



**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE FITUR HALAMAN  
KARIR PADA PT. MAHAGHORA SURABAYA**

**KERJA PRAKTIK**

**Program Studi  
S1 Sistem Informasi**

Oleh :

**LIDYAANANDA ARSYANTI  
18.41010.0139**



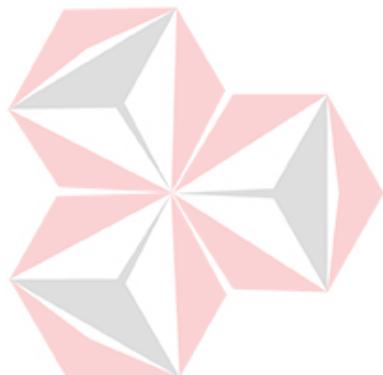
---

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE FITUR HALAMAN  
KARIR PADA PT. MAHAGHORA SURABAYA**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

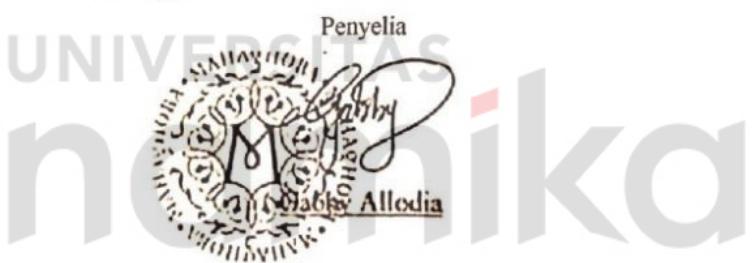
Disusun Oleh :  
Nama : Lidya Ananda Arsyanti  
NIM : 18410100139  
Program : S1 (Strata Satu)  
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE FITUR HALAMAN**  
**KARIR PADA PT. MAHAGHORA SURABAYA**

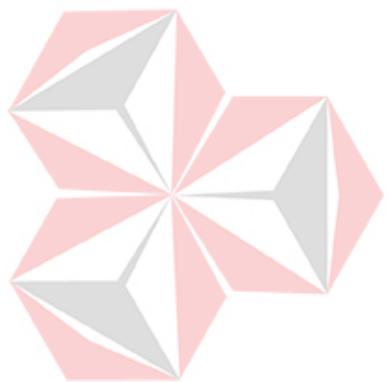
Laporan Kerja Praktik oleh  
**Lidya Ananda Arsyanti**  
**NIM : 18410100139**  
Telah dipraksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 30 Juni 2021



Mengetahui,  
**Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi**  
  
Digitally signed by Anjik Sukmaaji  
Date: 2021.07.09 17:27:19 +07'00'  
Adobe Acrobat Reader version:  
2021.005.20048

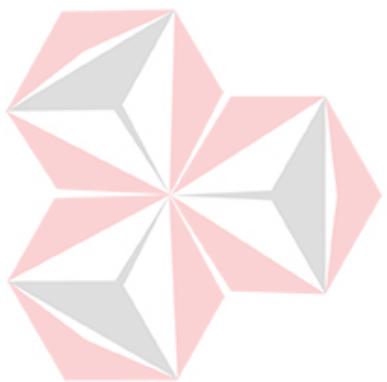
**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**  
NIDN. 0731057301



*If you never try, you never know.*

- Lidya Ananda Arsyanti-

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Saya persembahkan kepada  
Mama, bapak dan keluargaku tersayang,  
Serta teman dan sahabat yang  
Sudah mendukung dan memberi support.*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Lidya Ananda Arsyanti  
NIM : 18410100139  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE WEBSITE**  
**FITUR HALAMAN KARIR PADA PT.**

**MAHAGHORA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Juni 2021



**Lidya Ananda Arsyanti**

NIM.18410100139

## ABSTRAK



PT. Mahaghora merupakan sebuah perusahaan *holding company*. PT. Mahaghora merupakan salah satu induk perusahaan di Indonesia dengan skala multinasional sejak tahun 2008. Seiring berjalananya waktu, Mahaghora terus berkembang dan berinovasi hingga memiliki 7 strategi bisnis unit yang terus tumbuh di berbagai bidang. PT. Mahaghora mempunyai *website* utama yang digunakan untuk mengenalkan profil perusahaan dan pada salah satu *websitenya* terdapat fitur halaman karir. Konsep dari fitur halaman karir yaitu digunakan untuk memudahkan pelamar dalam mencari informasi terkait lowongan pekerjaan, program magang dan pelamar dapat langsung melamar pekerjaan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dan minat pelamar itu sendiri, serta terdapat sedikit informasi mengenai beasiswa yang diadakan oleh PT. Mahaghora.

Permasalahan yang ada pada fitur halaman karir yaitu *website* yang belum sempurna atau belum jadi seutuhnya, sehingga diperlukan untuk mendesain ulang fitur halaman karir tersebut.

Oleh sebab itu solusi yang ditawarkan dalam kerja praktik ini, penulis membuat perancangan *User Interface* (UI) mengenai fitur halaman karir terkait dengan lowongan pekerjaan dan informasi mengenai beasiswa menggunakan *tools Figma*. Pada kerja praktik ini juga dilakukan pembuatan *front-end* menggunakan *source code* dengan *framework Laravel 8*, sehingga memudahkan dalam pembuatan *Back-end* dari *website* fitur halaman karir PT. Mahaghora.

**Kata kunci:** *User Interface*, *Website*, Halaman Karir

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis hanya kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan kuasa-Nya yang senantiasa membimbing, memberikan hikmat, berkat dan penyertaan sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan kerja praktik di PT. Mahaghora sekaligus dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan *User Interface Website* Fitur Halaman Karir Pada PT. Mahaghora Surabaya”.

Laporan kerja praktik ini disusun berdasarkan kegiatan kerja praktik yang dilaksanakan dari tanggal 15 Februari 2021 hingga 15 Maret 2021 yang bertempat di PT. Mahaghora.

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini, penulis ingin memberikan apresiasi atas bantuannya baik berupa saran, kritik, nasehat maupun dalam dukungan material kepada penulis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Pihak-pihak keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, dan semangat dalam *memotivasi* penulis untuk menyelesaikan laporan kerja praktik.
2. Ibu Gabby Allodia selaku *Carrier Network and Partnership* dan Bapak Yuga Kurniawan selaku *IT Internship* dari PT. Mahaghora yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam melaksanakan kerja praktik.
3. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
5. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, mengayomi, dan memberikan arahan kepada penulis mulai dari proses administrasi dari awal hingga laporan kerja praktik ini terselesaikan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca sebagai masukan yang berguna bagi penyempurnaan laporan kerja praktik ini. Semoga laporan kerja praktik ini dapat bermaanfaat sebagai bahan acuan dalam proses belajar mengajar khususnya di program studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya. Amin.

Surabaya, 30 Juni 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	5
2.1 Latar Belakang .....	5
2.2 Identitas Perusahaan.....	5
2.3 Sejarah Perusahaan.....	6
2.4 Logo PT Mahaghora .....	7
2.5 Visi Perusahaan.....	7
2.6 Misi Perusahaan .....	8
2.7 Struktur Organisasi.....	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Lowongan pekerjaan .....	10



3.2 Beasiswa.....	10
3.3 Program Magang.....	11
3.4 <i>User Interface</i> .....	11
3.5 <i>Figma</i> .....	11
3.6 <i>Laravel</i> .....	12
3.7 <i>Microsoft Visual Studio</i> .....	13
3.8 <i>Bootstrap</i> .....	13
3.9 <i>Cascading Style Sheet (CSS)</i> .....	14
3.10 <i>Hyper Text Mark Up Language (HTML)</i> .....	14
3.11 <i>Extreme Programming (XP)</i> .....	15
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	16
4.1 <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	16
4.1.1 Hasil Wawancara .....	16
4.1.2 Observasi.....	17
4.1.3 Studi Pustaka.....	17
4.1.4 Identifikasi Masalah.....	18
4.1.5 Identifikasi Pengguna.....	18
4.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	19
4.1.7 Analisis Kebutuhan Nonfungsional .....	24
4.1.8 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak/Keras .....	24
4.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	25
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	25
4.2.2 <i>Activity Diagram</i> .....	25
4.2.3 <i>Flow Of Event</i> .....	32
4.2.4 <i>Sequence Diagram</i> .....	35
4.3 <i>Coding</i> (Pengkodean).....	38

4.3.1	Tampilan <i>Home</i> .....	39
4.3.2	Tampilan Mahaghora <i>Internship</i> .....	44
4.3.3	Tampilan Beasiswa .....	47
4.4	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	48
BAB V	PENUTUP.....	49
5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran.....	49
	DAFTAR PUSTAKA .....	50
	LAMPIRAN .....	52



## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah.....	18
Tabel 4. 2 Identifikasi Pengguna.....	18
Tabel 4. 3 Fungsional <i>Home</i> .....	19
Tabel 4. 4 Fungsional Mahaghora <i>Internship</i> .....	19
Tabel 4. 5 Fungsional Beasiswa.....	20
Tabel 4. 6 Fungsional Persyaratan Lowongan Pekerjaan .....	21
Tabel 4. 7 Fungsional Daftar Pekerjaan.....	22
Tabel 4. 8 Fungsional Daftar Program Magang.....	23
Tabel 4. 9 <i>Flow Of Event</i> Melihat Menu <i>Home</i> .....	32
Tabel 4. 10 <i>Flow Of Event</i> Melihat Menu Mahaghora <i>Internship</i> .....	32
Tabel 4. 11 <i>Flow Of Event</i> Melihat Menu Beasiswa .....	33
Tabel 4. 12 <i>Flow Of Event</i> Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan .....	33
Tabel 4. 13 <i>Flow Of Event</i> Daftar Pekerjaan .....	34
Tabel 4. 14 <i>Flow Of Event</i> Daftar Program Magang .....	34



UNIVERSITAS  
**Dharmika**

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2. 1 Perusahaan PT.Mahaghora.....	5
Gambar 2. 2 Lokasi PT. Mahaghora .....	6
Gambar 2. 3 Sejarah PT. Mahaghora .....	6
Gambar 2. 4 Logo PT. Mahaghora .....	7
Gambar 2. 5 Struktur Organisasi PT. Mahaghora.....	8
Gambar 4. 1 Skema Metode <i>Extreme Programming</i> .....	16
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i> .....	25
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu <i>Home</i> .....	26
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu Mahaghora <i>Internship</i> .....	27
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Melihat Menu Beasiswa.....	28
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan.....	29
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Daftar Pekerjaan.....	30
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Daftar Program Magang.....	31
Gambar 4. 9 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu <i>Home</i> .....	35
Gambar 4. 10 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu Mahaghora <i>Internship</i> .....	36
Gambar 4. 11 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Menu Mahaghora <i>Internship</i> .....	36
Gambar 4. 12 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan.....	37
Gambar 4. 13 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Pekerjaan.....	37
Gambar 4. 14 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Program Magang.....	38
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Home</i> .....	39
Gambar 4. 16 Warna Dasar.....	39
Gambar 4. 17 <i>Navigation Bar</i> .....	39
Gambar 4. 18 Tahapan seleksi .....	40
Gambar 4. 19 <i>Search</i> dan <i>filter</i> .....	40
Gambar 4. 20 <i>Button Cari</i> pada Tampilan <i>Home</i> .....	41
Gambar 4. 21 Informasi Lowongan Pekerjaan Yang Tersedia .....	41
Gambar 4. 22 <i>Button Lihat Detail</i> pada Tampilan <i>Home</i> .....	41
Gambar 4. 23 Persyaratan Lowongan Pekerjaan Yang Sudah Dipilih .....	42
Gambar 4. 24 <i>Form Daftar Pekerjaan</i> .....	42

Gambar 4. 25 <i>Button Close</i> pada <i>Form</i> Daftar Pekerjaan.....	43
Gambar 4. 26 <i>Button Simpan</i> pada <i>Form</i> Daftar Pekerjaan.....	43
Gambar 4. 27 Tampilan Mahaghora <i>Internship</i> .....	44
Gambar 4. 28 Informasi Program Magang .....	44
Gambar 4. 29 <i>Button Lihat Detail</i> pada Tampilan Mahaghora <i>Internship</i> .....	45
Gambar 4. 30 <i>Form</i> Daftar Program Magang .....	45
Gambar 4. 31 <i>Button Simpan</i> pada <i>Form</i> Daftar Program Magang .....	46
Gambar 4. 32 Galeri Magang.....	46
Gambar 4. 33 Tampilan Beasiswa .....	47
Gambar 4. 34 Informasi Beasiswa .....	47
Gambar 4. 35 <i>Button Lihat Detail</i> pada Tampilan Beasiswa .....	48



## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-3 (Surat Balasan) .....	52
Lampiran 2. Form KP-4 (Formulir Akhir Masa Kerja Praktik) .....	53
Lampiran 3. Form KP-5 (Acuan Kerja) .....	54
Lampiran 4. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	55
Lampiran 5. Form KP-6 (Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja).....	56
Lampiran 6. Form KP-7 (Kehadiran Kerja Praktik) .....	57
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	58
Lampiran 8. Biodata Penulis .....	59



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

PT. Mahaghora merupakan perusahaan berskala multinasional yang terus berkembang. PT. Mahaghora merupakan sebuah perusahaan *holding company*. Dalam bahasa Indonesia, *holding company* disebut sebagai perusahaan induk. Menurut (Estanto, 2018), “*Holding company* ialah perusahaan yang menguasai perusahaan lain”. Menurut ( Febriyansyah, et al. 2016), Komunikasi yang terjadi antara *holding company* dan anak perusahaan harus berjalan dengan lancar agar tidak terjadi kesalahan dan sesuai dengan aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan oleh perusahaan. PT. Mahaghora yang terletak di Surabaya memiliki tujuh cabang di Indonesia yaitu PT. Manohara Asri yang memproduksi dan mendistribusikan kacang-kacangan dan makanan ringan, PT. Ares Kusuma Raya yang memproduksi cokelat *Holland & Ares*, PT. Pyramide Paramount Indonesia yang mengkhususkan diri pada Tambak Udang dan bisnis pertanian lainnya, PT. Sumber Tirta Hakiki yang menangani distribusi *Cooking Sauces*, PT. Warung Indonesia yang mengoperasikan Kedai27, Kafe27, Kopi27, Pabrik Saus Tiram *Sin Tai Hing* Sdn, Bhd yang memproduksi saus dan berbagai macam kebutuhan memasak lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak PT. Mahaghora yaitu pada divisi *Information System (IT)* serta *Carrier Network and Partnership*, bahwa terdapat proyek utama yaitu *website* PT. Mahaghora yang belum selesai seutuhnya, terutama mengenai fitur halaman karir terkait dengan lowongan pekerjaan dan informasi mengenai beasiswa. Konsep dari fitur halaman karir yaitu digunakan untuk memudahkan pelamar dalam mencari informasi terkait lowongan pekerjaan, program magang dan pelamar dapat langsung melamar pekerjaan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan dan minat pelamar itu sendiri, serta terdapat sedikit informasi mengenai beasiswa yang diadakan oleh PT. Mahaghora.

