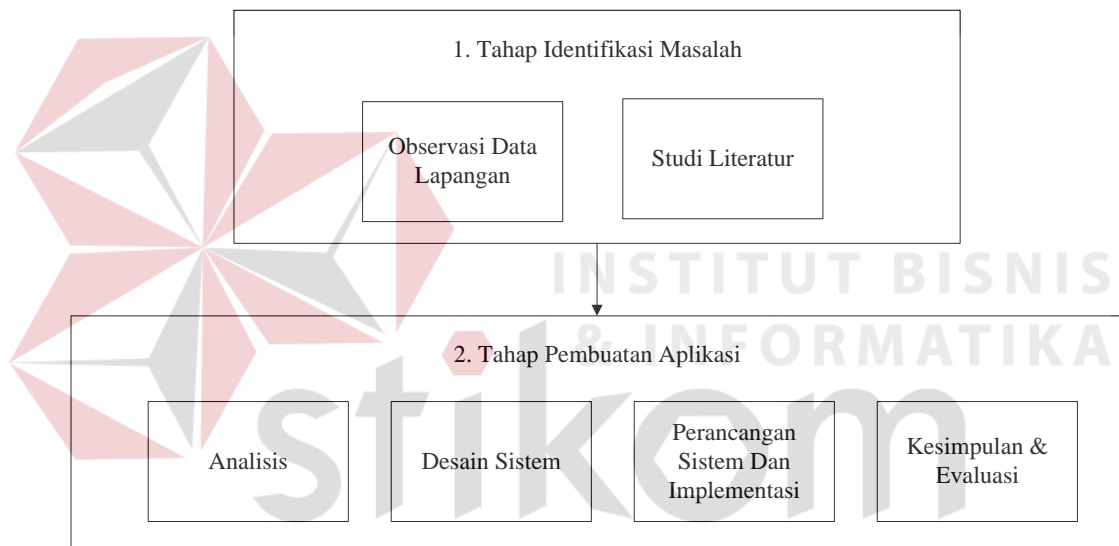


BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

1.1. Analisis Sistem

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisa dan perancangan sistem. Rancang bangun sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik yang dilakukan melalui 2 tahap, seperti yang digambarkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Model Pengembangan SDLC *Waterfall* (Rosa A.S. dan M. Shalahudin. 2011)

Penjelasan pada setiap tahap model pengembangan SDLC *waterfall* pada sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah: Pada tahap ini adalah menentukan permasalahan apa yang terjadi pada proses penyajian lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik. Selain itu pada tahap ini juga menganalisa proses bisnis

yang menyebabkan adanya masalah dalam perusahaan. Tahap identifikasi masalah dapat dibagi menjadi 2 sub-aktifitas, yaitu:

a. Observasi Data Lapangan.

Pada tahap ini dilakukan aktifitas pengumpulan data perusahaan yang berkaitan dengan permasalahan. Data – data yang sudah terkumpul nantinya digunakan untuk mendukung pemecahan masalah.

b. Studi Literatur.

Pada tahap ini dilakukan studi tentang teori – teori yang dapat menjadi referensi atau acuan yang berhubungan dengan permasalahan pada perusahaan, yang nantinya hasil studi akan digunakan untuk mendukung pemecahan masalah.

2. Analisis: Menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibuat, dan memastikan kesesuaiannya dari pihak Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik.
3. Desain Sistem: Menghasilkan rancangan sistem yang menjadi acuan dalam pembuatan sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini akan dihasilkan *Input Process Output Diagram, Data Flow Diagram (DFD), CDM+PDM, Design User Interface*.
4. Perancangan Sistem dan Implementasi: Melakukan eksekusi hasil peancangan kedalam bentuk kode program.
5. Kesimpulan dan Evaluasi: Menyimpulkan hasil dari semua tahap dan melakukan evaluasi terhadap kesesuaian hasil akhir dengan rancangan awal sistem.

1.1.1. Identifikasi Masalah

Proses bisnis yang ada pada disnaker terdapat beberapa permasalahan diantaranya, proses penyajian informasi lowongan pekerjaan yang memerlukan waktu 2-3 hari. Dan penyajiannya hanya di informasikan melalui papan informasi yang disediakan oleh disnaker sehingga banyak sekali keluhan dari pencari kerja khususnya untuk mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan. Sehingga pencari kerja mengalami sedikit kesulitan dalam mendapatkan sebuah informasi atau melakukan pencarian lowongan pekerjaan karena informasinya tidak di *publish* secara luas dan berdampak pada tingkat pengangguran yang ada di kabupaten gresik ini semakin banyak, pencari kerja menjadi semakin frustrasi disebabkan kurangnya informasi tentang lowongan pekerjaan terutama yang sesuai dengan bakat atau keahlian masing-masing individu.

Sedangkan fungsi dari dinas tenaga kerja itu sendiri adalah menjadi sarana atau media penyaluran tenaga kerja yang senantiasa memberi kemudahan kepada masyarakat untuk mencari pekerjaan. Perusahaan mengalami kesulitan dalam hal perekrutan atau pencarian tenaga kerja baru yang perusahaan inginkan karena tidak adanya media penyajian informasi lowongan pekerjaan yang secara cepat dapat diketahui oleh pencari kerja. Sedangkan kebutuhan tenaga baru yang kompeten sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat membantu dan berdampak juga pada perkembangan perusahaan.

Pada tahap ini dilakukan identifikasi terhadap masalah yang ada pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik dengan akibat yang ditimbulkan. Identifikasi masalah dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi Masalah

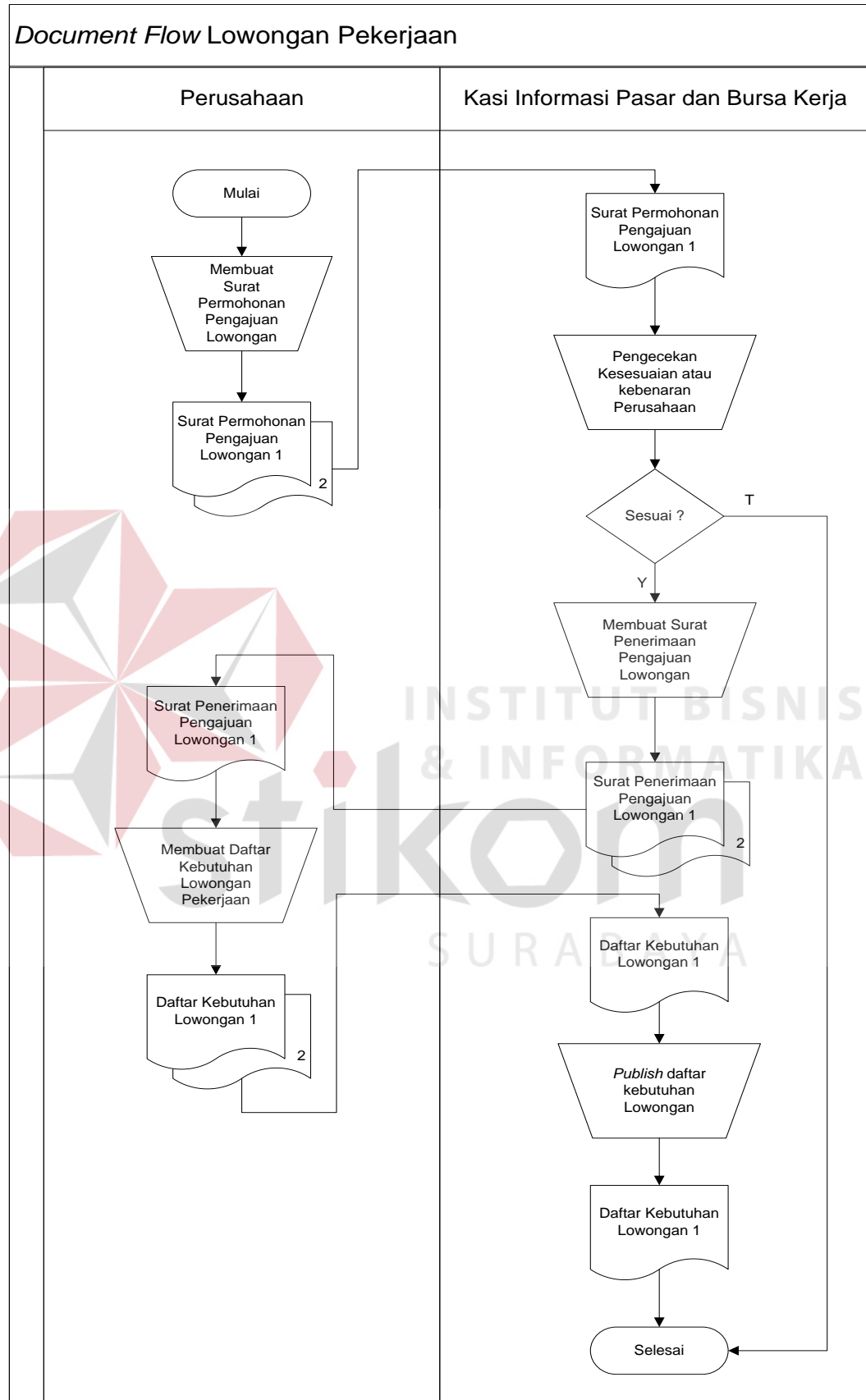
No.	Analisa Sebab Akibat		Optimasi Oleh Sistem	
	Masalah	Akibat	Target Sistem	Batasan Sistem
1.	Banyak sekali dalam proses melakukan permohonan pengajuan lowongan pekerjaan yang dikirim melalui kantor POS atau jasa pengiriman dokumen.	Sehingga proses penyajian informasi lowongan pekerjaan memerlukan waktu 2-3 hari karena Disnaker harus melakukan verifikasi terlebih dahulu surat permohonannya.	Sistem dapat meminimalkan proses penerbitan lowongan pekerjaan, yaitu perusahaan dapat melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan cara mengisi formulir yang terdapat di website. Kemudian membuat lowongan pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan sehingga tidak perlu melakukan permohonan pengajuan yang dilakukan melalui POS atau jasa pengiriman dokumen.	Dalam melakukan proses penerbitan lowongan pekerjaan hanya bisa dilakukan oleh perusahaan yang sudah melakukan pendaftaran dan sudah terverifikasi oleh Disnaker.
2.	Dalam penyajian informasi lowongan pekerjaan hanya di informasikan melalui papan informasi yang ada di kantor disnaker.	Pencari kerja mengalami sedikit kesulitan dalam mendapatkan sebuah informasi atau melakukan pencarian lowongan pekerjaan karena informasinya tidak di <i>publish</i> secara luas dan akan berdampak pada tingkat pengangguran yang ada di kabupaten gresik ini semakin	Sistem dapat memberikan informasi lowongan pekerjaan secara efektif yang dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya masyarakat Gresik yaitu dengan membangun sebuah <i>website</i> informasi lowongan pekerjaan. Sehingga masyarakat tidak	Dalam melakukan proses pencarian lowongan pekerjaan hanya bisa dilakukan oleh pencari kerja yang sudah melakukan pendaftaran pada website Disnaker.

		banyak.	perlu lagi kesulitan untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan informasi lowongan kerja yang sesuai dengan bakat dan kebutuhan setiap individu.	
--	--	---------	--	--

1.1.2. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Untuk mengetahui aliran data lowongan kerja pada proses bisnis yang sedang berjalan pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik, maka dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini. *Document flow* proses lowongan kerja pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik dapat dilihat pada Gambar 3.1.

Proses lowongan pekerjaan dimulai dari perusahaan membuat surat permohonan pengajuan lowongan kemudian diterima oleh pihak disnaker, kemudian dilakukan pengecekan terhadap surat permohonan tersebut apakah perusahaan tersebut benar-benar valid, jika tidak maka surat permohonan tersebut tidak akan ditindak lanjuti, jika perusahaan tersebut valid pihak disnaker akan membuat surat penerimaan pengajuan lowongan dan diberikan kepada perusahaan, kemudian perusahaan akan membuat daftar kebutuhan lowongan pekerjaan yang diinginkan kemudian diberikan kepada pihak disnaker untuk di *publih* di papan informasi yang ada di kantor disnaker.



Gambar 3.1 *Document flow* lowongan pekerjaan

1.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap semua kebutuhan dari sistem, yang berupa *input*, *process* dan *output*. Tahap ini akan berguna untuk mempermudah dalam pembuatan desain sistem yang baru pada Dinas Tenaga Kerja kabupaten Gresik.

Analisis kebutuhan sistem untuk *input* yaitu mengelola data *master* perusahaan, data *master* pencari kerja, data *master* kategori, data *master* lowongan kerja. Kemudian kebutuhan sistem untuk *process* yaitu proses transaksi registrasi perusahaan, proses transaksi registrasi pencari kerja, proses transaksi pengolahan data lowongan pekerjaan, proses transaksi pemilihan lowongan berdasarkan kategori yang dipilih. Dari hasil proses tersebut akan menghasilkan *output* yaitu laporan data perusahaan, laporan data pencari kerja, laporan daftar rekap lowongan kerja, laporan data pelamar per lowongan pekerjaan, dan laporan data pelamar yang diterima kerja.

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan. Kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional.

A. Kebutuhan Fungsional

Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional Sistem Informasi Lowongan Kerja

Sistem harus mampu melakukan registrasi perusahaan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem dapat melakukan proses registrasi perusahaan. 2. Sistem dapat mengetahui berapa jumlah perusahaan yang terdaftar. 3. Sistem dapat menampilkan laporan data seluruh perusahaan yang terdaftar.
Sistem harus mampu melakukan registrasi pencari kerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem dapat melakukan proses registrasi pencari kerja.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Sistem dapat mengetahui berapa jumlah pencari kerja yang terdaftar. 3. Sistem dapat menampilkan laporan data seluruh pencari kerja yang terdaftar.
Sistem harus mampu melakukan pengolahan data lowongan kerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem dapat melakukan proses penginputan lowongan pekerjaan 2. Sistem dapat mengetahui jumlah keseluruhan lowongan pekerjaan. 3. Sistem dapat mengetahui jumlah lowongan pekerjaan yang masih aktif dan tidak aktif. 4. Sistem dapat mengetahui dan menampilkan jumlah lowongan berdasarkan kategori pekerjaan. 5. Sistem dapat mengetahui dan menampilkan lowongan berdasarkan keahlian setiap individu.
Sistem harus mampu melakukan pencarian dan pemilihan lowongan kerja.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem dapat melakukan proses pencarian lowongan pekerjaan berdasarkan keahlian setiap individu. 2. Pengguna dapat melakukan pemilihan perusahaan yang dipilih untuk mengirimkan draft lamaran pekerjaan. 3. Sistem dapat mengetahui lowongan pekerjaan yang dipilih oleh setiap individu. 4. Sistem dapat mengetahui dan menampilkan pencari kerja yang dipilih atau diterima oleh perusahaan.

B. Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan Nonfungsional yang digunakan dalam merancang sistem informasi lowongan ini adalah :

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Untuk merancang dan membuat sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik berbasis web dibutuhkan perangkat keras agar program aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik. Spesifikasi yang digunakan adalah komputer PC dimana spesifikasinya sebagai berikut :

Tabel 3.3 Spesifikasi Hardware

No.	Spesifikasi	Kebutuhan
1.	CPU	2,6 Ghz
2.	Hardisk	80 GB
3.	RAM	512 MB – 1 GB
4.	Monitor	14"

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Software atau perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung dan merancang pembuatan sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik berbasis web harus sesuai dengan kebutuhan. Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4 Spesifikasi Software

No.	Software	Kebutuhan
1.	Sistem Operasi	Windows 10 Education
2.	Web Server	XAMPP
3.	Database Server	MySQL Server 5.3.1
4.	Web Browser	Google Chrome 52.0
5.	Web Editor	Sublime Text 3047

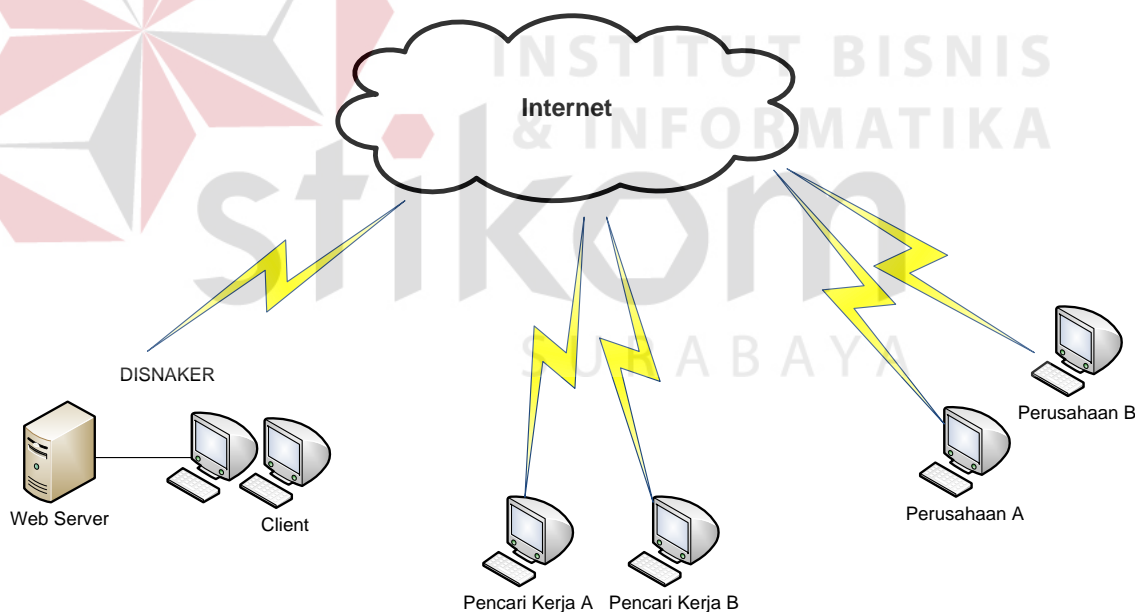
1.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

Adapun langkah-langkah dalam perancangan sistem meliputi :

1. Physical System Physical system berupa bagan alir sistem (System Flowchart) ataupun bagan alir dokumen (Document Flowchart).
2. Logical Model Logical Model dapat digambarkan dengan menggunakan diagram arus data atau (DFD). DFD digunakan untuk menggunakan sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika.

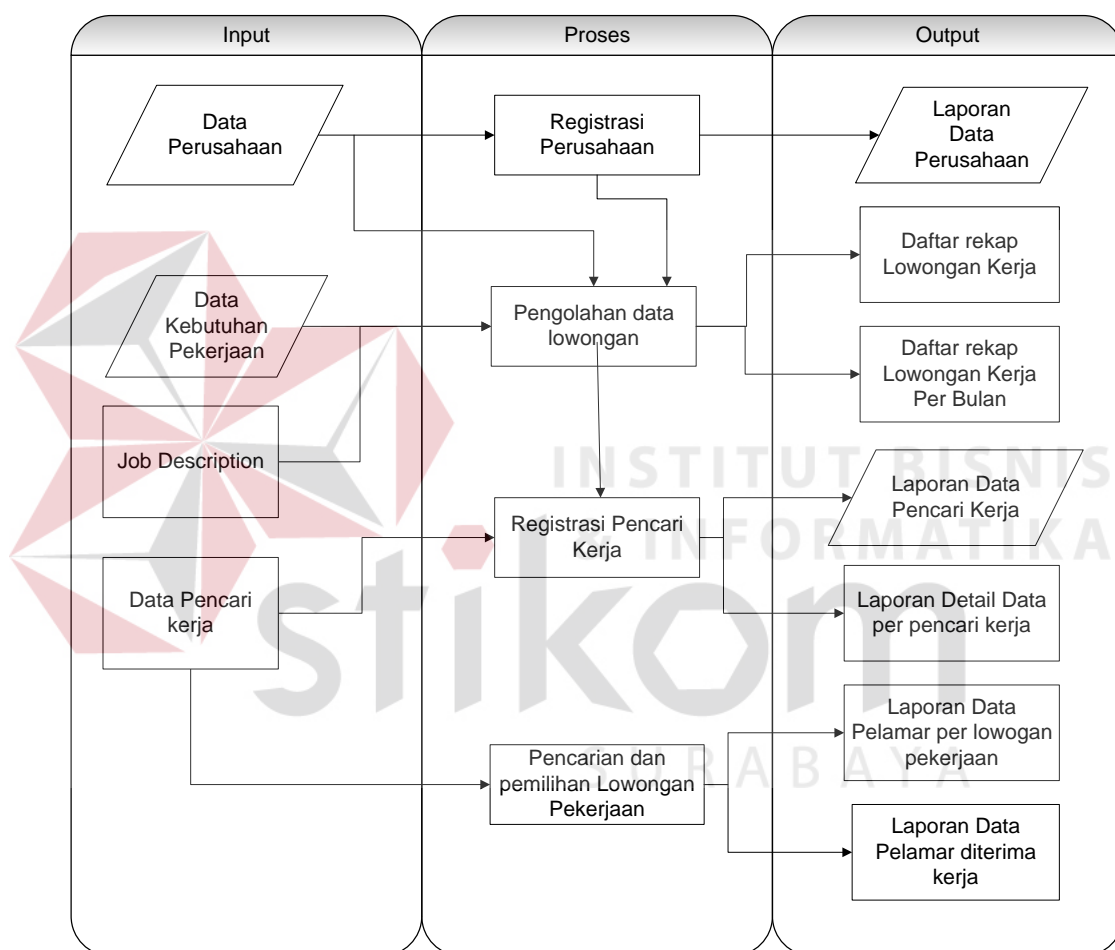
Berdasarkan analisis kebutuhan sistem di atas, maka dapat dibuat sebuah model pengembangan yang berupa arsitektur sistem dan *block diagram*. Dengan adanya model pengembangan ini sistem yang akan dibuat diharapkan akan berjalan sesuai dengan kebutuhan. Berikut ini adalah arsitektur sistem yang dapat dilihat pada Gambar 3.2 dan *block diagram* yang dapat dilihat pada Gambar 3.3.



Gambar 3.2 Arsitektur Sistem Informasi Lowongan Kerja

Gambar diatas merupakan desain arsitektur sistem informasi Lowongan Kerja berbasis *Web*. Terdapat tiga pengguna sistem ini diantaranya : 1. Pencari Kerja, Perusahaan dan Dinas Tenaga Kerja. Pencari kerja dapat melakukan pencarian informasi dengan mengakses *website* dinas tenaga kerja. Kemudian

perusahaan dapat menginformasikan lowongan pekerjaan pada *website* dinas tenaga kerja dengan melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Kemudian pihak disnaker dapat menangani proses verifikasi data pencari kerja dan data perusahaan sehingga diperoleh laporan data pencari kerja, laporan data perusahaan, laporan data lowongan pekerjaan dan data pencari kerja yang diterima di perusahaan.



Gambar 3.3 *Block Diagram*

Gambar 3.3 Gambar diatas merupakan *Block Diagram* dari sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik. Terdapat tiga fase pada gambar tersebut yaitu: *input*, *proses*, dan *output*.

A. Masukan

Dalam tahap ini terdapat 4 inputan yaitu : 1. Input data perusahaan 2. Input data pencari kerja 3. Input data pekerjaan 4. Input data job description.

Input data perusahaan adalah data-data yang meliputi : Jenis Usaha Perusahaan, Nama Perusahaan, Alamat Perusahaan, Telepon dll. Data tersebut digunakan untuk proses pendaftaran sehingga Disnaker dapat memverifikasi perusahaan yang bersangkutan. Kemudian data tersebut akan digunakan untuk pelaporan dan identitas perusahaan kepada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik.

Kemudian Input data pekerjaan adalah data-data yang meliputi pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan misalnya : Akuntansi, Kasir dan Admin.

Kemudian Input data job description adalah data-data yang meliputi deskripsi pekerjaan atau kriteria calon pencari kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan meliputi : Batas usia, Jenis kelamin, Nilai maksimal IP (index prestasi), jenis lulusan, jurusan, pengalaman bekerja dll.

Kemudian Input data pencari kerja adalah data-data yang meliputi : Nama Pencari kerja, Alamat, Telepon, Agama, Riwayat pendidikan dll. Data tersebut digunakan untuk proses pendaftaran sehingga Disnaker dapat mengetahui siapa saja dan berapa banyak yang sudah mendaftar di Disnaker. Kemudian data tersebut akan digunakan untuk pelaporan dan identitas pencari kerja kepada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik.

B. Proses

Dalam tahap ini terdapat 4 proses yaitu : 1. Proses Registrasi perusahaan 2. Proses Pengolahan data lowongan 3. Proses Registrasi pencari kerja 4. Proses

Pencarian dan pemilihan lowongan pekerjaan.

Proses registrasi perusahaan ini merupakan tahap awal pendaftaran untuk setiap perusahaan sebelum melakukan penginputan lowongan pekerjaan. Dengan melakukan pengisian data-data biodata perusahaan, contact person serta data login yang meliputi username dan password. Jika perusahaan tidak melakukan pendaftaran terlebih dahulu maka perusahaan tidak bisa melakukan input lowongan pekerjaan yang diinginkan.

Kemudian Proses registrasi pencari kerja ini merupakan tahap awal pendaftaran untuk setiap calon pencari kerja sebelum melakukan pencarian informasi lowongan pekerjaan. Dengan melakukan pengisian data-data biodata diri serta data login yang meliputi username dan password. Jika pencari kerja tidak melakukan pendaftaran terlebih dahulu maka tidak bisa mendapatkan informasi lowongan pekerjaan yang diinginkan.

Kemudian proses selanjutnya yaitu proses pengolahan lowongan pekerjaan, data-data yang dibutuhkan meliputi : nama penyedia lowongan dan deskripsi lowongan. pengolahan lowongan ini hanya bisa dilakukan oleh perusahaan yang sudah melakukan registrasi dan disetujui oleh pihak Dinas Tenaga Kerja dalam hal ini adalah bagian Seksi informasi pasar dan bursa kerja.

Kemudian proses selanjutnya yaitu proses pencarian dan pemilihan lowongan pekerjaan, pencarian dan pemilihan lowongan pekerjaan ini hanya bisa dilakukan oleh pencari kerja yang sudah melakukan registrasi dan disetujui oleh pihak Dinas Tenaga Kerja dalam hal ini adalah bagian Seksi informasi pasar dan bursa kerja. Kemudian pencari kerja dapat memilih jenis pekerjaan yang diinginkan sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing individu.

Kemudian perusahaan akan melakukan rekrutmen calon pegawai berdasarkan kriteria dan kebutuhan perusahaan yang nantinya data hasil rekrutmen tersebut akan diberikan kepada Dinas tenaga kerja bagian seksi informasi pasar dan bursa kerja.

C. Output

Dalam tahap ini terdapat 7 Output yaitu : 1. Laporan Data perusahaan, laporan ini digunakan untuk pelaporan jumlah data perusahaan yang bekerja sama atau yang melakukan registrasi pada web disnaker. 2. Laporan Data pencari kerja, laporan ini digunakan untuk pelaporan jumlah pencari kerja yang terdaftar pada web disnaker. 3. Laporan detail data per pencari kerja, laporan secara rinci meliputi biodata pencari kerja sampai dengan riwayat pencari pekerja. Kemudian laporan data pencari kerja berdasarkan per jurusan. Jadi pihak Disnaker akan mengetahui jenis pekerjaan apa saja yang paling banyak dibutuhkan oleh pencari pekerja berdasarkan jurusannya. 4. Daftar rekap lowongan pekerjaan, laporan ini digunakan untuk pelaporan jumlah lowongan pekerjaan yang diinputkan oleh setiap perusahaan. 5. Daftar rekap lowongan pekerjaan per bulan, Laporan ini digunakan untuk pelaporan jumlah lowongan pekerjaan per bulan yang diinputkan oleh setiap perusahaan. Jadi pihak disnaker nantinya akan mengetahui selama 1 bulan itu perusahaan mana saja yang membutuhkan tenaga kerja. 6. Laporan data pelamar per lowongan pekerjaan, laporan ini digunakan untuk mengetahui jumlah pelamar berdasarkan setiap lowongan pekerjaan. 7. Laporan data pelamar diterima kerja. laporan ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah pelamar yang diterima di perusahaan.

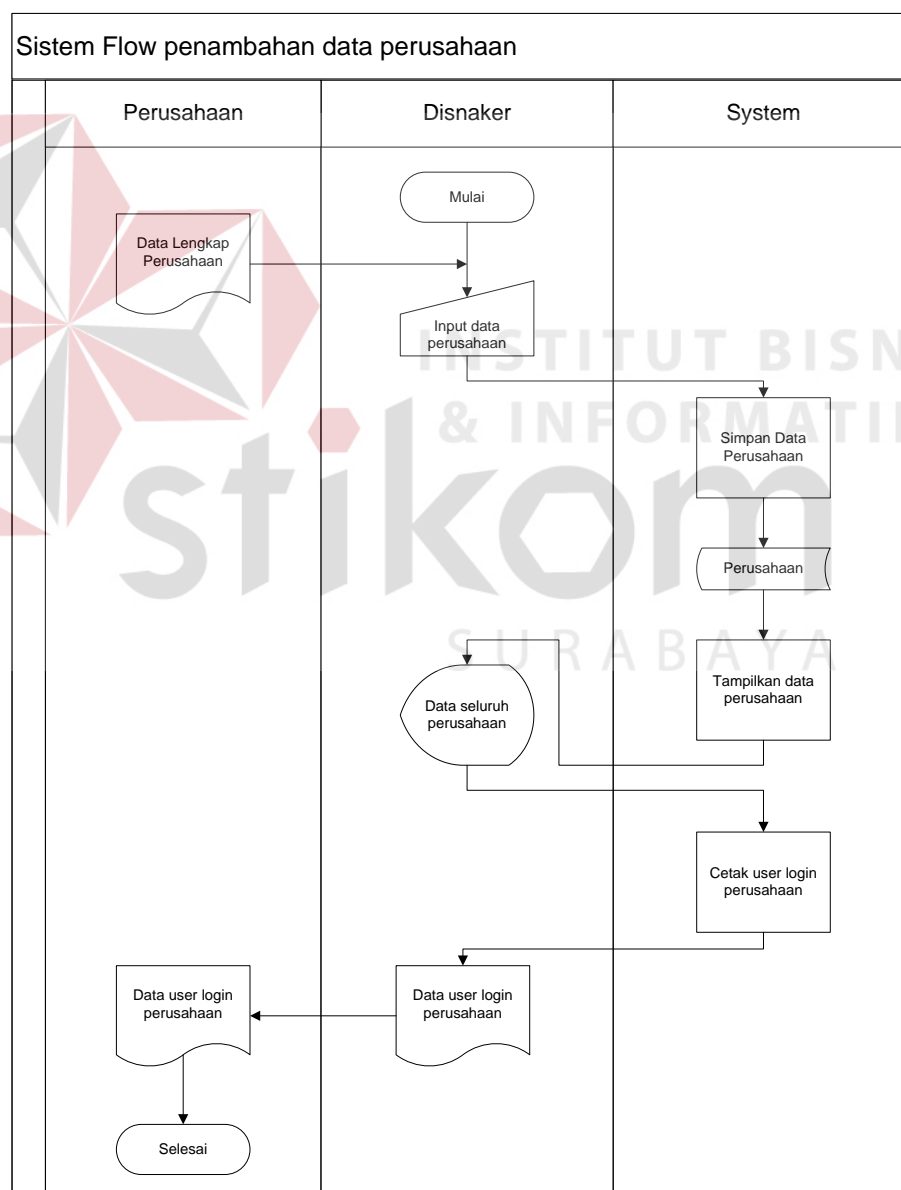
1.2.1. System Flow

System Flow ini menunjukkan alur dari sistem informasi lowongan kerja. *System Flow* ini dibuat berdasarkan analisis dan kebutuhan pengguna yaitu Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik.

A. System Flow Penambahan Data Perusahaan

System Flow Penambahan Data Perusahaan dapat dilihat pada Gambar

3.4.

