



**RANCANG BANGUN *WEBSITE* KARIR PADA PUSAT LAYANAN  
KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA**

**TUGAS AKHIR**



**Program Studi  
S1 SISTEM INFORMASI**

**Oleh:**

**Theo Pande Nandito Sinaga**

**18410100212**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* KARIR PADA PUSAT LAYANAN  
KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

**Nama : Theo Pande Nandito Sinaga**

**NIM : 18410100212**

**Program Studi : S1 Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**Tugas Akhir**  
**RANCANG BANGUN *WEBSITE* KARIR PADA PUSAT LAYANAN**  
**KARIR DAN ALUMNI UNIVERSITAS DINAMIKA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Theo Pande Nandito Sinaga**

**NIM: 18410100212**

Telah diperiksa, dibahas, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: Sabtu, 28 Januari 2023

**Susunan Dewan Pembahas**

**Pembimbing:**

I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.  
NIDN. 0731017601



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.01.30  
07:29:56 +07'00'

II. Sulistiowati, S.Si., M.M.  
NIDN. 0719016801



**Pembahas:**

III. Tan Amelia, S.Kom., M.MT.  
NIDN. 0728017602



Universitas  
Dinamika  
2023.01.30  
10:45:52 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana:



Digitally signed by  
Universitas Dinamika  
Date: 2023.01.30  
11:41:42 +07'00'

**Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.**

NIDN. 0731017601

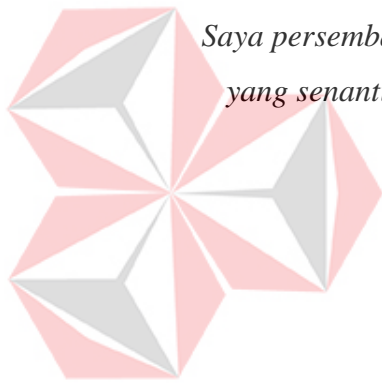
Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika  
UNIVERSITAS DINAMIKA



*There is a light that never goes out*

- The Smiths -

UNIVERSITAS  
**Dinamika**



*Saya persembahkan kepada orang tua, teman, semua keluarga dan semua orang yang senantiasa membantu dan membimbing saya dalam mengerjakan tugas akhir ini.*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

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

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Theo Pande Nandito Sinaga  
NIM : 18410100212  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Tugas Akhir  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN *WEBSITE* KARIR PADA  
PUSAT LAYANAN KARIR DAN ALUMNI  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

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/tindakan karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik tindakan maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
  3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.
- Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2022



Theo Pande Nandito Sinaga

NIM: 18410100212

## ABSTRAK

Universitas Dinamika (Undika) adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang terletak di kota Surabaya. Undika memiliki sebuah bagian yaitu Pusat layanan kerja dan alumni (PLKA). Tugas dari PLKA adalah menjadi pusat layanan bagi alumni, sebuah wadah bagi alumni untuk mendapatkan informasi tentang perkerjaan dan sebagai pihak yang berperan untuk menjembatani alumni dengan perusahaan. PLKA memiliki sebuah *website* dengan alamat yaitu <https://betaplka.dinamika.ac.id>. *Website* tersebut belum diluncurkan karena masih ada beberapa kekurangan. Didapatkan informasi bahwa pengguna merasa *website* masih sulit untuk dioperasikan dan susah untuk mengerti alur berjalannya *website*, selain itu *website* masih belum tertata dengan rapi dan belum siap diluncurkan. Berdasarkan wawancara dengan kepala bagian PLKA bahwa pengerjaan dari *website* tersebut kurang maksimal dan tidak sesuai harapan sehingga membuat *website* tidak tertata dengan rapi dan belum diluncurkan. Pada penelitian ini Peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepuasan pengalaman pengguna terhadap *website* PLKA kepada alumni Undika angkatan 2016, 2017, dan 2018 dengan teknik *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar, SUS skor yang diperoleh sebesar 53,98. dimana nilai tersebut masuk kedalam range nilai antara 50,9 sampai 68. Jika hasil skor SUS dibawah 68 maka ada indikasi bahwa terdapat permasalahan yang terjadi pada sistem yang ada saat ini. Berdasarkan permasalahan dan data diatas maka pada penelitian kali ini, solusi yang ditawarkan yaitu dengan melakukan merancang bangun ulang *website* PLKA dengan alamat *website* <https://betaplka.dinamika.ac.id> agar pengguna *website* ini bisa mengoperasikan *website* PLKA dengan baik. Setelah dilakukan rancang bangun ulang pada *website* PLKA maka didapatkan hasil kenaikan skor SUS yang awalnya 53,98 menjadi 74,09. Berdasarkan skor SUS tersebut maka diketahui terdapat kenaikan skor SUS sebesar 20,11.

**Kata Kunci:** *Rancang Bangun, Karir, Website*

## KATA PENGANTAR

Puji serta rasa syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan kasih serta berkat yang diberikan kepada saya, puji Tuhan saya dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun *Website* Karir pada Pusat Layanan Karir dan Alumni Universitas Dinamika”. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga besar yang senantiasa memberi saya semangat dalam mengerjakan tugas akhir.
2. Bapak Prof. Dr Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika yang sudah mendedikasikan tenaga, waktu dan pengetahuannya untuk mengembangkan mahasiswa Universitas Dinamika.
3. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika, selaku Dosen Pembimbing satu yang selalu membantu saya dalam kesulitan.
4. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi, yang sudah mendedikasikan waktu, tenaga, dan pengetahunya untuk membantu mengesahkan laporan tugas akhir saya.
5. Ibu Sulistiowati, S.Si., M.M. selaku dosen pembimbing dua yang selalu membantu serta memberikan semangat untuk lulus tepat waktu.
6. Ibu Tan Amelia, S.Kom., M.MT. selaku dosen pembahas yang telah memberikan masukan kepada penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
7. Mas Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom. selaku Kepala Bagian Pusat Layanan Karir dan Alumni, Universitas Dinamika yang senantiasa meluangkan waktu untuk membantu saya.
8. Mas Daniel Raysa Putra, S.Kom. selaku bagian dari Pengembangan & Penerapan Teknologi Informasi Universitas yang senantiasa membantu saya dalam mengerjakan tugas akhir saya.
9. Fabian Daffa Rafrisah, Muhammad Miftahul Hadi, Erga Ivan Saputra dan teman teman dinamikawan sejati selaku sahabat yang berjuang bersama dalam mengerjakan tugas akhir



10. Teman teman naposo HKBP Surabaya yang selalu mengibur dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir.

Penulis berharap semoga laporan ini dapat berguna untuk menambah dan memperluas wawasan bagi para pembaca. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik serta saran dari para pembaca untuk memperbaiki kekurangan yang ada sehingga menjadi lebih baik lagi.

Surabaya, Januari 2023

Penulis



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Rancang Bangun.....	4
2.2 SDLC <i>Waterfall</i> .....	4
2.3 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	5
2.4 <i>Black Box Testing</i> .....	8
2.5 <i>User Acceptance Testing</i> .....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	10
3.1 <i>Communication</i> .....	10
3.1.1 Wawancara .....	10
3.1.2 Observasi .....	12
3.1.3 Analisis Proses Bisnis.....	12
3.2 <i>Planing</i> .....	12
3.3 <i>Modeling</i> .....	13
3.4 <i>Construction</i> .....	13
3.5 <i>Deployment</i> .....	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	14
4.1 <i>Construction</i> .....	14
4.1.1 Identifikasi Data Pengguna.....	14
4.1.2 Indetifikasi Data .....	15
4.1.3 Indetifikasi Kebutuhan Fungsional.....	16

4.1.4	Indetifikasi Kebutuhan Non Fungsional.....	16
4.1.5	Diagram <i>Input Process Output</i> .....	16
4.1.6	<i>System Flow</i> .....	19
4.1.7	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	21
4.1.8	Struktur <i>Database</i> .....	25
4.1.8	Hasil Pengkodean <i>Website</i> .....	26
A.	<i>Landing Page</i> .....	26
B.	<i>Login</i> .....	27
C.	<i>Dashboard Admin</i> .....	27
D.	Fungsi <i>Job Fair</i> .....	28
E.	<i>Dashboard Participant (Alumni/Umum)</i> .....	29
F.	Fungsi <i>Lowongan Kerja</i> .....	29
G.	<i>Dashboard Company (Perusahaan)</i> .....	30
H.	Fungsi <i>Tambah Lowongan Kerja</i> .....	30
I.	Fungsi <i>Tambah Campus Recruitment</i> .....	31
4.1.8	<i>Blackbox Testing</i> .....	31
4.1.9	<i>System Usability Scale</i> .....	35
4.1.10	<i>User Acceptance Testing(UAT)</i> .....	37
4.2	<i>Deployment</i> .....	39
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		41
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	41
5.2	<b>Saran</b> .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		42
<b>LAMPIRAN</b> .....		43

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Tahapan SDLC Waterfall menurut pressman (2015).....	5
Gambar 2.2 SUS Score .....	8
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian .....	10
Gambar 4.1 Diagram IPO 1 .....	17
Gambar 4.2 Diagram IPO 2 .....	18
Gambar 4.3 Diagram IPO 3 .....	19
Gambar 4.4 <i>System Flow</i> pada fungsi pembuatan <i>job fair</i> .....	20
Gambar 4.5 <i>System Flow</i> pada fungsi penambahan <i>campus recruitment</i> .....	21
Gambar 4.6 Context Diagram .....	22
Gambar 4.7 DFD Level 0.....	22
Gambar 4.8 DFD Level 1 Pendaftaran.....	23
Gambar 4.9 DFD Level 1 Pendaftaran Lowongan Kerja.....	24
Gambar 4.10 DFD Level 1 Lamaran Pekerjaan.....	24
Gambar 4.11 Struktur Database Website PLKA (Sumber PPTI) .....	25
Gambar 4.12 Struktur Database Website PLKA (Sumber PPTI) .....	26
Gambar 4.13 Tampilan Landing Page .....	26
Gambar 4.14 Tampilan Login .....	27
Gambar 4.15 Tampilan Dashboard Admin .....	27
Gambar 4.16 Tampilan Job Fair.....	28
Gambar 4.17 Tampilan Menambah Data Job Fair .....	28
Gambar 4.18 Tampilan Dashboard Participant (Alumni/Umum).....	29
Gambar 4.19 Tampilan Lowongan Kerja.....	29
Gambar 4.20 Tampilan Dashboard Perusahaan .....	30
Gambar 4.21 Tampilan Tambah Data Lowongan Kerja.....	30
Gambar 4.22 Tampilan Tambah Data Campus Recruitment .....	31
Gambar L1 1 Tampilan Blog .....	43
Gambar L1 2 Tampilan Event.....	43
Gambar L1 3 Tampilan Kontak .....	44
Gambar L1 4 Tampilan Halaman Daftar Perusahaan .....	44
Gambar L1 5 Tampilan Halaman Peserta Alumni .....	45
Gambar L1 6 Tampilan Halaman Lowongan Kerja.....	45
Gambar L1 7 Tampilan Halaman Report.....	46
Gambar L1 8 Tampilan Halaman Report Alumni.....	46
Gambar L1 9 Tampilan Halaman Dashboard Participant .....	47
Gambar L1 10 Tampilan Halaman Biodata Participant.....	47
Gambar L1 11 Tampilan Halaman Cari Pekerjaan .....	48
Gambar L1 12 Tampilan Halaman Lowongan Kerja (Konfirmasi).....	48
Gambar L1 13 Tampilan Dashboard Perusahaan.....	49
Gambar L1 14 Tampilan Halaman Informasi Perusahaan .....	49
Gambar L1 15 Tampilan Halaman Lowongan Kerja.....	50
Gambar L1 16 Tampilan Halaman Tambah Data Lowongan Kerja .....	50
Gambar L1 17 Tampilan Halaman Campus Recruitment.....	51
Gambar L1 18 Tampilan Halaman Tambah Data Campus Recruitment .....	51
Gambar L1 19 Tampilan Halaman Lowongan Kerja Job Fair.....	52
Gambar L1 20 Tampilan halaman Data Lowongan Kerja Pada Job Fair .....	52

Gambar L2 1 <i>System Flow</i> Pendaftaran lowongan kerja .....	53
Gambar L2 2 <i>System Flow</i> Pendaftaran Perusahaan.....	54
Gambar L2 3 <i>System Flow</i> Pencarian Lowongan Kerja .....	55
Gambar L2 4 <i>System Flow</i> Pengelolaan Report.....	56
Gambar L2 5 <i>System Flow</i> Pengelolaan Promosi.....	57
Gambar L2 6 <i>System Flow</i> Pengelolaan Job Fair .....	58
Gambar L2 7 <i>System Flow</i> Pengelolaan Campus Recruitment .....	59
Gambar L2 8 <i>System Flow</i> Pengelolaan Lowongan .....	60



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan Berdasarkan Instrument System Usability Sclae .....	6
Tabel 2.2 Penilaian Skor Sus .....	8
Tabel 2. 3 Kriteria Interpretasi UAT .....	9
Tabel 3.1 Wawancara Kepala Bagian PLKA.....	11
Tabel 3.2 Wawancara Alumni Universitas Dinamika.....	11
Tabel 3.3 Wawancara Perusahaan.....	12
Tabel 4.1 Identifikasi Data Pengguna .....	14
Tabel 4. 2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional .....	16
Tabel 4.3 Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional .....	16
Tabel 4.4 <i>Blackbox Testing</i> fungsi Job Fair .....	31
Tabel 4.5 <i>Blackbox Testing</i> fungsi menambah Campus Recruitment.....	32
Tabel 4.6 <i>Blackbox Testing</i> fungsi melamar lowongan kerja .....	33
Tabel 4.7 <i>Blackbox Testing</i> fungsi menambah lowongan kerja ( <i>Job Vacancy</i> ) .....	34
Tabel 4.8 <i>Blackbox Testing</i> fungsi menerima lamaran peserta.....	35
Tabel 4.9 Tabel pertanyaan <i>System Usability Scale</i> (SUS) setelah perbaikan.....	36
Tabel 4.10 Skor SUS sebelum dilakukan perbaikan.....	37
Tabel 4.11 Pengujian website PLKA dengan metode UAT .....	38
Tabel 4.12 Perhitungan kuesioner UAT.....	38
Tabel L3 1 Tabel Pertanyaan SUS 1 .....	61
Tabel L3 2 Tabel Pertanyaan SUS 2 .....	61
Tabel L3 3 Tabel Pertanyaan SUS 3 .....	61
Tabel L3 4 Tabel Pertanyaan SUS 4 .....	62
Tabel L3 5 Tabel Pertanyaan SUS 5 .....	62
Tabel L3 6 Tabel Pertanyaan SUS 6 .....	62
Tabel L3 7 Tabel Pertanyaan SUS 7 .....	63
Tabel L3 8 Tabel Pertanyaan SUS 8 .....	63
Tabel L3 9 Tabel Pertanyaan SUS 9 .....	63
Tabel L3 10 Tabel Pertanyaan SUS 10 .....	63
Tabel L3 11 Tabel Hasil Skor SUS.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Tampilan Antarmuka.....	43
Lampiran 2 System Flow .....	53
Lampiran 3 Perhitungan Skor System Usability Scale .....	61
Lampiran 4 Turnitin .....	65
Lampiran 5 Biodata.....	66



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Universitas Dinamika (Undika) adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang terletak di kota Surabaya. Undika terletak di Jalan Kedung Baruk No. 98 Surabaya. Dalam dunia Pendidikan, Undika menjadi salah satu pelopor dari kampus berbasis komputer yang ada di kota Surabaya. Undika memiliki sebuah bagian yaitu Pusat layanan kerja dan alumni (PLKA). Tugas dari PLKA adalah menjadi pusat layanan bagi alumni, sebuah wadah bagi alumni untuk mendapatkan informasi tentang pekerjaan dan sebagai pihak yang berperan untuk menghubungkan alumni dengan perusahaan. PLKA memiliki sebuah *website* dengan alamat yaitu <https://betaplka.dinamika.ac.id/>. *Website* tersebut dijadikan alumni sebagai salah satu wadah untuk menghubungi PLKA. *Website* <https://betaplka.dinamika.ac.id/> tersebut dibuat karena *website* tersebut mempunyai fitur-fitur yang belum ada sebelumnya seperti mengumpulkan data-data alumni dan membantu alumni dalam mencari pekerjaan (*jobfair*). Selain itu tujuan dari *website* ini yaitu dapat membantu Undika untuk meningkatkan akreditasi dengan cara memangkas masa tunggu lulusan. tetapi *website* tersebut memiliki banyak kekurangan.