Selama ini *website* dari PT. Mahaghora digunakan untuk mengenalkan profil perusahaan dan pada salah satu websitenya terdapat fitur halaman karir.

Permasalahan yang ada pada fitur halaman karir yaitu *website* yang belum sempurna atau belum jadi seutuhnya, sehingga diperlukan untuk mendesain ulang fitur halaman karir tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, solusi yang ditawarkan adalah melakukan tahap perancangan *User Interface (UI)* menggunakan *tools Figma*. Menurut (Muhyidin et al., 2020) *Figma* adalah salah satu *design tools* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile, desktop, website* dan lain-lain. Proses desain ini berguna untuk sebagai media untuk memudahkan atau menjembatani proses pembuatan program (*back-end*). Selain *tools figma* dalam pembuatan *re-desain* ini menggunakan *laravel 8*, karena *laravel* mempunyai kelebihan dalam hal performance lebih cepat, *reload* data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur canggih seperti *blade* menggunakan konsep *Hierarchical Model View Controller (HMVC)*, tersedianya *library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan untuk membantu pembuatan skema *table* pada *database* menurut (Tahir, et al. 2019). Pada kerja praktik ini juga dilakukan pembuatan *front-end* menggunakan *source code* dengan *framework Laravel 8*, sehingga memudahkan dalam pembuatan *Back End* dari *website* fitur halaman karir PT. Mahaghora.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, adapun rumusan masalah pada kerja praktik ini yaitu bagaimana merancang *user interface* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora Surabaya

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada kerja praktik ini yaitu *website* fitur halaman karir yang dirancang menggunakan *tools figma* dan dibangun menggunakan *framework laravel*.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, adapun tujuan yang terdapat pada kerja praktik ini yaitu menghasilkan rancangan *user interface* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora Surabaya.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan kerja praktik yang terdapat pada PT. Mahaghora, antara lain :

1. Membantu PT. Mahaghora dalam menyelesaikan *website* pada fitur halaman karir.
2. Memudahkan pelamar dalam mencari informasi lowongan kerja serta informasi beasiswa pada PT. Mahaghora.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh, dan sistematika penulisan dari proposal.

### BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang PT. Mahaghora, mulai dari latar belakang berdirinya perusahaan, identitas perusahaan, sejarah perusahaan, logo perusahaan, visi dan misi perusahaan dan struktur organisasi.

### BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang akan menjadi acuan untuk penyelesaian masalah dan dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan.

### BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah proses *user interface* fitur halaman karir yang telah dilakukan pada PT. Mahaghora Surabaya

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dan saran dari perancangan *user interface* pada fitur halaman karir PT. Mahaghora terkait dengan tujuan dan permasalahan.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM INSTANSI**

#### **2.1 Latar Belakang**



**Gambar 2. 1 Perusahaan PT.Mahaghora**

PT. Mahaghora merupakan sebuah perusahaan *holding company*. PT. Mahaghora merupakan salah satu induk perusahaan di Indonesia dengan skala multinasional. Seiring berjalannya waktu, Mahaghora terus berkembang dan berinovasi hingga memiliki 7 strategi bisnis unit yang terus tumbuh di berbagai bidang dengan lebih dari 1000 karyawan. 7 strategi bisnis unit inilah yang kini menjadi pilar utama perkembangan Mahaghora.

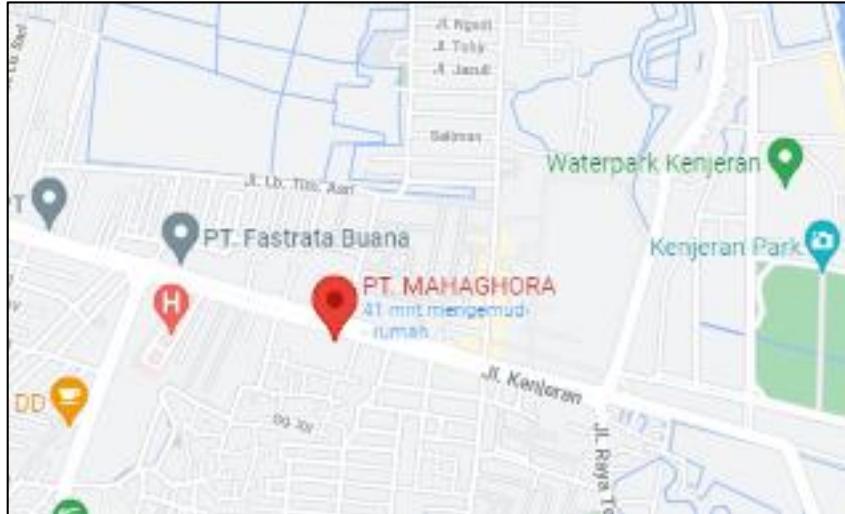
#### **2.2 Identitas Perusahaan**

Nama Instansi : PT. Mahaghora

Alamat : Jl. Kenjeran No.546, Kalijudan, Kec. Mulyorejo, Kota SBY

No. Telepon : 0821-4001-8663

No. Fax : -  
 Website : <https://mahaghora.org/> dan <http://karir.mahaghora.org/>  
 Email : cn\_partnership@mahaghora.co.id



Gambar 2. 2 Lokasi PT. Mahaghora

### 2.3 Sejarah Perusahaan

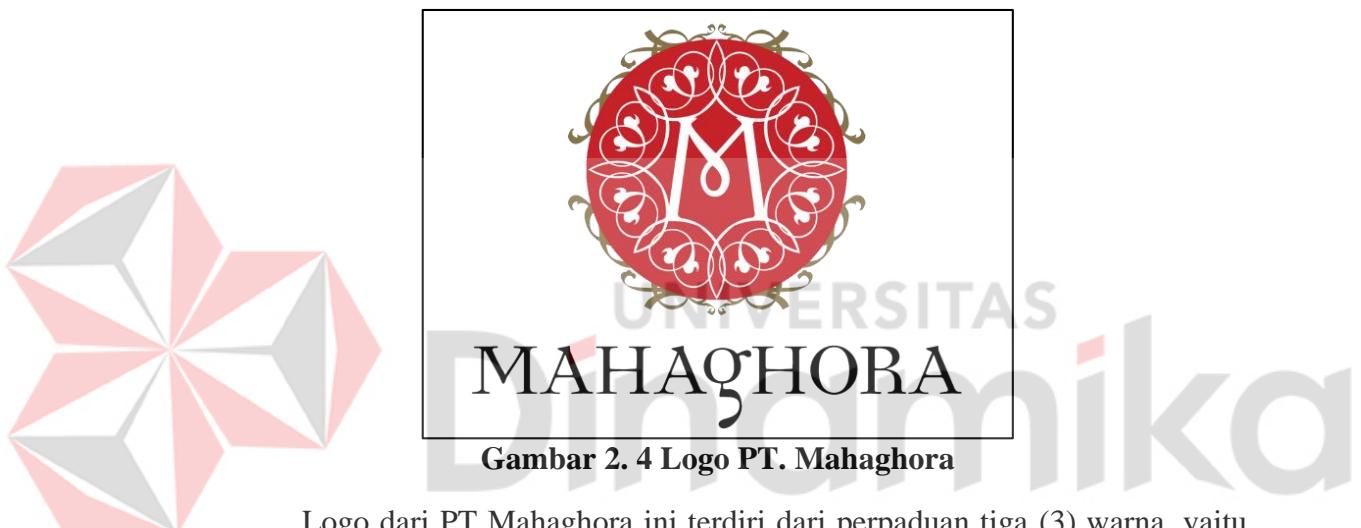


Gambar 2. 3 Sejarah PT. Mahaghora

Pada 08 April 2008, Singgih Gunawan bersama dua orang putranya, David Gatot Gunawan dan Robert Gunawan mendirikan PT. Mahaghora dengan kepemilikan saham bersama PT. Kapal Api Global. Kemudian pada 19 Februari 2010 Singgih Gunawan telah mengakuisisi penuh perusahaan yang berdiri pada tanggal 24 Desember 1981 yaitu PT. Ares Kusuma Raya yang berfokus dalam industri cokelat. Pada 11 Februari 2011 PT. Mahaghora menaungi PT. Pryramide

*Paramount* Indonesia yang bergerak di bidang akuakultur. Pada tanggal 2 Agustus 2013, PT. Mahaghora mendirikan salah satu unit strategi bisnis yang berfokus pada industri makanan dan minuman yaitu PT. Warung Indonesia. Pada tanggal 13 Juli 2018, PT. Mahaghora mengakuisisi Pabrik Saus Tiram *Sin Tai Hing* Sdn, Bhd yang merupakan perusahaan berstandar internasional dalam produksi saus dan berbagai macam kebutuhan memasak lainnya, kemudian pada tahun yang sama PT. Mahaghora mendirikan unit bisnis baru yaitu PT. Sumber Tirta Hakiki yang bergerak di bidang *importers* produk diseluruh dunia.

#### 2.4 Logo PT Mahaghora



Gambar 2. 4 Logo PT. Mahaghora

Logo dari PT Mahaghora ini terdiri dari perpaduan tiga (3) warna, yaitu warna merah, emas dan putih. Dimana warna merah menjadi warna utama dari perusahaan ini. Warna merah merupakan warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan, sedangkan warna emas melambangkan kesuksesan, kemewahan, kemenangan, kemakmuran, dan prestasi serta warna putih memberi kesan kebebasan dan keterbukaan.

#### 2.5 Visi Perusahaan

Adapun visi yang ada pada PT. Mahaghora yaitu menjadikan PT. Mahaghora bisnis berskala internasional dengan mengusung budaya kerja yang efektif dan efisien.

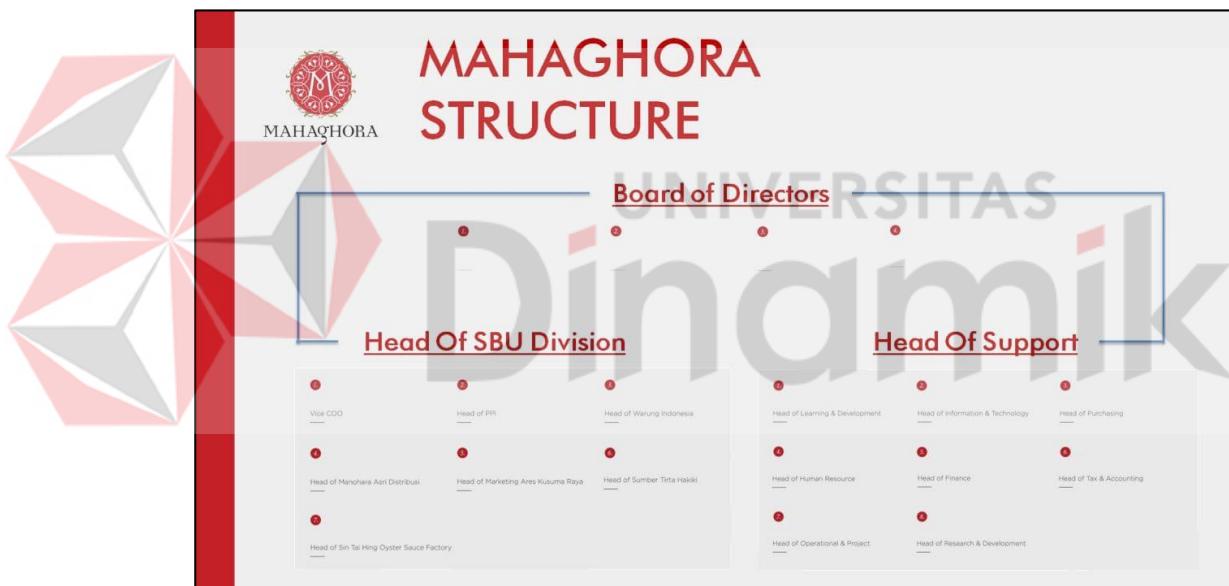
## 2.6 Misi Perusahaan

Adapun misi yang ada pada PT. Mahaghora, sebagai berikut :

1. Mengelola bisnis dengan tetap mengedepankan kualitas terbaik, serta bermanfaat bagi seluruh masyarakat hingga jangkauan internasional.
2. Menciptakan produk berkualitas dan mampu bersaing.
3. Memperluas dan terus mengembangkan bisnis sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
4. Mengembangkan kemampuan karyawan melalui budaya kerja efektif dan efisien

## 2.7 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada PT. Mahaghora adalah sebagai berikut :



**Gambar 2. 5 Struktur Organisasi PT. Mahaghora**

Struktur organisasi pada PT. Mahaghora dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1. *Board of directors* (Dewan direksi)

*Board of directors* ini mempunyai tugas yaitu memimpin dan mengurus perusahaan dengan kebijakan yang dipandang baik dan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan.