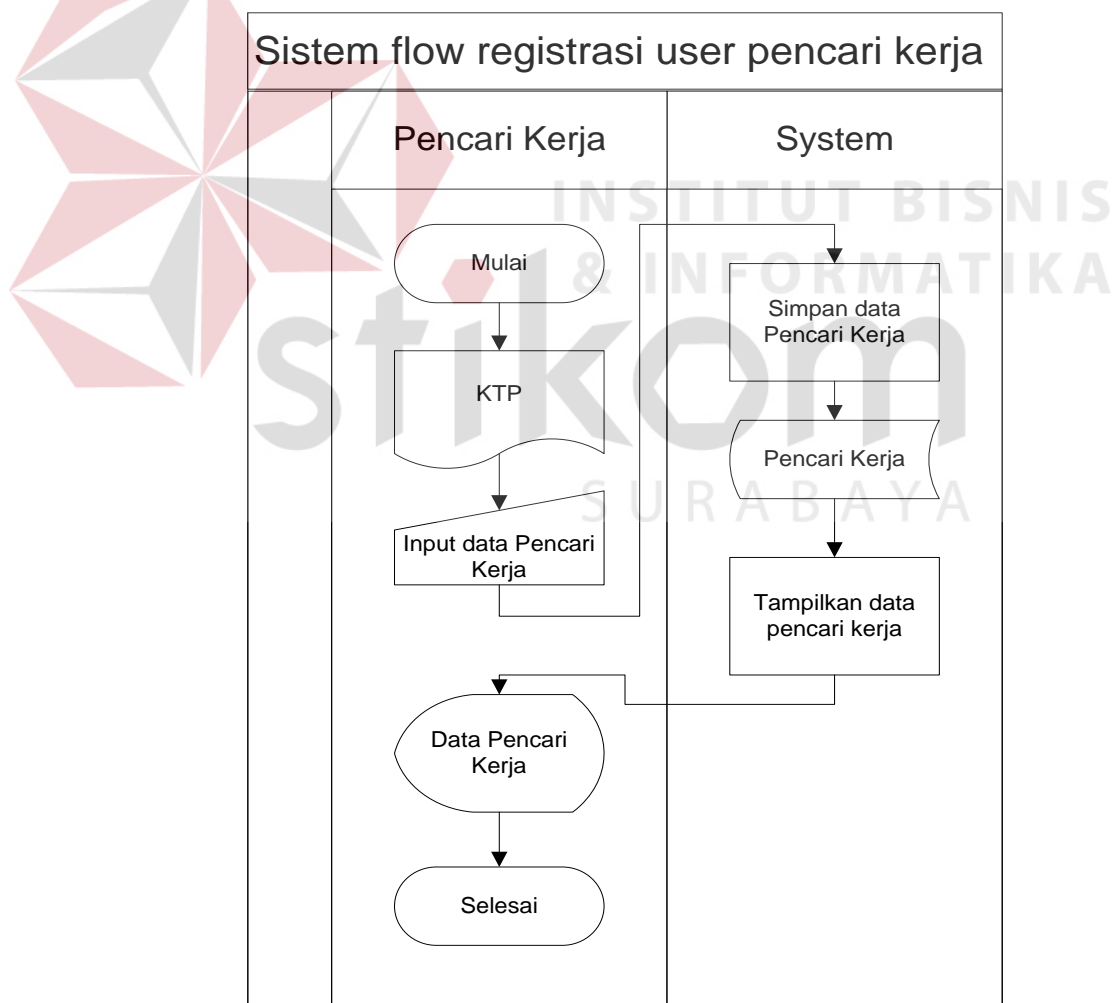


Gambar 3.4 *System Flow* Penambahan Data Perusahaan

System flow penambahan data perusahaan ini dimulai dari perusahaan memberikan data lengkap yang terkait dengan data perusahaan, kemudian pihak disnaker akan melakukan pengisian data-data perusahaan dan disimpan pada tabel perusahaan, kemudian sistem akan memproses cetak user baru. User baru ini digunakan untuk login pada saat perusahaan akan masuk ke sistem informasi lowongan pekerjaan. Setelah dicetak data user login tersebut sudah aktif dan sudah bisa digunakan untuk masuk ke sistem.

B. *System Flow* Registrasi Pencari Kerja

System Flow Registrasi Pencari Kerja dapat dilihat pada Gambar 3.5.

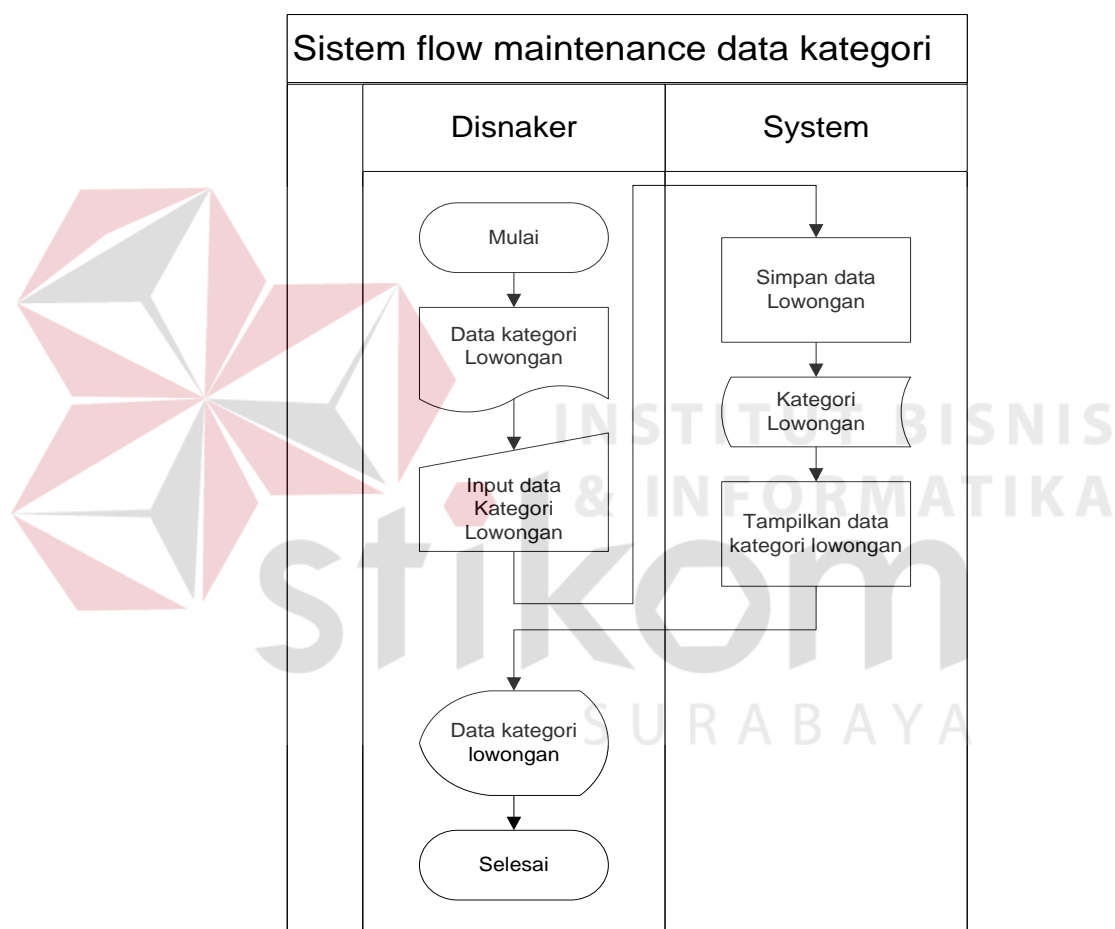


Gambar 3.5 *System Flow* Registrasi Pencari Kerja

System flow registrasi pencari kerja ini dimulai dari pencari kerja melakukan penginputan data yang sesuai dengan kartu tanda penduduk (KTP) dan user baru yang akan digunakan untuk login atau masuk ke sistem kemudian disimpan pada tabel pencari kerja.

C. *System Flow Maintenance Data Kategori*

System Flow Maintenance Data Kategori dapat dilihat pada Gambar 3.6.

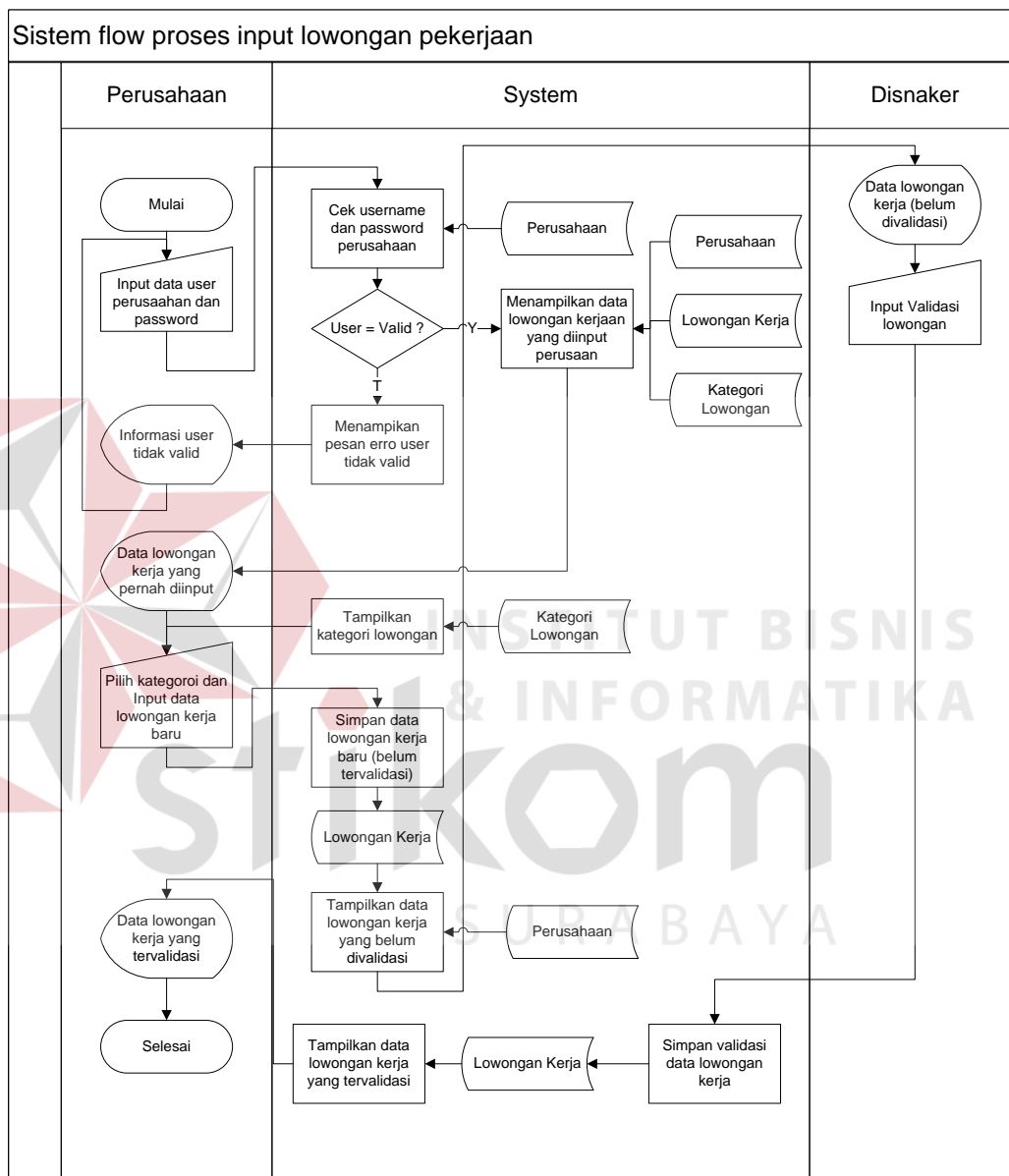


Gambar 3.6 *System Flow Maintenance Data Kategori*

System flow maintenance data kategori ini dimulai dari disnaker mendapatkan daftar kategori lowongan kemudian pihak disnaker akan melakukan penginputan data kategori lowongan berdasarkan dokumen tersebut kemudian disimpan pada tabel kategori lowongan.

D. System Flow Proses Input Lowongan Pekerjaan

System Flow Proses Input Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 3.7.



Gambar 3.7 System Flow Proses Input Lowongan Pekerjaan

System flow proses input lowongan pekerjaan ini dimulai dari perusahaan melakukan login terlebih dahulu dengan menginputkan user yang terdiri dari username dan password, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah user tersebut berhasil atau valid, jika tidak valid maka sistem akan memberikan

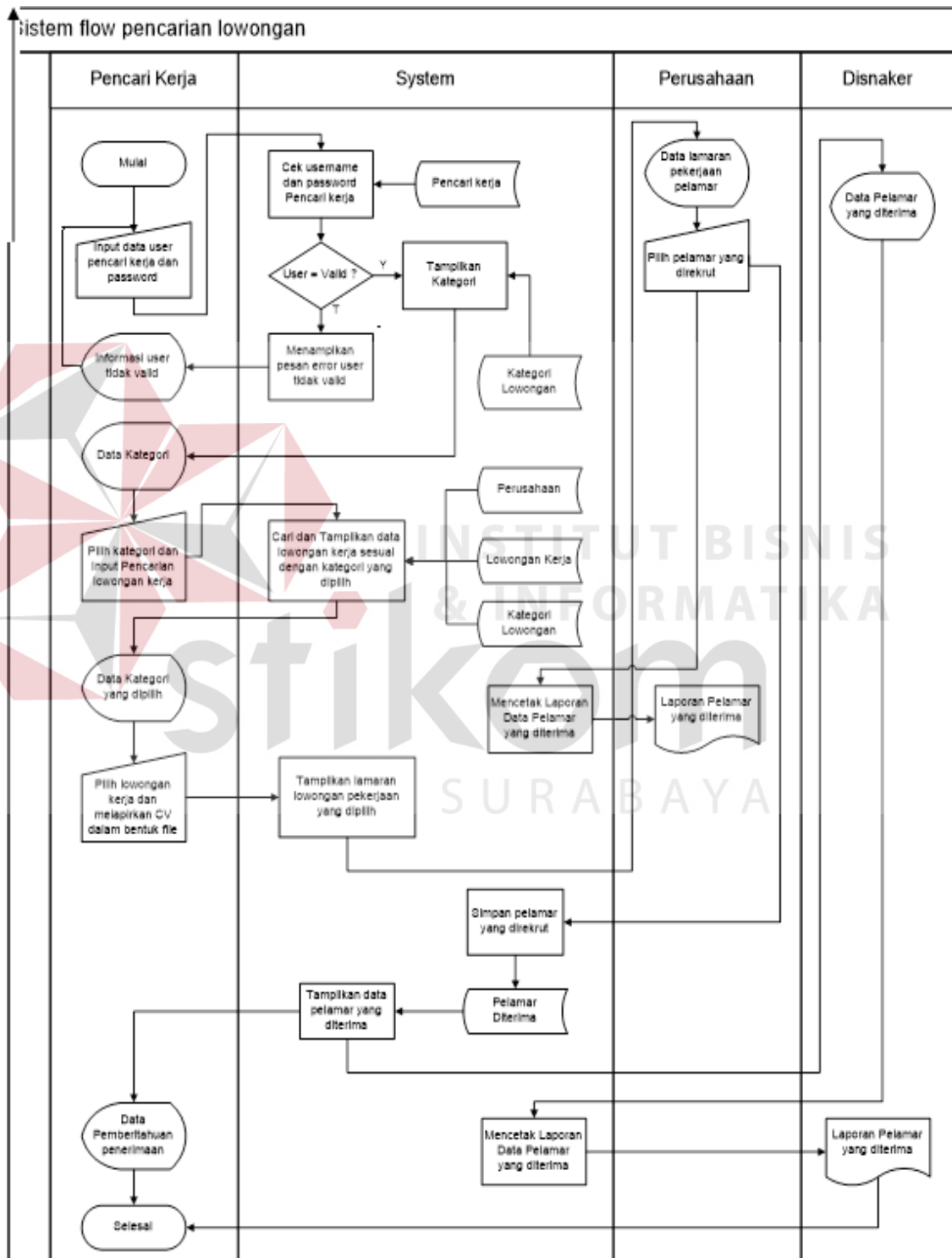
feedback dengan memberikan sebuah informasi bahwa user yang dimasukkan itu tidak valid, jika valid maka sistem akan menampilkan data lowongan pekerjaan yang akan diinputkan oleh perusahaan, kemudian perusahaan melakukan input lowongan pekerjaan baru dan disimpan pada tabel lowongan kerja. Disnaker akan melakukan validasi terhadap lowongan yang sudah masuk ke sistem, jika sudah divalidasi maka sistem akan menampilkan data lowongan pekerjaan yang sudah tervalidasi dan bisa dilihat oleh pencari kerja.



