

# RANCANG BANGUN APLIKASI E-JOBS BERBASIS ANDROID

Erdio Kharisman Destanto Cahyono  
Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Widya Kartika  
ErdioKharisman@yahoo.co.id

## ABSTRAK

Di Indonesia, terdapat banyak *website* yang menyajikan informasi lowongan kerja. Akan tetapi, mayoritas *website* umumnya hanya menyediakan fasilitas input lowongan kerja bagi perusahaan dan fasilitas melamar kerja *online* bagi para pencari kerja. Sehingga aktivitas yang dapat dilakukan perusahaan untuk mencari karyawan menjadi terbatas dan sebagai pencari kerja terbatas untuk mengetahui pekerjaan yang berada di dekat wilayahnya dan sesuai dengan keahlian pencari kerja. Untuk dapat membantu perusahaan dan pencari kerja diperlukan sebuah sistem yang dapat mencari dan mengundang pencari kerja bagi perusahaan dan mencari lowongan pekerjaan yang berada dekat dengan wilayahnya juga sesuai dengan keahlian bagi pencari kerja. Pembuatan aplikasi berbasis android dan menggunakan metode waterfall. Dengan aplikasi yang dibangun oleh penulis, diharapkan dapat membantu perusahaan menyediakan informasi pencari kerja yang berkualifikasi serta dapat mengundangnya dan membantu pelamar menemukan pekerjaan disekitar wilayahnya dan sesuai dengan keahlian mereka.

**Kata Kunci:** Lowongan Kerja, *Waterfall*, Android

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di Indonesia, terdapat banyak *website* yang menyajikan informasi lowongan kerja. Akan tetapi, mayoritas *website* umumnya hanya menyediakan fasilitas input lowongan kerja bagi perusahaan dan fasilitas melamar kerja *online* bagi para pencari kerja atau pelamar. Aktivitas yang dapat dilakukan keduanya dalam menggunakan *website* cenderung terbatas. Terlebih lagi banyak *website* yang menetapkan tarif bagi perusahaan yang ingin memasang lowongan pekerjaan, seperti misalnya [jobsdb.com](#), [karir.com](#), [jobstreet.co.id](#).

Perusahaan yang memasang lowongan pekerjaan dengan cara demikian lebih sulit mendapatkan pencari kerja karena perusahaan hanya bisa menunggu secara pasif untuk mendapatkan karyawan yang dibutuhkan. Keterbatasan menunggu secara pasif ini membuat perusahaan yang ingin mencari karyawan dengan kualifikasi untuk posisi pekerjaan tidak dapat langsung menawarkan posisi pekerjaan kepada pencari kerja.

Pencari kerja mencari pekerjaan yang sesuai dengan kebutuhan, keahlian dan latar belakang pendidikan yang ditekuni itu tidaklah mudah. Keterbatasan informasi lowongan pekerjaan juga menjadi hambatan bagi pencari kerja. Selain itu pencari kerja juga terbatas untuk mengetahui

lowongan pekerjaan yang berada di dekat wilayahnya.

Dengan adanya masalah pencarian karyawan yang secara pasif juga berkualifikasi bagi perusahaan dan masalah pencarian lowongan kerja yang sesuai dengan keahlian serta berada di dekat wilayah. Diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu penyedia lowongan kerja mencari dan mengundang pencari kerja sesuai dengan kualifikasi posisi pekerjaan dan bagi pencari kerja mencari lowongan pekerjaan yang berada dekat dengan wilayahnya juga sesuai dengan keahlian pencari kerja. Sistem akan memberi informasi kepada perusahaan resume pencari kerja yang dibutuhkan dan untuk pencari kerja memberi informasi dan lokasi pekerjaan.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana menghubungkan pihak penyedia pekerjaan dengan pihak pencari kerja?

### 1.3 Tujuan

Untuk membangun sebuah aplikasi yang berfungsi menghubungkan pihak penyedia pekerjaan dengan pihak pencari kerja.