2. *Head of SBU division* (Kepala Divisi SBU)

*Head of SBU division* ini mempunyai tugas yaitu memimpin dan mengurus anak perusahaan atau strategi unit bisnis yang dimiliki oleh PT. Mahaghora. *Head*

*of SBU division* ini mempunyai kepala bagian pada masing-masing strategi unit bisnis, yaitu :

- *Vice COO* (Wakil *COO*)
  - *Head of PPI* (Kepala bagian PPI)
  - *Head of Warung Indonesia* (Kepala bagian Warung Indonesia)
  - *Head of Manohara Asri distribution* (Kepala bagian distribusi Manohara Asri)
  - *Head of marketing Ares Kusuma Raya* (Kepala bagian pemasaran Ares Kusuma Raya)
  - *Head of Sumber Tirta Hakiki* (Kepala bagian Sumber Tirta Hakiki)
  - *Head of Sin Tai Hing Oyster Sauce Factory* (Kepala bagian Pabrik Saus Tiram *Sin Tai Hing*)
3. *Head of support* (Kepala Dukungan)

*Head of support* ini mempunyai tugas yaitu memimpin dan mengurus masing-masing bagian yang ada di perusahaan. *Head of support* mempunyai kepala bagian pada masing-masing divisi, yaitu :

- *Head of learning and development* (Kepala bagian pembelajaran dan pengembangan)
- *Head of information and technology* (Kepala bagian informasi dan teknologi)
- *Head of purchasing* (Kepala bagian pembelian)
- *Head of human resource* (Kepala bagian sumber daya manusia)
- *Head of finance* (Kepala bagian keuangan)
- *Head of tax and accounting* (Kepala bagian pajak dan akuntansi)
- *Head of operational and project* (Kepala bagian operasional dan proyek)
- *Head of research and development* (Kepala bagian penelitian dan pengembangan)

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Lowongan pekerjaan**

Setiap individu pasti membutuhkan pekerjaan, agar dapat bertahan hidup dan memenuhi kebutuhan sehari-hari, baik itu kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder. Rata-rata yang akan melamar pekerjaan yaitu *fresh graduate* atau mahasiswa yang baru lulus ataupun lulusan SMK yang memang dipersiapkan untuk bekerja.

Banyak mahasiswa yang sudah lulus atau yang biasa disebut *fresh graduate* berbondong-bondong mencari informasi tentang lowongan pekerjaan agar dapat melamar sesuai dengan jurusannya ataupun sesuai dengan minat dan bakatnya. Menurut (Maisaroh et al., 2019) "Informasi lowongan kerja merupakan hal penting yang dibutuhkan para pencari kerja untuk mendapatkan informasi terkait pekerjaan yang sedang mereka cari atau butuhkan". Informasi lowongan pekerjaan merupakan salah satu kebutuhan bagi masyarakat. Informasi selama ini diberikan hanya melalui pengumuman di media cetak dan kantor ketenagakerjaan menurut (Susilawati, 2018).

Menurut (Maisaroh et al., 2019), saat ini sudah banyak sekali media yang menyebarluaskan informasi lowongan kerja, mulai dari media cetak seperti: koran, tabloid, majalah atau selebaran, juga media lain seperti televisi, radio, bahkan melalui *website* yang dengan mudah bisa dijelajah oleh para pencari kerja.

#### **3.2 Beasiswa**

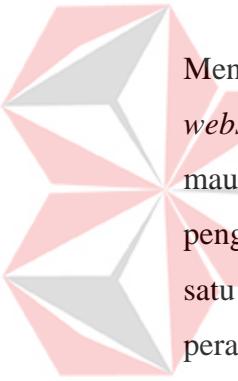
Beasiswa merupakan suatu bantuan berupa dana kepada seseorang yang membutuhkan atau seseorang yang mempunyai prestasi yang baik dalam bidang akademik maupun nonakademik. Menurut (Surya, 2015), beasiswa merupakan pemberian bantuan berupa keuangan yang diberikan kepada perorangan, mahasiswa atau pelajar untuk keberlangsungan pendidikan. Beasiswa terdapat dua (2) macam, yaitu beasiswa prestasi dan beasiswa bidikmisi. Menurut (Putra & Hardiyanti, 2011), ada beasiswa yang berasal dari pemerintah maupun dari pihak

swasta. Untuk mendapatkan beasiswa tersebut maka harus sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Dalam mendapat beasiswa, juga terdapat syarat-syarat yang telah ditentukan. Kriteria yang ditetapkan dapat berbeda-beda tergantung dari pihak yang menyelenggarakan beasiswa.

### 3.3 Program Magang

Program magang merupakan salah satu syarat wajib untuk mahasiswa agar mendapatkan gelar sarjana. Tuntutan dunia kerja yang semakin tinggi mengakibatkan proses magang menjadi sangat penting untuk ke depannya. Program magang bertujuan untuk melatih mahasiswa agar mempersiapkan diri dalam dunia kerja.

### 3.4 User Interface



*User interface* merupakan tampilan yang pertama kali dilihat oleh *user*. Menurut (Desintha & Varian, 2019) *User Interface* merupakan “wajah” dari suatu *website*. Pada *User Interface* sendiri, berdampak besar dalam menampilkan kesan maupun identitas dari *website*, serta dapat mempengaruhi berbagai aspek dari penggunanya. Menurut (Aziza & Hidayat, 2019) *User interface* merupakan salah satu faktor terpenting dalam membangun sebuah *website*. Tanpa persiapan dan perancangan yang matang, suatu *website* tertentu tidak bisa berjalan secara maksimal, bahkan bisa mengakibatkan *user* berpindah ke *website* lain. Menurut (Fadli et al., 2020) “*User interface (UI)* adalah cara program dan pengguna untuk berinteraksi”. Oleh karena itu, *user interface* memiliki fungsi untuk menghubungkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi.

### 3.5 Figma

*Figma* merupakan salah satu *tools* yang digunakan para desainer dalam membuat dan merancang suatu desain *user interface (UI)*. Menurut (Suryaningsih, et al., 2020) *Figma* adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh *UI* atau *UX designer* dalam membuat tampilan antarmuka untuk *website* ataupun *mobile apps*. *Figma* bersifat *real time* dimana setiap perubahan akan tersimpan secara otomatis. Menurut (Muhyidin et al., 2020), *Figma* adalah salah satu design tool yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain.

*Figma* bisa digunakan di sistem operasi *windows*, *linux* ataupun *mac* dengan terhubung ke internet. *Figma* juga dapat digunakan dalam membuat proses *prototyping* bersama dengan tim atau dapat disebut berkolaborasi dan dapat digunakan secara bersama-sama. Jika membutuhkan kolaborasi dalam tim, maka *tools Figma* memungkinkan untuk saling kolaborasi dalam sebuah proyek perancangan *UI/UX*. *Figma* mempunyai beberapa kelebihan yaitu mudah digunakan, fitur-fitur yang ada tidak harus di *download*, dan penggunaanya yang gratis.

### 3.6 *Laravel*

Sejarah *framework laravel* dibuat oleh Taylor Otwell, proyek *laravel* dimulai pada April 2011. Awal mula proyek ini dibuat, karena Otwell sendiri tidak menemukan *framework* yang *up-to-date* dengan versi *PHP*. Mengembangkan *framework* yang sudah ada juga bukan merupakan ide yang bagus, karena keterbatasan sumber daya. Dikarenakan beberapa keterbatasan tersebut, Otwell membuat sendiri *framework* dengan nama *laravel*. Oleh karena itu, *laravel* mensyaratkan *PHP* versi 5.3 ke atas.

*Laravel* merupakan *framework* bahasa pemrograman *PHP*. Menurut (Nugraha, 2014) *Laravel* adalah sebuah *Framework PHP* versi 5.3 yang bersifat *opensource* yang ditulis oleh Taylor Otwell dengan lisensi dibawah *MIT License* dan diperuntukkan untuk pengembangan aplikasi *web* yang menggunakan pola *MVC*. Struktur pola *MVC* pada *laravel* sedikit berbeda pada struktur pola *MVC* pada umumnya. *Laravel* memiliki banyak fitur *modern* yang sangat membantu *developer* dalam membuat aplikasi. Menurut (Bin Tahir et al., 2019), *Laravel* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu menggunakan *Command Line Interface (CLI)*, *Artisan*, menggunakan *package manager PHP Composer*, penulisan kode program lebih singkat, mudah dimengerti, dan ekspresif. *Framework laravel* memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari *laravel* yaitu, *performance* lebih cepat, *reload* data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur canggih seperti *blade* menggunakan konsep *Hierarchical Model View Controller (HMVC)*, tersedianya

*library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan *migrations* untuk pembuatan skema *table* pada *database*.

### 3.7 Microsoft Visual Studio

*Microsoft Visual Studio* dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas *windows*) ataupun *managed code* (dalam bentuk *Microsoft Intermediate Language* di atas *.NET Framework*). *Microsoft Visual Studio* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasi dalam bentuk aplikasi *console*, aplikasi *windows*, ataupun aplikasi *website*.

### 3.8 Bootstrap

Menurut (Pahlevi et al., 2018), pada awalnya *bootstrap* ini dibuat untuk membuat standarisasi *front-end* untuk semua *programmer* di perusahaannya. *Bootstrap* telah berubah dari yang sebelumnya adalah *CSS-Driven* proyek ke sebuah *host* dari *JavaScript plugins* dan ikon yang dapat dengan mudah digunakan untuk formulir dan tombol. *Bootstrap* adalah *framework open-source* khusus *front-end* yang awalnya dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton untuk mempermudah dan mempercepat pengembangan *web* di *front end*. *Bootstrap* memiliki semua jenis *HTML* dan *template* desain berbasis *CSS* untuk berbagai fungsi dan komponen, seperti navigasi, sistem *grid*, *carousel* gambar, dan tombol (*button*). Menurut (Effendy & Nuqoba, 2016), *bootstrap* merupakan *framework* untuk membangun desain *web* secara responsif. *Framework* ini memang menghemat waktu *developer* karena tidak perlu mengelola template berkali-kali. Namun, fungsi utama dari *Bootstrap* adalah untuk membuat situs yang responsif. *Interface* website akan bekerja secara optimal di semua ukuran layar baik di layar smartphone maupun layar komputer/laptop. Ada beberapa keunggulan dari *bootstrap*, yaitu lebih efisien waktu, lebih fleksibel, desain yang *oriented*, lebih *responsive* dan bisa ditampilkan untuk semua *website* dengan baik.

### 3.9 Cascading Style Sheet (CSS)

CSS merupakan kepanjangan dari *Cascading Style Sheet*. Menurut (Maryanto, 2009), *Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan sarana ampuh yang banyak dimanfaatkan para profesional di bidang *web design* untuk melengkapi keterbatasan yang dimiliki dokumen *HTML*. Menurut (Gunawan, et al., 2016), *Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan salah satu kode pemrograman yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/*layout* halaman *web* supaya lebih elegan dan menarik. *Cascading Style Sheet (CSS)* adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh *World Wide Web Consortium* atau *W3C* pada tahun 1996. Menurut (Binarso et al., 2012), *Cascading Style Sheet (CSS)* merupakan sebuah dokumen yang berguna untuk melakukan pengaturan pada komponen halaman *web*, inti dari dokumen ini adalah memformat halaman *web* standar menjadi bentuk *web* yang memiliki kualitas yang lebih indah dan menarik. Menurut (Pahlevi et al., 2018), *Cascading Style Sheet (CSS)* adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman *web*. Seperti warna, *layout*, dan *font*. Dengan menggunakan *CSS*, seorang *web developer* dapat membuat halaman *web* yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan *CSS* biasanya terpisah dengan halaman *HTML*.

### 3.10 Hyper Text Mark Up Language (HTML)

Menurut (Pranata et al., 2015), *Hyper Text Mark Up Language (HTML)* dikenal sebagai bahasa kode berbasis teks untuk membuat sebuah halaman *web*. Menurut (Pahlevi et al., 2018), *Hyper Text Mark Up Language (HTML)* merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman *web*. *HTML* berfungsi untuk mempublikasi dokumen *online*. Statement dasar dari *HTML* disebut *tags*. Sebuah *tag* dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). *Tags* yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari *tag* pembuka dan *tag* penutup. Dimana *tag* penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama *tag*.

