasi	Tampilkan halaman data lokasi	Valid

Sumber: Data dikelola penulis, (2025)

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Berdasarkan permasalahan yang ada di bab I sebelumnya, dengan adanya sistem berbasis *website*, proses pendaftaran lowongan kerja dengan menyimpan data pelamar secara terpusat, sehingga pelamar tidak perlu mengisi data lamaran yang berulang-ulang. Implementasi sistem informasi bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih berbasis *website* juga mengoptimalkan pengelolaan bursa kerja dan mempermudah penyampaian informasi lowongan kepada alumni pencari kerja serta, memberikan pengalaman melamar kerja yang lebih baik bagi para alumni pencari kerja.
2. Pembangunan sistem informasi bursa kerja pada SMK Negeri 2 Prabumulih menggunakan metode *RAD* dengan model perancangan *UML* pendukung alat bantu perancangan yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*. Untuk pengembangan aplikasinya bahasa pemrograman yang dipakai adalah *PHP* dan *database MySQL*.

6.2 Saran

Saran yang penulis berikan untuk pengembangan sistem yang akan datang sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan pelatihan bagi admin bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih, kepala sekolah, serta perusahaan agar pemanfaatan sistem dapat maksimal dan berjalan efektif.
2. Diharapkan pelayanan bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih berbasis *website* dapat diakses secara *online* dalam bentuk aplikasi *mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, P. M., & Wijaya, K. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Berbasis Web: Studi Kasus: SD Negeri 18 Tanah Abang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, 2(3), 138–156.
- Dr.Arie Gunawan, S. K. ,M. M. S. I. (2024). *Mobile Programming Menggunakan Flutter dan Visual Studio Code Untuk Pemula*. www.penerbitlitnus.co.id
- Drs. Afrizal zein M.Kom, I., Dahlan Susilo, M. K., Mustakim, M. kom, Effendi, R., M.Kom, Winny. Purbaratri., Achmad Ridwan, S.T., M. S., Subhan Nooriansyah, S.Kom., M. K., Faridatun Nadziroh, S.ST., M., & Dr. Ali Ibrahim, S.Kom, M. . (2023). *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Fahrezi, A., Salam, F. N., Ibrahim, G. M., Syaiful, R. R., & Saifudin, A. (2022). Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Inventori Barang Berbasis Web di PT. AINO Indonesia. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Pendidikan*, 1(1), 1–5.
- Ferizal, A. A., Sobarnas, M. A., & Nursanto, D. (2021). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web di SMK Fatahillah Cileungsi. *Jurnal Informatika & Teknologi*, 2(2), 104–113.
- Fransika, K. D., Fajriah, & Purbasari, Y. (2023). Aplikasi Pengolahan Data Pencatatan Dan Pelayanan Administrasi Pada Kantor Desa Karang Bindu Berbasis Web. *ITeCS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Science)*, 1(03), 80–85.
- Ilhamdi. J. Q., Julkarnain, M., & Yuliadi. (2024). Sistem Informasi Administrasi Ukm Racana Olat Maras – Ai Renung Universitas Teknologi Sumbawa Berbasis Website. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 8(3), 4309–4315.
- Juventia, I., & Rahmawati, F. (2022). Evaluasi Job Fair Dalam Penanggulangan Tingkat Pengangguran Di Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(1), 175–188.
- Latif, A., Rusdi, M., & Setiawan, D. (2020). Partisipasi Masyarakat Terhadap Pembangunan Infrastruktur Jalan Tani Desa Teteaji Kecamatan Tellu Limpoe Kabupaten Sidenreng Rappang. *Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, 8(1), 26–39.
- Mamoto, N., Sumampouw, I., & Undap, G. (2018). Implementasi Pembangunan Infrastruktur Desa Dalam Penggunaan Dana Desa Tahun 2017 (Studi) Desa Ongkaw Ii Kecamatan Sinonsayang Kabupaten Minahasa Selatan. *Jurnal Jurusan Ilmu Pemerintahan*, 1(1), 1–11.
- Mukhlis, I. R., Irmawati, Sabur, F., Farkhan, M., Gunawan, P. W., Adhicandra, I., & Eldo, H. (2023). Buku Ajar Pemrograman Web 1. In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue October).

