

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA TENAGA KERJA BERBASIS WEB MOBILE PADA PT. AVAVA DUTA INDONESIA

Ririt Dwiputri Permatasari^{*1}, David Saro², Indra Praja³

^{1,1} Sekolah Tinggi Teknik Ibnu Sina Batam

Jln. Teuku Umar, Lubuk Baja, Batam, Kepulauan Riau, Indonesia

¹ Program Studi Teknik Informatika, STT Ibnu Sina, Batam

e-mail: ¹ririt@stt-ibnusina.ac.id, ²davidsaro67@gmail.com, ³indrapraja1995@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi yang mampu menyediakan pelayanan jasa tenaga kerja di PT. Avava Duta Indonesia. Pada saat ini belum tersedia sistem yang menangani pendaftaran tenaga kerja serta sarana media informasi supaya dapat dilihat oleh masyarakat luas, sehingga proses yang ada sekarang ini masih dilakukan secara manual, seperti informasi lowongan kerja diinfokan melalui media masa. Maka dirancanglah sistem yang mampu menangani proses tersebut dengan menggunakan metode **Object Oriented Analysis and Design (OOAD)** serta penggambaran perancangan sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML). Dengan adanya sistem yang dibangun ini proses pencarian tenaga kerja dibidang keamanan dan kebersihan tidak harus melalui media masa, cukup membuat postingan yang telah disediakan diperancangan sistem yang akan dibuat nantinya, pelamar juga tidak perlu lagi mengirim lamaran dalam bentuk file, karena pelamar cukup dengan mendaftar serta mengunggah file lamaran yang diperlukan dalam bentuk soft file. Selain itu pihak client juga dapat melakukan lowongan kerja di sistem yang akan dibuat nantinya. Hasil dari penelitian ini dimaksudkan mampu merancang aplikasi berbasis web mobile, sehingga dapat diakses melalui media internet oleh pihak yang terkait baik PT. Avava Duta Indonesia itu sendiri maupun Client serta masarakat luas pada umumnya.

Kata kunci—Sistem informasi, Servis, Tenaga kerja

Abstract

This research aims to build an information system that is able to provide labor services at PT. Avava Duta Indonesia. At this time there is no system that handles labor registration as well as information media facilities, so that it can be seen by the wider community, so that the current process is still carried out manually, such as job information infused through the mass media. So the system was designed that was able to handle the process using the Object Oriented Analysis and Design (OOAD) method and the description of system design using the Unified Modeling Language (UML). With this system built, the process of finding labor in the field of security and hygiene does not have to go through mass media, just make a post that has been provided in the system design that will be made later, applicants also no longer need to send applications in the form of files because applicants simply register and upload the application file, that is needed in the form of soft files. In addition the client can also post job openings on the system to be created later. The results of this study are intended to be able to design a mobile web-based application, so that it can be accessed through internet media by related parties, both PT. Avava Duta Indonesia itself as well as the Client and the general public in general.

Keywords— Information Systems, Services, Labor.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan informasi teknologi saat ini telah berkembang dengan pesat. Penggunaan *website* dalam menyampaikan informasi sangatlah membantu dan bermanfaat bagi perusahaan. Penyampaian informasi dengan *website* tidak membutuhkan waktu yang lama dan dapat dilakukan dari mana saja, tidak dibatasi oleh tempat, waktu dan biaya. Proses mendapatkan informasi dari *website* juga lebih *up to date*. Informasi yang ditampilkan dan disajikan dapat berubah seiring jalannya waktu, sehingga informasi yang disajikan tidak ketinggalan zaman. Kemudahan ini yang membuat *website* sebagai sarana informasi yang digemari *user*. (Firman dkk, 2016).

Web mobile adalah lanjutan dari aplikasi *web* tradisional. Saat anda *online* menggunakan *smartphone*, tablet dan komputer, desainnya akan beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut. Desain yang fleksibel ini memaksimalkan kemampuan *web browser* yang digunakan diperangkat *mobile* anda. Memang tidak semua ponsel memiliki akses internet, tapi dengan melihat *trend* yang berkembang, bisa dikatakan dalam waktu dekat semua ponsel akan mempunyai akses internet. (Abdurahman, 2016).

Undang-undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan Pasal 1 ayat (4), memberikan pengertian pekerja adalah setiap orang yang bekerja dengan menerima upah atau imbalan dalam bentuk apapun. Pengertian ini agak umum namun maknanya lebih luas karena dapat mencakup semua orang yang bekerja pada siapa saja baik perorangan, persekutuan, badan hukum atau badan lainnya.