### 3.11 *Extreme Programming (XP)*

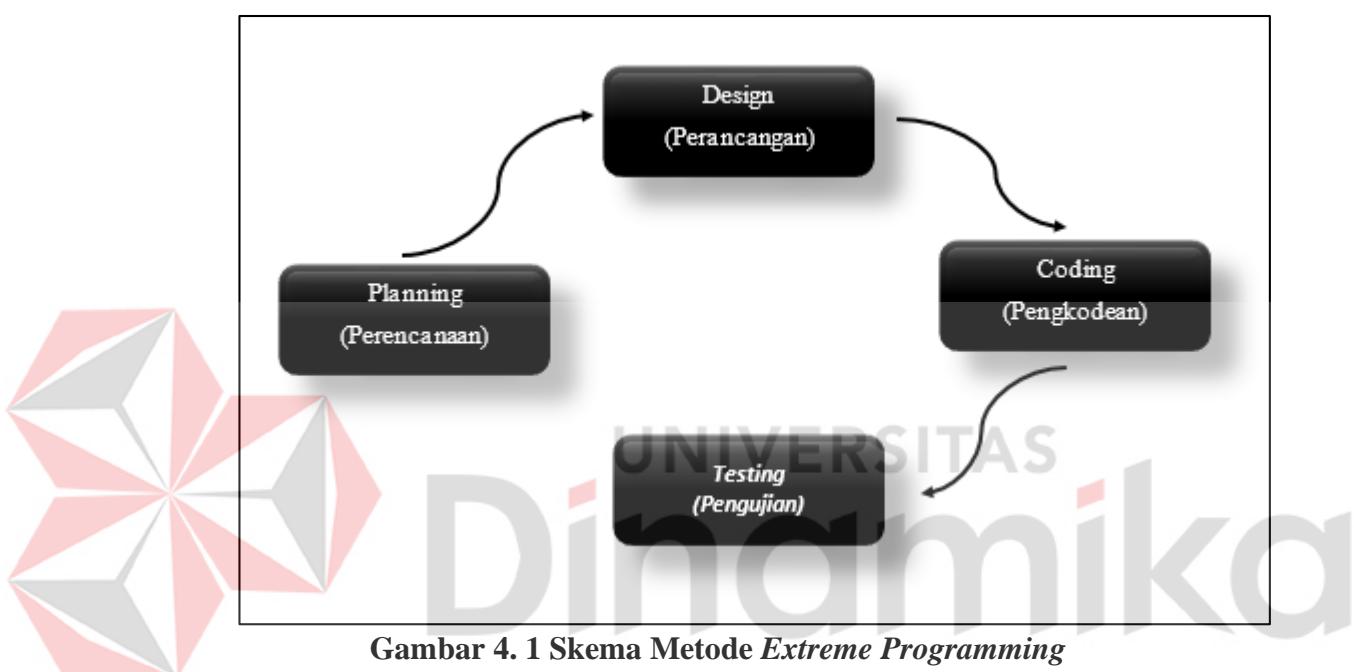
Menurut (Supriyatna, 2018) *Extreme Programming (XP)* merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan *requirement* yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan *requirement* yang sangat cepat. Sedangkan menurut (Lubis, 2016) *Extreme Programming (XP)* dikenal dengan metode atau “*technical how to*” bagaimana suatu tim teknis mengembangkan perangkat lunak secara efisien melalui berbagai prinsip dan teknik praktis pengembangan perangkat lunak.



## BAB IV

### DESKRIPSI PEKERJAAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembangunan dan pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini metode *Extreme Programming*, dengan skema atau tahapan seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4. 1 Skema Metode *Extreme Programming*

#### 4.1 *Planning (Perencanaan)*

*Planning* atau perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian ini. Tahap perencanaan dapat dimulai dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap kebutuhan sistem yang memungkinkan pengguna dapat memahami proses bisnis dan mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fitur-fitur yang ada pada aplikasi.

##### 4.1.1 Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara dengan Bu Gabby Allodia selaku divisi *Carrier Network and Partnership* yang bertugas untuk membuat, mengelola serta memperbaharui konten yang

ada pada *website* PT. Mahaghora dan Bapak Yuga Kurniawan selaku divisi *IT Internship* yang bertugas untuk membuat dan mengelola pada *website* PT. Mahaghora. Hasil dari wawancara ditemukan permasalahan bahwa terdapat proyek utama yaitu *website* PT. Mahaghora yang belum selesai seutuhnya, terutama mengenai fitur halaman karir terkait dengan lowongan pekerjaan, program magang dan informasi mengenai beasiswa. Hal tersebut terjadi karena divisi yang membuat dan mengelola *website* PT. Mahaghora hanya terdapat 1 orang saja, sehingga tidak dapat memenuhi target dan tidak dapat melakukan proses pekerjaan dengan cepat. Sehingga dibutuhkan pihak luar yang bersedia membantu dalam proses perancangan *user interface* dan *front-end*. Dengan demikian maka tampilan *user interface (UI)* dapat diselesaikan dengan cepat dan divisi yang melanjutkan bagian *back-end* dapat segera melakukan proses coding.

#### 4.1.2 Observasi

Observasi pada pembuatan perancangan *user interface (UI)* dengan melakukan pengamatan dan peninjauan langsung pada *website* PT. Mahaghora, sehingga dapat ditemukan informasi untuk perancangan *user interface (UI)* website mengenai fitur halaman karir. Pengamatan dan peninjauan yang dilakukan meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Mempelajari tentang informasi lowongan pekerjaan
2. Mempelajari tentang prosedur perekrutan karyawan

#### 4.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan langkah untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan referensi dalam pembuatan Sistem informasi. Informasi tersebut dapat diambil dari buku, jurnal, dan internet yang berisikan teori perancangan sistem. Teori yang digunakan dalam pembuatannya,yaitu:

1. Lowongan pekerjaan
2. Program magang
3. Beasiswa
4. *User interface*

#### 4.1.4 Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini akan dilakukan suatu proses identifikasi masalah berdasarkan hasil dari observasi dan analisis yang telah dilakukan. Berikut merupakan beberapa identifikasi masalah beserta dengan akibat dan juga *alternative* solusinya yang dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 4. 1 Identifikasi Masalah**

No.	Permasalahan	Akibat	Solusi
1	Pada website PT. Mahaghora belum selesai seutuhnya, mengenai fitur halaman karir, karena hanya orang saja yang membuat dan mengelola websitenya	Tidak memenuhi target dan tidak dapat melakukna proses pekerjaan dengan cepat	Dibutuhkan pihak bersedia membantu dalam proses perancangan user interface dan front-end

#### 4.1.5 Identifikasi Pengguna

Berikut ini merupakan identifikasi pengguna dari *website* fitur halaman karir. Pada identifikasi pengguna ini terdapat satu pengguna yaitu *pelamar* dikarenakan *website* ini merupakan *website* yang digunakan untuk melamar pekerjaan, selain terdapat informasi mengenai lowongan pekerjaan, program magang juga terdapat informasi mengenai beasiswa.

**Tabel 4. 2 Identifikasi Pengguna**

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Pelamar	Melihat tampilan <i>home</i>
	Melihat tampilan mahaghora <i>internship</i>
	Melihat tampilan beasiswa
	Melihat tampilan persyaratan lowongan pekerjaan
	Melakukan daftar pekerjaan
	Melakukan daftar program magang

#### 4.1.6 Analisis Kebutuhan Fungsional

Tahap perencanaan selanjutnya yaitu melakukan analisis kebutuhan fungsional, kegiatan ini bertujuan untuk mencari informasi terkait hal apa saja yang dapat dilakukan oleh *end user* aplikasi terhadap aplikasi yang dibangun serta hal ini dapat membantu *programmer* dalam menentukan pemodelan yang akan dibuat pada tahap selanjutnya.

##### A. Fungsional *home*

**Tabel 4. 3 Fungsional *Home***

Nama Fungsi	Fungsi <i>home</i>	
Pengguna	Pelamar	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk melihat tampilan awal yang terdapat informasi lowongan pekerjaan dan juga tahapan seleksi	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	User membuka website	Sistem membuka tampilan awal
	User dapat melihat tampilan <i>home</i>	Sistem menampilkan tampilan <i>home</i>
Konsidi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan <i>home</i>	

##### B. Fungsional Mahaghora Internship

**Tabel 4. 4 Fungsional Mahaghora *Internship***

Nama Fungsi	Fungsi mahaghora <i>internship</i>	
Pengguna	Pelamar	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk melihat tampilan mahaghora <i>internship</i> yang menampilkan informasi mengenai program magang	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	User membuka website	Sistem membuka tampilan awal

	User dapat menekan tombol mahaghora internship pada <i>navigation bar</i>	Sistem berpindah halaman dari tampilan awal menuju ke tampilan mahaghora <i>internship</i>
	User dapat melihat tampilan mahaghora <i>internship</i>	Sistem menampilkan tampilan mahaghora <i>internship</i>
Konsidi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan mahaghora <i>internship</i>	

### C. Fungsional Beasiswa

**Tabel 4. 5 Fungsional Beasiswa**

Nama Fungsi Pengguna	Fungsi beasiswa	
	Aksi Pengguna	Respon Sistem
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk melihat tampilan beasiswa	
Alur Normal	User membuka <i>website</i>	Sistem membuka tampilan awal
	User dapat menekan tombol beasiswa pada <i>navigation bar</i>	Sistem berpindah halaman dari tampilan awal menuju ke tampilan beasiswa
	User dapat melihat tampilan beasiswa	Sistem menampilkan tampilan beasiswa
Konsidi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan beasiswa	

#### D. Fungsional Persyaratan Lowongan Pekerjaan

**Tabel 4. 6 Fungsional Persyaratan Lowongan Pekerjaan**

Nama Fungsi	Fungsi persyaratan lowongan pekerjaan	
Pengguna	Pelamar	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk melihat persyaratan lowongan pekerjaan sesuai dengan lowongan pekerjaan yang dipilih	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	User membuka <i>website</i>	Sistem membuka tampilan awal
	User dapat melihat tampilan <i>home</i>	Sistem menampilkan tampilan <i>home</i>
	User dapat menekan tombol lihat detail pada lowongan pekerjaan yang dipilih	Sistem berpindah halaman dari tampilan awal menuju ke tampilan persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih
	User dapat melihat persyaratan lowongan pekerjaan yang sudah dipilih	Sistem menampilkan tampilan persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih
Konsidi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan persyaratan lowongan pekerjaan	



UNIVERSITAS  
Dinamika

## E. Fungsional Daftar Pekerjaan

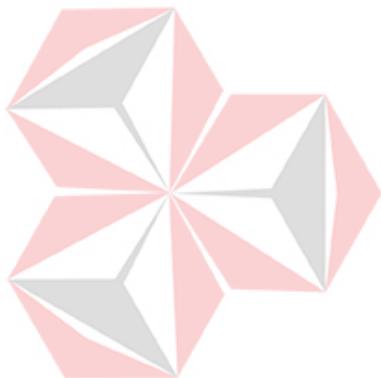
**Tabel 4. 7 Fungsional Daftar Pekerjaan**

Nama Fungsi	Fungsi daftar pekerjaan	
Pengguna	Pelamar	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk mendaftar pekerjaan	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	User membuka <i>website</i>	Sistem membuka tampilan awal
	User dapat melihat tampilan <i>home</i>	Sistem menampilkan tampilan <i>home</i>
	User dapat menekan tombol lihat detail pada lowongan pekerjaan yang dipilih	Sistem berpindah halaman dari tampilan awal menuju ke tampilan persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih
	User dapat melihat persyaratan lowongan pekerjaan yang sudah dipilih	Sistem menampilkan tampilan persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih
	User dapat menekan tombol <i>apply job</i>	Sistem menampilkan tampilan <i>pop-up form</i> daftar pekerjaan
	User dapat mengisi <i>form</i> daftar pekerjaan dan menekan tombol simpan	Sistem dapat menyimpan data
Kondisi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan <i>form</i> daftar pekerjaan	

## F. Fungsional Daftar Program Magang

**Tabel 4. 8 Fungsional Daftar Program Magang**

Nama Fungsi	Fungsi daftar program magang	
Pengguna	Pelamar	
Deskripsi Kondisi Awal	Fungsi ini digunakan untuk mendaftar program magang	
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respon Sistem
	User membuka <i>website</i>	Sistem membuka tampilan awal
	User dapat menekan tombol mahaghora <i>internship</i> pada <i>navigation bar</i>	Sistem berpindah halaman dari tampilan awal menuju ke tampilan mahaghora <i>internship</i>
	User dapat melihat tampilan mahaghora <i>internship</i>	Sistem menampilkan tampilan mahaghora <i>internship</i>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

	User dapat menekan tombol lihat detail	Sistem berpindah halaman dari tampilan mahaghora internship menuju ke tampilan <i>form</i> daftar
		program magang
	User dapat mengisi <i>form</i> daftar program magang dan menekan tombol simpan	Sistem dapat menyimpan data
Konsidi Akhir	Fungsi ini menghasilkan tampilan <i>form</i> daftar program magang	

#### 4.1.7 Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Analisis Kebutuhan Nonfungsional yang ada pada penelitian ini adalah pengaturan hak akses untuk pengguna yaitu pelamar mendapatkan hak akses untuk melihat informasi mengenai lowongan pekerjaan, program magang dan beasiswa. Selain itu pelamar juga dapat mengisi *form* untuk mendaftar lowongan pekerjaan dan mendaftar program magang.

#### 4.1.8 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak/Keras

Analisis kebutuhan perangkat lunak/keras dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem.