- Novitasari, T., & Hertati, D. (2022). Evaluasi Program Bursa Kerja (Job Fair) Dalam Penanggulangan Angka Pengangguran Di Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Sosial Ekonomi Dan Humaniora*, 8(2), 299–305.
- Pradana, A. & Hardi I, (2021). Sistem Informasi Alat Kesehatan Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Fakultas Komputer Dan Bisnis*, 1(1), 14–21.
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., Giansyah, Q. A., & Hamzah, M. L. (2023). Pengujian Black Box Dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web Black Box and White Box Testing of Web-Based Parking Information System. *Jurnal Testing Dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 1–16.
- Putra, R. R., & Putri, N. A. (2023). Perancangan Ui & Ux Pada Website Kelompok Tani Yang Responsive Terhadap Mobile. *Penerbit Tahta Media*.
- Putri, H., Rini, F., & Pratama, A. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Jurnal Pustaka Data (Pusat Akses Kajian Database, Analisa Teknologi, Dan Arsitektur Komputer)*, 2(1), 5–10.
- Putriani, P., Sulaeman, A. A. & Edora (2024). Sistem Informasi Bursa Kerja Khusus Untuk Penyaluran Kerja Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall pada SMK Global Mulia. *Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 5(3), 1190–1200.
- Remawati, D., & Wijayanto, H. (2021). *Web Jsp Dengan Database Mysql* (Issue June). https://eprints.sinus.ac.id/784/1/Buku_Ajar_Web_JSP_dengan_database_MySQL.pdf
- Riza, N., Rahayu, W. I., Farhan, M. F., Ayuni, R., & Fitri, K. (2024). Sistem Informasi Kewirausahaan Mahasiswa Wau (Wirausaha Anak Ulbi) Menggunakan Laravel. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(2), 34–40.
- Salsabila, A., Derta, S., Musril, H. A., & Indra, N. (2024). *Perancangan Aplikasi Bank Data Kinerja Guru UPTD SMPN 5 Kecamatan Pangkalan Koto Baru*. 10(2), 139–157.
- Sari Anita, Dahlan, Tuhumury Nicodemus August Ralph, Prayitno Yudi, Siegers Hendry Willem, Supiyanto, & Werdhani Sri Anastasia. (2023). *Buku Annita sari Dkk Dasar-dasar Metodologi Penelitian*. 71. Jayapura: CV Angkasa Pelangi.
- Sitorus, J. H. P., & Sakban, M. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar. *Jurnal Bisantara Informatika* 5(2), 1–13.
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Khairunnisa, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). Metodologi Penelitian. In *Cv Science Techno Direct*.

L

A

M

P

I

R

A

N



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 1

FORMULIR PERMOHONAN PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Prabumulih, 18 Desember 2024

Kepada Yth.
Ketua Program Studi
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih
Di -
Prabumulih

Dengan Hormat
Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa
Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih :
Nama : Laura Frisiliaia
NIM : 2021210036
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Sehubungan dengan akan berakhirnya studi saya, maka dengan ini mengajukan permohonan judul dan pembimbing
Skripsi/Tugas Akhir, adapun judul yang saya ajukan sebagai berikut :

Assalamualaikum
Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih.

Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih



Hormat Saya,

(Laura Frisiliaia)

Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing II : Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

Lampiran 2

FORMULIR PERSETUJUAN PEMBIMBING JUDUL
SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama : Laura Frisiliaia
NIM : 2021210036
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi/Tugas Akhir yang disetujui :

Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih.

Nama Dosen Pembimbing	Tanda Tangan	Tanggal
1. Fajriyah, S.Kom., M.Kom		18.12.2024
2. Nurmawati, S.Kom., M.Kom		18.12.2024

Prabumulih, 18 Desember 2024

Menyetujui

Ketua Program Studi,

Nurmawati, S.Kom., M.Kom



Catatan :

- Judul Skripsi/Tugas Akhir Terlebih Dahulu Dikonsultasikan Dengan Masing-Masing Dosen Pembimbing
- Lembar Persetujuan Pengajuan Judul Terlebih Dahulu di Tanda Tangan Oleh Pembimbing Baru Ke Kaprodi

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul ditingkat nasional"



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA SELATAN
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 2 PRABUMULIH

Jln Raya Baturaja Kel. Tanjung Raman KM 10 Kec. Prabumulih Selatan
Email : smkn2prabumulih@gmail.com Website : www.smkn2pbm.sch.id

: 421/ /SMKN2PBM/Disdik.SS/1/2025

: -
: Surat Balasan Izin Penelitian
Observasi/Pengambilan Data

kepada.
Yth. Bapak/Ibu Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Prabumulih

Tempat

Berdasarkan Surat Permohonan dari Bapak/Ibu pada tanggal 06 Januari 2025 kepada kami, perihal
Permohonan Izin Pengambilan Pengumpulan Data Penelitian untuk penyusunan Skripsi mahasiswa atas
nama :

Nama : Laura Frisiliaia
NIM : 2021210036
Program Studi : Sistem Informasi

Atas surat permohonan ini, kami dari pihak SMK Negeri 2 Prabumulih tidak berkeberatan dan mengizinkan
audara di atas untuk melaksanakan penelitian, observasi dan pengambilan data untuk penyusunan Skripsi
dengan Judul "**Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih**" terhitung
mulai dari 07- 08 Januari 2025.