*Website* tersebut belum diluncurkan karena masih ada beberapa kekurangan. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan kepala bagian PLKA, *website* tersebut belum diluncurkan karena *website* tidak menarik bagi pengguna dan tidak interaktif karena *website* masih didominasi oleh banyak tulisan. Kekurangan tersebut membuat pengguna kurang nyaman dalam menggunakan *website*. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka dilakukan wawancara kepada alumni untuk membuktikan dan memperjelas apa yang membuat *website* PLKA ini tidak menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan alumni didapatkan informasi bahwa *website* masih susah untuk dimengerti oleh para pengguna, selain itu *website* masih tidak tertata dengan rapi dan belum siap diluncurkan, dan hal tersebut yang membuat *website* menjadi tidak menarik. Berdasarkan wawancara dengan kepala bagian PLKA bahwa pengerjaan dari *website* tersebut kurang maksimal dan tidak sesuai harapan sehingga membuat *website* tidak tertata dengan rapi dan belum



diluncurkan. Hal tersebut menjadi permasalahan utama yang ada pada *website* ini. Selain itu, permasalahan tersebut mengakibatkan *website* PLKA masih berbentuk *beta* atau belum final. *Website* tersebut perlu diluncurkan segera agar dapat diimplementasikan segera kepada alumni Universitas Dinamika.

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepuasan pengalaman pengguna terhadap *website* PLKA kepada alumni Undika angkatan 2016, 2017, dan 2018 dengan teknik *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar dan didapatkan data responden sebanyak 44 reseponden, SUS skor yang diperoleh sebesar 53,98. Dari segi *Acceptability Range website* PLKA masuk kedalam kategori *Marginal*. Dari segi *Grade Scale website* PLKA masuk kedalam kategori D dan dari segi *Adjective Range* berada pada posisi *OK*, dimana nilai tersebut masuk kedalam range nilai antara 50,9 sampai 68. Jika hasil skor SUS dibawah 68 maka ada indikasi bahwa terdapat permasalahan yang terjadi pada sistem yang ada saat ini. Skor ini juga dapat mengindikasikan adanya kegunaan dan tingkat kepuasan dari pengguna yang masih rendah terhadap *website* <https://betaplka.dinamika.ac.id/>.

Berdasarkan permasalahan dan data diatas maka pada penelitian kali ini peneliti melakukan rancang bangun ulang *website* PLKA dengan alamat *website* <https://betaplka.dinamika.ac.id/>. Rancang bangun ulang yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel dan database Oracle. Pada penelitian kali ini, diharapkan *website* PLKA ini dapat bersaing dengan *website-website* karir lain .

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan ada 2 rumusan masalah dari penelitian ini antara lain :

1. Merancang bangun ulang *website* PLKA dengan alamat <https://betaplka.dinamika.ac.id/>.
2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap *website* PLKA setelah dilakukan rancang bangun ulang.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Responden pada penelitian yaitu admin PLKA, alumni Universitas Dinamika, dan perusahaan.
2. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rancang bangun *website* PLKA dengan alamat <https://betaplka.dinamika.ac.id/>.
3. Peneliti memperbaiki atau merancang bangun ulang *website* PLKA

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan rancang bangun ulang atau perbaikan *website* PLKA Universitas Dinamika dengan alamat <https://betaplka.dinamika.ac.id/> agar dapat meningkatkan kegunaan dan kepuasan pengguna.

### 1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan *website* PLKA di Universitas Dinamika adalah sebagai berikut :

1. Memperbaiki *website* PLKA yang masih berbentuk *beta* sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Dapat membantu user baik dari admin, alumni maupun perusahaan agar lebih mudah menggunakan *website* PLKA.
3. Dapat membantu Universitas Dinamika meningkatkan akreditasi dengan cara mempercepat masa tunggu lulusan.

## BAB II LANDASAN TEORI

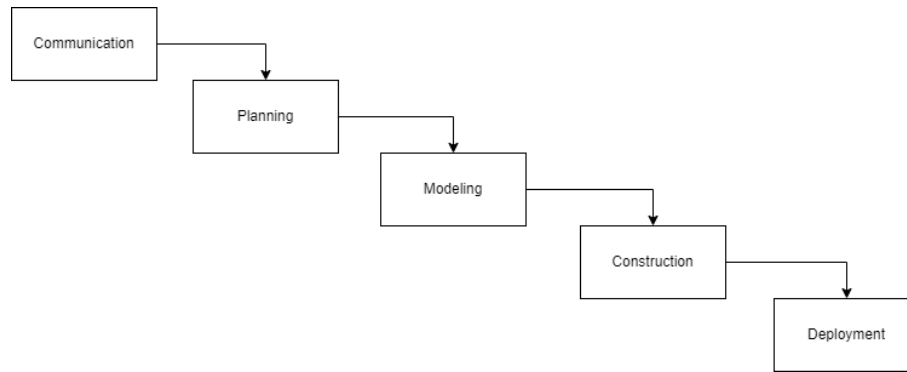
### 2.1 Rancang Bangun

Rancang Bangun merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Fajriyah, Josi, & Fisika, 2017).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan rancang bangun ulang pada *website* PLKA Undika yang masih berbentuk *beta*. Tujuan dari rancang bangun ulang *website* tersebut adalah untuk memperbaiki *website* PLKA yang masih berbentuk *beta* saat ini, agar sesuai dengan keinginan pengguna serta berorientasi kepada kebiasaan pengguna dalam menggunakan *website*. Dengan begitu *website* bisa menjadi lebih *user friendly* dan lebih sering lagi digunakan sesuai dengan fungsinya.

### 2.2 SDLC Waterfall

Model air terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*). Dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi pengguna dan berlanjut ke tahapan-tahapan perancangan (*planing*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem / perangkat lunak ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak (Pressman, 2013). Dalam SDLC *Waterfall* terdapat 5 tahapan yaitu sebagai berikut :



Gambar 2.1 Tahapan SDLC Waterfall menurut pressman (2015)

#### 1. *Communication*

Pada tahap ini, diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami dan mendapatkan informasi yang jelas tentang sistem yang akan dibangun. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

#### 2. *Planning*

Pada tahap ini, adalah tahap lanjutan dari tahapan *communication*. Dilakukan penyusunan rencana dalam membangun sistem yang akan dibuat.

#### 3. *Modeling*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan atau mulai dilakukan perancangan sistem. Pada tahap ini dilakukan penggambaran secara garis besar sistem yang akan dibuat.

#### 4. *Construction*

Pada tahap ini, dilakukan *coding* dan juga *testing*. Tahapan ini adalah tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*. Setelah dilakukan *coding* kemudian dilakukan *testing*. Tujuan dari *testing* menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem yang sudah dibuat.

#### 5. *Deployment*

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Pada tahap ini sistem sudah digunakan dan akan dilakukan pemeliharaan terhadap sistem yang sudah dibuat.

### 2.3 *System Usability Scale (SUS)*

Metode *System Usability Testing (SUS)* yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya.

Hasil dari perhitungan SUS akan dikonversikan ke dalam sebuah nilai. Hasil konversi ini akan memberikan informasi aplikasi yang dibuat layak atau tidak layak untuk diterapkan (Pudjoadmodjo & Wijaya, 2016).

Sebuah konsep pengujian usability yang diperkenalkan oleh John Brooke yaitu *System Usability Scale* merupakan sebuah skala usability yang reliabel dan murah yang dapat digunakan untuk mengevaluasi usability sebuah sistem secara global. SUS berdasarkan pada skala kuesioner Likert dengan pertanyaan yang telah distandarisasi yang dapat memberikan nilai rata-rata usability dan kepuasan pengguna dengan skala 0–100. *System Usability Scale* (SUS) merupakan instrumen yang murah tetapi efektif untuk menguji usability suatu produk, termasuk website, telepon genggam, aplikasi televisi dan yang lainnya. SUS memberikan skala yang mudah dipahami dari 0 hingga 100. *System Usability Scale* (SUS) merupakan metode evaluasi kegunaan yang memberikan hasil yang memadai berdasarkan pertimbangan jumlah sampel yang kecil, waktu dan biaya. Hasil dari perhitungan dengan metode SUS akan dikonversi kedalam sebuah nilai, yang dapat dijadikan pertimbangan untuk menentukan apakah sebuah aplikasi layak atau tidak layak untuk diterapkan (Ramadhan, Soedijono, & Pramono, 2019).

Tabel 2.1 Daftar Pertanyaan Berdasarkan Instrument System Usability Scale

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan website PLKA jika sudah diluncurkan	1-5
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	1-5
3	Saya merasa website PLKA ini mudah digunakan	1-5
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau orang yang ahli dalam menggunakan website ini	1-5
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	1-5
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website (warna, gambar, icon, tombol)	1-5
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	1-5

No	Pertanyaan	Skor
8	Saya merasa website PLKA sangat membingungkan	1-5
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website PLKA ini	1-5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	1-5

Berdasarkan Instrument *System Usability Scale* (SUS) diatas maka penelitian ini menggunakan daftar pertanyaan dengan instrument tersebut yang sudah dimodifikasi sesuai dengan objek penelitian. Menurut Saputra (2019) Setelah data-data kuesioner yang diberikan kepada responden terkumpul, selanjutnya akan melakukan konversi tanggapan responden dengan cara:

- 1) Pernyataan ganjil, yaitu: 1, 3, 5, 7, dan 9 skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1. Skor SUS ganjil =  $\sum Px - 1$ . Dimana  $Px$  adalah jumlah pertanyaan ganjil.
- 2) Pernyataan genap, yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10 skor yang diberikan oleh responden digunakan untuk mengurangi 5. Skor SUS genap =  $\sum 5 - Pn$  Dimana  $Pn$  adalah jumlah pertanyaan genap.
- 3) Hasil dari konversi tersebut selanjutnya dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2,5 agar mendapatkan rentang nilai antara 0 – 100. ( $\sum$  skor ganjil –  $\sum$  skor genap ) x 2,5
- 4) Setelah skor dari masing-masing responden telah diketahui langkah selanjutnya adalah mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan jumlah responden yang ada. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus sebagai berikut:

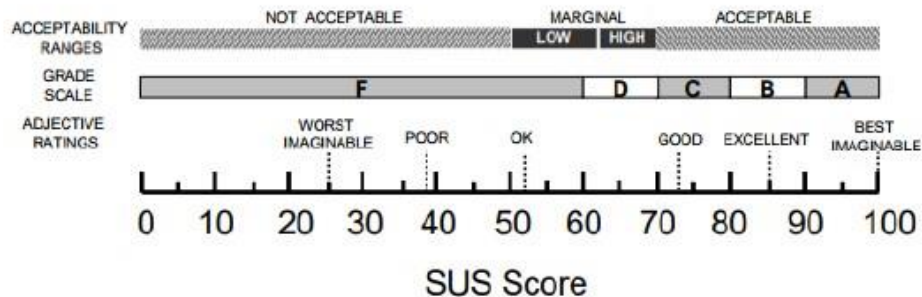
$$X = \frac{\sum x}{n}$$

X = Skor rata – rata

$\sum x$  = Skor *Usability Scale*

n = Jumlah Responden

Perhitungan yang telah dilakukan akan menghasilkan skor SUS, skor tersebut akan mewakili setiap kategori yang ada berdasarkan besaran nilai skor tersebut. Penjelasan dari pengkategorian pada skor sus dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2.2 SUS Score

Pengelompokan kategori pada skor SUS diatas dibagi menjadi tiga kategori yang masing masing memiliki arti dan maksud yang sama. Berikut penjelasan lebih detail pada pengelompokan kategori *Grade Sclae* yang bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.2 Penilaian Skor Sus

Grade	Keterangan
A	skor $\geq 80,3$
B	skor $\geq 74$ dan $< 80,3$
C	skor $\geq 68$ dan $< 74$
D	skor $\geq 51$ dan $< 68$
E	skor lebih $< 51$

#### 2.4 Black Box Testing

Metode Blackbox Testing merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan,Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi (Cholifah, Yulianingsih, & Sagita, 2018).

#### 2.5 User Acceptance Testing

*User Acceptance Testing* (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (testing) sudah bisa dianggap memenuhi

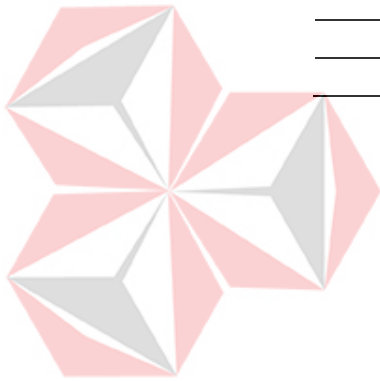
kebutuhan dari pengguna (Nurdin, 2017). UAT memiliki rumus dalam melakukan penilaian interpretasi responden terhadap sistem yaitu sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Rumus diatas memiliki keterangan yaitu  $P$  adalah presentase, nilai  $f$  adalah frekuensi jawaban, dan  $n$  adalah jumlah responden (Priyatna, Hantono, & Nova, 2020). Setelah dilakukan perhitungan dengan rumus diatas, maka didapatkan skor UAT dimana skor tersebut memiliki arti berdasarkan ketegori interpretasi UAT berdasarkan besaran skor yang didapatkan setelah pengujian. Berikut adalah tabel pembagian kriteria interpretasi UAT.