##### a. Analisis Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Processor Generasi ke 8 Intel® Core™ i5-8250U.
2. Random Access Memory (RAM) sebesar 4GB.

b. Analisis Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak atau *software requirement* yang digunakan untuk penelitian ini sebagai berikut:

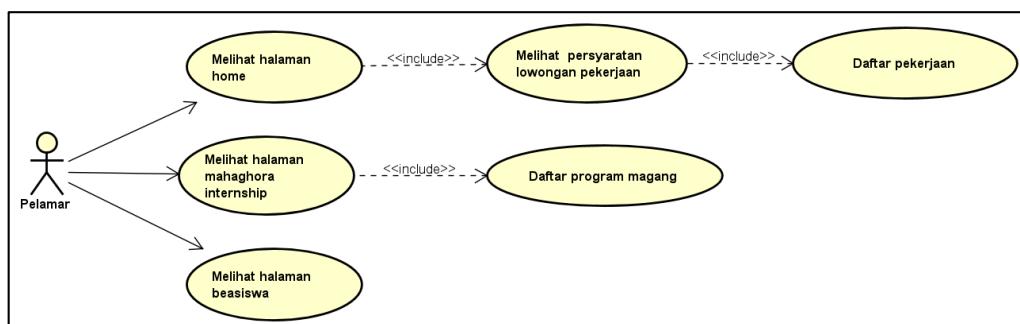
1. Sistem operasi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan sistem operasi *windows 10*
2. *Browser* yang digunakan pada penelitian ini ada *Google Chrome*
3. Alat pengkodean yang digunakan pada penelitian ini adalah *Microsoft Visual Code*
4. *Framework* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Laravel*

## 4.2 Design (Perancangan)

Tahapan design merupakan sebuah perancangan pemodelan yang di mulai dari dibuatnya *use case diagram*, *activity diagram*, *flow of event* dan *sequence* diagram.

### 4.2.1 Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* juga bisa digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan bisa juga mempresentasikan sebuah interaksi aktor dengan sistem.

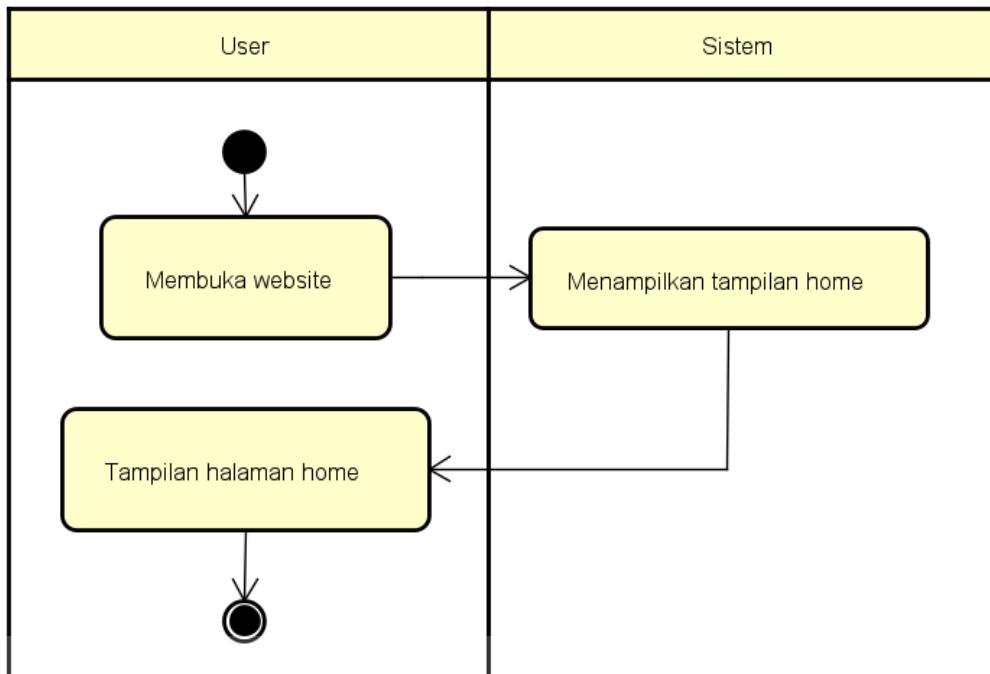


Gambar 4. 2 Use Case Diagram

### 4.2.2 Activity Diagram

*Activity diagram* merupakan diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *use case* yang memiliki alur aktivitas.

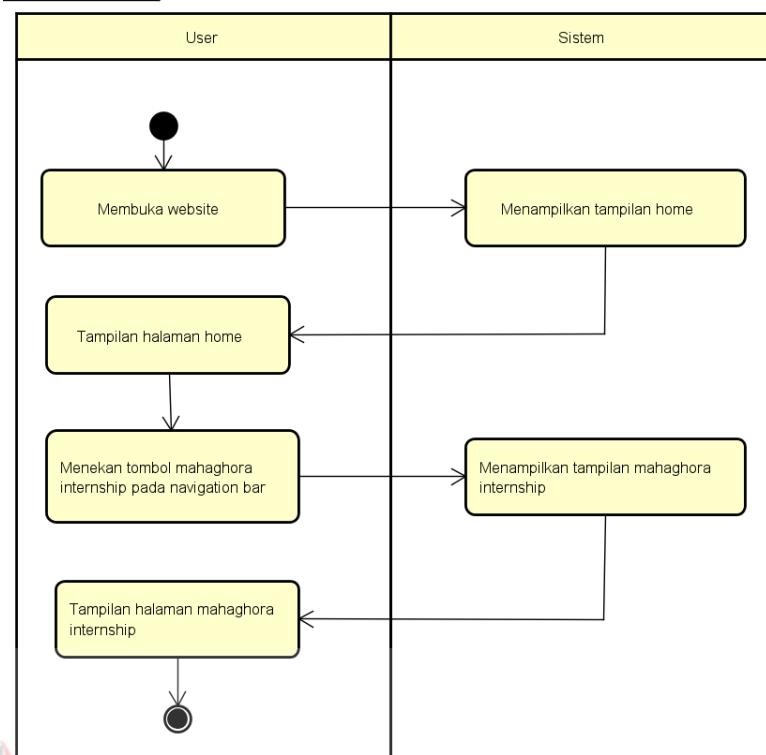
### A. Melihat Menu Home



Gambar 4.3 Activity Diagram Melihat Menu Home

Pada gambar 4.3 menggambarkan proses aktivitas untuk melihat menu *home*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat melihat isi *content* pada menu *home*.

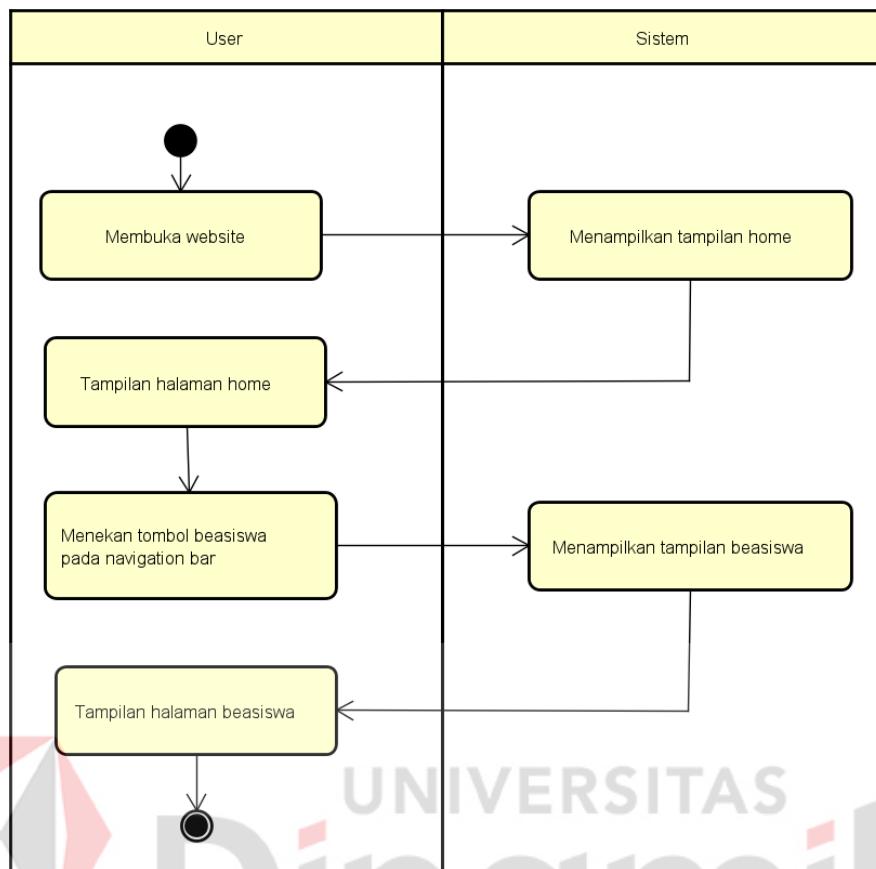
## B. Melihat Menu Mahaghora Internship



**Gambar 4.4 Activity Diagram Melihat Menu Mahaghora Internship**

Pada gambar 4.4 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat menu mahaghora *internship*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat menekan tombol mahaghora *internship* pada *navigation bar*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman mahaghora *internship*, kemudian *user* melihat isi *content* pada menu mahaghora *internship*.

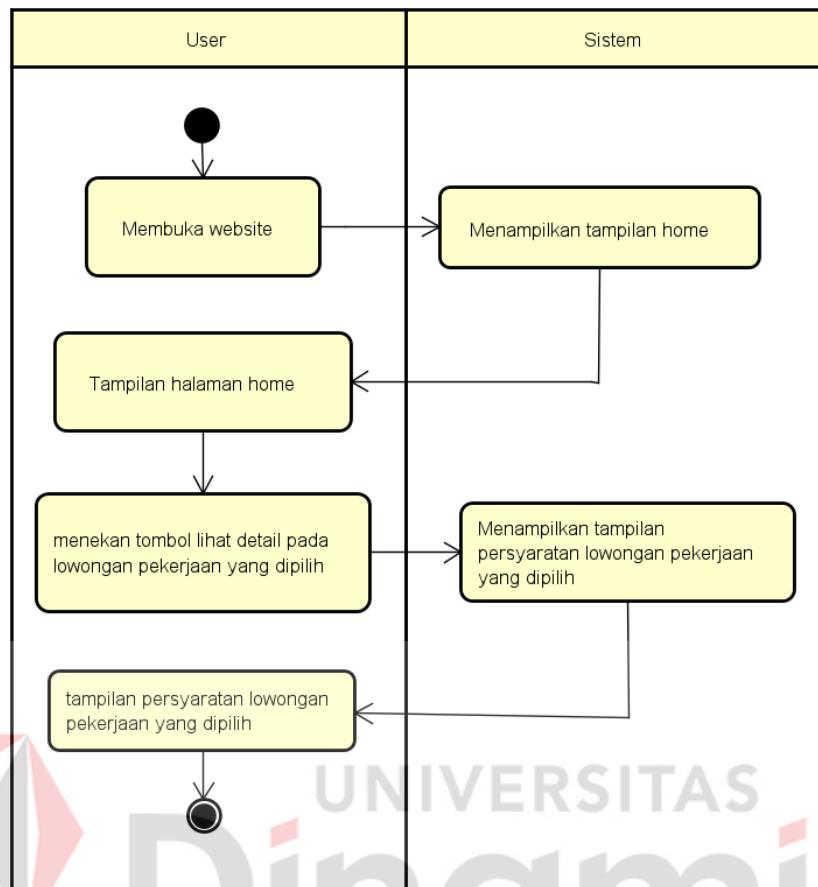
### C. Melihat Menu Beasiswa



**Gambar 4. 5 Activity Diagram Melihat Menu Beasiswa**

Pada gambar 4.5 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat menu beasiswa. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat menekan tombol *beasiswa* pada *navigation bar*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *beasiswa*, kemudian *user* melihat isi *content* pada menu *beasiswa*.

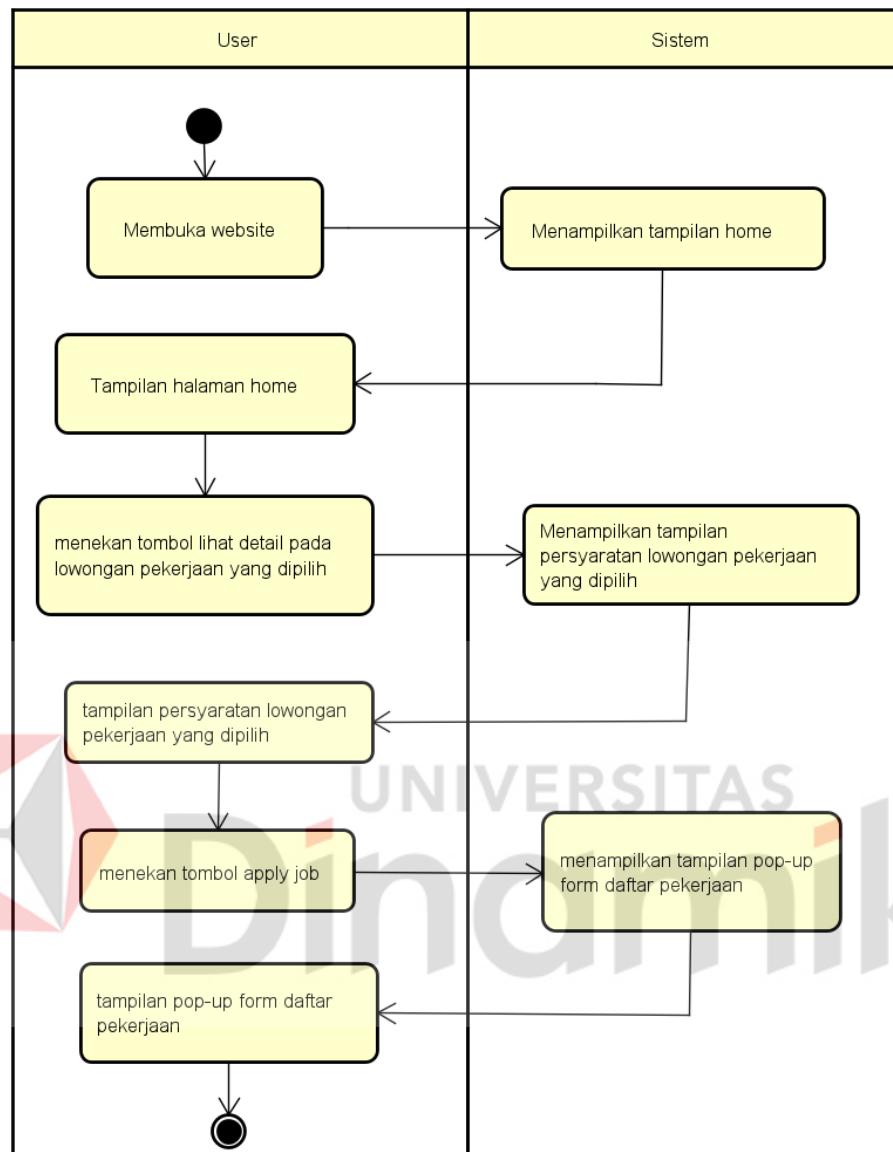
#### D. Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan



**Gambar 4. 6 Activity Diagram Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan**

Pada gambar 4.6 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat menu *home*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat melihat isi *content* pada menu *home* dan *user* dapat menekan tombol lihat detail pada lowongan pekerjaan yang dipilih, lalu sistem akan menampilkan halaman persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih dan *user* dapat melihat isi dari persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih.