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi perusahaan: membantu menyediakan informasi pencari kerja yang berkualifikasi serta dapat mengundangnya.
2. Bagi pencari kerja: membantu pelamar menemukan pekerjaan di sekitar wilayahnya

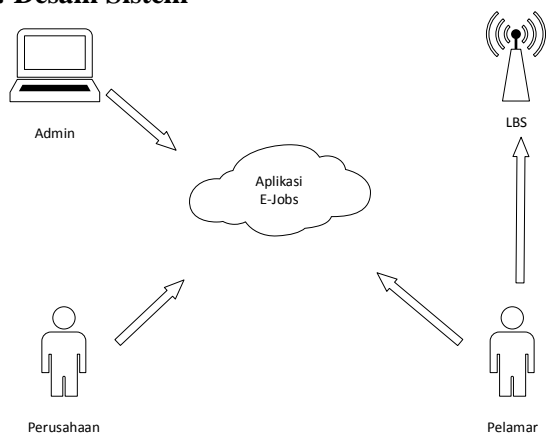
dan sesuai dengan latar belakang pendidikan, minat dan keahlian mereka.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Langkah Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa langkah penelitian. Pertama-tama diawali dengan melakukan observasi aplikasi sejenis. Kemudian melakukan studi literatur dengan mencari, membaca literatur, jurnal, internet untuk mendapatkan informasi pengetahuan tambahan dan menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*.

### 2.2. Desain Sistem



Gambar 1 Desain Sistem

Gambar 1 merupakan arsitektur sistem yang akan digunakan sebagai rancangan sistem, dimana rancangan sistem terdiri dari tiga aktor yaitu admin aplikasi, perusahaan dan pelamar :

Admin Aplikasi:

1. Admin dapat melihat, membuat dan menghapus *user*.
2. Admin dapat melihat dan menghapus pekerjaan.
3. Admin dapat memvalidasi atau menolak pekerjaan.

User Perusahaan

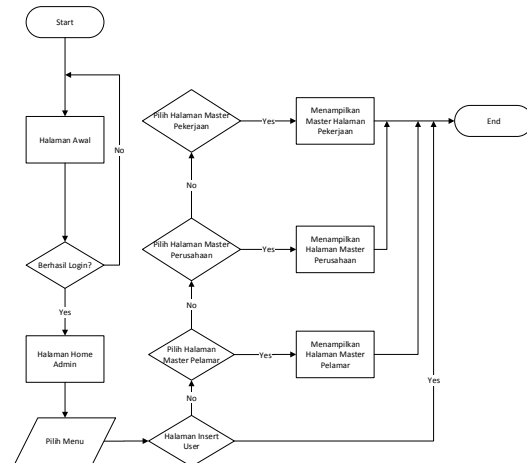
1. Perusahaan dapat membuat lowongan pekerjaan lebih dari 1.
2. Perusahaan dapat mengubah dan menghapus pekerjaan yang telah dibuat.
3. Pekerjaan yang *di edit* akan membutuhkan validasi admin lagi.

4. Perusahaan dapat mencari resume pelamar.
5. Perusahaan dapat menawarkan lowongan pekerjaan kepada lebih dari 1 pelamar.
6. Perusahaan mendapatkan *notifikasi* bila tawaran pekerjaan diterima atau ditolak dan bila mendapat lamaran kerja.
7. Pekerjaan yang tidak tervalidasi atau batas periodenya sudah berakhir tidak akan dimunculkan pada pencarian pelamar.
8. Perusahaan dapat mengundang kembali pelamar yang telah diundang bila undangan ditolak atau berstatus *expired*.

User Pelamar

1. Pelamar dapat membuat resume.
2. Pelamar dapat memilih untuk tidak ditampilkan datanya saat dilakukan pencarian tenaga kerja oleh perusahaan.
3. Pelamar dapat mencari pekerjaan berdasarkan lokasi *Global Positioning System (GPS)*.
4. Pelamar dapat melamar lowongan pekerjaan lebih dari 1.
5. Pelamar mendapatkan *notifikasi* bila lamaran kerja diterima atau ditolak dan bila mendapat tawaran pekerjaan.
6. Pelamar dapat melamar kembali lowongan pekerjaan yang telah dilamar bila lamaran ditolak atau berstatus *expired*.