Demikianlah Surat Balasan Izin Penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Prabumulih, 06 Januari 2025
Plt. Kepala Sekolah,


Muhammad Zulkarnain, ST.,M.Pd
NIP. 19740610 200801 1 006

Tembusan Yth.
1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan (sbg laporan)
2. Kepala Bidang SMK
Yang bersangkutan



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH**

Prabumulih, 06 Januari 2025

Nomor : 051/FASILKOM/UNPRA/SI-S1/I/2025
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SMK NEGERI 2 Prabumulih
Di
Tempat

Dalam rangka pelaksanaan skripsi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Prabumulih, maka kami harapkan bantuan dari bapak/ ibu kiranya mengizinkan mahasiswa:

Nama : Laura Frisiliaia
Nim : 2021210036
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK NEGERI 2 Prabumulih

Untuk melaksanakan pengambilan data ditempat Bapak/Ibu pimpin. Guna menyelesaikan skripsi. Atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.



WAWANCARA

Hari/Tanggal : Selasa, 21 Januari 2025

Tempat : SMK Negeri 2 Prabumulih

Daftar Pertanyaan:

1. Berapa jumlah alumni di SMK Negeri 2 Prabumulih?

Jawab: Berikut data alumni SMK Negeri 2 Prabumulih tahun 2021-2024.

No	Jurusan	Tahun			
		2021	2022	2023	2024
1	TKJ	65	70	69	61
2	Tata Busana	18	49	49	24
3	Tata Boga	40	56	27	16
4	ATPH	18	32	26	16
5	Akuntansi dan Keuangan	29	34	30	28
6	OTKP	50	32	34	32
7	Multimedia	21	33	32	31
8	TKR	96	101	139	101
Jumlah Total		337	407	406	309

Keterangan:

- 1) Pada tahun 2021 alumni yang lulus dari SMK Negeri 2 Prabumulih berjumlah 337. Jurusan dengan jumlah alumni terbanyak adalah TKR dengan 96 alumni, dan jurusan TKJ dengan 65 alumni.
- 2) Pada tahun 2022 alumni yang lulus dari SMK Negeri 2 Prabumulih berjumlah 407. Jurusan dengan jumlah alumni terbanyak adalah TKR dengan 101 alumni, dan jurusan TKJ dengan 70 alumni.

- 3) Pada tahun 2023 alumni yang lulus dari SMK Negeri 2 Prabumulih berjumlah 406. Jurusan dengan jumlah alumni terbanyak adalah TKR dengan 139 alumni, dan jurusan TKJ dengan 69 alumni.
 - 4) Pada tahun 2024 alumni yang lulus dari SMK Negeri 2 Prabumulih berjumlah 309. Jurusan dengan jumlah alumni terbanyak adalah TKR dengan 101 alumni, dan jurusan TKJ dengan 61 alumni.
2. Dengan perusahaan mana saja SMK Negeri 2 Prabumulih menjalin kerja sama dalam merekomendasikan siswa/alumni untuk bekerja?

Jawab:

- 1) PT. Musi Hutan Persada (MHP).
- 2) PT. Kirana Permata.
- 3) Hotel Wisata Palembang.
- 4) The Zhafarm Palembang.
- 5) Percetakan Glory.
- 6) PT. Tanjungenim Pulp and Paper.
- 7) BPJS Kesehatan Kantor Cabang Prabumulih.
- 8) PT. Elnusa-Project O&M SPD Prabumulih.
- 9) Bengkel Mobil Bina Karya Prabumulih.
- 10) Percetakan Mardhika.
- 11) Percetakan Widuri.
- 12) Shafira Fashion Prabumulih.

3. Bagaimana penyebaran informasi lowongan pekerjaan kepada alumni saat ini?

Jawab: Media group *WhatsApp* bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih.