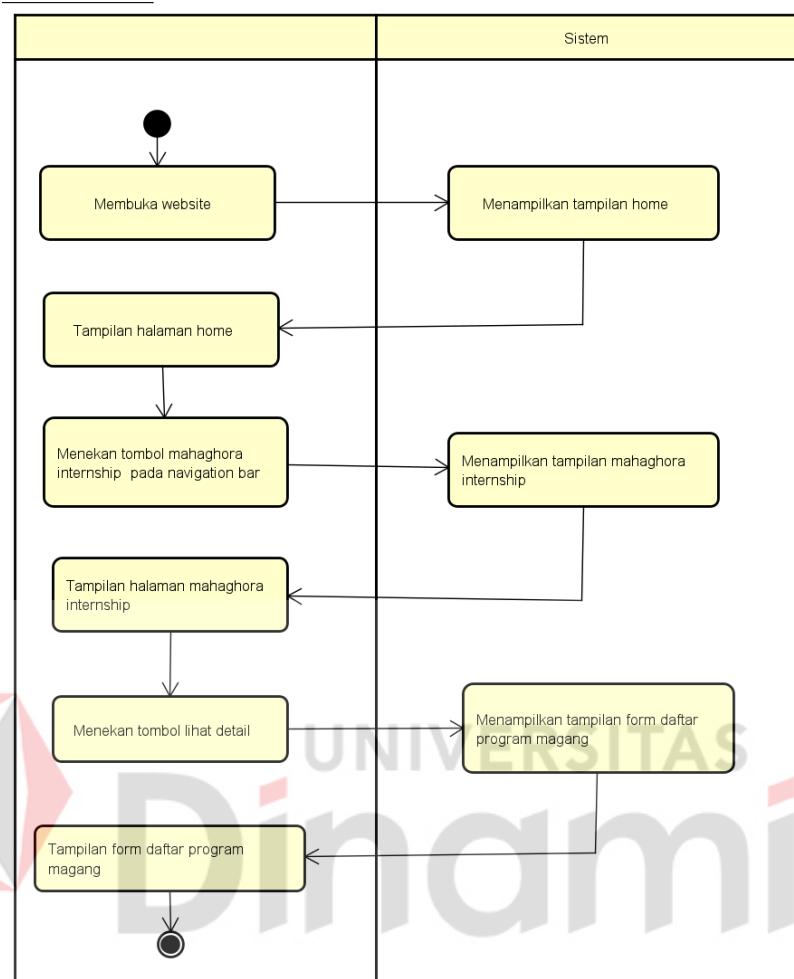
## E. Daftar Pekerjaan



**Gambar 4.7 Activity Diagram Daftar Pekerjaan**

Pada gambar 4.7 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat menu *home*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat melihat isi *content* pada menu *home* dan *user* dapat menekan tombol lihat detail pada lowongan pekerjaan yang dipilih, lalu sistem akan menampilkan halaman persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih dan *user* dapat melihat isi dari persyaratan lowongan pekerjaan yang dipilih, lalu *user* dapat menekan tombol *apply job* dan sistem akan menampilkan *form* daftar pekerjaan dan *user* dapat mengisi *form* tersebut.

## F. Daftar Program Magang



**Gambar 4. 8 Activity Diagram Daftar Program Magang**

Pada gambar 4.8 menggambarkan proses aktifitas untuk melihat menu *mahaghora internship*. Pada gambar tersebut menjelaskan bahwa ketika *user* membuka *website*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *home*, kemudian *user* dapat menekan tombol *mahaghora internship* pada *navigation bar*, maka sistem akan menampilkan halaman awal yaitu halaman *mahaghora internship*, kemudian *user* melihat isi *content* pada menu *mahaghora internship* dan *user* dapat menekan tombol *lihat detail* pada halaman *mahaghora internship*, lalu sistem akan menampilkan *form* daftar program magang dan *user* dapat mengisi *form* tersebut.

#### 4.2.3 Flow Of Event

*Flow of event* bertujuan untuk mendokumentasikan alur logika dalam *use case* yang menjelaskan secara rinci apa yang *user* akan lakukan dan apa yang sistem lakukan. Elemen ini adalah elemen terakhir dalam penyusunan *use case description* yang dimana elemen ini menjelaskan tentang proses bisnis dari tiap *usecase* yang ada. Berikut merupakan *flow of event* dari website fitur halaman karir pada PT. Mahaghora.

##### A. Melihat Menu Home

**Tabel 4. 9 Flow Of Event Melihat Menu Home**

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> melihat menu <i>home</i>		
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>		
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat menu <i>home</i>		
Alur Sistem			
No	User		Sistem
1	<i>User</i> memilih menu <i>home</i> pada website	Menampilkan halaman <i>home</i> pada website	

Pada tabel *Flow of event* melihat menu *home* diatas menjelaskan bagaimana alur proses *user* menuju ke halaman *home*.

##### B. Melihat Menu Mahaghora Internship

**Tabel 4. 10 Flow Of Event Melihat Menu Mahaghora Internship**

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> melihat menu mahaghora <i>internship</i>		
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>		
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat menu mahaghora <i>internship</i>		
Alur Sistem			
No	User		Sistem
1	<i>User</i> memilih menu <i>mahaghora internship</i> pada <i>navigation bar</i>	Menampilkan halaman <i>mahaghora internship</i> pada website	

Pada tabel *Flow of event* melihat menu mahaghora *internship* diatas menjelaskan bagaimana alur proses *user* menuju ke halaman mahaghora *internship*.

### C. Melihat Menu Beasiswa

**Tabel 4. 11 Flow Of Event Melihat Menu Beasiswa**

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> melihat menu beasiswa					
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>					
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat menu beasiswa					
Alur Sistem						
No	<i>User</i>		Sistem			
1	<i>User</i> memilih menu		Menampilkan	halaman beasiswa pada <i>navigation bar</i>		

Pada tabel *Flow of event* melihat menu beasiswa diatas menjelaskan bagaimana alur proses user menuju ke halaman beasiswa.

### D. Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan

**Tabel 4. 12 Flow Of Event Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan**

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> Melihat persyaratan lowongan pekerjaan					
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>					
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat persyaratan lowongan pekerjaan					
Alur Sistem						
No	<i>User</i>		Sistem			
1	<i>User</i> memilih menu home		Menampilkan	halaman home pada website		
2	<i>User</i> menekan tombol lihat detail pada lowongan		Menampilkan	persyaratan pekerjaan yang dipilih		

Pada tabel *Flow of event* melihat persyaratan lowongan pekerjaan diatas menjelaskan bagaimana alur proses user menuju ke halaman persyaratan lowongan pekerjaan.

### E. Daftar Pekerjaan

**Tabel 4. 13 Flow Of Event Daftar Pekerjaan**

Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> daftar pekerjaan		
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>		
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat daftar pekerjaan		
Alur Sistem			
No	User	Sistem	
1	User memilih menu <i>home</i>	Menampilkan	halaman <i>home</i> pada website
2	<i>User</i> menekan tombol lihat detail pada lowongan lowongan pekerjaan pekerjaan yang dipilih	Menampilkan persyaratan	
3	<i>User</i> menekan tombol <i>apply job</i>	Menampilkan form	daftar program magang

Pada tabel *Flow of event* daftar pekerjaan diatas menjelaskan bagaimana alur proses *user* menuju ke halaman daftar pekerjaan.

### F. Daftar Program Magang

**Tabel 4. 14 Flow Of Event Daftar Program Magang**

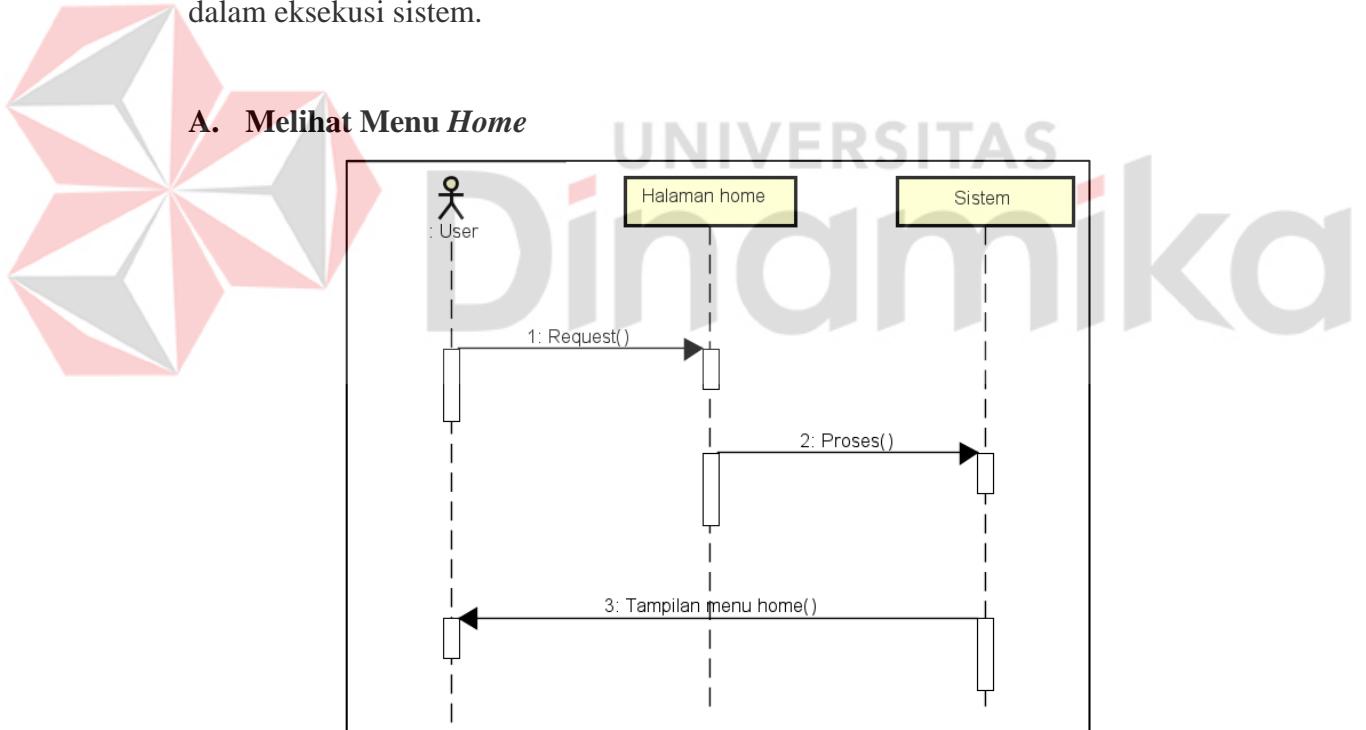
Deskripsi	<i>Flow Of Event</i> daftar program magang		
Kondisi Awal	<i>User</i> sudah ada pada <i>landing page</i>		
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat daftar program magang		
Alur Sistem			
No	User	Sistem	

1	User memilih menu Menampilkan halaman mahaghora <i>internship</i> mahaghora <i>internship</i> pada <i>navigation bar</i>	pada website
2	User menekan tombol lihat detail	Menampilkan form daftar program magang

Pada tabel *Flow of event* daftar program magang diatas menjelaskan bagaimana alur proses *user* menuju ke halaman daftar program magang.

#### 4.2.4 Sequence Diagram

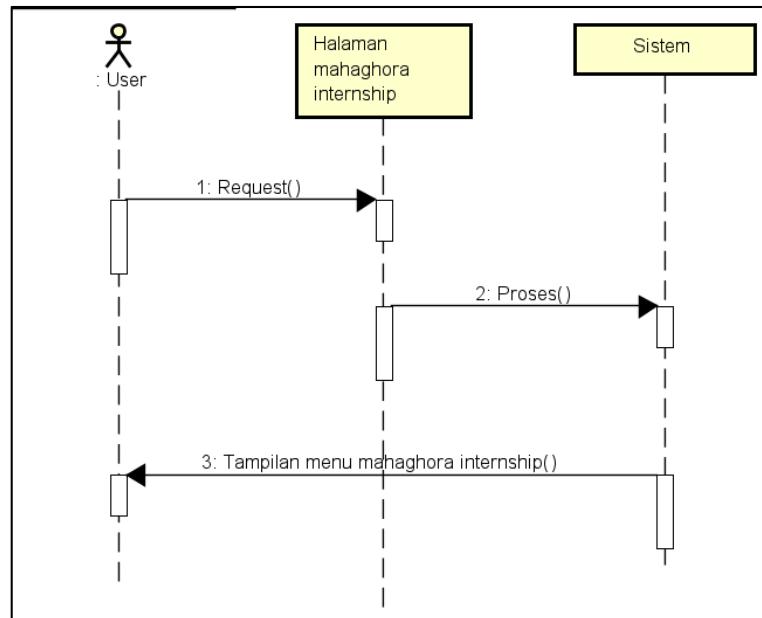
*Sequence diagram* menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object* untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.