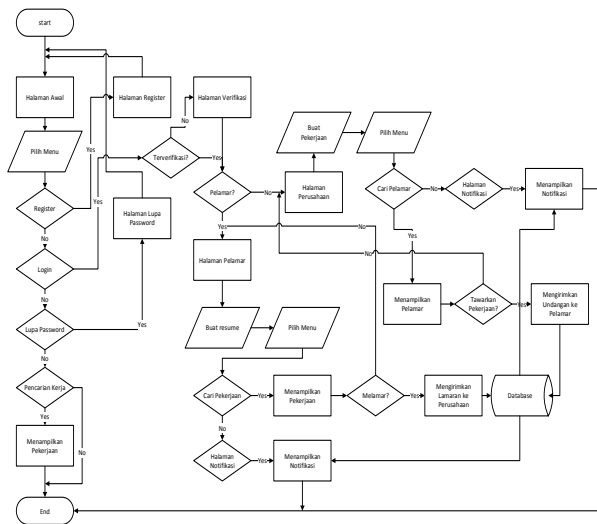
### 2.3. Flowchart Umum



Gambar 2 Flowchart Admin

Gambar 2 menjelaskan mengenai alur sistem aplikasi admin dalam bentuk *flowchart*. Proses aplikasi dimulai ketika halaman awal aplikasi dibuka. Admin harus melakukan login untuk

mengakses halaman admin, setelah admin berhasil login maka admin akan menuju halaman utama admin. Admin dapat memilih untuk membuat *user* pelamar maupun perusahaan atau admin dapat memilih untuk melihat master pelamar atau memilih untuk melihat master perusahaan atau juga dapat memilih untuk melihat master pekerjaan.



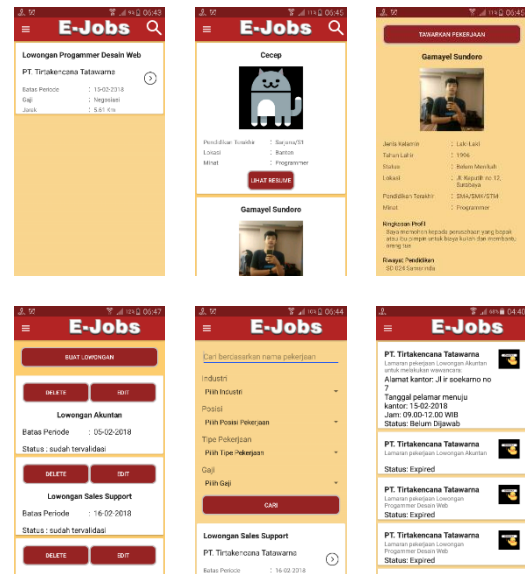
Gambar 3 Flowchart User

Gambar 3 menjelaskan mengenai alur sistem aplikasi *user* dalam bentuk *flowchart*. Proses aplikasi dimulai ketika halaman awal aplikasi dibuka. *User* dapat memilih untuk *register* untuk membuat akun atau bila sudah memiliki akun dapat memilih untuk login, *user* dapat memilih lupa password untuk mendapatkan password baru, jika *user* sebagai pencari kerja dan hanya mau untuk melihat-lihat dapat untuk langsung menuju pencarian kerja namun *user* tidak dapat untuk melamar pekerjaan. Setelah proses login, jika *user* sebagai pelamar maka *user* akan menuju halaman awal pelamar kemudian pelamar membuat resume kemudian pelamar dapat memilih untuk mencari pekerjaan dan dapat untuk melamar pekerjaan dan akan mengirimkan lamaran ke perusahaan, *user* dapat memilih halaman *notifikasi* untuk melihat *notifikasi*. Jika *user* login sebagai perusahaan maka akan menuju halaman perusahaan. Sebagai perusahaan dapat mengisi data perusahaan dan membuat pekerjaan. Setelah membuat pekerjaan perusahaan dapat untuk menawarkan pekerjaan

kepada pelamar, perusahaan juga dapat memilih halaman *notifikasi* untuk melihat pekerjaan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi aplikasi E-Jobs dapat dijalankan melalui *smartphone* dengan minimal versi 4.1 (Jelly Bean).



Gambar 4 Tampilan Aplikasi E-Jobs

Gambar 4 menunjukkan beberapa tampilan E-Jobs seperti tampilan rekomendasi untuk *user* berupa pekerjaan, tampilan rekomendasi untuk perusahaan berupa profil pencari kerja, tampilan untuk melihat detail *user* yang dari sisi perusahaan untuk melihat detail resume pelamar pekerjaan, tampilan untuk mengelola pekerjaan dimana perusahaan dapat untuk membuat pekerjaan, melihat pekerjaan, mengubah pekerjaan dan menghapus pekerjaan, tampilan untuk pencarian dari sisi pelamar untuk mencari pekerjaan dan tampilan untuk melihat *notifikasi* adanya lamaran pekerjaan atau lowongan pekerjaan yang diterima maupun ditolak.