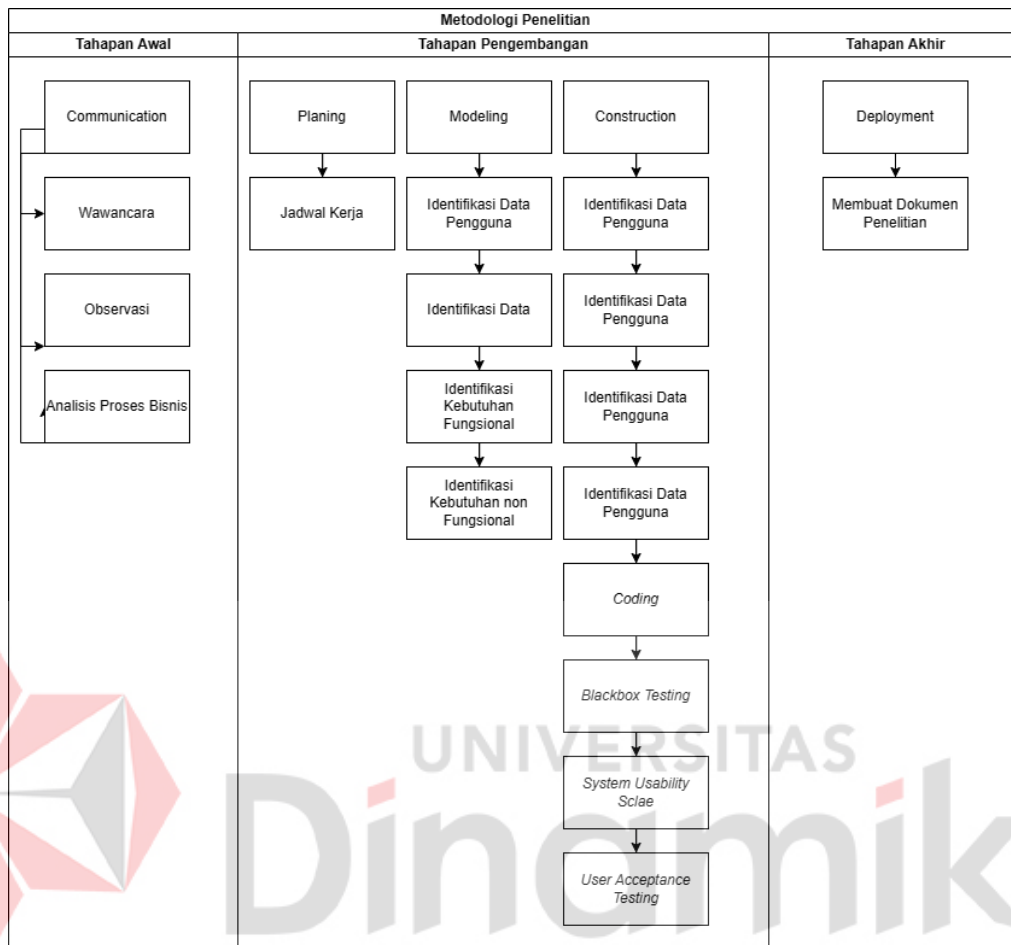
Tabel 2. 3 Kriteria Interpretasi UAT

<b>Presentase</b>	<b>Ketegrangan</b>
0%-20%	Sangat Kurang Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik





## BAB III METODOLOGI PENELITIAN



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini, pengerjaan dilakukan dengan menggunakan SDLC *Waterfall*. Pengerjaan dibagi menjadi 3 tahap yaitu tahap awal, tahap pengembangan dan tahap akhir. Pada tahap awal ada tahapan *Communication*. Pada tahap pengembangan ada tahapan *Planning*, *Modeling*, dan *Constuction*. Pada tahapan akhir terdapat tahapn *Deployment*. Berikut adalah penjelasan dan isi dari tiap–tiap tahap yang digunakan pada penelitian ini.

### 3.1 *Communication*

#### 3.1.1 Wawancara

Pada tahap ini, wawancara dilakukan dengan kepala bagian PLKA, alumni dan juga salah satu dari pihak perusahaan. Tujuan dari wawancara yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk mencari informasi tentang *website* karir PLKA dan

juga mencari informasi permasalahan apa saja yang ada pada saat menggunakan *website* PLKA. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3.1 Wawancara Kepala Bagian PLKA

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada permasalahan yang dialami oleh bagian PLKA pada <i>website</i> dengan alamat <a href="https://karir.dinamika.ac.id/">https://karir.dinamika.ac.id/</a>	Permasalahan yaitu <i>website</i> karir.dinamika akan digantikan dengan <i>website</i> yaitu dengan alamat <a href="https://betaplka.dinamika.ac.id/">https://betaplka.dinamika.ac.id/</a> <i>website</i> tersebut masih berbentuk <i>beta</i> dan masih ada beberapa kekurangan yang membuat <i>website</i> tersebut masih belum diluncurkan.
2	Apakah permasalahan yang membuat <i>website</i> tersebut masih belum diluncurkan	<i>Website</i> masih tidak tertata dengan rapi dan tampilan masih tidak cocok untuk digunakan. Antarmuka <i>website</i> tidak menarik dan didominasi banyak tulisan. Sehingga membuat pengguna kurang nyaman.

Pada wawancara selanjutnya dilakukan dengan pihak alumni, wawancara pada alumni dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan informasi yang akan dibutuhkan peneliti sebagai acuan dalam membangun sistem. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Wawancara Alumni Universitas Dinamika

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan <i>website</i> PLKA dengan alamat <a href="https://betaplka.dinamika.ac.id/">https://betaplka.dinamika.ac.id/</a>	<i>Website</i> masih membingungkan untuk digunakan, selain itu tampilan <i>website</i> masih seperti <i>website</i> yang belum siap.
2	Apakah yang membuat Anda bingung dalam menggunakan <i>website</i> tersebut	<i>Website</i> terlihat asing dan juga monoton, sehingga saya perlu membiasakan diri untuk menggunakan <i>website</i> ini.
3	Apa yang membuat <i>website</i> ini terlihat asing	Saya terbiasa menggunakan <i>website</i> karir yang saya gunakan biasanya, sehingga saya merasa <i>website</i> PLKA cukup berbeda dengan <i>website</i> tersebut.

Pada wawancara selanjutnya dilakukan dengan salah satu pihak perusahaan, wawancara pada pihak perusahaan dilakukan dengan maksud untuk mendapatkan

informasi yang akan dibutuhkan peneliti sebagai acuan dalam membangun sistem. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 3.3 Wawancara Perusahaan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana pengalaman Anda dalam menggunakan website PLKA dengan alamat <a href="https://betaplka.dinamika.ac.id/">https://betaplka.dinamika.ac.id/</a>	Masih butuh waktu untuk membiasakan menggunakan <i>website</i> PLKA.
2	Apakah <i>website</i> PLKA membuat anda bingung dalam menggunakannya.	Sepertinya iya, beberapa hal seperti lowongan pekerjaan, <i>campus recruitment</i> dan <i>job fair</i> . Pada bagian tersebut membuat saya malas untuk mengisi data karena terlalu banyak tabel dan tidak ada informasi yang dapat membantu saya dalam menggunakan fitur tersebut.

### 3.1.2 Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengamati objek dan juga proses bisnis yang berjalan pada website. Observasi dilakukan pada *website* PLKA Universitas Dinamika yang masih dalam tahap *beta*. Pokok proses bisnis pada *website* ini terbagi menjadi tiga proses, yaitu pada admin adalah membuat *job fair*, *monitoring* kegiatan *job fair* serta *campus recruitment* dan melakukan *report*. Proses bisnis pada bagian alumni adalah mencari dan mendaftar pekerjaan yang tersedia pada website serta melakukan *monitoring* status lamaran. Proses bisnis pada bagian perusahaan adalah melakukan pendaftaran *campus recruitment* serta melakukan *monitoring* pengajuan lamaran pekerjaan.

### 3.1.3 Analisis Proses Bisnis

Pada tahap ini dilakukan analisis proses bisnis yang ada pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini. Tujuan dari dilakukannya analisis proses bisnis ini untuk mengetahui alur dan kebutuhan yang dibutuhkan sistem atau *website* yang sudah berjalan saat ini.

## 3.2 *Planing*

Pada tahap ini dilakukan perencanaan dalam melakukan pembuatan sistem yang dibuat pada penelitian kali ini, maka perencanaan tersebut telah disusun

kedalam tabel jadwal kerja. Penelitian ini dimulai pada minggu pertama dibulan maret dan diakhiri pada minggu ke 4 pada bulan juli.

### **3.3 Modeling**

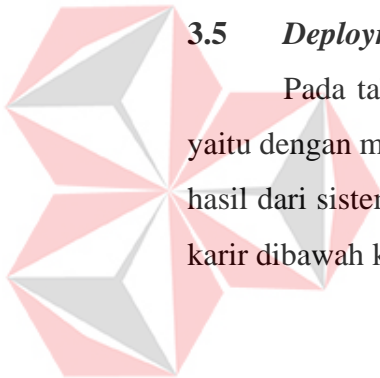
Pada tahap ini peneliti melakukan perancangan atau pemodelan arsitektur yang ada pada sistem yang memiliki fokus untuk merancang struktur data yang dibutuhkan, arsitektur perangkat lunak, dan lainnya.

### **3.4 Construction**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan perancangan sistem yang sudah dibuat dan pengkodean untuk membangun sistem yang dibuat. Pada tahapan ini peneliti menggunakan alat bantu yaitu dengan menggunakan perangkat lunak *Visual Code* sebagai *editor* dalam membangun *website* dan *oracle* sebagai *database*. Pengujian kepada sistem yang dibangun menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, dan *Black Box Testing*.

### **3.5 Deployment**

Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan terakhir pada *SDLC Waterfall* yaitu dengan melakukan *Deployment*. Pada tahap ini peneliti mengimplemntasikan hasil dari sistem yang telah dibuat, sistem tersebut adalah sebuah *website* layanan karir dibawah kendali PLKA .



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Construction

Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pengkodean untuk membangun sistem yang dilakukan rancang bangun ulang. Setelah proses pengkodean dilakukan maka peneliti melakukan proses testing. Proses testing pada penelitian ini menggunakan metode testing *blackbox testing*, *System Usability Scale (SUS)*. Tujuan dari penggunaan testing dari penelitian ini adalah untuk mengukur keberhasilan penelitian yang dilakukan.

#### 4.1.1 Identifikasi Data Pengguna

Pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian data pengguna yang terbagi menjadi 3. Identifikasi data pengguna dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 4.1 Identifikasi Data Pengguna

Pengguna	Data	Fungsi
Admin PLKA	1. Data Alumni	1. Berguna sebagai verifikasi peserta/alumni
	2. Data Perusahaan	2. Berguna sebagai verifikasi perusahaan
	3. Data Peserta	3. Berguna sebagai verifikasi lowongan kerja
	4. Data Prodi	4. Berguna untuk mengetahui perusahaan terdaftar
	5. Data Provinsi	5. Berguna untuk mengetahui aktif tidaknya sebuah lowongan
	6. Data Kabupaten/Kota	6. Berguna untuk mengetahui detail lowongan
	7. Data Lowongan Kerja	7. Berguna untuk mengetahui jumlah pelamar yang mendaftar
	8. Data Detail Lowongan Kerja	1. Berguna untuk membuat lamaran
	9. Data Jenis Kerja	2. Berguna untuk yudisium
	10. Data Pelamar	3. Berguna untuk mencari informasi lowongan yang tersedia
	11. Data Kegiatan	
	12. Data Skala Perusahaan	
	13. Data Bidang Usaha	
	14. Data Spesialis Kerja	
	15. Data Posisi	
Peserta	1. Data Peserta Umum	
	2. Data Peserta Alumni	
	3. Data Perusahaan	

---

	4. Data Lowongan Kerja	
	5. Data Detail Lowongan Kerja	
	6. Data Posisi	
	7. Data Spesialis Kerja	
	8. Data Jenis Kerja	
Perusahaan	1. Data Perusahaan	1. Berguna untuk membuat lowongan kerja
	2. Data Lowongan Kerja	2. Berguna untuk mengetahui pelamar yang melamar ke lowongan
	3. Data Pelamar Daftar	3. Berguna untuk mengetahui detail pelamar yang melamar
	4. Data Alumni	

---

#### 4.1.2 Indetifikasi Data

Berdasarkan obeservasi yang sudah dilakukan dan melakukan wawancara serta mengidentifikasi pengguna maka dapat diidentifikasi data yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Data Alumni
2. Data Perusahaan
3. Data Peserta
4. Data Prodi
5. Data Provinsi
6. Data Kabupaten/Kota
7. Data Lowongan Kerja
8. Data Detail Lowongan Kerja
9. Data Jenis Kerja
10. Data Pelamar
11. Data Kegiatan
12. Data Skala Perusahaan
13. Data Bidang Usaha
14. Data Spesialis Kerja
15. Data Posisi

### 4.1.3 Indetifikasi Kebutuhan Fungsional

Bedasarkan adalah tabel kebutuhan fungsional yang didapatkan dari hasil wawancara dan observasi. Identifikasi kebutuhan fungsional dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4. 2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Admin PLKA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fungsi Pengelolaan lowongan</li> <li>2. Fungsi Pengelolaan <i>Campus Recruitment</i></li> <li>3. Fungsi Penegelolaan <i>Job Fair</i></li> <li>4. Fungsi Pengelolaan Promosi</li> <li>5. Fungsi Report</li> </ol>
Peserta Perusahaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fungsi Pencarian lowongan kerja</li> <li>1. Fungsi Pendaftaran Perusahaan</li> <li>2. Fungsi Pendaftaran <i>Job Fair</i></li> <li>3. Fungsi Pendaftaran <i>Campus Recruitment</i></li> <li>4. Fungsi Membuat Lowongan</li> </ol>