4. Apa kendala yang dihadapi dalam menyebarkan informasi melalui media group *WhatsApp* tersebut?

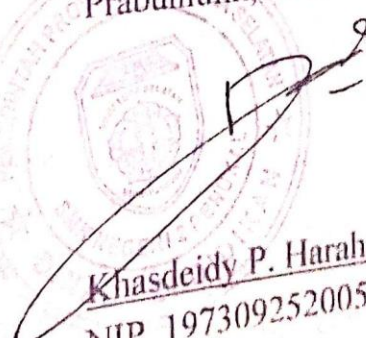
Jawab:

- Pelamar harus mengisi data yang berulang-ulang ketika mengajukan lamaran di *link google form* yang telah dibuat oleh beberapa perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan.
- Siswa yang di luar sekolah yang tidak memiliki nomor *WhatsApp* pengurus bursa kerja SMK Negeri 2 Prabumulih tidak dapat mengakses informasi lowongan kerja.

5. Baik, apakah pihak SMK Negeri 2 Prabumulih bersedia jika saya buat sistem informasi berbasis *web* pada pelayanannya?

Jawab: Sangat bersedia.

Prabumulih, 21 Januari 2025


Khasdeidy P. Harahap, S.E., M.M.
NIP. 197309252005011007





FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama

NIM

PRODI

Fakultas

Judul

: Laura Frisiliaia

: 2021210036

: Sistem Informasi

: Ilmu Komputer

: Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK
Negeri 2 Prabumulih

Dosen Pembimbing I

: Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	24.03.2025	Bab I - II	ac	Bj.
		Bab IV - V		
		- Use Case Diagram Sintaksis dan activity Diagram	} revisi	Bj.
		- password harus dibatasi dan disembunyikan.		
		- Daftar dan Registrasi Siswa (pilih 1)		
		- Data Aspek lengkap harus ada konfirmasi		
		Bab VI		
		- 18 perusahaan ✓	} Revisi	Bj.
		- Menu perusahaan ✓		
		- Menu pengumuman ✓		
		- Menu pengalaman kerja ✓		

Prabumulih,
Pembimbing I

Fajriyah, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Laura Frisiliaia
NIM : 2021210036
PRODI : Sistem Informasi
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK Negeri 2 Prabumulih
Dosen Pembimbing I : Fajriyah, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
	19.05.2025	Bab I	ace	A
	23.05.2025	Bab II	ace	A
	23.05.2025	Bab VI	ace	A
		kelengkapan	ace	A
			ace sig un	A

Prabumulih,
Pembimbing I


Fajriyah, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama

NIM

PRODI

Fakultas

Judul

: Laura Frisiliaia

: 2021210036

: Sistem Informasi

: Ilmu Komputer

: Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK
Negeri 2 Prabumulih

Dosen Pembimbing II

: Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
01	24 Maret 2025	Bab 1, II, III	Acc	ft.
02	23 April 2025	Bab IV	Revisi	ft.
03	28 April 2025	Bab IV	Revisi	ft.
04	6 Mei 2025	Bab IV	Acc	ft.
05	19 Mei 2025	Bab V	Revisi	ft.
06	20 Mei 2025	Bab V	Revisi	ft.
07	20 Mei 2025	Bab VI	Revisi	ft.
08	20 Mei 2025	Bab VI	Revisi	ft.
09	24 Mei 2025	Bab VI	Acc	ft.
10	27 Mei 2025	Kelengkapan cover (daftar isi, tabel, gambar, abstrak, lampi- ran, dll)	Revisi	ft.

Prabumulih,

Pembimbing II

Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

"Menjadi fakultas yang berkompetensi teknologi informasi yang unggul di tingkat nasional"



FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PRABUMULIH

ABSEN BIMBINGAN SKRIPSI

Nama

NIM

PRODI

Fakultas

Judul

: Laura Frisiliaia

: 2021210036

: Sistem Informasi

: Ilmu Komputer

: Pembangunan Sistem Informasi Bursa Kerja Pada SMK
Negeri 2 Prabumulih

Dosen Pembimbing II

: Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

NO	TANGGAL	MATERI/BAB	KETERANGAN	PARAF
11.	2 Juni 2025	Kelengkapan Cover	Acc	<i>[Signature]</i>
	2 Juni 2025	Kelengkapan Acc siap uji 2H Silahkan bukt bahan presen- tasi sesuai pembahasari.	Acc	<i>[Signature]</i>

Prabumulih,

Pembimbing II

Nurmayanti, S.Kom., M.Kom

CATATAN:

1. Kartu ini harus di bawah ketika ujian
2. Kartu ini harus di isi setiap kali bimbingan
3. Syarat kelulusan maksimal 3x bimbingan per bab

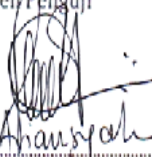
LEMBAR REVISI

Nama : Laura Fosisia
NIM : 201210036
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Teknik penulisan. nyskm	
2		
3		
4		
5		