E. System Flow Pencarian Lowongan Pekerjaan

System Flow Pencarian Lowongan Pekerjaan dapat dilihat pada Gambar

3.8.



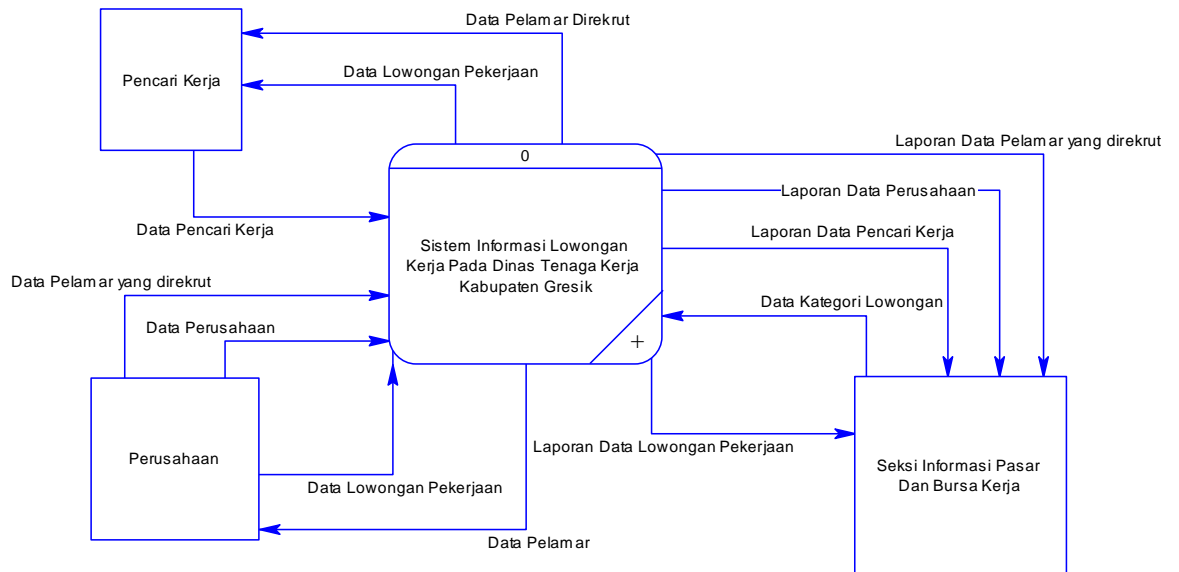
Gambar 3.8 System Flow Pencarian Lowongan Pekerjaan

System flow pencarian lowongan pekerjaan ini dimulai dari pencari kerja melakukan login terlebih dahulu dengan menginputkan user yang terdiri dari username dan password, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah user tersebut berhasil atau valid, jika tidak valid maka sistem akan memberikan feedback dengan memberikan sebuah informasi bahwa user yang dimasukkan itu tidak valid, jika valid maka sistem akan menampilkan kategori lowongan, kemudian pencari kerja memilih dan mencari lowongan pekerjaan. Sistem akan melakukan proses pencarian data lowongan yang berdasarkan kategori yang dipilih dan informasi tersebut diperoleh dari data perusahaan, lowongan kerja dan kategori lowongan kemudian pencari kerja memilih lowongan kerja dan melampirkan file curriculum vitae (CV) dan disimpan pada tabel lamaran kerja. Perusahaan akan mendapatkan informasi tentang pelamar siapa saja yang melamar, jika perusahaan sudah melakukan tes masuk maka perusahaan tersebut wajib melampirkan atau memilih pelamar yang direkrut kemudian disimpan, kemudian pelamar akan mendapat sebuah informasi bahwa yang bersangkutan diterima di perusahaan. Disnaker juga akan mendapatkan sebuah laporan data pelamar siapa saja yang direkrut oleh perusahaan.

1.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

A. Context Diagram

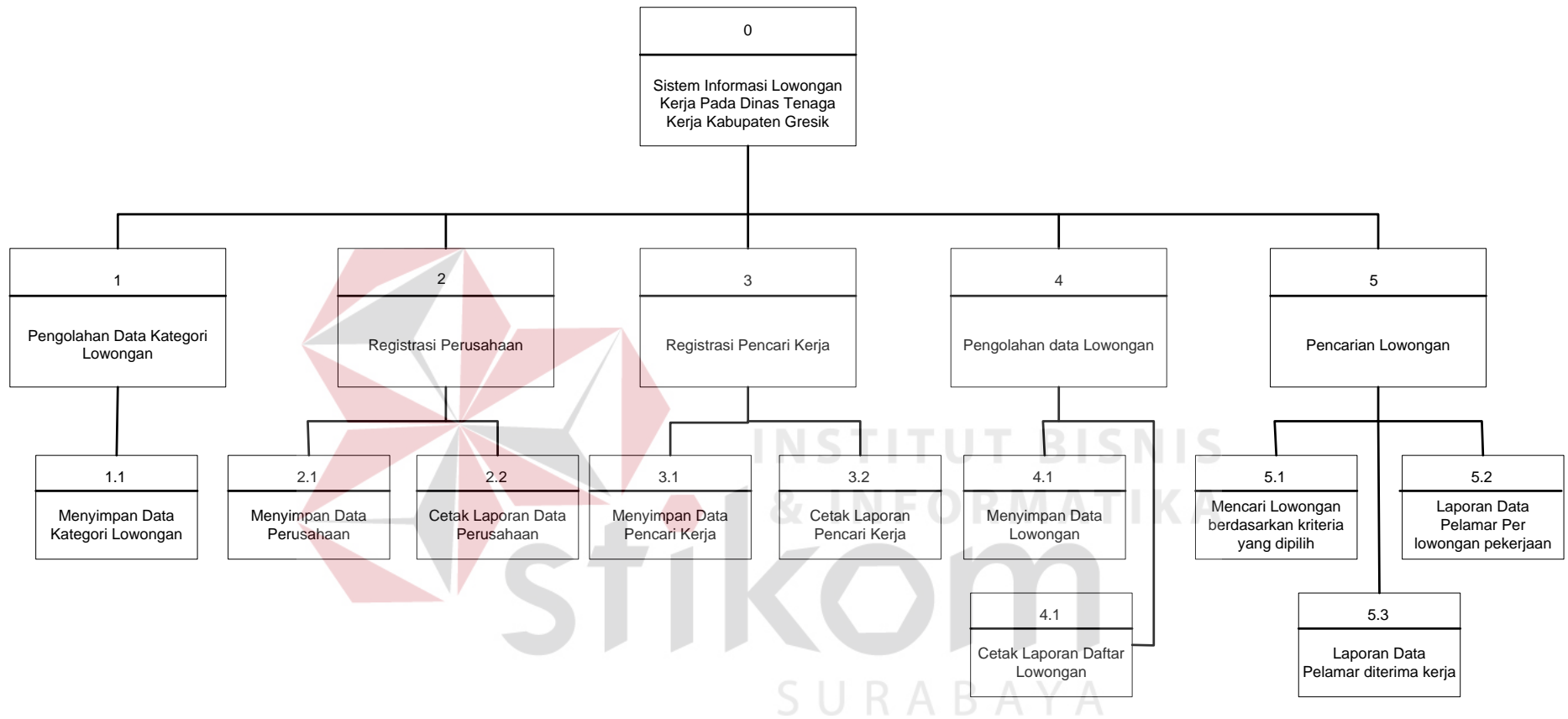
Context diagram ini merupakan hal yang pertama yang harus dibuat dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan entitas-entitas yang berhubungan dengan suatu sistem. *Context diagram* untuk sistem informasi lowongan kerja ini dapat dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3.9 Context Diagram Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Dinas
Tenaga Kerja Kabupaten Gresik

B. Diagram Berjenjang

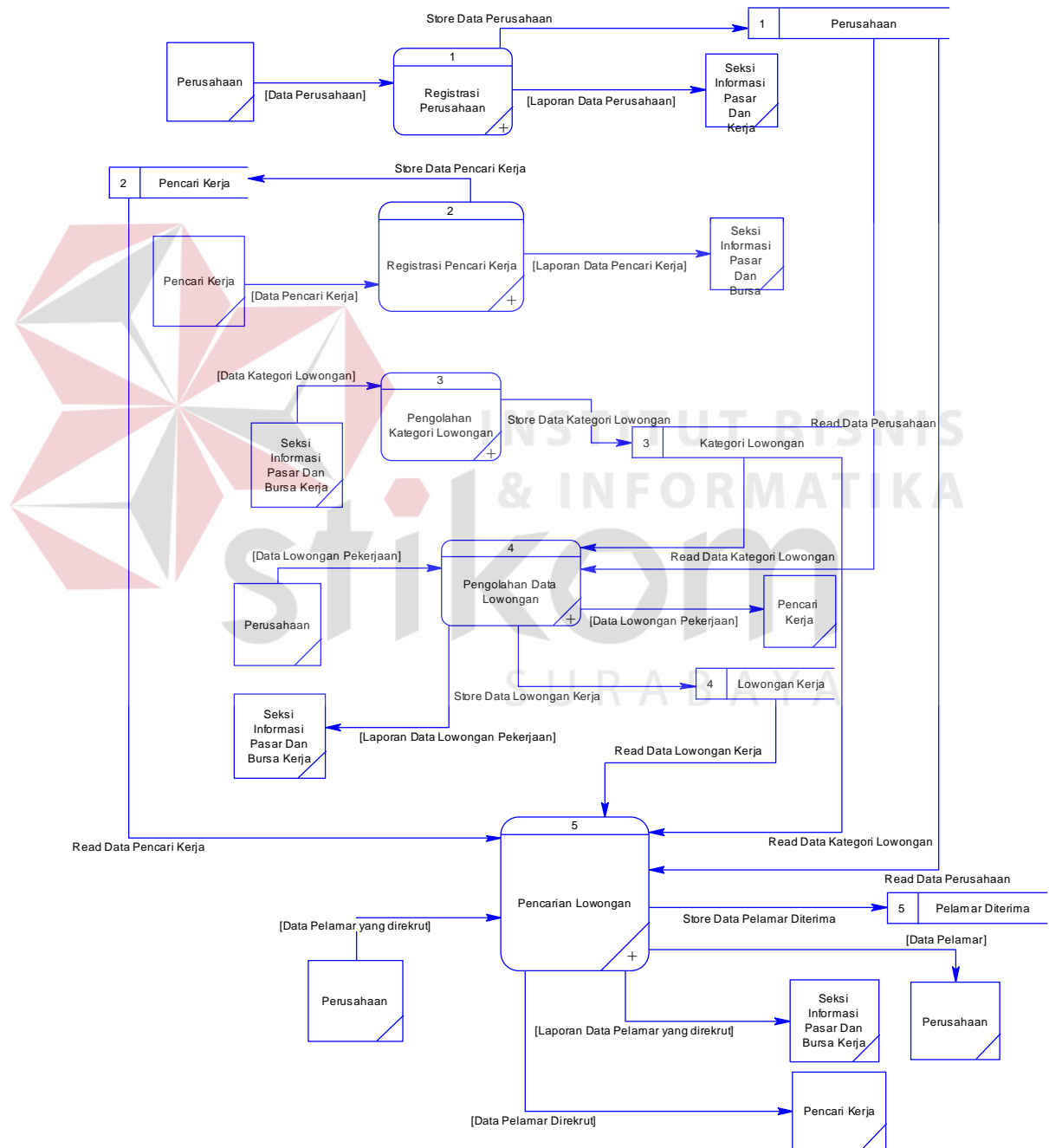
Langkah selanjutnya dalam rangkaian suatu DFD setelah membuat *Context Diagram*, adalah membuat diagram berjenjang. Diagram berjenjang ini digunakan untuk menampilkan semua proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Diagram berjenjang untuk sistem informasi lowongan kerja bisa dilihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 Diagram Berjenjang Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik

C. DFD Level 0 Sistem Informasi Lowongan Kerja

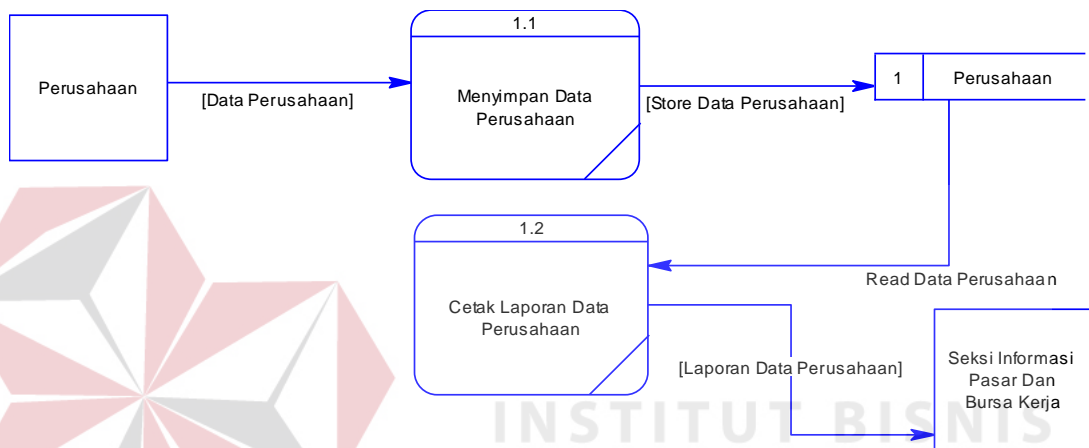
Langkah selanjutnya setelah membuat diagram berjenjang, yaitu menggambarkan diagram yang lebih rinci lagi dari *context diagram* dan sesuai dengan diagram berjenjang yang disebut dengan DFD Level 0 yang bisa dilihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 DFD Level 0 Sistem Informasi Lowongan Kerja

D. DFD Level 1 Registrasi Perusahaan

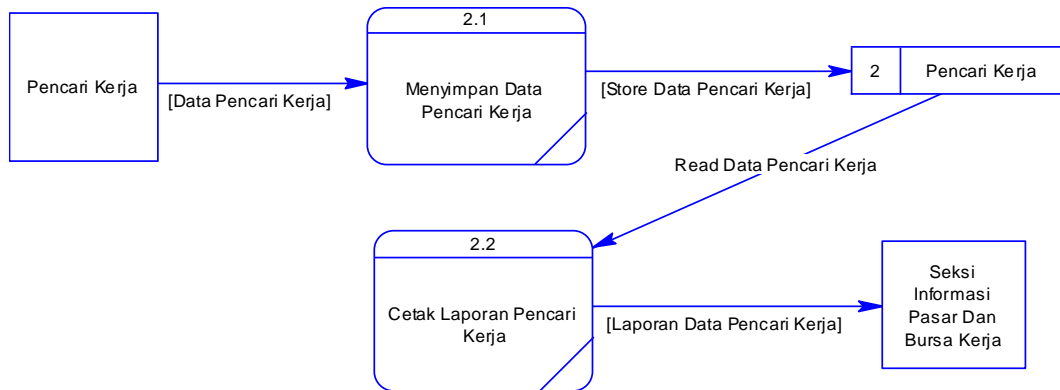
Pada Gambar 3.12 adalah rincian proses / *decompose* dari sub proses registrasi perusahaan yang ada pada DFD Sistem informasi lowongan kerja. Di dalam sub proses registrasi perusahaan ini dibagi menjadi dua sub proses lagi yaitu proses menyimpan data perusahaan dan proses cetak laporan data perusahaan.