### 4.1.4 Indetifikasi Kebutuhan Non Fungsional

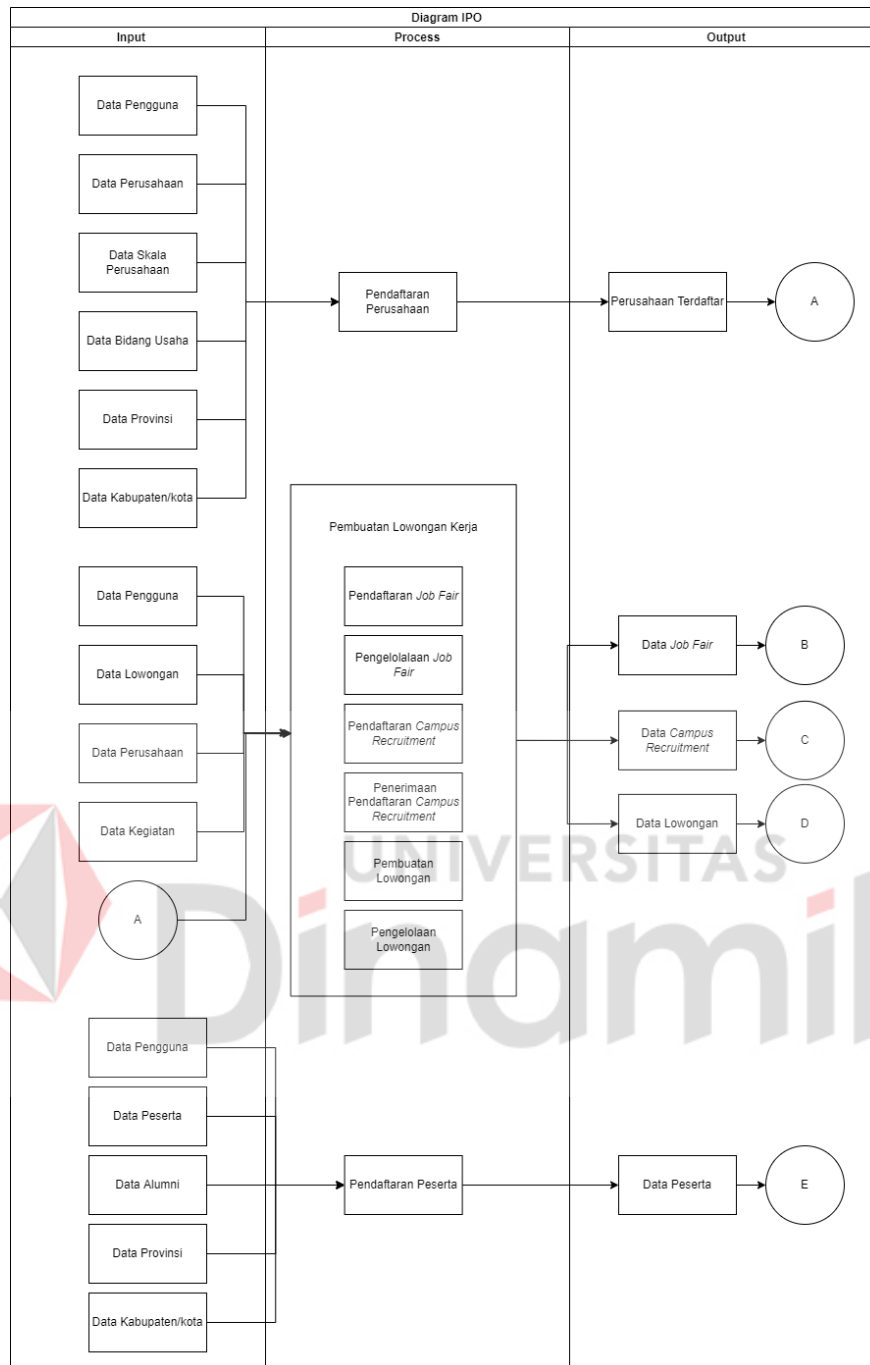
Kebutuhan non fungsional adalah kebutuhan yang meliputi spesifikasi ataupun komponen–komponen yang dibutuhkan sistem agar dapat dijalan dengan baik. Adapun kebutuhan non fungsional pada sistem yang dibuat, kebutuhan non fungsional dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 4.3 Identifikasi Kebutuhan Non Fungsional

No	Spesifikasi	Deskripsi
1.	<i>Operation</i>	Sistem yang dibangun dijulankan pada sebuah PC dengan <i>system operation</i> Windows 10
2.	<i>Performance</i>	Waktu respon maksimal delapan detik
3.	<i>Security</i>	Sistem yang dibuat hanya bisa diakses oleh pengguna yang telah terdaftar saja.
4.	<i>Cultural &amp; Political</i>	Taat pada peraturan perundang–undangan yang berlaku.

### 4.1.5 Diagram *Input Process Output*

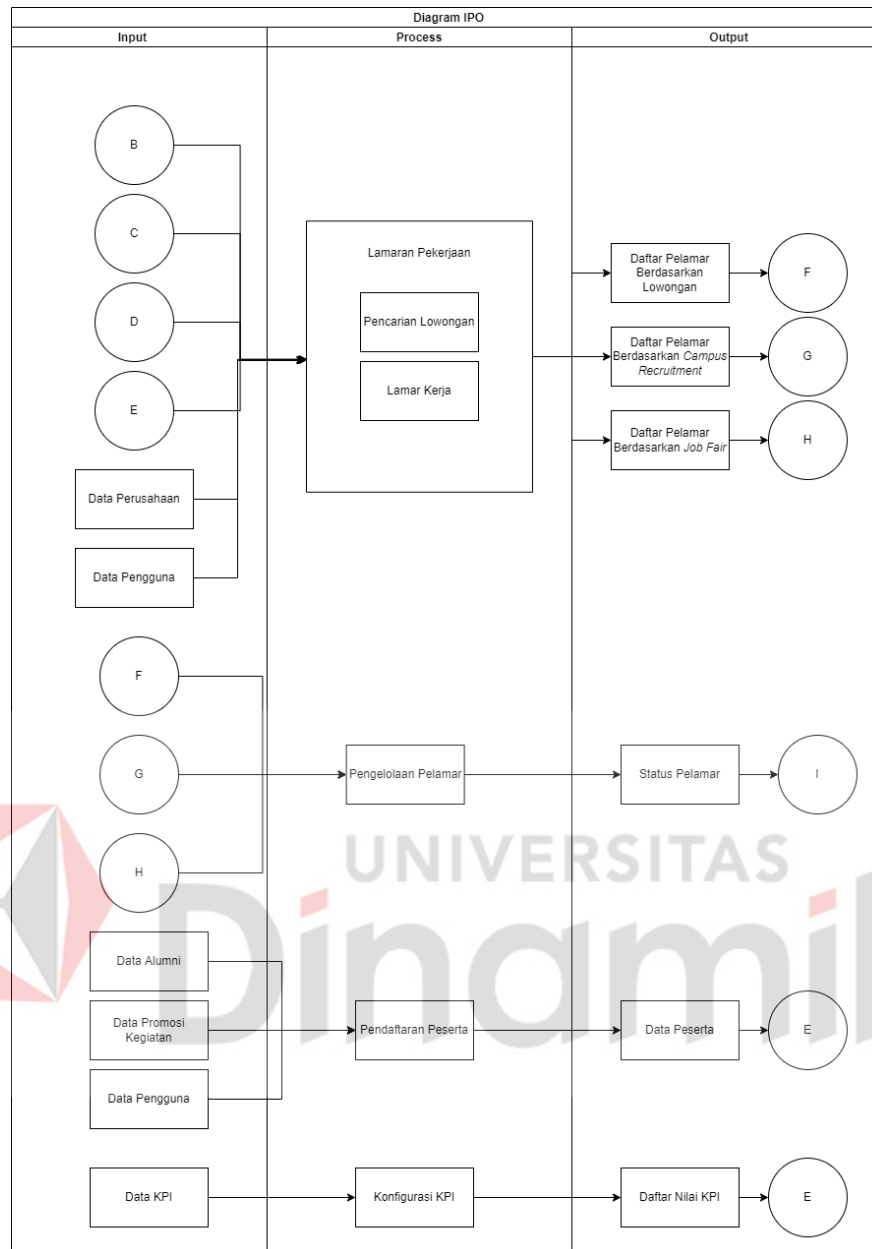
Berikut adalah diagram *Input Process Output* sistem yang dibuat pada penelitian ini. Diagram *Input Process Output* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Diagram IPO 1

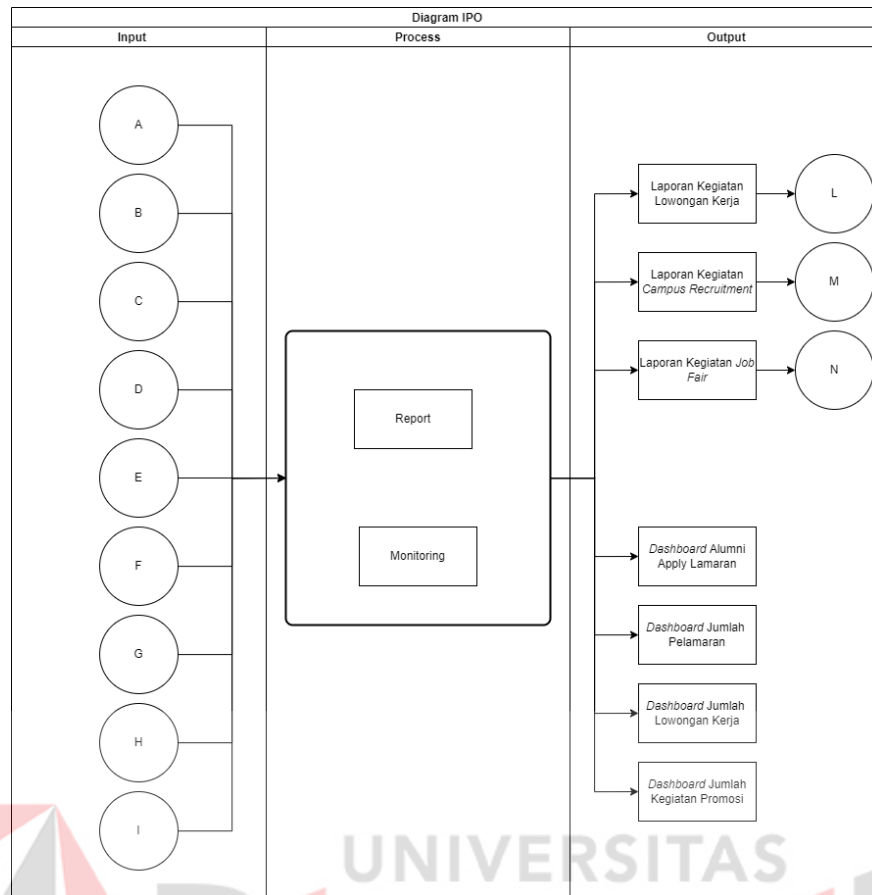
Pada gambar yang dapat dilihat pada gambar 4 dapat dilihat bahwa terdapat beberapa proses seperti proses pendaftaran perusahaan, pendaftaran peserta dan juga pembuatan lowongan kerja, semua proses yang ada pada gambar 4 saling terhubung antara input dan output satu dengan yang lain.





Gambar 4.2 Diagram IPO 2

Pada gambar yang dapat dilihat pada gambar 5 dapat dilihat bahwa terdapat beberapa proses yang terjadi pada *website* PLKA seperti proses lamaran pekerjaan, pengelolaan pelamar, pendaftaran peserta, serta konfigurasi KPI. Berdasarkan gambar 5 setiap input dan output pada beberapa proses saling terkait.

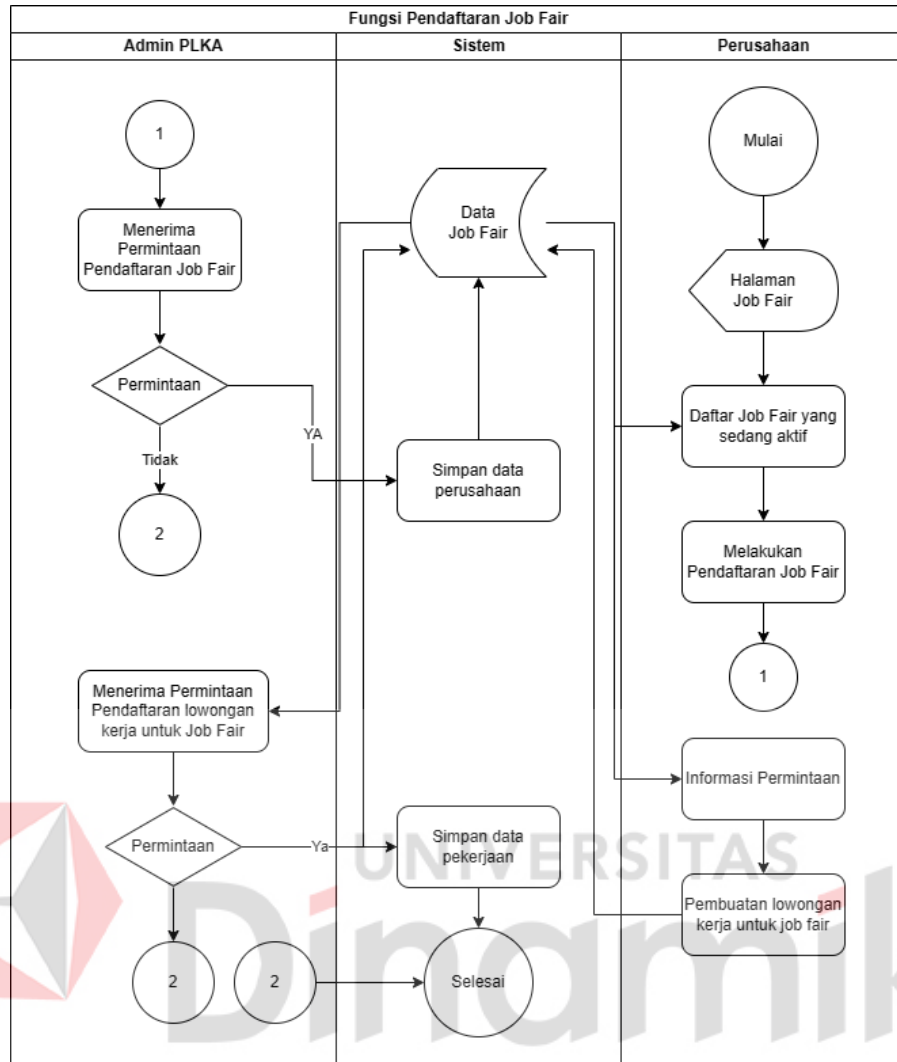


Gambar 4.3 Diagram IPO 3

Pada gambar yang dapat dilihat pada gambar 6 dapat dilihat bahwa terdapat sebuah proses terakhir pada *website* PLKA pada proses tersebut terdapat *report* dan *monitoring*. Proses tersebut menerima semua output dari beberapa proses sebelumnya dan menghasilkan output baru.