Prabumulih, 26 Juni 2025

Dosen Penguji


Anangsyah

LEMBAR REVISI

Nama : LARA FRISIAJA
NIM : 2021 21 0036
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	Paraf
1	Paran: Penelitian	
2	Progn : Swatan lani dn lani Parame	
3		
4	Acc Revisi	
5	caran : Progn dikanal bi Sesuai anan Revisi	

Prabumulih, 26 - 6 - 2025

Dosen Penguji

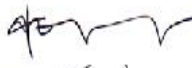
Krisna Wibawa

LEMBAR REVISI

Nama : Laura Fitri Silaia
NIM : 2021210636
Jenjang : Strata Satu (S1)
Jurusan : Sistem Informasi (SI)
Fakultas : Ilmu Komputer Universitas Prabumulih

No.	Keterangan Revisi	2/2025 Paraf
1	Referensi yg digunakan — Dittu pythun	/ 7 9.
2	Usecase Diagram	
3	Aplikasi	
4		
5		

Prabumulih, 26 Juni 2019.
Dosen Penguji


Nur Anis H.

skripsi laura

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unpra.ac.id Internet Source	5%
2	www.repository.unpra.ac.id Internet Source	1%
3	123dok.com Internet Source	1%
4	repository.dinamika.ac.id Internet Source	1%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Universitas Putera Batam Student Paper	1%
7	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Student Paper	<1%
9	eprints.poltektegal.ac.id Internet Source	<1%

10 repository.uniks.ac.id <1 %
Internet Source

11 Submitted to Universitas Lancang Kuning <1 %
Student Paper

12 repository.uin-suska.ac.id <1 %
Internet Source

13 sinta.unud.ac.id <1 %
Internet Source

14 Submitted to Keimyung University <1 %
Student Paper

15 Submitted to UIN Jambi <1 %
Student Paper

16 Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama
Lampung <1 %
Student Paper

17 library.palcomtech.com <1 %
Internet Source

18 repository.stmikroyal.ac.id <1 %
Internet Source

19 text-id.123dok.com <1 %
Internet Source

20 docobook.com <1 %
Internet Source

digilib.uin-suka.ac.id

21	Internet Source	<1 %
22	id.123dok.com Internet Source	<1 %
23	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
24	Lailatus Sa'diyah, Yuyun Bahtiar, Luluk Choirun Nisak Nur, Nurul Afidah, Iin Baroroh Ma'arif. "The Effectiveness of Elsa Speak to Improve Speaking Skill in Extra Class Ma Al-Bairuny", APPLICATION: Applied science in Learning Research, 2025 Publication	<1 %
25	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1 %
26	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
27	id.scribd.com Internet Source	<1 %
28	repository.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Negeri Manado Student Paper	<1 %
30	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %

31	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
32	es.scribd.com Internet Source	<1 %
33	repository.unwim.ac.id Internet Source	<1 %
34	Submitted to Konsorsium PTS Indonesia - Small Campus II Student Paper	<1 %
35	Submitted to Universitas Respati Indonesia Student Paper	<1 %
36	repo.unikadelasalle.ac.id Internet Source	<1 %
37	repository.mercubuana.ac.id Internet Source	<1 %
38	edoc.pub Internet Source	<1 %
39	repository.its.ac.id Internet Source	<1 %
40	Submitted to Swinburne University of Technology Student Paper	<1 %
41	elib.unikom.ac.id Internet Source	<1 %

42	jurnal.itscience.org Internet Source	<1 %
43	mafiadoc.com Internet Source	<1 %
44	repository.ittelkom-pwt.ac.id Internet Source	<1 %
45	Submitted to Universitas PGRI Semarang Student Paper	<1 %
46	repository.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %
47	Submitted to IAIN Bengkulu Student Paper	<1 %
48	pdffox.com Internet Source	<1 %
49	repository.teknokrat.ac.id Internet Source	<1 %
50	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
51	eprints.unisbank.ac.id Internet Source	<1 %
52	repository.unhas.ac.id Internet Source	<1 %
53	repository.universitasbumigora.ac.id Internet Source	<1 %

54	Riska Ayu Triana, Sri Sunarti, Erika Ade Rahayu, Fakhri Jaya Ramadhan, Fathur Rahim, Faesal Ardi. "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Pencegahan Perilaku Merokok di SDN 002 Sekolaq Darat", JURNAL DUNIA KESMAS, 2020 Publication	<1 %
55	Submitted to STT PLN Student Paper	<1 %
56	docplayer.info Internet Source	<1 %
57	media.neliti.com Internet Source	<1 %
58	mobile.wattpad.com Internet Source	<1 %
59	repo.poltekkesdepkes-sby.ac.id Internet Source	<1 %
60	repository.usm.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off