Gambar 3.12 DFD Level 1 Registrasi Perusahaan

E. DFD Level 1 Registrasi Pencari Kerja

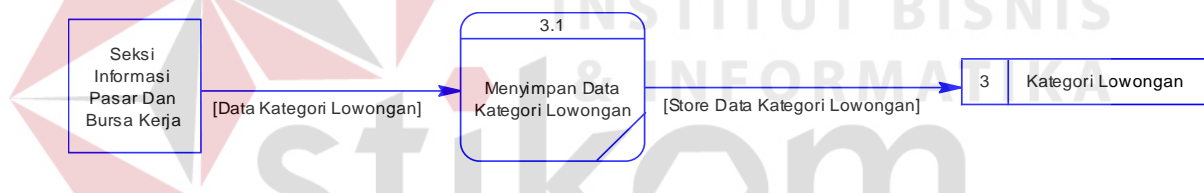
Pada Gambar 3.13 adalah rincian proses / *decompose* dari sub proses registrasi pencari kerja yang ada pada DFD Sistem informasi lowongan kerja. Di dalam sub proses registrasi pencari kerja ini dibagi menjadi dua sub proses lagi yaitu proses menyimpan data pencari kerja dan proses cetak laporan data pencari kerja.



Gambar 3.13 DFD Level 1 Registrasi Pencari Kerja

F. DFD Level 1 Pengolahan Kategori Lowongan

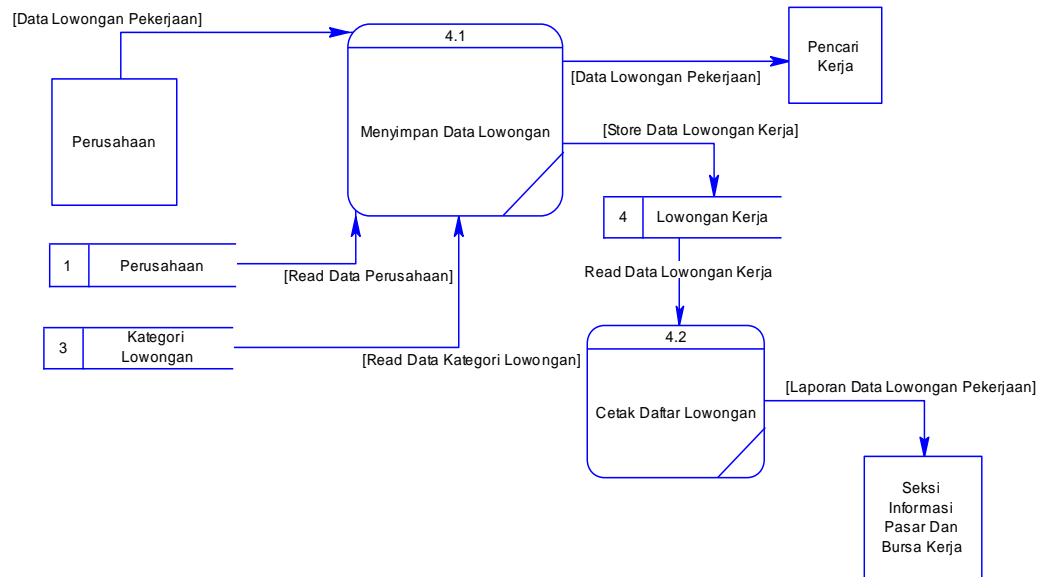
Pada Gambar 3.14 adalah rincian proses / *decompose* dari sub proses pengolahan kategori lowongan yang ada pada DFD Sistem informasi lowongan kerja. Di dalam sub proses pengolahan kategori lowongan ini yaitu proses menyimpan data kategori lowongan.



Gambar 3.14 DFD Level 0 Pengolahan Kategori Lowongan

G. DFD Level 1 Pengolahan Lowongan

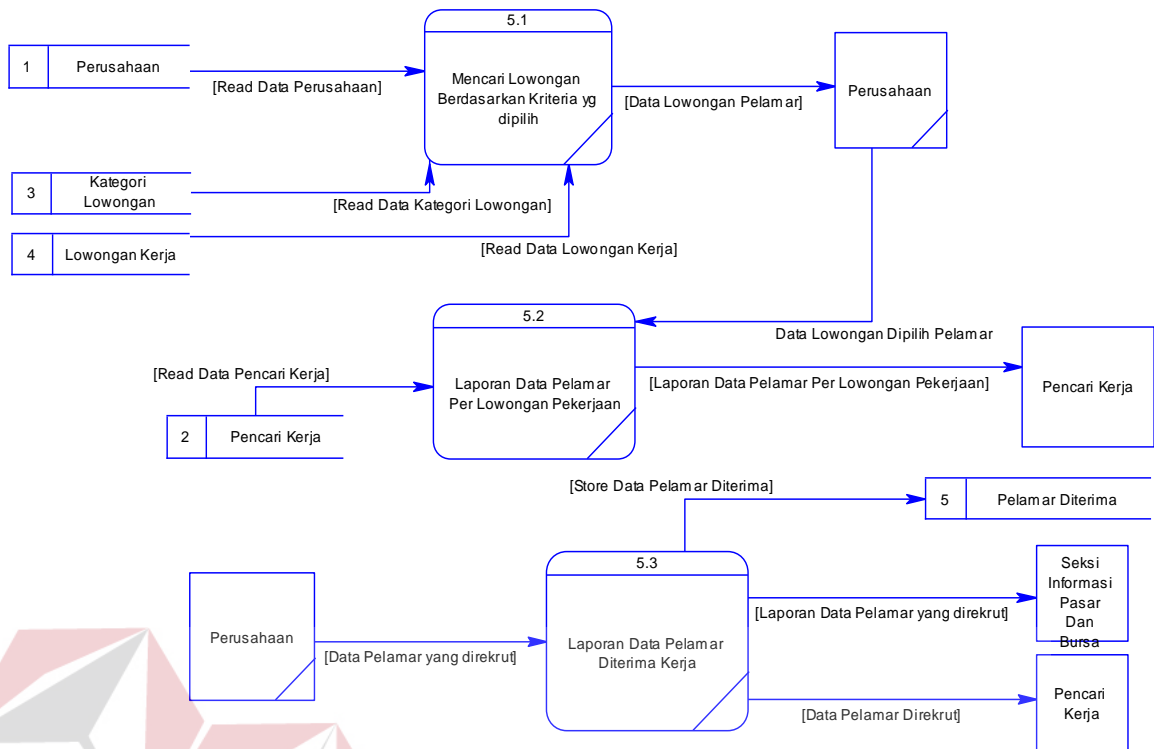
Pada Gambar 3.15 adalah rincian proses / *decompose* dari sub proses pengolahan lowongan yang ada pada DFD Sistem informasi lowongan kerja. Di dalam sub proses pengolahan lowongan ini dibagi menjadi dua sub proses lagi yaitu proses menyimpan data lowongan dan proses cetak laporan data lowongan.



Gambar 3.15 DFD Level 1 Pengolahan Lowongan

H. DFD Level 1 Pencarian Lowongan Kerja

Pada Gambar 3.16 adalah rincian proses / *decompose* dari sub proses pencarian lowongan kerja yang ada pada DFD Sistem informasi lowongan kerja. Di dalam sub proses pencarian lowongan kerja ini dibagi menjadi tiga sub proses lagi yaitu proses mencari lowongan berdasarkan kriteria yang dipilih, laporan data pelamar per lowongan pekerjaan dan laporan data pelamar yang diterima kerja.



Gambar 3.16 DFD Level 1 Pencarian Lowongan

1.2.3. *Enty Relationship Diagram (ERD)*

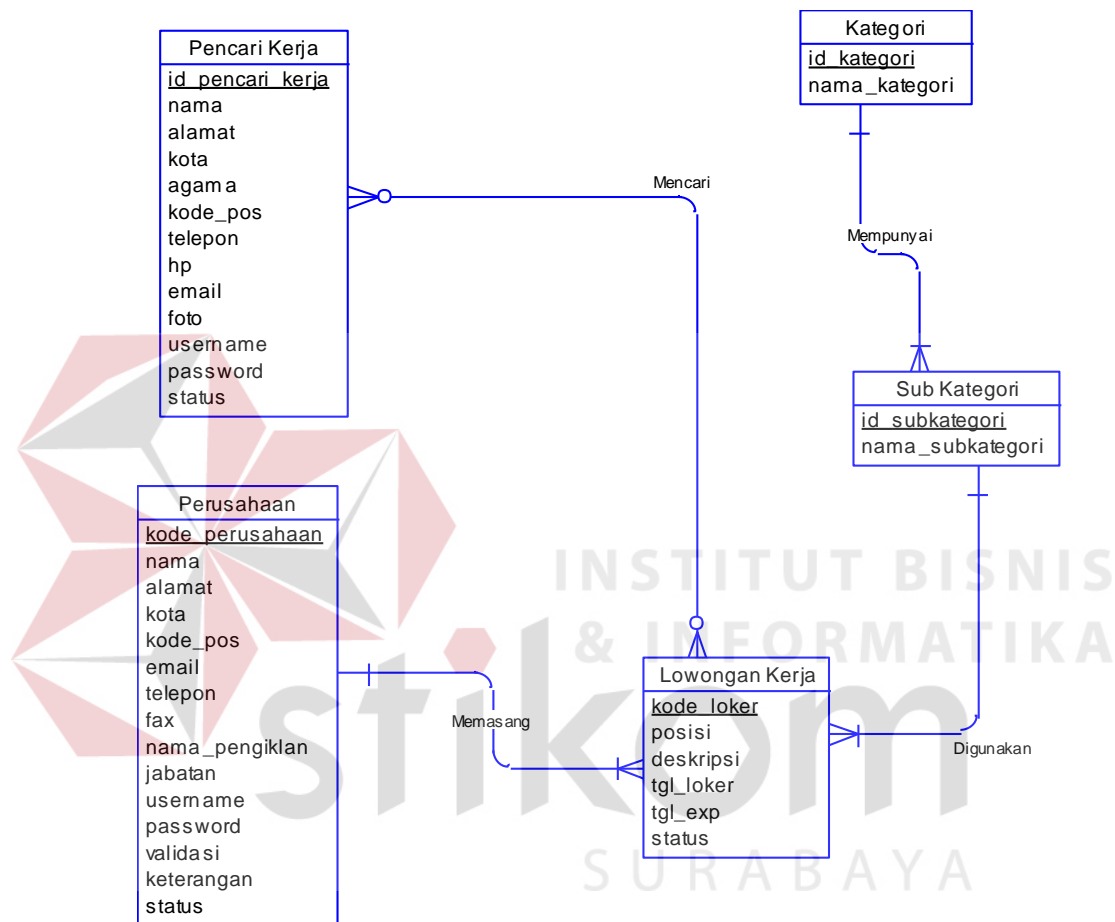
ERD adalah suatu desain sistem untuk merepresentasikan model data yang ada pada sistem dan didalamnya terdapat *entity* dan *relationship*. ERD ini menggambarkan tabel-tabel dan relasinya yang ada pada sistem informasi lowongan kerja. Dalam pembentukan ERD terdapat 3 komponen yang akan dibentuk yaitu :

1. Entitas adalah Tabel dari Database.
2. Relasi adalah Relasi yang menghubungkan antara Entitas satu dan yang lainnya.
3. Antribut adalah File atau kolom dalam tabel.

ERD dibagi menjadi dua, yaitu *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*.

A. Conceptual Data Model (CDM)

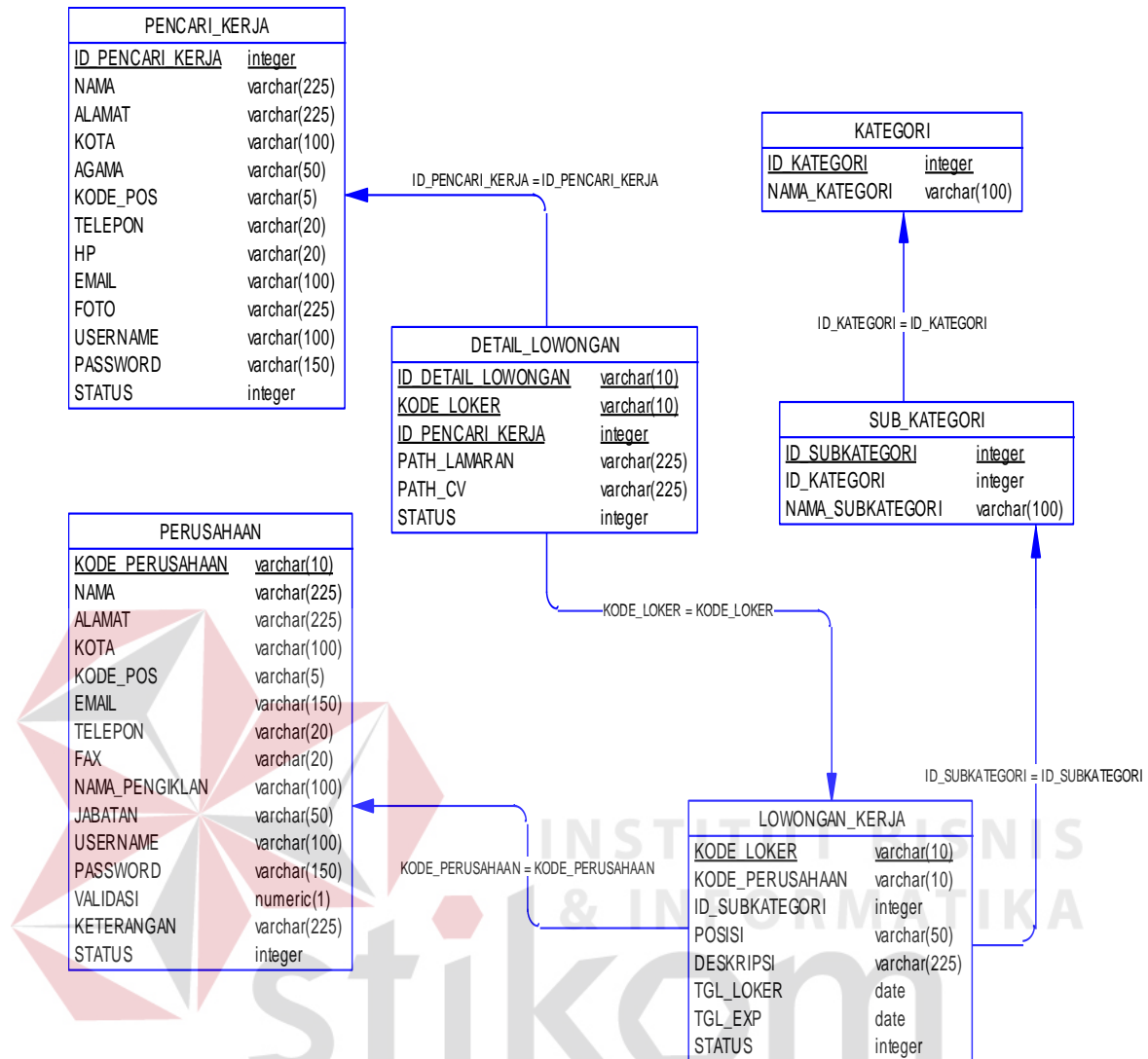
CDM menggambarkan secara keseluruhan konsep terstruktur basis data yang dirancang untuk suatu program atau aplikasi. CDM dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 CDM Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik

B. Physical Data Model (PDM)

PDM menggambarkan secara detail konsep rancangan basis data yang dirancang untuk suatu program aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari CDM. PDM dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3.18 PDM Sistem Informasi Lowongan Kerja Pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik

1.2.4. Struktur Tabel

Daftar struktur tabel dalam sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik adalah sebagai berikut:

A. Tabel Master Kategori

Nama tabel : Kategori

Fungsi : Menyimpan data master kategori

Tabel 3.5 Tabel Master Kategori

Nama Field	Type Data	Constraint
ID_KATEGORI	INT(11)	Primary Key
NAMA_KATEGORI	VARCHAR(100)	

B. Tabel Sub Kategori

Nama tabel : Sub Kategori

Fungsi : Menyimpan data master sub kategori dari kategori yang telah dibuat.