Tabel 1 merupakan hasil rekap total nilai angket *user* dan diperoleh *feedback user* sebagai berikut, yaitu berdasarkan jumlah skor yang didapat dari total responden, didapati hasil perhitungan sebagai berikut :

- a. Jumlah Skor =  $\sum_{i=1}^5 Tx(Pn(i))$   
 T : Total jumlah responden yang memilih  
 Pn : Pilihan angka skor likert

I : Nilai skor

$$\begin{aligned} \text{Jumlah} &= (21 \times 3) + (64 \times 4) + (15 \times 5) \\ &= 394 \end{aligned}$$

- b. Penyelesaian akhir (%) = Jumlah skor / (Skor maksimal x jumlah pernyataan x jumlah responden) x 100

$$\text{Penyelesaian akhir (\%)} = 394 / (5 \times 10 \times 10) \times 100\%$$

$$\text{Penyelesaian akhir (\%)} = 78,8\%$$

Tabel 1. Hasil Uji Coba

NO	ASPEK YANG DIEVALUASI PERNYATAAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
1	Aplikasi mudah digunakan				8	2
2	Aplikasi memiliki tampilan dengan warna yang padu			6	4	
3	Aplikasi berjalan dengan baik pada perangkat				8	2
4	Fitur yang disediakan sesuai dengan kebutuhan user			4	5	1
5	Hasil informasi berupa text dapat dibaca dengan jelas			3	3	4
6	Data inputan user berhasil disimpan oleh aplikasi				8	2
7	Aplikasi efektif untuk memberikan informasi lowongan pekerjaan di sekitar			3	6	1
8	Apakah deteksi lokasi menggunakan GPS menunjukan tempat yang benar			1	9	
9	Aplikasi mempermudah pencarian pelamar			3	7	
10	Aplikasi membantu mencari lowongan pekerjaan			1	6	3
Total				21	64	15

Hasil perhitungan dengan skala likert ialah 78,8% yang berarti setuju dengan seluruh pernyataan yang diberikan. Hasil ini didapati dari prosentasi maksimum yakni 100 dibagi skor tertinggi (5) yakni hasilnya ialah 20. Hasil interval yang di dapat ialah 0% - 19,99% ialah sangat tidak setuju, 20% - 39,99% ialah tidak setuju, 40% - 59,99% ialah cukup setuju, 60% - 79,99% ialah setuju, 80% - 100% ialah sangat setuju.

#### 4. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Aplikasi E-Jobs adalah dengan adanya aplikasi ini dapat membantu perusahaan untuk mencari pelamar dan dapat membantu untuk mencari pekerjaan di sekitar pencari kerja dan mendapatkan informasi pekerjaan sesuai kebutuhan.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP dan Mysql*. Jakarta: Media Kita.
- Anwar, B. J. (2014). Implementasi Locations Based Service Berbasis Android Untuk Mengetahui Posisi User.
- Arifianto, T. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- As'ad, M. (2002). *Psikologi Industri : Seri Ilmu Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Liberty.
- Bij, A. (2015, Februari 5). Distance calculation with Impala (or Hive). Dipetik Januari 30, 2018, dari godatadriven.com: <https://blog.godatadriven.com/impala-haversine.html>
- Booch, G. (2005). *Object Oriented Analysis and Design with Application 2nd Edition*. United States of America.
- Calculate distance, bearing and more between Latitude/Longitude points*. (2018, Januari 30). Diambil kembali dari <http://www.movable-type.co.uk: http://www.movable-type.co.uk/scripts/latlong.html>
- Hermawan S, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Raharja, W. K. (2013). *Aplikasi Location Based Service (LBS) Taman Mini Indonesia Indah (TMII) Berbasis Android. Teknologi Location Based Service Pada Smartphone*. (t.thn.). Dipetik Oktober 30, 2017, dari serbatekno.com: <http://www.serbatekno.com/2049/teknologi-location-based-service-pada-smartphone/>