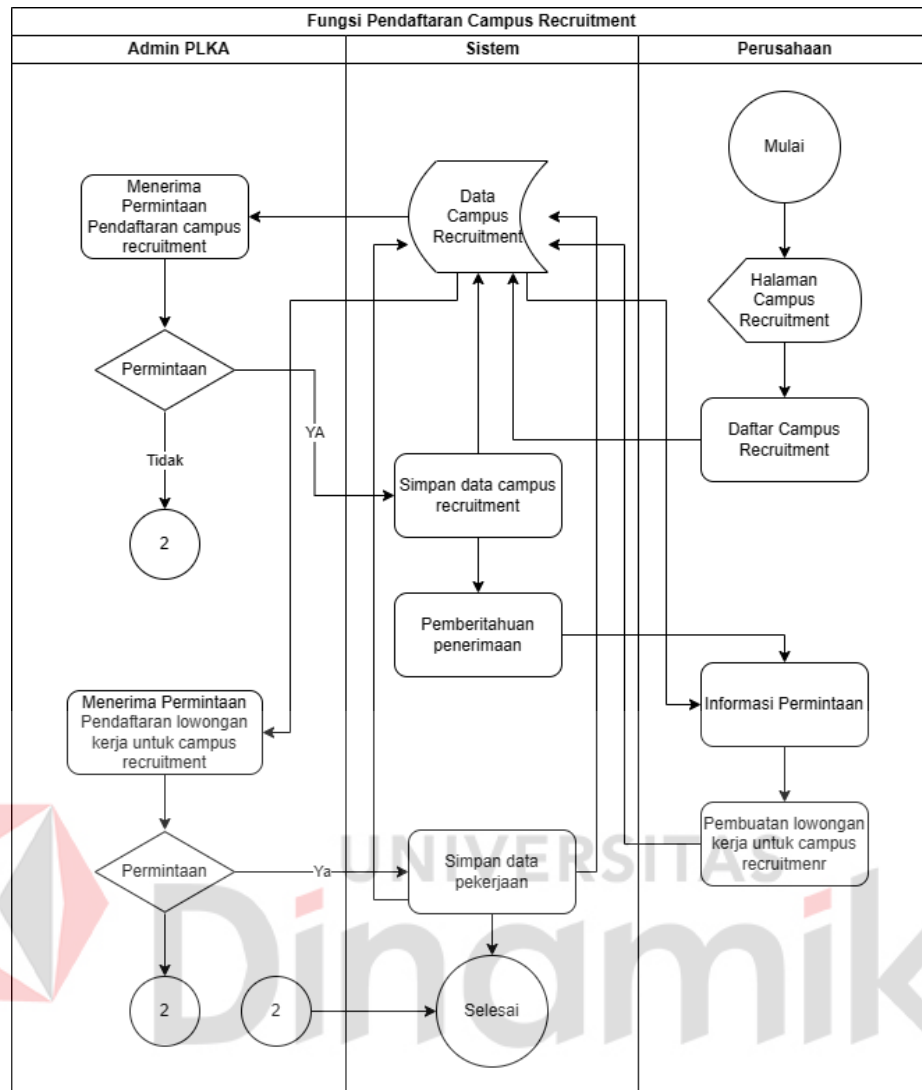
#### 4.1.6 System Flow

Pada tahapan ini untuk memperjelas perancangan yang sudah dilakukan pada sistem atau *website* yang sudah berjalan saat ini maka dilakukan pembuatan *system flow*. Tujuan dari pembuatan *system flow* ini agar dapat diketahui bagaimana cara sistem atau *website* ini akan berjalan. Berikut adalah salah satu contoh gambaran *system flow* yang digunakan pada penelitian kali ini.



Gambar 4.4 *System Flow* pada fungsi pembuatan *job fair*

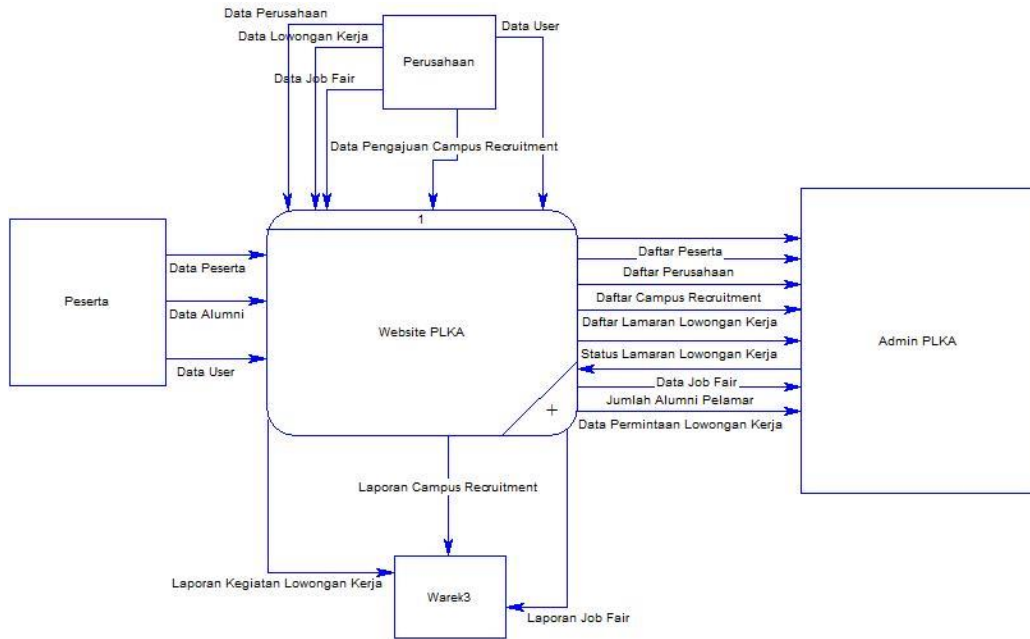
Pada gambar diatas dapat dilihat gambaran sederhana dari sistem atau *website* yang sedang berjalan. Pada *system flow* diatas menunjukkan bagan atau alur proses pada fitur pembuatan *job fair*, dan pada gambar 8 dapat dilihat ada penjelasan alur *system* yang sedang berjalan pada sistem saat ini. gambar *system flow* pada fungsi yang lain dapat dilihat pada lampiran yang tersedian di penelitian ini.



Gambar 4.5 System Flow pada fungsi penambahan *campus recruitment*

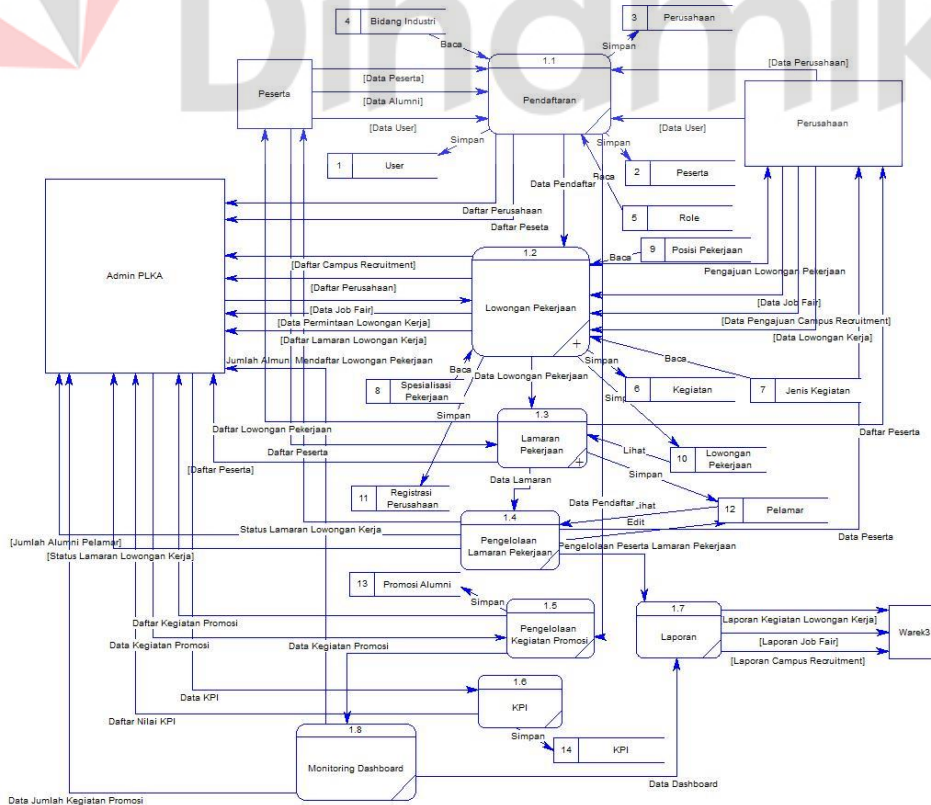
#### 4.1.7 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* pada penelitian ini dibuat bertujuan untuk menggambarkan aliran data yang digunakan pada sistem yang sudah dibuat. Pada tahap ini penggambaran DFD dimulai dengan *context diagram* dan dilanjutkan dengan penggambaran DFD level 0 sampai DFD level 1. Berikut adalah penggambaran *context diagram* yang digunakan oleh sistem yang sudah dibuat.



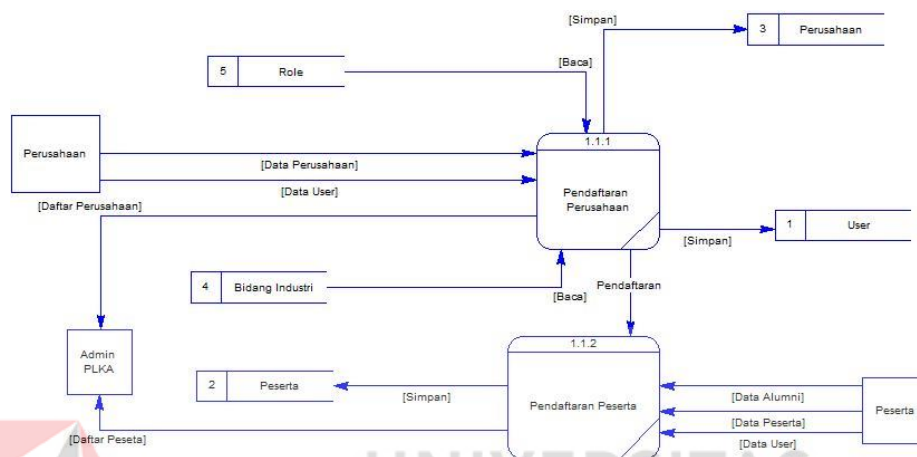
Gambar 4.6 Context Diagram

Pada tahap selanjutnya selanjutnya setelah dilakukan penggambaran *context diagram* maka dilakukan penggambaran DFD level 0. Penggambaran aliran data pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini dapat dilihat pada gambar berikut.



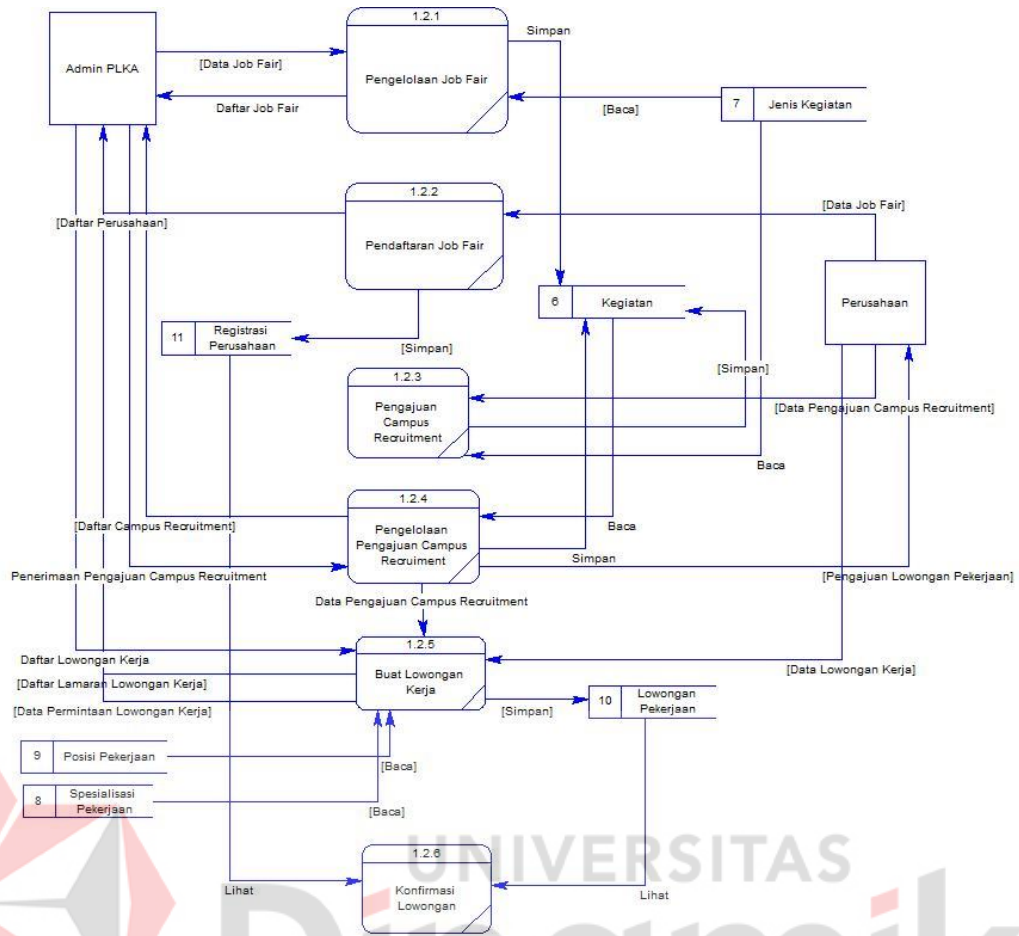
Gambar 4.7 DFD Level 0

Pada tahapan selanjutnya adalah melakukan penggambaran aliran data yang lebih berfokus pada setiap proses. Aliran data yang berfokus pada satu proses ini digambarkan dengan DFD level 1. Pada gambar dibawah dapat diketahui proses pertama ada penfataran perusahaan dan proses kedua ada pendaftaran peserta. Berikut adalah penggambaran aliran data proses pendaftaran yang digunakan pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini.



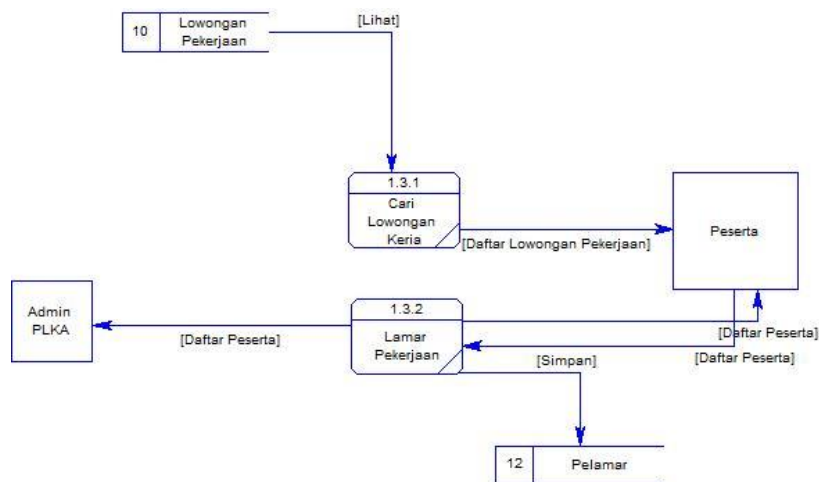
Gambar 4.8 DFD Level 1 Pendaftaran

Setelah dilakukan penggambaran DFD level 1 proses pendaftaran maka tahapan selanjutnya adalah melakukan penggambaran aliran data yang lebih berfokus pada proses selanjutnya yaitu proses pendaftaran lowongan kerja. Pada gambar dibawah dapat diketahui proses pertama ada pengelolaan *job fair*, proses kedua ada pendaftaran *job fair*, proses ketiga adalah pengajuan *campus recruitment*, proses keempat adalah pengelolaan pengajuan *campus recruitment*, proses kelima adalah proses buat lowongan kerja lalu yang terakhir adalah proses konfirmasi lowongan. Berikut adalah penggambaran aliran data proses pendaftaran lowongan kerja yang digunakan pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini.