Tabel 3.6 Tabel Sub Kategori

Nama Field	Type Data	Constraint
ID_SUBKATEGORI	INT(11)	Primary Key
ID_KATEGORI	INT(11)	Foreign Key
NAMA_SUBKATEGORI	VARCHAR(100)	

C. Tabel Perusahaan

Nama tabel : Perusahaan

Fungsi : Menyimpan data master perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan.

Tabel 3.7 Tabel Perusahaan

Nama Field	Type Data	Constraint
KODE_PERUSAHAAN	CHAR(10)	Primary Key
NAMA	VARCHAR(225)	
ALAMAT	VARCHAR(225)	
KOTA	VARCHAR(100)	
KODE_POS	VARCHAR(5)	
EMAIL	VARCHAR(150)	
TELEPON	VARCHAR(20)	
FAX	VARCHAR(20)	
NAMA_PENGIKLAN	VARCHAR(100)	
JABATAN	VARCHAR(50)	
USERNAME	VARCHAR(100)	
PASSWORD	VARCHAR(150)	
VALIDASI	BOOLEAN	
KETERANGAN	VARCHAR(225)	
STATUS	INT(11)	

D. Tabel Pencari Kerja

Nama tabel : Pencari Kerjas

Fungsi : Menyimpan data master user yang mencari kerja.

Tabel 3.8 Tabel Pencari Kerja

Nama Field	Tipe Data	Constraint
ID_PENCAKER	INT(11)	Primary Key
ID_SUBKATEGORI	INT(11)	Foreign Key
NAMA	VARCHAR(225)	
ALAMAT	VARCHAR(225)	
KOTA	VARCHAR(100)	
KODE_POS	VARCHAR(5)	
AGAMA	VARCHAR(50)	
TELEPON	VARCHAR(20)	
HP	VARCHAR(20)	
EMAIL	VARCHAR(150)	
FOTO	VARCHAR(225)	
PASSWORD	VARCHAR(225)	
STATUS	INT(11)	

E. Tabel Lowongan Kerja

Nama tabel : Lowongan Kerja

Fungsi : Menyimpan data transaksi lowongan kerja.

Tabel 3.9 Tabel Lowongan Kerja

Nama Field	Tipe Data	Constraint
KODE_LOKER	CHAR(10)	Primary Key
KODE_PERUSAHAAN	CHAR(10)	Foreign Key
ID_SUBKATEGORI	INT(11)	Foreign Key
POSISI	VARCHAR(100)	
DESKRIPSI	VARCHAR(225)	
TGL_LOKER	DATE	
TGL_EXP	DATE	
STATUS	INT(11)	

F. Tabel Detail Lowongan Kerja

Nama tabel : Detail Lowongan Kerja

Fungsi : Menyimpan data detail transaksi lowongan kerja.

Tabel 3.10 Tabel Detail Lowongan Kerja

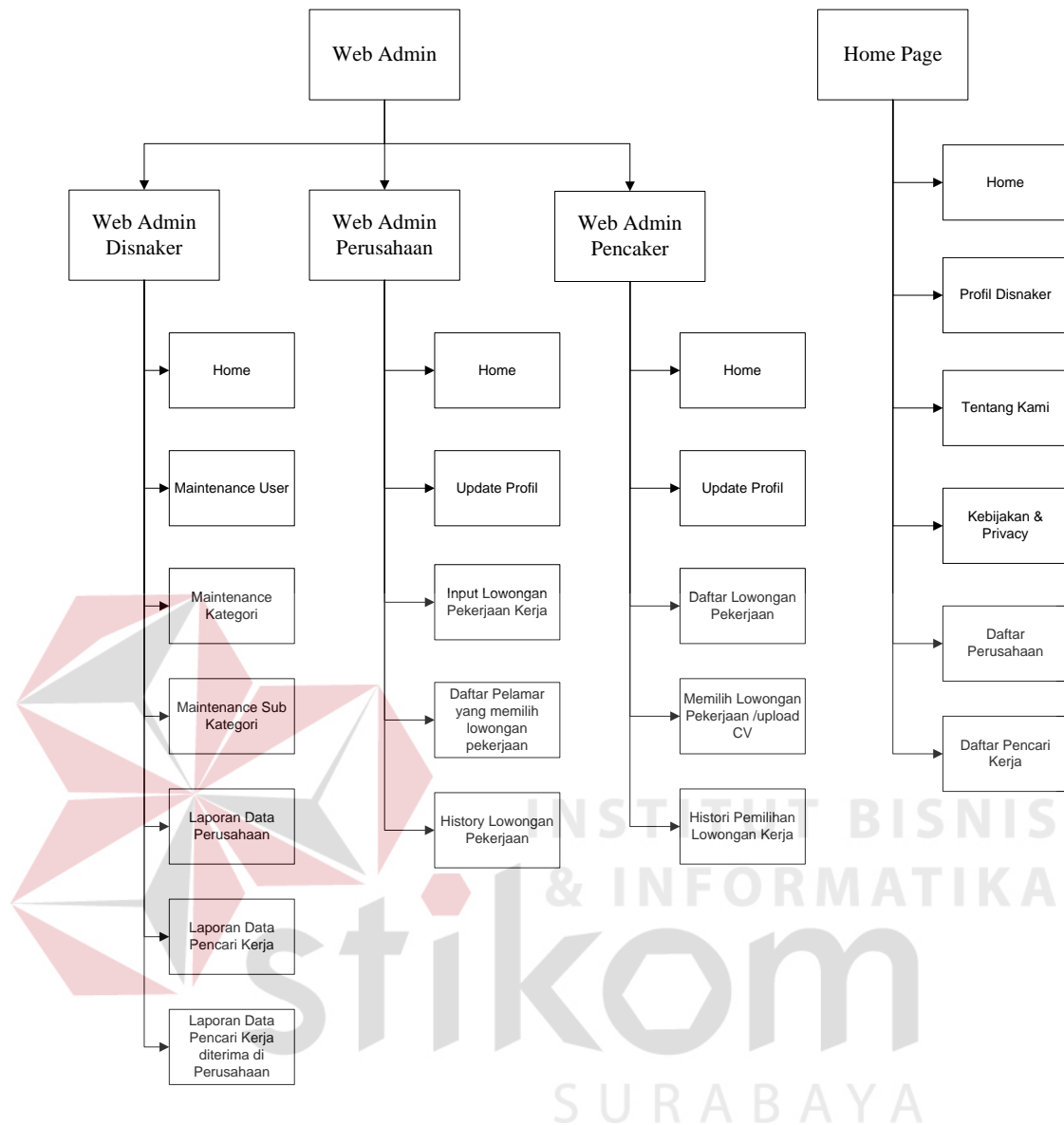
Nama Field	Tipe Data	Constraint
ID_DETAIL_LOKER	INT(11)	Primary Key
KODE_LOKER	CHAR(10)	Foreign Key
ID_PENCAKER	INT(11)	Foreign Key
PATH_LAMARAN	VARCHAR(225)	
PATH_CV	VARCHAR(225)	
TGL_LAMAR	DATE	
STATUS	INT(11)	

1.3. Desain User Inteface

Desain *input* dan *output* merupakan acuan dalam menentukan desain komponen sistem informasi. Desain *input* dan *output* ini berupa rancangan *form-form* yang digunakan untuk membantu dalam rancang bangun sistem informasi lowongan kerja pada dinas tenaga kerja kabupaten Gresik. Berikut ini adalah desain *input* dan *output* tersebut:

1.3.1. Sitemap Lowongan Kerja Pada Dinas Tenaga Kerja

Berikut adalah *sitemap* lowongan kerja pada Dinas Tenaga Kerja Kabupaten Gresik. *Sitemap* lowongan kerja ini dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Sitemap Lowongan Kerja Pada Dinas Tenaga Kerja

1.3.2. Desain *User Interface* Halaman Utama *Front End*

Halaman utama adalah halaman awal yang muncul setelah pengguna mengakses situs lowongan kerja yang pada dinas tenaga kerja. Halaman ini digunakan untuk proses pendaftaran perusahaan baru, pendaftaran pencari kerja baru dan proses login. Halaman utama ini dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Desain *User Interface* Halaman Utama *Front End*

1.3.3. Desain *Input Data* Perusahaan

Desain *input* data perusahaan yang berfungsi untuk menyimpan data perusahaan yang terdiri dari nama perusahaan, alamat, kota, telepon, kode pos, email, nama pendaftar, keterangan, jabatan, username, dan password.

Gambar 3.21 Desain *Input Data* Perusahaan

1.3.4. Desain *Input Data* Pencari Kerja

Desain *input* data pencari kerja yang berfungsi untuk menyimpan data pencari kerja yang terdiri dari nama, alamat, kota, telepon, kode pos, email, telepon, foto, pilih pekerjaan pilihan, username, dan password.

The image shows a web registration form titled "FORM REGISTRASI PENCARI KERJA". The form is divided into two main sections: "Login" and "Register".

Login Section:

- Fields: "User" and "Pass" (both with "Enter" buttons).
- Buttons: "Penc" and "Daftar".

Register Section:

- Fields: "Nama", "Alamat", "Kota", "Foto" (with a "Pilih" button), "Email", "Pilih Pekerjaan", "Username", and "Password".
- Buttons: "D A F T A R".

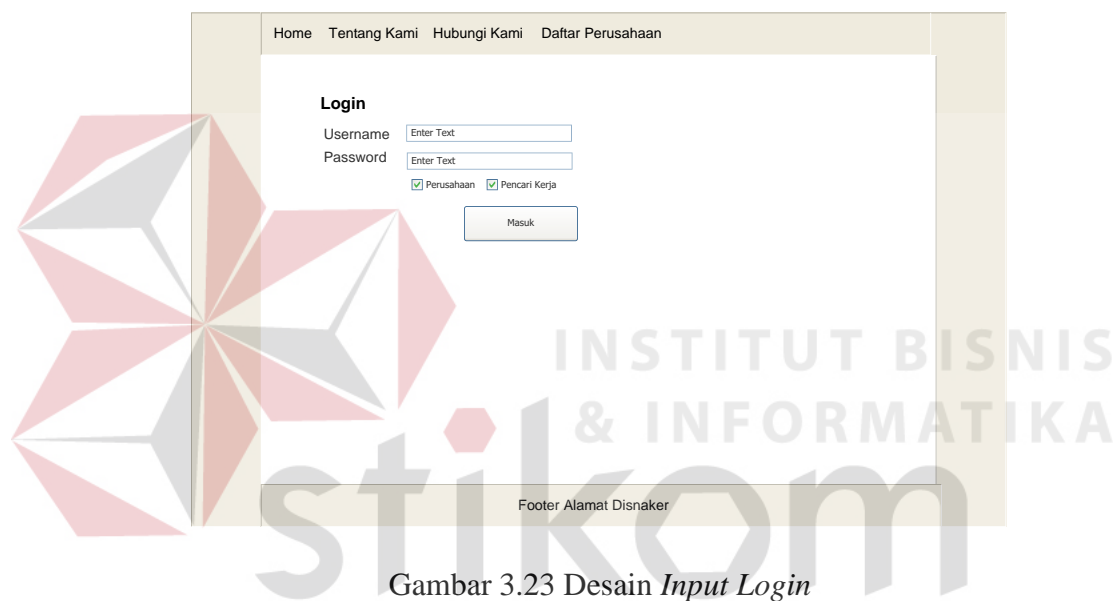
The form is overlaid on a background image of a red and white geometric logo. A watermark "stikom" is visible across the bottom of the form. The page header includes "Home", "Tentang", "Kontak", "Daftar", and "Perusahaan". The footer includes "Footer", "Alamat", and "Disnaker".

Gambar 3.22 Desain *Input Data* Pencari Kerja

1.3.5. Desain *Input Login*

Desain *input login* yang berfungsi sebagai *authentication* pengguna sistem lowongan kerja ini. Setiap pengguna yang sudah terdaftar atau telah ada dalam sistem, dapat masuk ke sistem dengan memasukkan *username*, *password* dan memilih kriteria user sebagai perusahaan atau user sebagai pencari kerja. Berdasarkan jenis pengguna, halaman utama dibagi menjadi 3 yaitu, halaman utama admin perusahaan, halaman utama admin pencari kerja dan halaman utama admin kepala pasar dan bursa kerja yang ada di dinas tenaga kerja kabupaten Gresik. Perbedaan dari ketiga halaman admin tersebut adalah pada menu yang tersedia pada masing – masing halaman. Pada halaman utama admin perusahaan,

terdapat berbagai macam fitur yang digunakan untuk proses entri data data iklan lowongan. Untuk halaman admin pencari kerja terdapat menu untuk melakukan proses pencarian dan pemilihan lowongan kerja. Pada halaman utama admin kepala pasar dan bursa kerja terdapat berbagai macam fitur yang digunakan untuk proses entri data kategori lowongan dan sub kategori lowongan. Terdapat juga laporan data perusahaan, draft lowongan kerja, laporan data pencari kerja, dan laporan pencari kerja yang diterima di perusahaan tertentu.

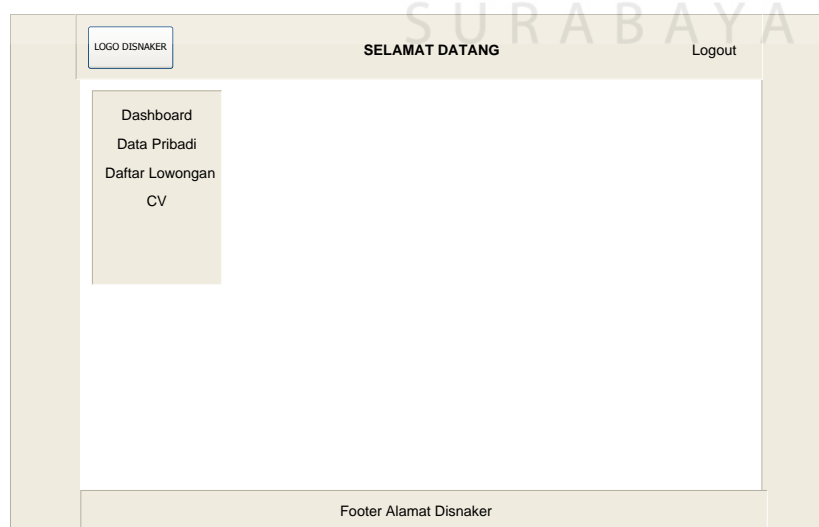


The image shows a login form with a navigation menu at the top: Home, Tentang Kami, Hubungi Kami, and Daftar Perusahaan. The form is titled "Login" and contains the following elements:

- Username: Enter Text
- Password: Enter Text
- Two checkboxes: Perusahaan and Pencari Kerja
- A "Masuk" button

Below the form, there is a footer with the text "Footer Alamat Disnaker". A large watermark for "stikom" (Institut Bisnis & Informatika) is visible in the background.