Gambar 4.9 Sequence Diagram Melihat Menu Home

Pada gambar 4.9 merupakan *sequence diagram* halaman *home* pada PT. Mahaghora.

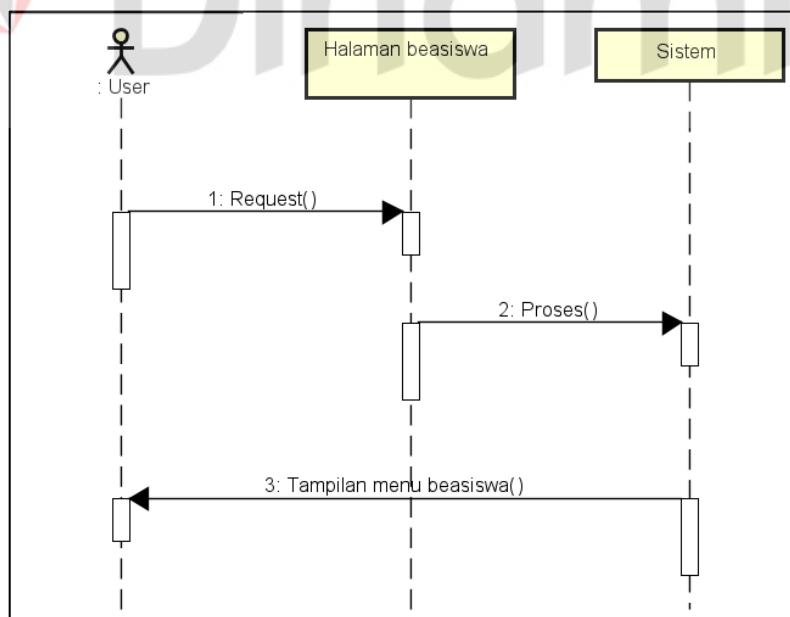
## B. Melihat Menu Mahaghora Internship



**Gambar 4. 10 Sequence Diagram Melihat Menu Mahaghora Internship**

Pada gambar 4.10 merupakan *sequence* diagram halaman mahaghora *internship* pada PT. Mahaghora.

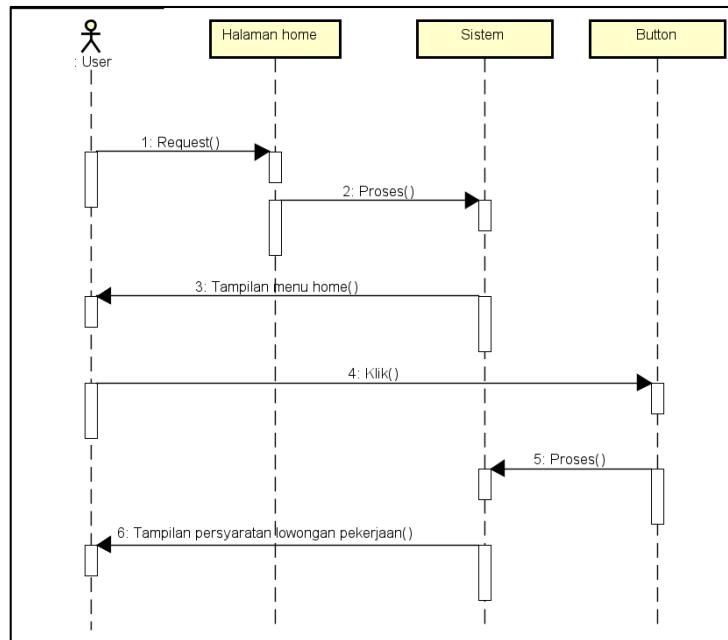
## C. Melihat Menu Mahaghora Internship



**Gambar 4. 11 Sequence Diagram Melihat Menu Mahaghora Internship**

Pada gambar 4 . 11 merupakan *sequence* diagram halaman beasiswa pada PT. Mahaghora.

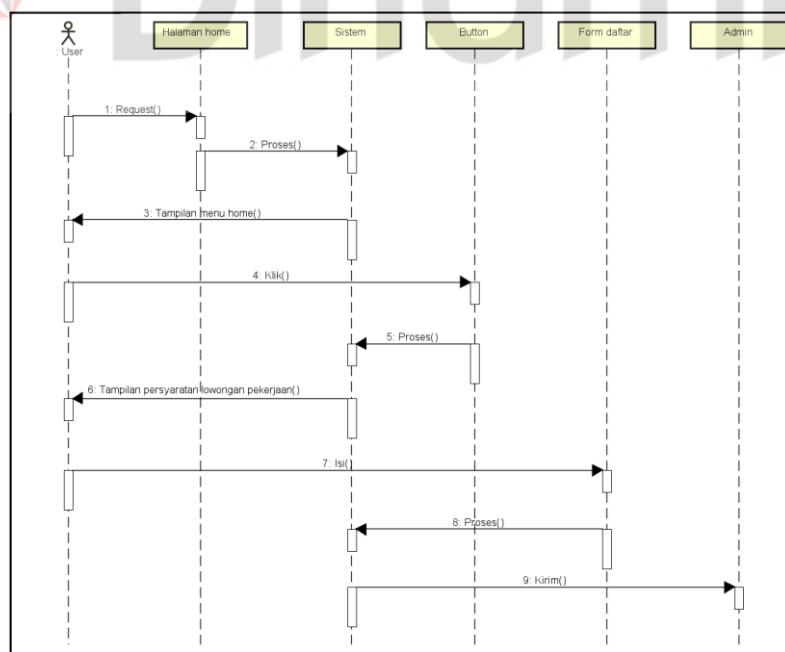
#### D. Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. 12 Sequence Diagram Melihat Persyaratan Lowongan Pekerjaan

Pada gambar 4.12 merupakan *sequence* diagram halaman persyaratan lowongan pekerjaan pada PT. Mahaghora.

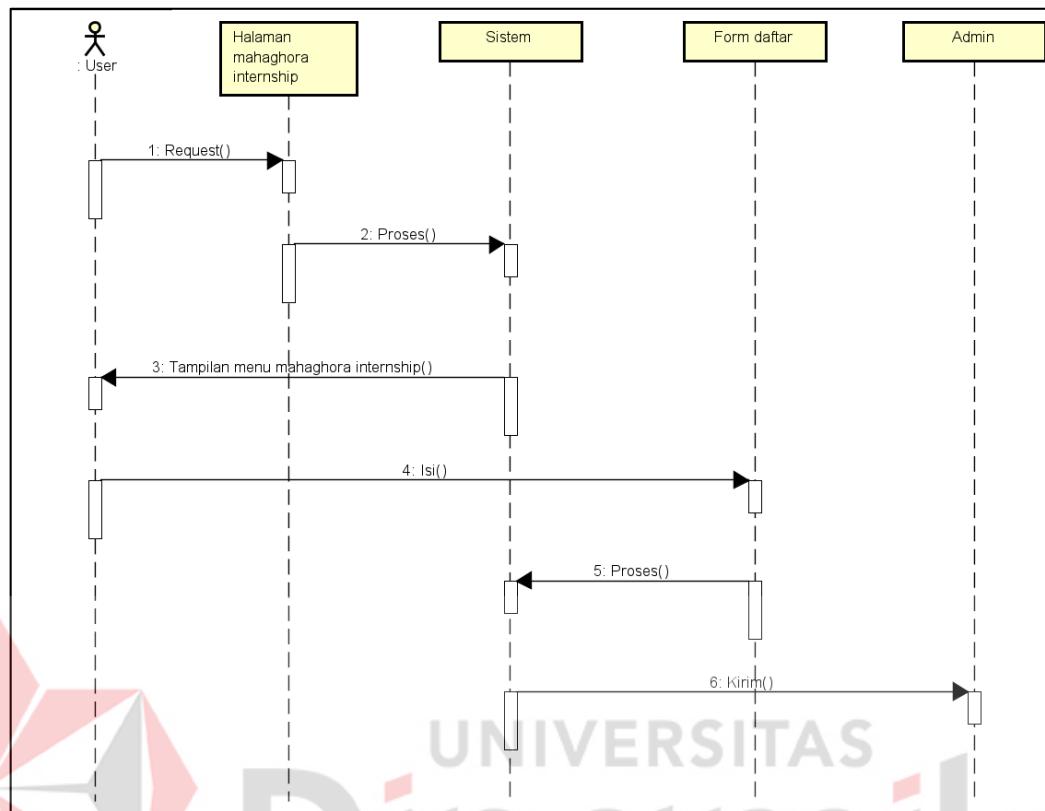
#### E. Daftar Pekerjaan



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Daftar Pekerjaan

Pada gambar 4.13 merupakan *sequence* diagram untuk daftar pekerjaan pada PT. Mahaghora.

## F. Daftar Program Magang



**Gambar 4. 14 Sequence Diagram Daftar Program Magang**

Pada gambar 4.14 merupakan *sequence diagram* untuk daftar program magang pada PT. Mahaghora.

### 4.3 Coding (Pengkodean)

Tahap pengkodean merupakan tampilan hasil dari perancangan *user interface* dan pengembangan *website* fitur halaman karir yang sudah dibuat dengan pembuatan *front-end* menggunakan *source code* dengan *framework laravel 8*. Berikut merupakan perancangan *user interface website* fitur halaman karir untuk PT. Mahaghora.

#### 4.3.1 Tampilan Home



Gambar 4. 15 Tampilan Home

Pada gambar 4.15 merupakan tampilan *home website* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora. Berikut penjelasan tentang tampilan *home* pada *website* fitur halaman karir.

##### A. Warna



Gambar 4. 16 Warna Dasar

Pada gambar 4.19 merupakan warna merah yang digunakan sebagai warna utama dari website ini, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. *Color hex* yang digunakan pada *website* fitur halaman karir ini adalah #C52229.

##### B. Navigation Bar



Gambar 4. 17 Navigation Bar

*Navigation bar* atau yang biasa disebut *navbar* merupakan sebuah komponen pada *website* yang biasanya terletak pada bagian atas pada *website* untuk dapat memudahkan pengguna jika ingin berpindah ke menu yang lainnya. Pada *navbar* berisi menu atau *link* yang biasanya dikunjungi dalam suatu *website*.

Pada *website* ini memiliki *navbar* dengan tampilan warna merah dan terkesanmenyatu pada halaman utama. Hal tersebut bertujuan untuk menampilkan kesan minimalis dan *modern*. Pada navbar *website* fitur halaman karir berisi tentang *home*, *mahaghora internship* dan juga beasiswa. *navbar* dari *website* fitur halaman karir dapat dilihat pada gambar 4.17.

### C. Tahapan seleksi



**Gambar 4. 18 Tahapan seleksi**

Pada halaman *home* terdapat informasi mengenai tahapan seleksi, dimana tahapan pertama dimulai dengan pelamar dapat mengupload *CV*, lalu pelamar dapat langsung menekan tombol *apply job* pada pekerjaan yang dipilih, lalu langkah terakhir yaitu diperiksa oleh HRD untuk dapat melakukan seleksi.

Pada tulisan tahapan seleksi berwarna merah, dimana dikarenakan warna dari *background* menggunakan warna putih jadi tulisan tahapan seleksi dapat menonjol dan terkesan simpel, selain itu juga dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah.

### D. Search dan filter



**Gambar 4. 19 Search dan filter**

Pada halaman *home* terdapat fungsi *search* dan *filter* yang bertujuan untuk mencari dan menyaring lowongan pekerjaan sesuai dengan lokasi, kategori dan juga pengalaman yang ingin dicari oleh pelamar.

### E. *Button Cari*



**Gambar 4. 20 *Button Cari* pada Tampilan *Home***

Pada gambar 4.20 merupakan *button* cari yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button* cari menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

### F. Informasi Lowongan Pekerjaan Yang Tersedia



**Gambar 4. 21 Informasi Lowongan Pekerjaan Yang Tersedia**

Pada gambar 4.21 merupakan informasi lowongan pekerjaan yang tersedia yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora.