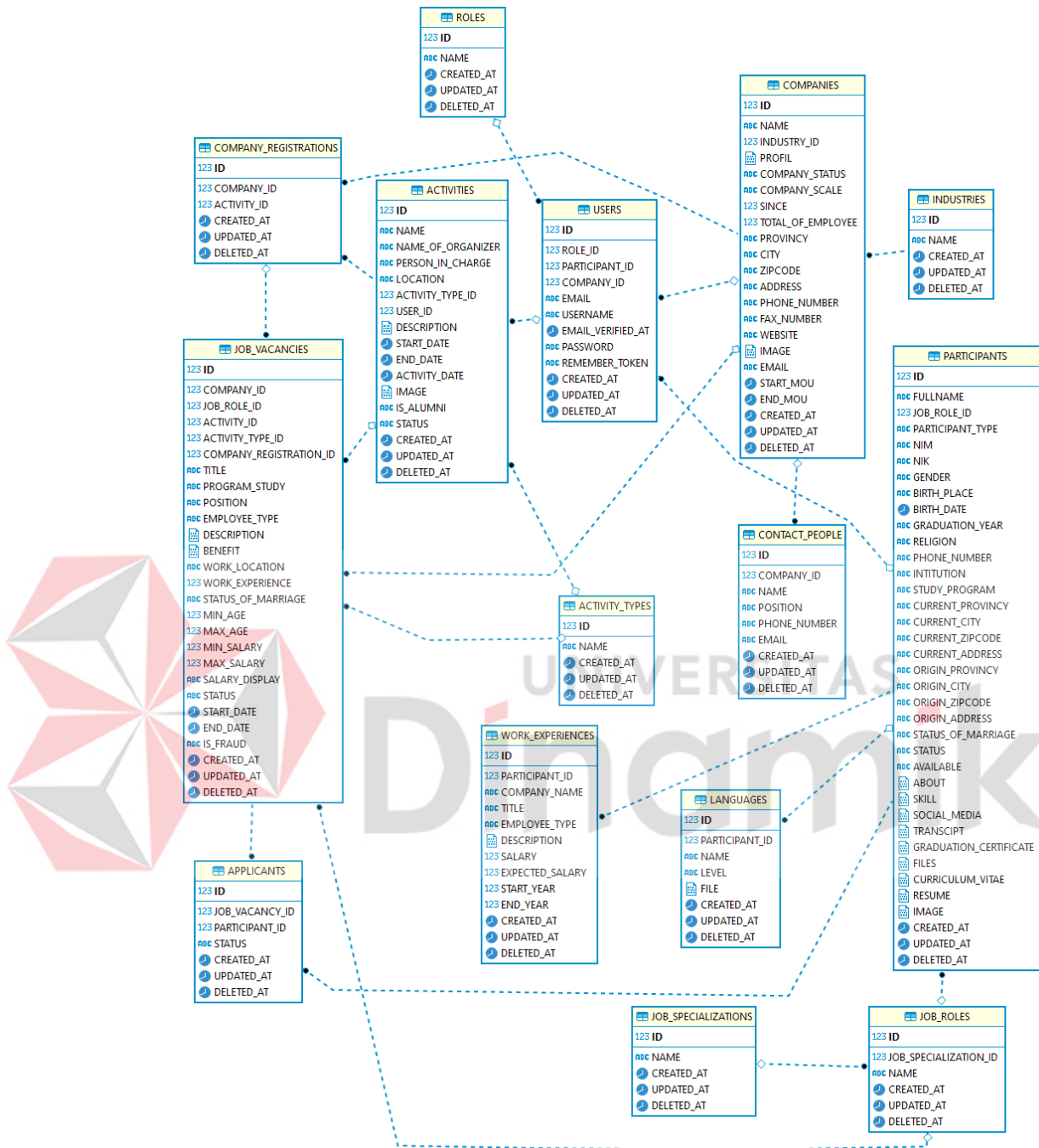
Gambar 4.9 DFD Level 1 Pendaftaran Lowongan Kerja

Pada tahapan selanjutnya adalah melakukan penggambaran aliran data yang lebih berfokus proses lamaran pekerjaan yang bisa dilihat pada gambar 14. Berikut adalah penggambaran aliran data atau DFD level 1 pada proses lamaran pekerjaan yang digunakan pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini.



Gambar 4.10 DFD Level 1 Lamaran Pekerjaan

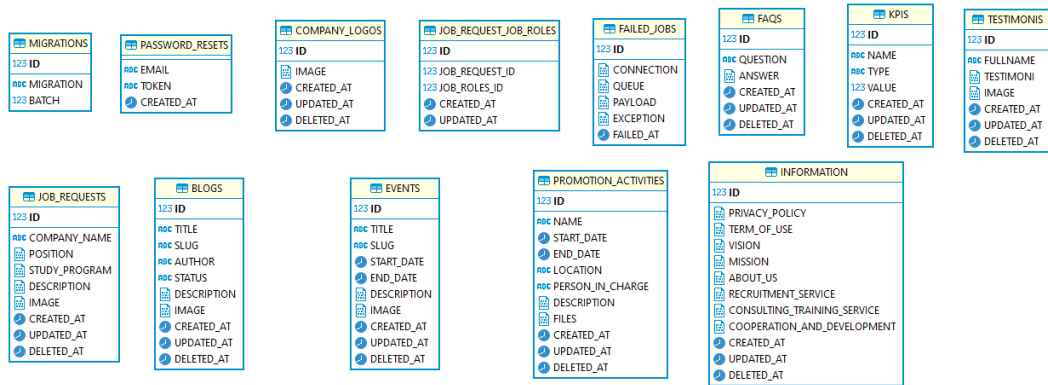
### 4.1.8 Struktur Database



Gambar 4.11 Struktur Database Website PLKA (Sumber PPTI)

Pada gambar diatas dapat dilihat struktur *database* yang digunakan pada sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini. setiap table dalam struktur *database* PLKA memiliki fungsi untuk menyimpan data-data tertentu sesuai dengan nama dan tempatnya. Berikut adalah lanjutan dari gambar 12 yaitu struktur *database* yang digunakan pada penelitian kali ini.





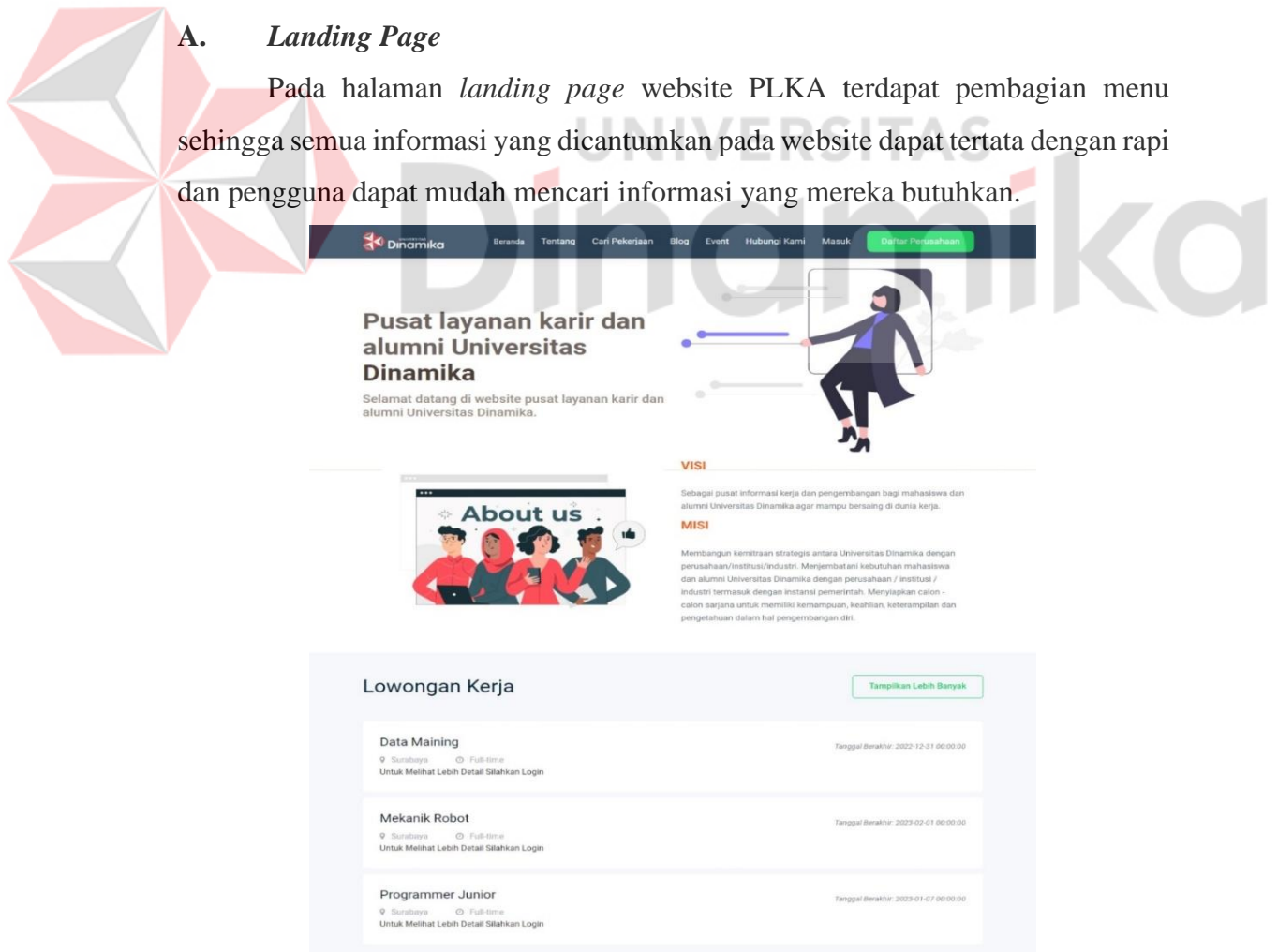
Gambar 4.12 Lanjutan struktur Database Website PLKA (Sumber PPTI)

### 4.1.8 Hasil Pengkodean Website

Pada tahap ini, setelah melakukan pengkodean untuk merancang bangun ulang *website* PLKA, maka hasil dari pengkodean tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

#### A. Landing Page

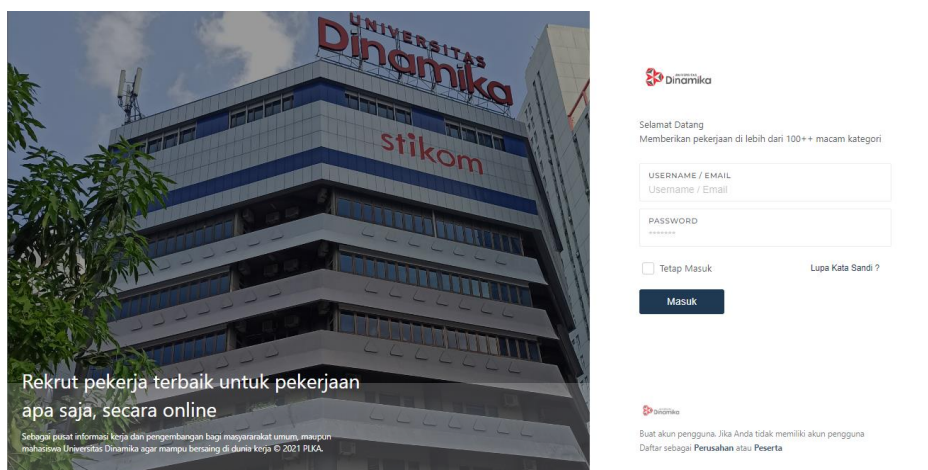
Pada halaman *landing page* website PLKA terdapat pembagian menu sehingga semua informasi yang dicantumkan pada website dapat tertata dengan rapi dan pengguna dapat mudah mencari informasi yang mereka butuhkan.



Gambar 4.13 Tampilan Landing Page

## B. Login

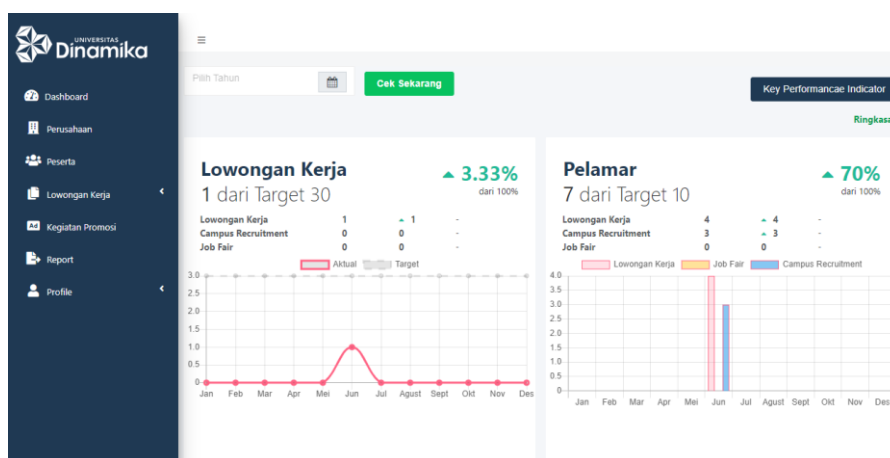
Pada halaman *login* pengguna dibagi menjadi 4 sesuai *role* yaitu admin (PLKA), *participant* (alumni dan umum), *company* (perusahaan), dan juga *vice president* (wakil rektor). Jika *username* dan *password* memuat salah satu data yang ada di dalam *role*, maka pengguna akan masuk kedalam *dashboard* sesuai dengan *role*.