Gambar 3.23 Desain *Input Login*

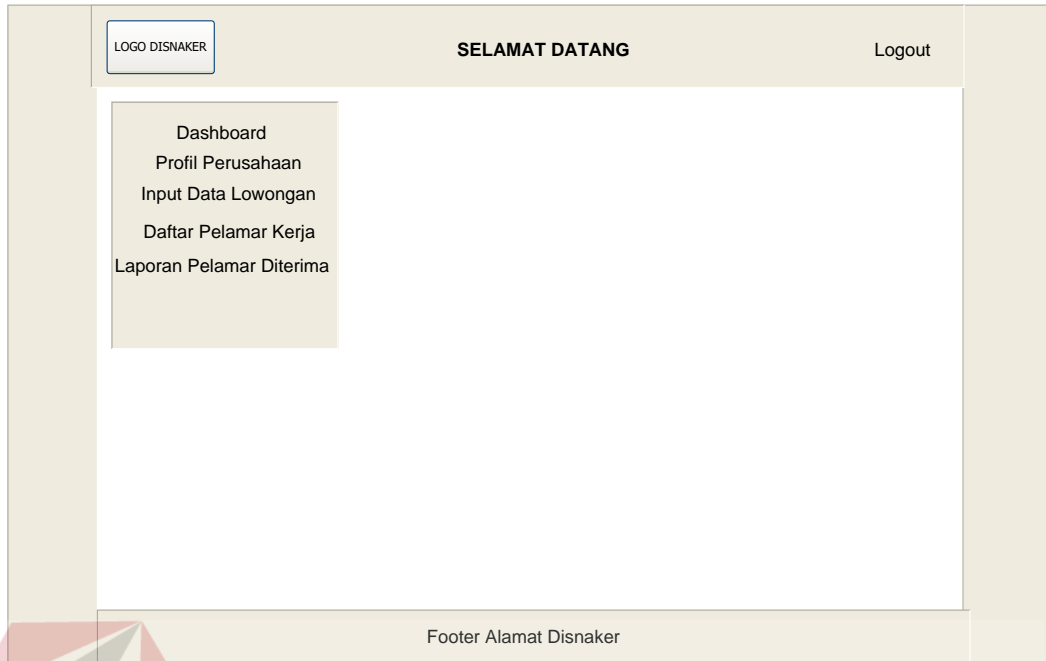


The image shows an admin dashboard with a navigation menu at the top: LOGO DISNAKER, SELAMAT DATANG, and Logout. The dashboard contains the following elements:

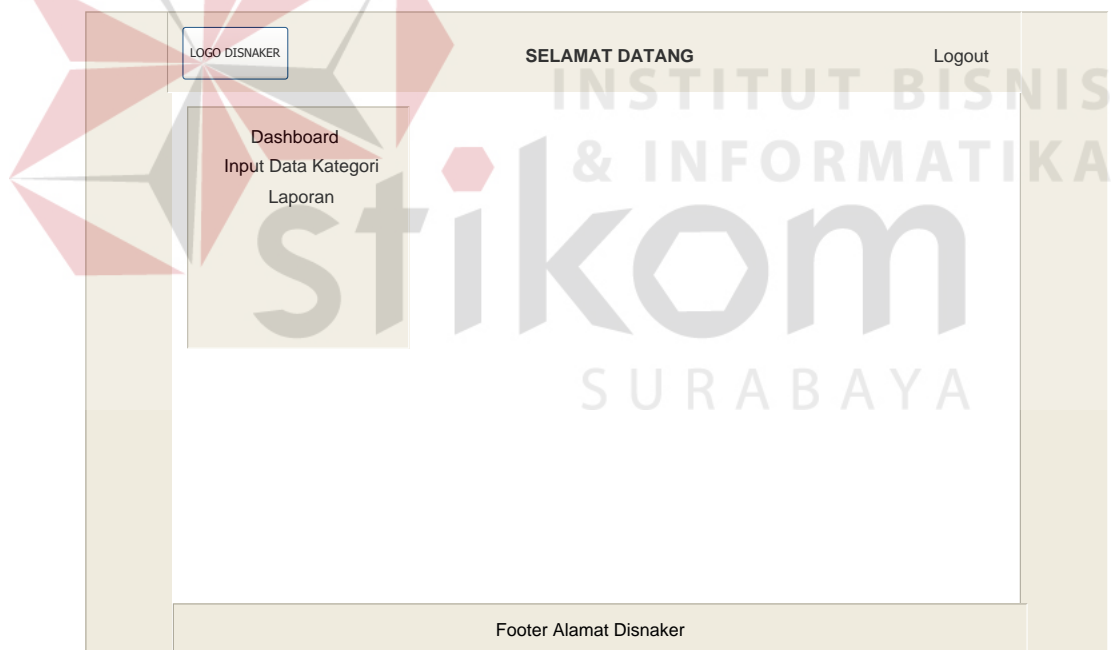
- Dashboard
- Data Pribadi
- Daftar Lowongan
- CV

At the bottom, there is a footer with the text "Footer Alamat Disnaker".

Gambar 3.24 Desain *User Interface Admin Pencari Kerja*



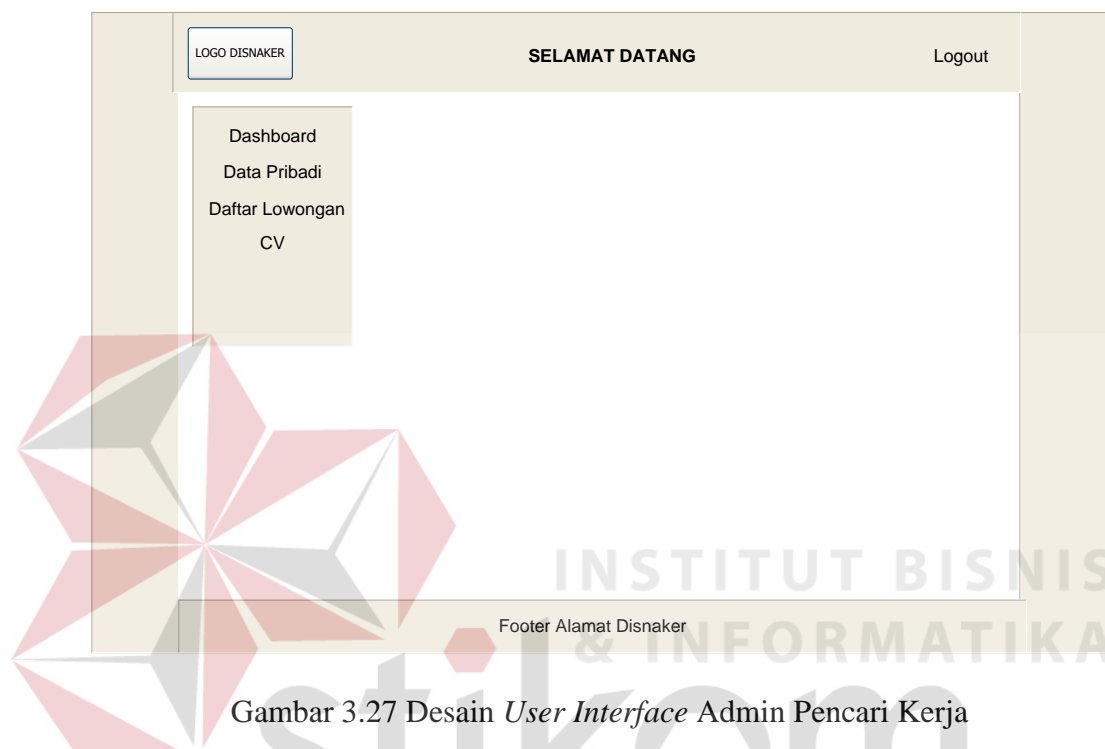
Gambar 3.25 Desain *User Interface* Admin Perusahaan



Gambar 3.26 Desain *User Interface* Admin Kepala Pasar dan Bursa Kerja

1.3.6. Desain *User Interface* Admin Pencari Kerja

Desain *user interface* admin pencari kerja adalah halaman awal yang muncul setelah pengguna melakukan pendaftaran kemudian login di situs lowongan kerja yang ada pada dinas tenaga kerja ini.



Gambar 3.27 Desain *User Interface* Admin Pencari Kerja

1.3.7. Desain *User Interface Dashboard* pada admin pencari kerja

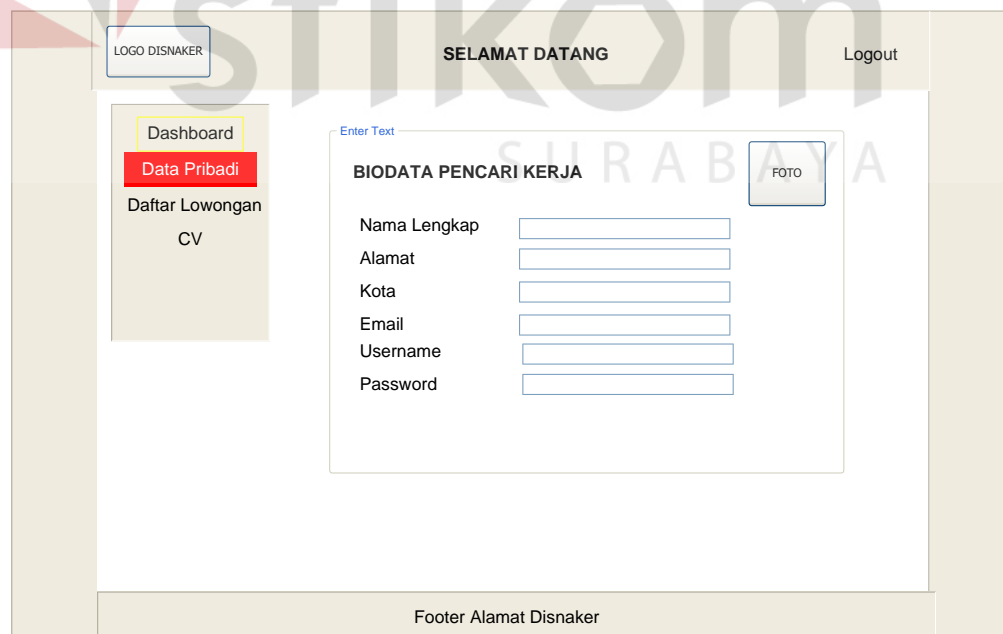
Desain *user interface dashboard* pencari kerja terdapat 2 menu informasi, yaitu informasi tentang total keseluruhan lowongan pekerjaan dan total lowongan pekerjaan yang sesuai dengan pilihan pelamar. Halaman *dahsboard* pencari kerja ini dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Desain *User Interface Dashboard* pada admin pencari kerja

1.3.8. Desain *User interface Data Pribadi* Pencari Kerja

Desain *user interface* data pencari kerja digunakan untuk melihat informasi biodata diri pencari kerja.



Gambar 3.29 Desain *User interface Data Pribadi* Pencari Kerja

1.3.9. Desain *User Interface* Daftar Lowongan Pekerjaan

Desain *user interface* daftar lowongan pekerjaan digunakan untuk melihat informasi lowongan pekerjaan berdasarkan kategori yang dipilih pada saat pertama kali melakukan pendaftaran. Secara default combobox kategori yang terdapat pada halaman tersebut akan terisi sesuai dengan pilihan awal saat pendaftaran sehingga seluruh data yang ada akan mengarahkan pada informasi lowongan pekerjaan yang dipilih oleh setiap individu.



Gambar 3.30 Desain user interface daftar lowongan pekerjaan

Pada Gambar 3.29 terdapat *button* lamar yang digunakan untuk melihat detail dari informasi lowongan pekerjaan tersebut dan melakukan pemilihan pekerjaan dengan cara menginputkan lampiran lamaran yang terdiri dari surat lamaran dan CV (curriculum vitae). Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.31.

Gambar 3.31 Desain *User Interface* daftar detail lowongan pekerjaan

1.3.10. Desain *User Interface* Pemberitahuan dan histori pencari kerja

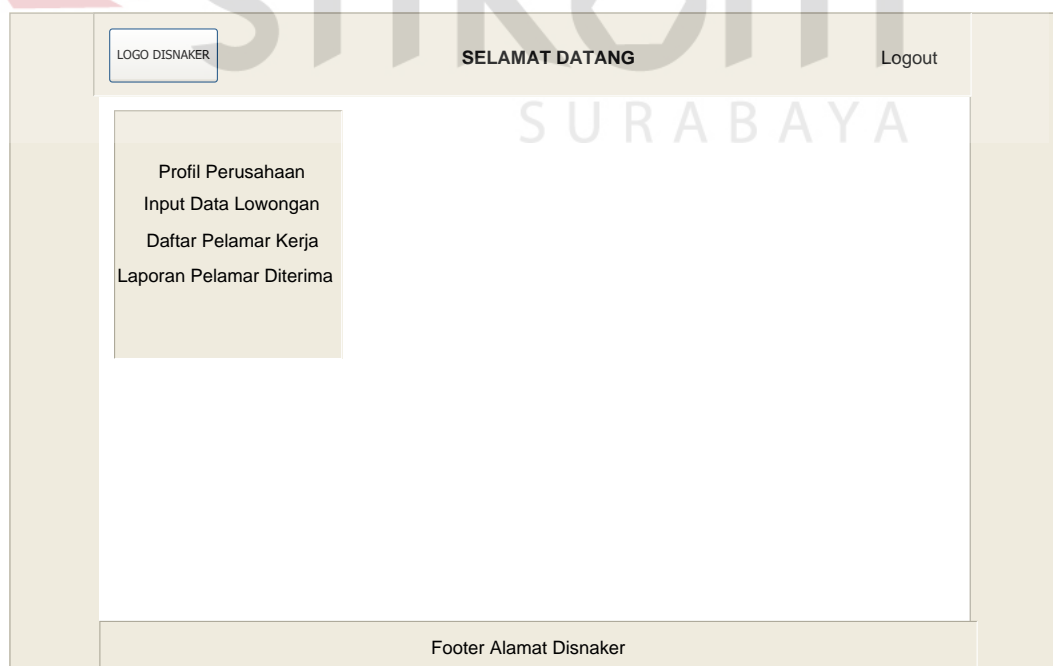
Desain *user interface* pemberitahuan dan histori pencari kerja ini terdapat 2 *gridview* yaitu 1. lamaran yang diterima, maksudnya adalah digunakan untuk memberitahukan kepada setiap individu lamaran yang diterima oleh perusahaan setelah melakukan beberapa rangkaian seleksi yang dibuat oleh perusahaan bersangkutan. 2. Histori lamaran, maksudnya adalah digunakan untuk memberitahukan kepada setiap individu tentang histori lamaran yang pernah dipilih. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Desain *User Interface* Pemberitahuan dan histori pencari kerja

1.3.11. Desain *User Interface* Admin Perusahaan

Desain *user interface* admin perusahaan adalah halaman awal yang muncul setelah pengguna melakukan pendaftaran kemudian login di situs lowongan kerja yang ada pada dinas tenaga kerja ini.



Gambar 3.33 Desain *User Interface* Admin Perusahaan

1.3.12. Desain *User Interface* Profil Perusahaan

Desain *user interface* perusahaan digunakan untuk melihat informasi profil perusahaan.