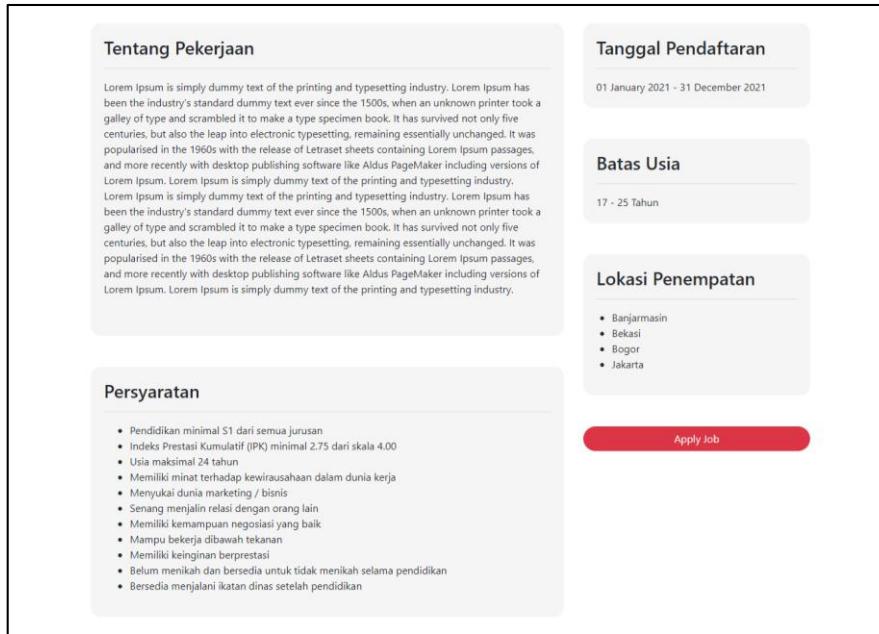
### G. *Button Lihat Detail*



**Gambar 4. 22 *Button Lihat Detail* pada Tampilan *Home***

Pada gambar 4.22 merupakan *button* lihat detail yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button* lihat detail menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

## H. Persyaratan Lowongan Pekerjaan Yang Sudah Dipilih



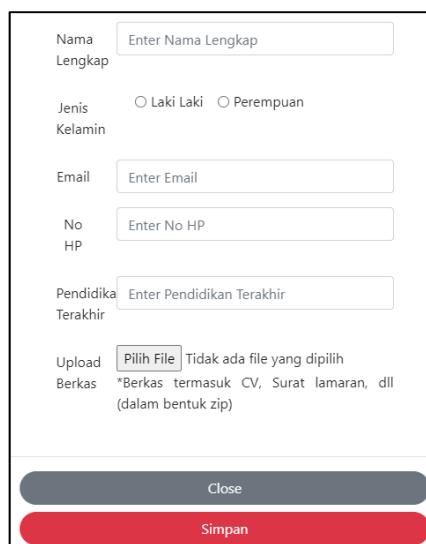
The screenshot shows a job listing page with the following sections:

- Tentang Pekerjaan**: A large text area containing placeholder text about Lorem Ipsum.
- Tanggal Pendaftaran**: A text field showing the range from 01 January 2021 to 31 December 2021.
- Batas Usia**: A text field showing the age range from 17 to 25 years.
- Lokasi Penempatan**: A list of locations: Banjarmasin, Bekasi, Bogor, and Jakarta.
- Persyaratan**: A list of requirements:
  - Pendidikan minimal S1 dari semua jurusan
  - Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) minimal 2.75 dari skala 4.00
  - Usia maksimal 24 tahun
  - Memiliki minat terhadap kewirausahaan dalam dunia kerja
  - Menyukai dunia marketing / bisnis
  - Senang menjalin relasi dengan orang lain
  - Memiliki kemampuan negosiasi yang baik
  - Mampu bekerja dibawah tekanan
  - Memiliki keinginan berprestasi
  - Belum menikah dan bersedia untuk tidak menikah selama pendidikan
  - Bersedia menjalani ikatan dinas setelah pendidikan
- Apply Job**: A red button at the bottom right.

Gambar 4. 23 Persyaratan Lowongan Pekerjaan Yang Sudah Dipilih

Pada gambar 4.23 merupakan persyaratan lowongan pekerjaan yang sudah dipilih yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. Persyaratan lowongan pekerjaan ini dapat dilihat setelah *user* menekan tombol lihat detail pada lowongan pekerjaan yang sudah dipilih yang ada pada halaman *home*.

## I. Form Daftar Pekerjaan



The screenshot shows a job application form with the following fields:

- Nama Lengkap**: Input field labeled "Enter Nama Lengkap".
- Jenis Kelamin**: Radio buttons for "Laki Laki" and "Perempuan".
- Email**: Input field labeled "Enter Email".
- No HP**: Input field labeled "Enter No HP".
- Pendidikan Terakhir**: Input field labeled "Enter Pendidikan Terakhir".
- Upload Berkas**: A section with a "Pilih File" button and a note: "Tidak ada file yang dipilih" and "Berkas termasuk CV, Surat Lamaran, dll (dalam bentuk zip)".
- Close**: A grey button at the bottom left.
- Simpan**: A red button at the bottom right.

Gambar 4. 24 Form Daftar Pekerjaan

Pada gambar 4.24 merupakan *form* daftar pekerjaan yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. *Form* ini digunakan oleh *user* yaitu pelamar dalam mendaftar pekerjaan sesuai dengan lowongan pekerjaan yang dipilih oleh *user*, dimana *user* dapat menginputkan nama lengkap, jenis kelamin, *email*, nomor hp, pendidikan terakhir, dan *upload* berkas.

#### **J. Button Close**



**Gambar 4. 25 Button Close pada Form Daftar Pekerjaan**

Pada gambar 4.25 merupakan *button close* yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button close* menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

#### **K. Button Simpan**



**Gambar 4. 26 Button Simpan pada Form Daftar Pekerjaan**

Pada gambar 4.26 merupakan *button simpan* yang ada pada halaman *home* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button simpan* menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

### 4.3.2 Tampilan Mahaghora *Internship*



**Gambar 4. 27 Tampilan Mahaghora *Internship***

Pada gambar 4.27 merupakan tampilan mahaghora *internship website* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora. Berikut penjelasan tentang tampilan mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir.

#### A. Informasi Program Magang

**Gambar 4. 28 Informasi Program Magang**

Pada gambar 4.28 merupakan informasi program magang yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora.

### B. *Button Lihat Detail*



**Gambar 4. 29 *Button Lihat Detail* pada Tampilan Mahaghora *Internship***

Pada gambar 4.29 merupakan *button* lihat detail yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button* lihat detail menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

### C. *Form Daftar Program Magang*

**Gambar 4. 30 *Form Daftar Program Magang***

Pada gambar 4.30 merupakan *form* daftar program magang yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir. *Form* ini digunakan oleh *user* yaitu pelamar dalam mendaftar program magang, dimana *user* dapat menginputkan nama lengkap, jenis kelamin, *email*, nomor hp, instansi, jumlah instansi, dan *upload* berkas.

#### D. *Button Simpan*



**Gambar 4. 31 *Button Simpan* pada *Form Daftar Program Magang***

Pada gambar 4.31 merupakan *button simpan* yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir. Pada *button simpan* menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

#### E. Galeri Magang



**Gambar 4. 32 Galeri Magang**

Pada gambar 4.32 merupakan galeri magang yang ada pada halaman mahaghora *internship* pada *website* fitur halaman karir yang bertujuan menampilkan aktivitas atau kegiatan yang diadakan oleh program magang yang ada di PT. Mahaghora.

### 4.3.3 Tampilan Beasiswa



**Gambar 4. 33 Tampilan Beasiswa**

Pada gambar 4.33 merupakan tampilan beasiswa *website* fitur halaman karir pada PT. Mahaghora. Berikut penjelasan tentang tampilan beasiswa pada *website* fitur halaman karir.

#### A. Informasi Beasiswa

 A screenshot of a website section titled 'Apa itu Beasiswa Mahaghora?'. It contains a paragraph of placeholder text (Lorem Ipsum) about the history of dummy text in printing. Below this, another section titled 'Apa yang kamu dapat dari Beasiswa Mahaghora?' is shown. It features three cards with icons: a graduation cap on a computer monitor, a stack of gold coins, and two people looking at a document. Each card has a 'Card title' and a detailed description. At the bottom right is a red 'Lihat Detail' button.
 

**Apa itu Beasiswa Mahaghora?**

Placeholder text (Lorem Ipsum) about the history of dummy text in printing.

**Apa yang kamu dapat dari Beasiswa Mahaghora?**

Card title Disediakan buku pelajaran sepanjang	Card title Bebas biaya pendidikan dan mendapatkan uang saku bulanan	Card title Mendapatkan kesempatan magang dan penawaran kerja
---	--	---

**Lihat Detail**

**Gambar 4. 34 Informasi Beasiswa**

Pada gambar 4.34 merupakan informasi mengenai beasiswa yang ada pada halaman beasiswa pada *website* fitur halaman karir. Informasi yang ditampilkan yaitu mengenai penjelasan mengenai beasiswa mahagora dan apa yang diperoleh dari beasiswa mahagora.

### B. *Button Lihat Detail*



**Gambar 4. 35 *Button Lihat Detail* pada Tampilan Beasiswa**

Pada gambar 4.35 merupakan *button* lihat detail yang ada pada halaman beasiswa pada *website* fitur halaman karir. *Ketika user* menekan *button* lihat detail, maka akan diarahkn pada *website* fitur beasiswa. Pada *button* lihat detail menggunakan warna merah, dikarenakan PT. Mahaghora sangat identik dengan warna merah dan untuk logo dari PT. Mahaghora senidiri juga mempunyai warna dasar yaitu warna merah. Warna merah berarti warna yang beraura kuat yang memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan.

### 4.4 *Testing (Pengujian)*

Tahapan terakhir ini dilakukan setelah tahapan pengkodean atau *coding* telah selesai. Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi untuk mengetahui apakah suatu aplikasi atau sistem sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan oleh perusahaan atau tidak. Pengujian yang digunakan dalam tahapan ini yaitu menggunakan metode *blackbox testing* yang digunakan untuk menguji fitur halaman karir.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1      Kesimpulan**

Dari permasalahan yang ada pada PT. Mahaghora maka dilakukan pembuatan *website* halaman karir dengan melakukan *re-desain user interface (UI)* terlebih dahulu dengan menggunakan *tools figma* serta pembuatan *front-end* dengan menggunakan *laravel 8* dan *microsoft visual studio code* sebagai *tools* nya. Hasil dari kerja praktik ini yaitu adanya tampilan *home*, tampilan mahaghora *internship* dan juga tampilan beasiswa.

#### **5.2      Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka diharapkan dapat segera dilanjutkan ke bagian back-end untuk proses pengembangan lebih lanjut, agar terdapat penyimpanan di database dan data dapat disimpan dengan baik. Sehingga admin yang mengelola dan juga menjalankan websitenya dapat menggunakan dengan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, R. F. A., & Hidayat, Y. T. (2019). *Analisa Usability Desain User Interface Pada Website.* 13(1), 7–11. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/265>
- Bin Tahir, T., Rais, M., & Apriyadi HS, M. (2019). Aplikasi Point OF Sales Menggunakan Framework Laravel. *JKIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 2(2), 55–59. <https://doi.org/10.33387/jiko.v2i2.1313>
- Binarso, Y. A., Sarwoko, E. A., & Ba, N. bahtiar. (2012). Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro. *Journal of Informatics and Technology*, 1(1), 72–84. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/joint/article/view/434>
- Desintha, S., & Varian, R. (2019). User Interface Website Situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2), 48–54. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Effendy, F., & Nuqoba, B. (2016). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkutan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus:Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 11(1), 9. <https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.197>
- Estanto, B. W. (2018). Urgensi holding BUMN dalam peningkatan sektor pelayanan angkutan darat dan udara. *Masalah-Masalah Hukum*, 2, 89–97. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/mmh/article/view/17287>
- Fadli, M. R., Wibawanto, W., Studi, P., Rupa, S., Rupa, J. S., Bahasa, F., & Negeri, U. (2020). *Arty : Journal of Visual Arts USER INTERFACE AND USER EXPERIENCE OF INDOSPORT MOBILE APPLICATIONS USING A USER CENTERED DESIGN APPROACH PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI MOBILE*. 9(2).
- Febriyansyah, A. R., Christin, M., & Imran, A. I. (2016). Strategi Media Relations Pt. Pelabuhan Tanjung Priok Dalam Menanggapi Krisis. *Jurnal Kajian Komunikasi*, 4(2), 229–242. <https://doi.org/10.24198/jkk.vol4n2.10>
- Gun Gunawan, G., & Bunyamin, H. (2016). Pengembangan Aplikasi Kisah 25 Nabi dan Rasul Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 12(2), 298–295. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.12-2.298>
- Lubis, B. O. (2016). Penerapan Global Extreme Programming Pada Sistem Informasi

Workshop, Seminar Dan Pelatihan Di Lembaga Edukasi. *Informatika*, 3(September), 234–245.

Maisaroh, S., Fajarianto, O., & Nasir, M. (2019). Sistem Informasi Lowongan Kerja Kota Tangerang Berbasis Android dan Web Service. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 112–117.

Maryanto, B. (2009). Memanfaatkan Cascading Style Sheet. *Media Informatika*, 8(2), 82–89.

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Nugraha, T. (2014). *Tutorial Dasar Laravel*. 1–43.

Pahlevi, O., Mulyani, A., & Khoir, M. (2018). Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta. *Jurnal PROSISKO*, 5(1). <https://livaza.com/>.

Pranata, D., Hamdani, H., & Khairina, D. M. (2015). Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer (Studi Kasus : Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(2), 25. <https://doi.org/10.30872/jim.v10i2.187>

Putra, A., & Hardiyanti, D. Y. (2011). Penentuan Penerima Beasiswa Dengan Menggunakan Fuzzy Multiple Atribute Decission Making. *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, 3(1), 286–293. <http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jsi/index>

Supriyatna, A. (2018). Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1), 1–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v11i1.6628>

Surya, C. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Penerima Beasiswa Menggunakan Fuzzy Multi Attribut Decision Making (FMADM) dan Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Rekayasa Elektrika*, 11(4), 149. <https://doi.org/10.17529/jre.v11i4.2364>

Suryaningsih, S., Riandika, Y., Hasanah, A., & Anggraito, S. (2020). Aplikasi Wakaf Indonesia Berbasis Blockchain. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 4(2), 20–29. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v4i2.2402>

Susilawati, B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan. *Cendikia*, XVI, 135–139.