Gambar 4.14 Tampilan Login

## C. Dashboard Admin

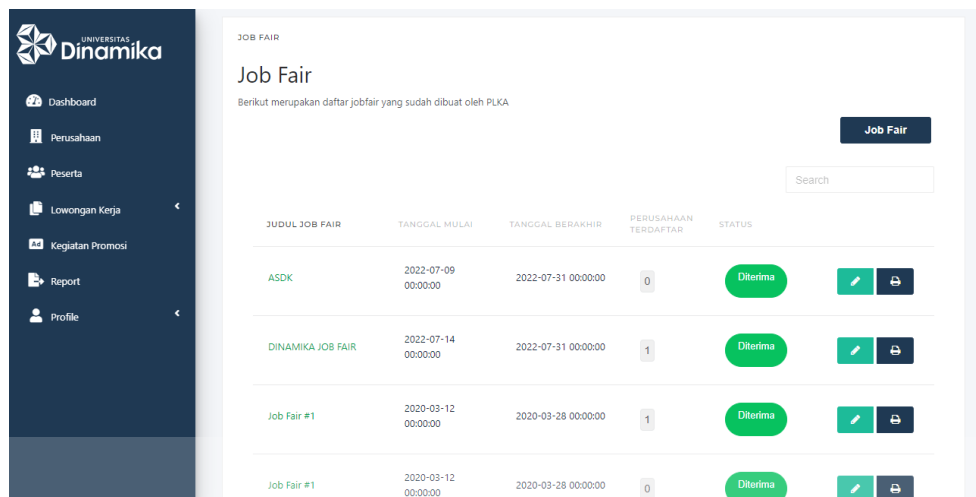
Pada halaman *dashboard* admin, terdapat berbagai data yang ditampilkan dalam bentuk grafik yaitu data lowongan kerja, pelamar, pelamar alumni, dan kegiatan promosi. Terdapat berbagai macam menu yang terdapat di *dashboard* admin salah satunya adalah menu lowongan kerja, dimana fungsinya dalah untuk membuat *job fair*, menerima permintaan *campus recruitment*, dan juga membuat permintaan lowongan kerja.



Gambar 4.15 Tampilan Dashboard Admin

## D. Fungsi Job Fair

Pada halaman ini terdapat daftar *job fair* yang telah dibuat oleh admin dan dapat diikuti oleh *company* (perusahaan). Untuk membuat *job fair* pengguna dapat menekan tombol *job fair* yang ada pada sisi atas kiri halaman, maka akan masuk kedalam halaman untuk memasukan data data untuk membuat *job fair*.

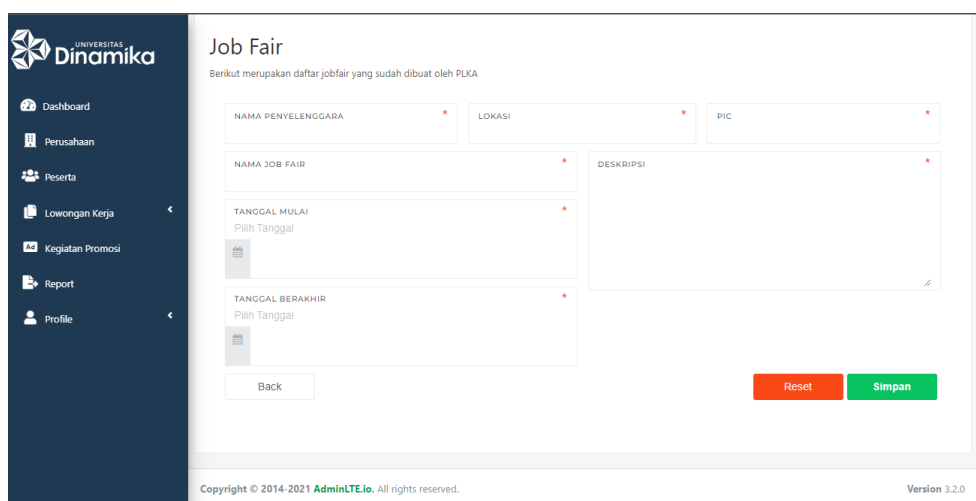


The screenshot shows the 'JOB FAIR' management page. It features a sidebar with navigation options: Dashboard, Perusahaan, Peserta, Lowongan Kerja, Kegiatan Promosi, Report, and Profile. The main content area displays a table of job fairs with the following data:

JUDUL JOB FAIR	TANGGAL MULAI	TANGGAL BERAKHIR	PERUSAHAAN TERDAFTAR	STATUS
ASDK	2022-07-09 00:00:00	2022-07-31 00:00:00	0	Diterima
DINAMIKA JOB FAIR	2022-07-14 00:00:00	2022-07-31 00:00:00	1	Diterima
Job Fair #1	2020-03-12 00:00:00	2020-03-28 00:00:00	1	Diterima
Job Fair #1	2020-03-12 00:00:00	2020-03-28 00:00:00	0	Diterima

Gambar 4.16 Tampilan Job Fair

Halaman pada gambar 18 ini muncul saat pengguna menekan tombol *job fair* pada halaman menu *job fair* pada *sidebar* lowongan kerja. setelah menekan tombol *job fair* maka pengguna diminta untuk mengisi data yang diperlukan untuk membuat *job fair*. Setelah semua data sudah diisi maka pengguna dapat menekan tombol *simpan* dan data *job fair* akan masuk kedalam daftar *job fair* pada halaman sebelumnya.



The screenshot shows the 'Job Fair' creation form. It includes the following fields and controls:

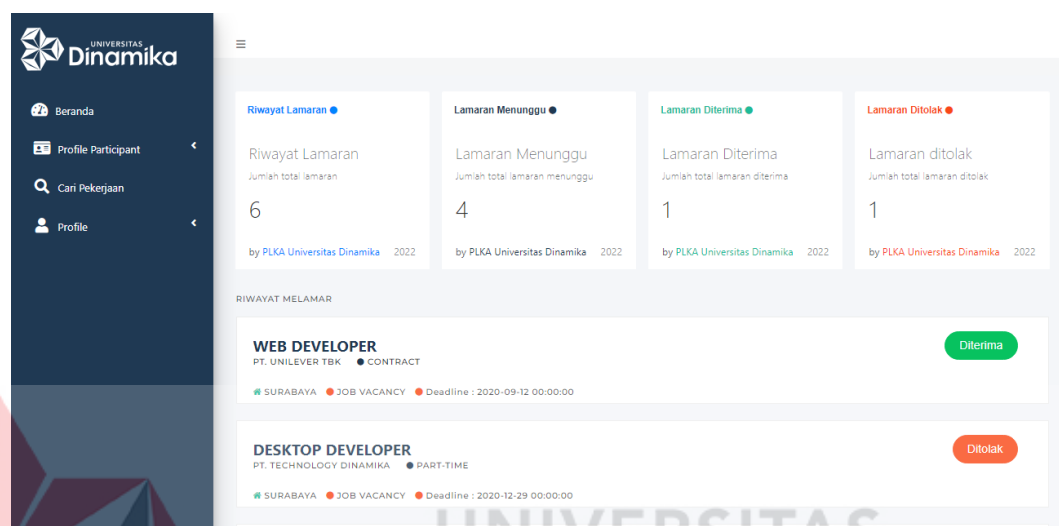
- NAMA PENYELENGGARA** (required)
- LOKASI** (required)
- PIC** (required)
- NAMA JOB FAIR** (required)
- DESKRIPSI** (required)
- TANGGAL MULAI** (required) with a date picker.
- TANGGAL BERAKHIR** (required) with a date picker.
- Back** button
- Reset** button
- Simpan** button

Copyright © 2014-2021 AdminLTE.io. All rights reserved. Version 3.2.0

Gambar 4.17 Tampilan Menambah Data Job Fair

### E. *Dashboard Participant (Alumni/Umum)*

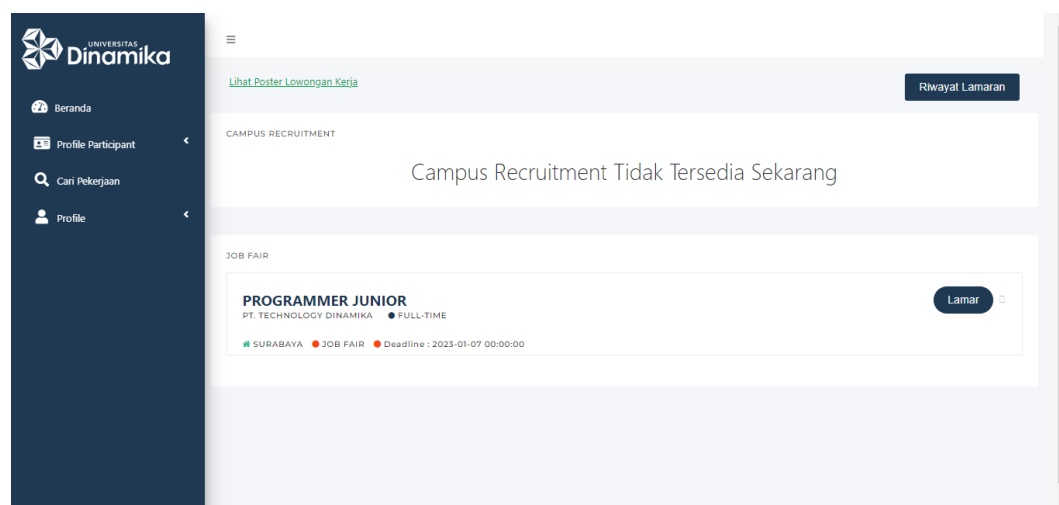
Pada halaman *dashboard* participant terdapat beberapa menu yaitu profil *participant* fungsinya untuk edit data *participant*, cari pekerjaan yang berisi daftar *campus recruitment* dan *job fair* yang sedang berlangsung. Pada halaman beranda terdapat data lamaran yang sudah diajukan oleh *participant* dan status dari lamaran tersebut.



Gambar 4.18 Tampilan Dashboard Participant (Alumni/Umum)

### F. *Fungsi Lowongan Kerja*

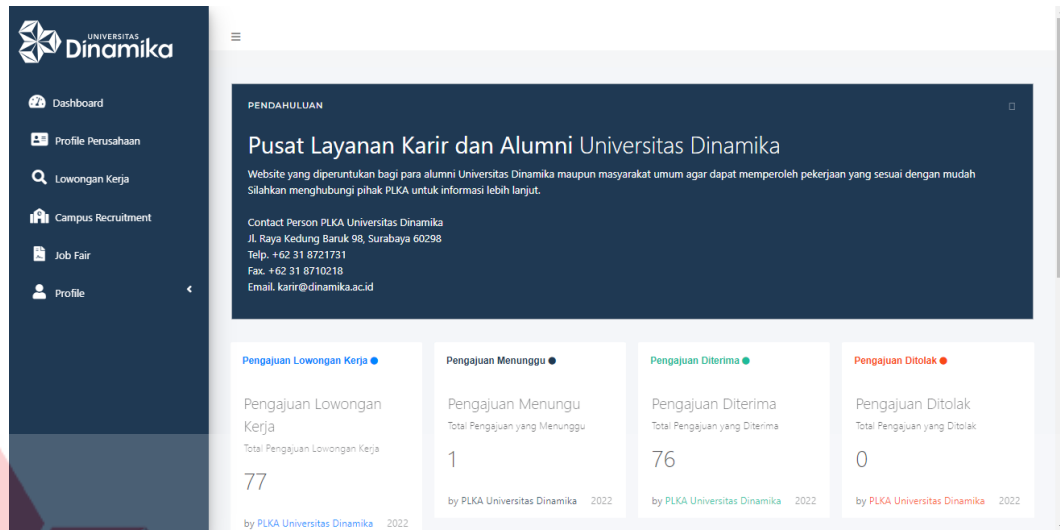
Halaman ini terdapat pada halaman cari kerja. Pada halaman ini terdapat berbagai lowongan kerja yang sudah dimasukan oleh perusahaan dan ditampilkan dalam daftar poster lowongan kerja.



Gambar 4.19 Tampilan Lowongan Kerja

### G. Dashboard Company (Perusahaan)

Halaman *dashboard company* (perusahaan) terdapat beberapa menu seperti profil perusahaan, lowongan kerja, campus recruitment, dan job fair. Pada halaman beranda *dashboard company* terdapat data jumlah status lowongan kerja yang telah diajukan dan jumlah pelamar yang mendaftar.



Gambar 4.20 Tampilan Dashboard Perusahaan

### H. Fungsi Tambah Lowongan Kerja

Halaman ini terdapat pada menu lowongan kerja. Halaman lowongan kerja memuat daftar lowongan kerja, dan terdapat tombol lowongan kerja yang jika pengguna menekan tombol tersebut maka akan masuk kedalam halaman ini. Pengguna dapat mengisi data lowongan kerja dan tekan tombol simpan jika semua data sudah diisi. Setelah data tersimpan maka lowongan kerja akan terkirim ke admin dan menunggu persetujuan.

**BUAT Lowongan Kerja**

Temukan faktor utama yang memotivasi dan menarik kandidat terbaik untuk bergabung di industri Anda. Buat strategi rekrutmen Anda dengan data dari 9.800+ kandidat di Indonesia dari 25 industri, 24 bidang pekerjaan, 3 generasi, tingkat jabatan, lokasi dan banyak lagi.

JUDUL LOWONGAN	PROGRAM STUDI Pilih Program Studi	
POSISI CEO/GM/Director/Senior Manager	SPEKIALISASI PEKERJAAN Data Scientist	TIPE PEKERJAAN Full-time
PENGALAMAN KERJA Tahun	MINIMAL UMUR Tahun	MAXIMAL UMUR Tahun
RP MINIMAL GAJI	RP MAXIMAL GAJI	TANGGAL BERAKHIR Pilih Tanggal

Gaji Ditampilkan?

Gambar 4.21 Tampilan Tambah Data Lowongan Kerja

## I. Fungsi Tambah Campus Recruitment

Halaman ini muncul saat pengguna menekan tombol campus recruitment yang berada pada halaman *campus recruitment*. Tombol tersebut akan menampilkan sebuah form penambahan data *campus recruitment* yang dapat diisi oleh pengguna dan setelah selesai pengguna dapat menekan tombol simpan. Setelah pengguna menyimpan data yang sudah terisi maka data tersebut akan terkirim ke admin untuk menunggu persetujuan.

Gambar 4.22 Tampilan Tambah Data Campus Recruitment

### 4.1.8 Blackbox Testing

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini dengan menggunakan alat uji yaitu *Blackbox Testing*. Pengujian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui hasil dari setiap aktivitas yang dilakukan didalam sistem atau *website*.

Tabel 4.4 *Blackbox Testing* fungsi Job Fair

No	Tujuan	Skenario	Hasil	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Menampilkan daftar <i>Job Fair</i>	Menampilkan data <i>Job Fair</i> ketika pengguna masuk kedalam fitur <i>Job Fair</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Job Fair</i> .	Sesuai	Berhasil
2	<i>Input Data Job Fair</i>	Melakukan <i>input data Job Fair</i> yaitu nama penyelenggara, lokasi, PIC,	Data <i>Job Fair</i> berhasil tersimpan dan ditampilkan	Sesuai	Berhasil

		nama <i>job fair</i> , tanggal mulai dan tanggal berakhir, dan deskripsi.	pada daftar <i>Job Fair</i> .		
3	<i>Edit data Job Fair</i>	Melakukan <i>edit data Job Fair</i> .	Data berhasil dilakukan <i>edit data</i> sesuai input pengguna.	Sesuai	Berhasil

Pada table diatas dapat dilihat penelitian kali ini melakukan pengujian terhadap fitur yang ada pada sistem atau *website* yang sedang berjalan. *Testing* dengan menggunakan *blackbox testing* ini dilakukan peneliti untuk memastikan fitur berjalan dengan baik.