Gambar 3.34 Desain *User Interface* Profil Perusahaan

1.3.13. Desain *User Interface* Input Data Lowongan

Desain *User interface* input data lowongan digunakan untuk membuat lowongan pekerjaan baru oleh perusahaan. Lowongan pekerjaan terdiri dari nama perusahaan, alamat, kota, keterangan, posisi pekerjaan yang dibutuhkan, deskripsi kebutuhan perusahaan, tgl pos loker dan tgl exp loker. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.35.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Profil Perusahaan
Input Data Lowongan
 Daftar Data Lowongan
 Daftar Pelamar Kerja
 Laporan Pelamar Diterima

Inputkan Lowongan Pekerjaan Baru

Nama Perusahaan

Alamat

Kota

Keterangan Perus

Posisi

Deskripsi Kebutuhan

Tanggal Pos Loker

Tanggal Exp loker

Footer Alamat Disnaker

Gambar 3.35 Desain *User Interface* Input Data Lowongan

Pada Gambar 3.34 terdapat *button* simpan yang digunakan untuk menyimpan data lowongan yang diinputkan oleh perusahaan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.35 dibawah ini.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Profil Perusahaan
 Input Data Lowongan
Daftar Data Lowongan
 Daftar Pelamar Kerja
 Laporan Pelamar Diterima

Daftar Lowongan Pekerjaan yang di publish

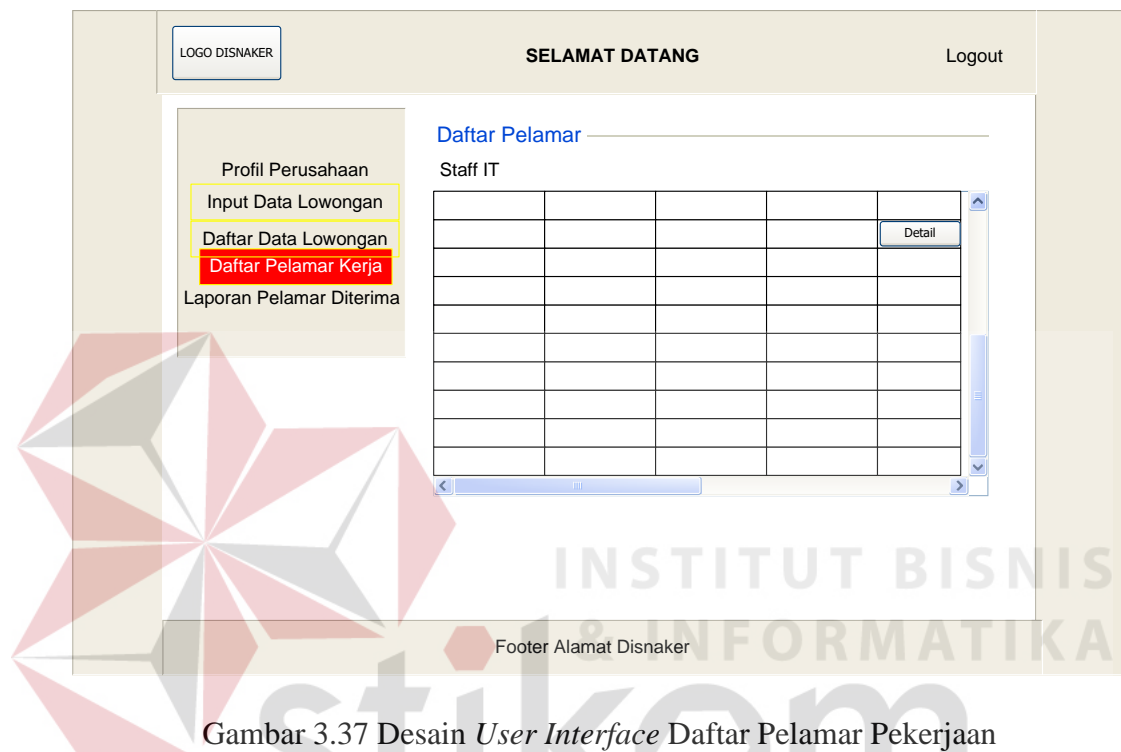
No.	Posisi	Deskripsi	Tgl exp	Status

Footer Alamat Disnaker

Gambar 3.36 Desain *User Interface* Daftar Data Lowongan

1.3.14. Desain *User Interface* Daftar Pelamar Pekerjaan

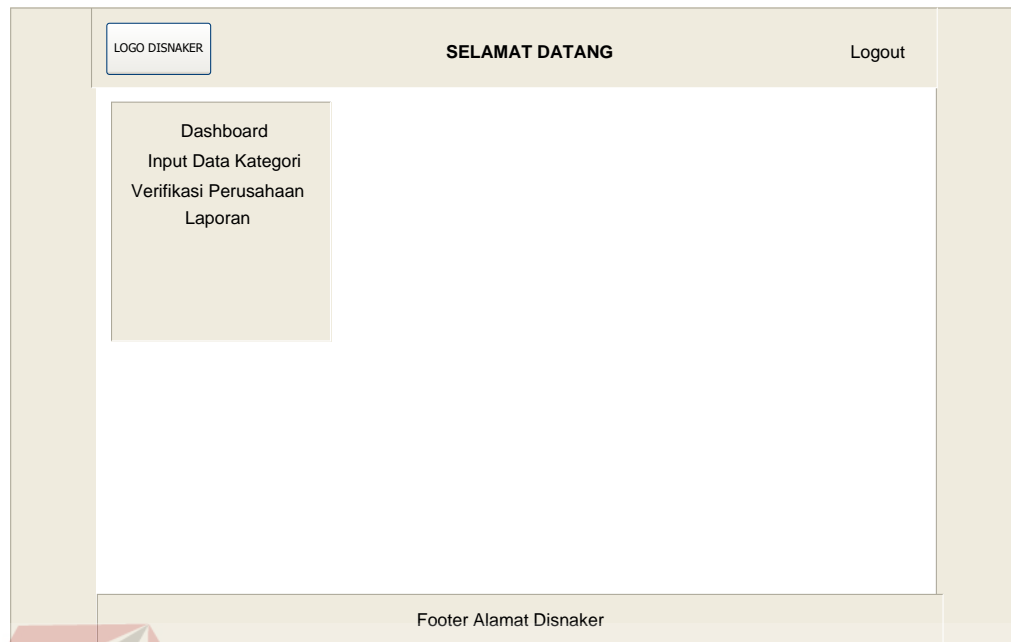
Desain *User interface* Daftar Pelamar Pekerjaan digunakan untuk mengetahui daftar pelamar yang memilih pekerjaan berdasarkan posisi lowongan pekerjaan.



Gambar 3.37 Desain *User Interface* Daftar Pelamar Pekerjaan

1.3.15. Desain *User Interface* Admin Dinas Tenaga Kerja

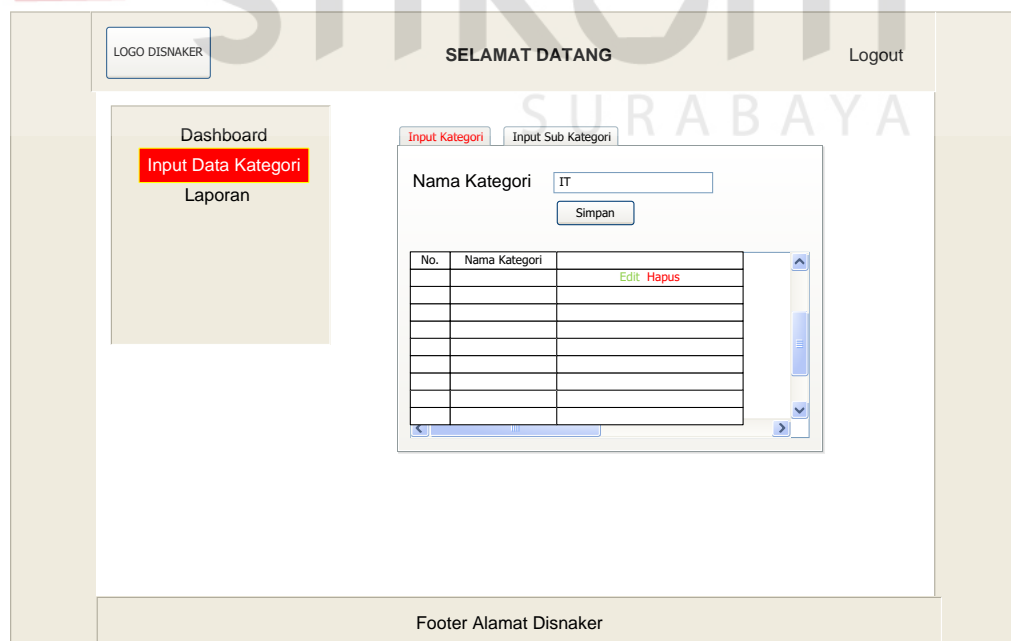
Desain *user interface* admin Dinas Tenaga Kerja adalah halaman awal yang digunakan untuk maintenance data kategori lowongan, verifikasi perusahaan dan laporan-laporan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.38.



Gambar 3.38 Desain *User Interface* Admin Dinas Tenaga Kerja

1.3.16. Desain *User Interface* Input Data Kategori

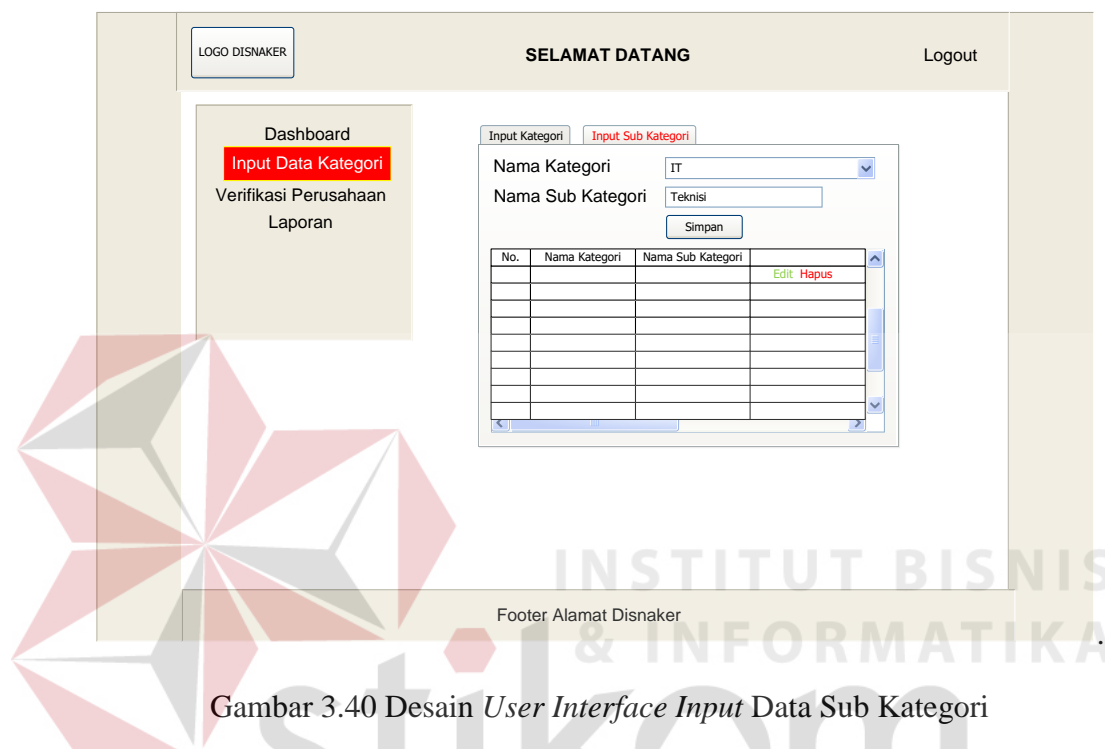
Desain *input* data kategori yang berfungsi untuk menyimpan data kategori yang terdiri dari nama nama kategori pekerjaan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.39.



Gambar 3.39 Desain *User Interface* Input Data Kategori

1.3.17. Desain *User Interface Input Data Sub Kategori*

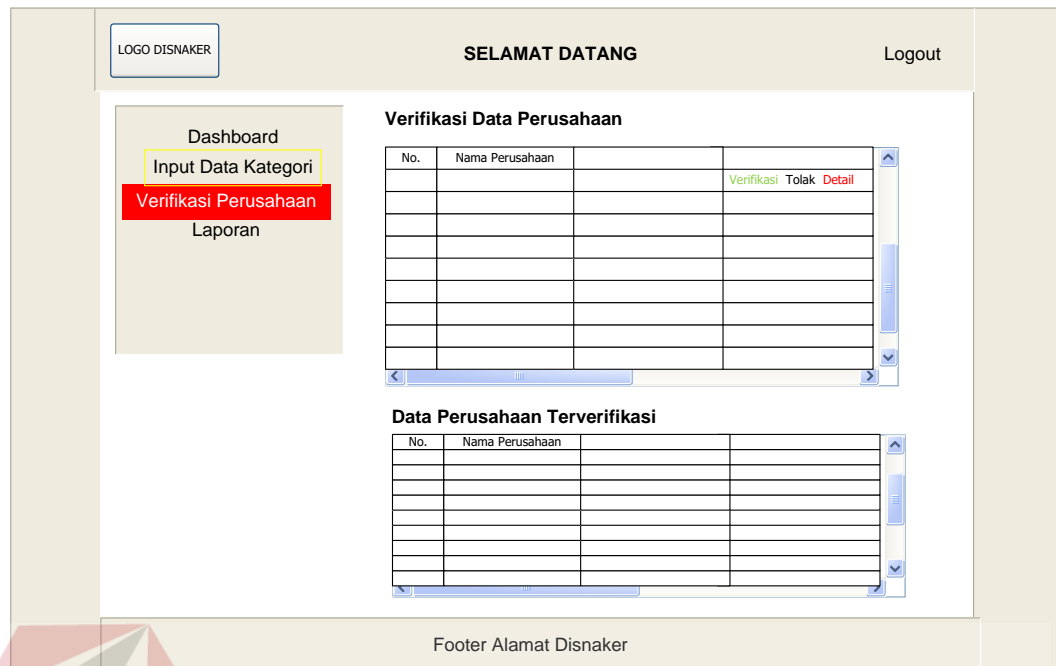
Desain *input* data sub kategori yang berfungsi untuk menyimpan data sub kategori yang terdiri dari nama kategori pekerjaan dan sub nama kategori pekerjaan



Gambar 3.40 Desain *User Interface Input Data Sub Kategori*

1.3.18. Desain *User Interface Verifikasi Perusahaan*

Desain *User Interface Verifikasi Perusahaan* ini digunakan untuk verifikasi perusahaan yang sudah melakukan pendaftaran. Dengan verifikasi ini pihak disnaker akan melakukan cek kebenaran data yang diinputkan oleh perusahaan. Apakah perusahaan tersebut *valid* atau tidak, jika *valid* maka pihak disnaker akan memilih tombol verifikasi, jika tidak *valid* maka akan ditolak oleh pihak disnaker. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.41



Gambar 3.41 Desain *User Interface* Verifikasi Perusahaan

1.3.19. Desain *User Interface* Laporan Data Perusahaan

Desain *User Interface* Laporan Data Perusahaan ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah perusahaan yang terdaftar pada sistem ini. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.42.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Laporan Data Perusahaan
Pada Dinas Tenaga Kerja Kab. Gresik

PRINT

No.	Nama Perusahaan	Alamat	Kota

Jumlah Perusahaan : Mengetahui,

SEKSI INFORMASI PASAR DAN BURSA KERJA

Gambar 3.42 Desain *User Interface* Laporan Data Perusahaan

Jika diinginkan dalam bentuk cetak maka tekan tombol print .

1.3.20. Desain *User Interface* Laporan Data Pencari Kerja

Desain *User Interface* Laporan Data Pencari Kerja ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah pencari kerja yang terdaftar pada sistem ini.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Laporan Data Pencari Kerja
Pada Dinas Tenaga Kerja Kab. Gresik

PRINT

No.	Nama Pencari Kerja	Alamat	Kota

Jumlah Pencari Kerja : Mengetahui,

SEKSI INFORMASI PASAR DAN BURSA KERJA

Gambar 3.43 Desain *User Interface* Laporan Data Pencari Kerja

Jika diinginkan dalam bentuk cetak maka tekan tombol print .

1.3.21. Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja

Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah lowongan kerja yang ada pada sistem ini.

No.	Nama Perusahaan	Kota	Posisi	Tanggal Loker

Gambar 3.44 Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja

Jika diinginkan dalam bentuk cetak maka tekan tombol print .

1.3.22. Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja Berdasarkan Tanggal

Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja Berdasarkan tanggal ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah lowongan kerja pada tanggal dan bulan tertentu sesuai dengan keinginan pengguna yang ada pada sistem ini. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.45.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Laporan Data Lowongan Pekerjaan Pada Dinas Tenaga Kerja Kab. Gresik PRINT

No.	Nama Perusahaan	Kota	Posisi	Tanggal Loker

Jumlah Lowongan Kerja : Mengetahui,
Periode : 01-08-2016 s/d 31-08-2016
SEKSI INFORMASI PASAR DAN BURSA KERJA

Gambar 3.45 Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja Berdasarkan Tanggal

Jika diinginkan dalam bentuk cetak maka tekan tombol print .

1.3.23. Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja Berdasarkan Kategori Lowongan

Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja berdasarkan kategori lowongan ini digunakan untuk mengetahui berapa jumlah lowongan kerja berdasarkan kategori lowongan pada seluruh perusahaan.

LOGO DISNAKER SELAMAT DATANG Logout

Laporan Data Lowongan Pekerjaan Pada Dinas Tenaga Kerja Kab. Gresik PRINT

No.	Nama Perusahaan	Kota	Posisi	Tanggal Loker

Berdasarkan Posisi : Mengetahui,
Jumlah Lowongan Kerja :
Periode : 01-08-2016 s/d 31-08-2016
SEKSI INFORMASI PASAR DAN BURSA KERJA

Gambar 3.46 Desain *User Interface* Laporan Data Lowongan Kerja Berdasarkan Kategori Lowongan

Jika diinginkan dalam bentuk cetak maka tekan tombol print .