Tabel 4.5 *Blackbox Testing* fungsi menambah Campus Recruitment

No	Tujuan	Skenario	Hasil	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Menampilkan daftar <i>Campus Recruitment</i>	Menampilkan data <i>Campus Recruitment</i> ketika pengguna masuk kedalam fitur <i>Campus Recruitment</i> .	Berhasil menampilkan data <i>Campus Recruitment</i> .	Sesuai	Berhasil
2	<i>Input Data Campus Recruitment</i>	Melakukan <i>input data Campus Recruitment</i> yaitu, lokasi, nama penyelenggara, judul pengajuan, tanggal mulai dan tanggal selesai, tanggal <i>interview</i> , peruntukan umum atau alumni dan deskripsi.	Data <i>Campus Recruitment</i> berhasil tersimpan dan ditampilkan pada daftar <i>Campus Recruitment</i> .	Sesuai	Berhasil
3	<i>Edit data Campus</i>	Melakukan <i>edit data Campus Recruitment</i> .	Data berhasil dilakukan <i>edit data</i> sesuai	Sesuai	Berhasil

	<i>Recruitment</i>		input pengguna.		
4	Menambah lowongan kerja pada <i>Campus Recruitment</i>	Melakukan tambah data lowongan pekerjaan yaitu judul lowongan, program studi, posisi, spesialisasi pekerjaan, tipe pekerjaan, pengalaman kerja, minimal umur, maksimal umur, minimal gaji, maksimal gaji, tanggal berakhir, deskripsi, keuntungan, status kawin, dan tempat kerja.	Data berhasil tersimpan dan tampil.	Sesuai	Berhasil

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa peneliti sudah melakukan pengujian pada fitur *campus recruitment* pada bagian perusahaan. Pada pengujian tersebut peneliti memasukan empat poin utama yang menjadi fokus utama dalam menjalankan fitur *campus recruitment*.

Tabel 4.6 *Blackbox Testing* fungsi melamar lowongan kerja

No	Tujuan	Skenario	Hasil	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Menampilkan daftar lowongan pekerjaan yang sedang aktif.	Menampilkan data lowongan kerja yang sedang aktif ketika pengguna masuk kedalam fitur cari pekerjaan.	Berhasil menampilkan data lowongan kerja yang sedang aktif.	Sesuai	Berhasil
2	Melakukan lamar pekerjaan	Pengguna melakukan lamar pekerjaan pada lowongan kerja	Pengguna berhasil melakukan lamar	Sesuai	Berhasil



yang sedang lowongan  
aktif. kerja.

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa peneliti sudah melakukan pengujian pada salah satu fungsi yang terdapat pada sisi pengguna bagian *participant* atau peserta. Pada pengujian tersebut peneliti memasukan dua poin utama yang menjadi fokus utama dalam menjalankan fungsi melamar lowongan kerja.

Tabel 4.7 *Blackbox Testing* fungsi menambah lowongan kerja (*Job Vacancy*)

No	Tujuan	Skenario	Hasil	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Menampilkan daftar lowongan kerja (Job Vacancy)	Menampilkan data lowongan kerja ketika pengguna masuk kedalam fitur lowongan kerja.	Berhasil menampilkan data lowongan kerja.	Sesuai	Berhasil
2	<i>Input</i> Data lowongan kerja (Job Vacancy)	Melakukan <i>input</i> data lowongan kerja yaitu judul lowongan, program studi, posisi, spesialisasi pekerjaan, tipe pekerjaan, pengalaman kerja, minimal umur, maksimal umur, minimal gaji, ,maksimal gaji, tanggal berakhir, deskripsi, keuntungan, status kawin, dan tempat kerja.	Data lowongan kerja berhasil tersimpan dan ditampilkan pada daftar lowongan kerja.	Sesuai	Berhasil
3	<i>Edit</i> data lowongan kerja.	Melakukan <i>edit</i> data lowongan kerja.	Data berhasil dilakukan <i>edit</i> data sesuai input pengguna.	Sesuai	Berhasil

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa peneliti sudah melakukan pengujian pada salah satu fungsi yang terdapat pada sisi pengguna yaitu perusahaan dengan fungsi menambah lowongan kerja (Job Vacancy). Pada pengujian tersebut peneliti

memasukan tiga poin utama yang menjadi fokus utama dalam menjalankan fungsi menambah lowongan kerja (Job Vacancy).

Tabel 4.8 *Blackbox Testing* fungsi menerima lamaran peserta

No	Tujuan	Skenario	Hasil	Hasil Yang Diharapkan	Status
1	Menampilkan daftar peserta pendaftar lowongan kerja yang sedang aktif.	Menampilkan data daftar peserta pelamar lowongan kerja ketika pengguna masuk kedalam fitur lowongan kerja, <i>Job Fair</i> , maupun <i>Campus Recruitment</i> .	Berhasil menampilkan data peserta pelamar lowongan kerja yang sedang aktif.	Sesuai	Berhasil
2	Menerima permintaan lamaran peserta	Melakukan penerimaan permintaan lamaran peserta yang telah melakukan pendaftaran lowongan kerja berdasarkan kegiatan baik itu lowongan kerja, <i>Job Fair</i> , maupun <i>Campus Recruitment</i> .	Berhasil melakukan penerimaan atau menolak permintaan lamaran peserta.	Sesuai	Berhasil

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa peneliti sudah melakukan pengujian pada salah satu fungsi yang terdapat pada sisi pengguna yaitu perusahaan dengan fungsi menerima lamaran peserta. Pada pengujian tersebut peneliti memasukan dua poin utama yang menjadi fokus utama dalam menjalankan fungsi menerima lamaran peserta.

#### 4.1.9 *System Usability Scale*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun dengan cara melakukan pengambilan data. Pengambilan data dilakukan kepada alumni Universitas Dinamika dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. Daftar pertanyaan *System Usability Scale (SUS)* ada pada table dibawah.

Tabel 4.9 Tabel pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) setelah perbaikan

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan website PLKA jika sudah diluncurkan	7,44
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	7,50
3	Saya merasa website PLKA ini mudah digunakan	7,67
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau orang yang ahli dalam menggunakan website ini	6,82
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	7,90
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website (warna, gambar, icon, tombol)	7,44
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	7,78
8	Saya merasa website PLKA sangat membingungkan	7,73
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website PLKA ini	7,33
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	6,48
Skor SUS		74,09

Setelah dilakukan pengambilan data kepada calon pengguna sistem atau *website* yang telah dibuat ini, didapatkan responden sebanyak 44 responden dengan hasil skor *SUS* sebesar 74.09. Berdasarkan skor *SUS* tersebut maka sistem yang telah dibuat ini masuk kedalam kategori *Acceptability Range* yaitu *Acceptable*, *Grade Scale* yaitu *C*, dan *Adjective Ratings* yaitu *Good*. Berdasarkan hasil yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa tingkat penerimaan dari pengguna sistem sudah cukup baik. Data pada table diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kepuasan pengguna terhadap *website* dengan perbandingan hasil skor *SUS* sebelum dan setelah dilakukannya pengujian dengan kenaikan skor sebesar 20,11. Berikut Hasil skor *SUS* sebelum dilakukan perbaikan dan untuk perhitungan skor dapat dilihat pada bagian lampiran.

Tabel 4.10 Skor SUS sebelum dilakukan perbaikan

No	Pertanyaan	Skor
1	Saya berpikir akan menggunakan website PLKA jika sudah diluncurkan	7,95
2	Saya merasa website ini rumit untuk digunakan	5,58
3	Saya merasa website PLKA ini mudah digunakan	5,13
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau orang yang ahli dalam menggunakan website ini	5,9
5	Saya merasa fitur-fitur website ini berjalan dengan semestinya	6,48
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten pada website (warna, gambar, icon, tombol)	3,39
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan website ini dengan cepat	4,73
8	Saya merasa website PLKA sangat membingungkan	4,43
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan website PLKA ini	5,5
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website ini	4,38
Skor SUS		53,98

#### 4.1.10 User Acceptance Testing(UAT)

*User Acceptance Testing* yang dilakukan pada penelitian kali ini difokuskan kepada Admin PLKA, tujuan dilakukannya UAT ini adalah untuk melakukan pengujian aplikasi kepada pemilik produk dari *website* PLKA. Dengan dilakukannya UAT, pemilik produk dapat memberikan tanggapan terhadap produk yang mereka miliki sendiri. Pada tahap ini dilakukan pengujian dengan metode UAT kepada pengguna sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini. Berikut adalah hasil UAT yang dilakukan oleh peneliti kepada pengguna.

Tabel 4.11 Pengujian website PLKA dengan metode UAT

No	Pertanyaan	Keterangan
ASPEK FUNGSI (ADMIN PLKA)		
1	Apakah sistem dapat merespon saat pengguna login dengan baik	Sangat Baik (Diterima)
2	Apakah pengguna dapat melakukan pembuatan <i>job fair</i> , penyetujuan permintaan <i>campus recruitment</i> , dan permohonan <i>job vacancy</i>	Sangat Baik (Diterima)
3	Apakah pengguna dapat memahami data infomasi yang ditampilkan di halaman <i>dashboard</i>	Sangat Baik (Diterima)
ASPEK INTERAKSI		
4	Apakah pengguna merasa website PLKA memiliki tampilan yang mudah dipahami	Sangat Baik (Diterima)
5	Apakah pengguna merasa website PLKA ini mudah untuk digunakan	Sangat Baik (Diterima)
ASPEK PADA SISTEM		
6	Apakah pengguna merasa website PLKA berjalan dengan lancar sesuai dengan kebutuhan pengguna	Sangat Baik (Diterima)
7	Apakah website PLKA menampilkan berbagai informasi yang dibutuhkan pengguna dengan baik	Sangat Baik (Diterima)
8	Apakah website PLKA dapat membantu PLKA dari fitur fitur yang ada di dalam website	Sangat Baik (Diterima)
Rata-rata skor presentase UAT		Sangat Baik (Diterima)

Pada table diatas dapat dilihat pada pengujian *website* PLKA yang sudah dilakukan perbaikan dengan menggunakan metode *User Acceptance Testing* mendapatkan skor presentase sebesar 90% dengan begitu sistem atau *website* yang sedang berjalan saat ini memiliki interpretasi skor sangat baik dari sisi pengguna. Dengan data yang sudah didapatkan pada tabel dapat dikatakan bahwa pengguna setuju dengan setiap instrument pertanyaan yang terdapat pada pengujian UAT ini. berikut adalah hasil perhitungan kuesioner UAT.

Tabel 4.12 Perhitungan kuesioner UAT

No	Pertanyaan	Skala					Hasil
		1	2	3	4	5	
ASPEK FUNGSI (ADMIN PLKA)							

1	Apakah sistem dapat merespon saat pengguna login dengan baik	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
2	Apakah pengguna dapat melakukan pembuatan <i>job fair</i> , penyetujuan permintaan <i>campus recruitment</i> , dan permohonan <i>job vacancy</i>		2	$\frac{2 \times 5}{2 \times 5} \times 100\%$ = 100 %
3	Apakah pengguna dapat memahami data informasi yang ditampilkan di halaman <i>dashboard</i>	2		$\frac{2 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 80 %
ASPEK INTERAKSI				
4	Apakah pengguna merasa website PLKA memiliki tampilan yang mudah dipahami	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
5	Apakah pengguna merasa website PLKA ini mudah untuk digunakan	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
ASPEK PADA SISTEM				
6	Apakah pengguna merasa website PLKA berjalan dengan lancar sesuai dengan kebutuhan pengguna	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
7	Apakah website PLKA menampilkan berbagai informasi yang dibutuhkan pengguna dengan baik	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
8	Apakah website PLKA dapat membantu PLKA dari fitur fitur yang ada di dalam website	1	1	$\frac{1 \times 5 + 1 \times 4}{2 \times 5} \times 100\%$ = 90 %
Rata-rata skor presentase UAT				90%

## 4.2 Deployment

Setelah semua tahapan sebelumnya sudah dilakukan maka tahapan selanjutnya adalah dengan melakukan *deployment*. Tahapan ini dilakukan oleh

peneliti dengan bagian PLKA untuk dilakukan penyerahan *website* karir PLKA dengan alamat *website* <https://betaplka.dinamika.ac.id> yang telah dilakukan rancang bangun ulang atau perbaikan.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil rancang bangun ulang dan data kuesioner yang didapatkan maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Skor SUS yang didapatkan dari penyebaran kuesioner kepada pengguna, mengindikasikan bahwa terdapat peningkatan kepuasan pengguna dan tingkat penerimaan pengguna cukup baik. Skor SUS sebelum dilakukan rancang bangun ulang adalah sebesar 53,98 dan Skor SUS setelah dilakukan rancang bangun ulang adalah sebesar 74.09 dari hasil skor tersebut maka didapatkan peningkatan sebesar 20,11.
2. *Website* PLKA yang sudah dilakukan perbaikan ini mendapatkan skor presentase UAT sebesar 90% . Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan yaitu *website* PLKA memiliki interpretasi yang sangat baik dari sisi pengguna.

#### **5.2 Saran**

Dalam proses rancang bangun ulang *website* karir PLKA yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti memiliki saran yang dapat dilakukan untuk menyempurnakan *website* karir PLKA ini. Saran untuk memperbaiki *website* karir PLKA yaitu dengan menambahkan fitur test kepribadian atau test psikologi pada role *Participant* sehingga dapat membantu perusahaan untuk melakukan seleksi para pendaftar lowongan kerja.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, & Irmayani. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Akutansi Pendapatan Jasa Pada Perumahan Susun Sederhana Sewa (Rusunawa) Harapan Jaya Pontianak. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK) Vol. 5, No. 1*, 9-18.
- Athoillah, M., Pramesti, W., & Mustikawati, E. (2020). Pelatihan Analisa Statistika Deskriptif Data Kependudukan Dengan Menggunakan Microsoft Excel Di Desa Gedangan Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16-21.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih, & Sagita, S. M. (2018). Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*, 206-210.
- Fajriyah, Josi, A., & Fisika, T. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal SISFOKOM*, 111-115.
- Nurdin, M. A. (2017). Analisis dan Pengembangan Aplikasi Inhouse Klinik Perusahaan Menggunakan Framework Codeigniter, Studi Kasus PT Reckitt Benckiser Indonesia. *Jurnal Informatika Terpadu*.
- Pressman, R. S. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Priyatna, B., Hantono, A. L., & Nova, M. (2020). Application of UAT (User Acceptance Test) Evaluation Model in Minggon E-Meeting Software Development. *SYSTEMATICS, Vol. 2, No. 3*, 110-117.
- Pudjoadmodjo, B., & Wijaya, R. (2016). Tes Kegunaan (Usability Testing) Pada Aplikasi Kepegawaian Dengan Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Dinas Pertanian Kabupaten Bandung). *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 37-42.
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). Pengujian Usability Website Time Excelindo Menggunakan System Usability Scale (SUS)(Studi Kasus: Website Time Excelindo). *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 140-147.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 206-212.