PT. Avava Duta Indonesia adalah suatu perusahaan yang mempunyai komitmen tinggi sebagai penghubung mediator antara perusahaan dengan pencari kerja sumber daya manusia (SDM). PT. Avava Duta Indonesia memberikan yang terbaik dalam pelayanan kepada perusahaan dalam memenuhi kebutuhan bisnisnya, terutama dalam penyediaan tenaga kerja sumber daya manusia (SDM). Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Megi Daryanto, selaku Operational Manager di PT. Avava Duta Indonesia, permasalahan yang dihadapi oleh PT. Avava Duta Indonesia berkaitan dengan, Informasi dalam pelayanan jasa ke perusahaan lain masih membutuhkan tim *marketing* untuk turun langsung ke lapangan, memberikan informasi ke perusahaan yang membutuhkan pelayanan jasa tenaga kerja dan menawarkan pelayanan jasa tenaga kerja yang disediakan oleh PT. Avava Duta Indonesia, yang bergerak dibidang Layanan Keamanan dan Petugas Kebersihan ke setiap perusahaan, tentunya dalam hal ini akan memerlukan waktu yang lama untuk memberikan informasi ke perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja serta kurangnya hubungan kerja sama pada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan tenaga kerja, sehingga PT. Avava Duta Indonesia lamanya dalam melakukan proses penempatan kerja.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode OOAD yaitu metode analisis yang memeriksa *requirements* dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur *software* yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. Dalam pengambilan data peneliti melakukan dengan cara observasi secara langsung terhadap bagian administrasi dan dilakukan dengan cara wawancara secara langsung dengan bagian administrasi Pusat Kantor PT. AVAVA DUTA INDONESIA. Alat analisis yang digunakan adalah UML *Unified Modelling Language* (UML) adalah suatu untuk memvisualisasikan dan mendokumentasikan hasil analisa dan desain yang berisi *sintak* dalam memodelkan sistem secara visual. *Unified Modelling Language* (UML) juga merupakan satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang terkait dengan objek. Implementasi program menggunakan bahasa

PHP (*hypertext preprocessor*) yang merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para programmer. PHP dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database server open source seperti MySQL*

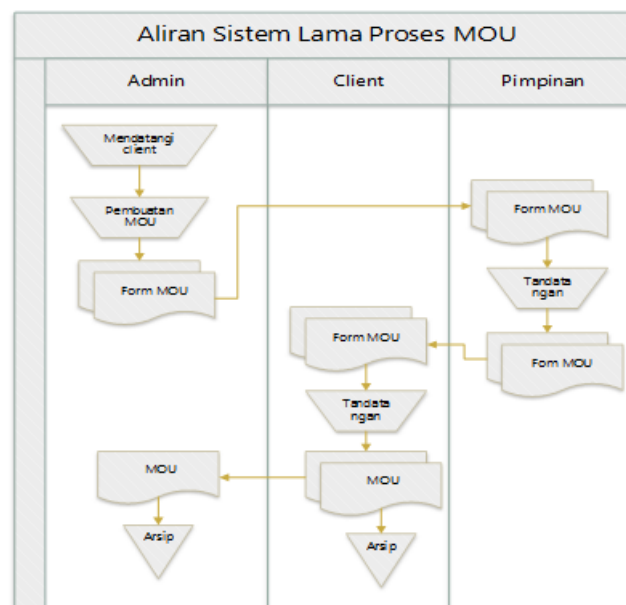
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Aliran Sistem Informasi

Data yang penulis kumpulkan, selanjutnya akan diolah agar bias digunakan untuk sistem baru yang telah direncanakan, dan digambarkan dengan tahapan aliran sistem informasi yang berjalan, dan memberikan usulan pada aliran sistem informasi yang baru.

3.1.1. Aliran Sistem Informasi Lama (ASI Lama).

Pada Aliran Sistem Informasi Lama (ASI Lama) semua kegiatan yang berhubungan dengan data pencarian tenaga keamanan dan kebersihan di PT. Avava Duta Indonesia, masih dilakukan secara manual. Penggambaran dari Aliran Sistem Informasi Lama (ASI Lama) dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1 Aliran Sistem Informasi Lama (ASI Lama) MOU.

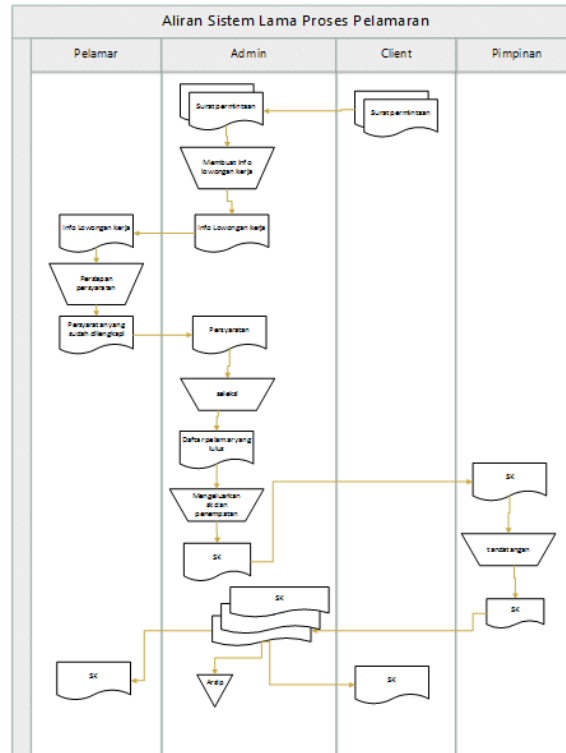
Aliran sistem informasi yang sedang berjalan di PT. Avava Duta Indonesia dengan proses, sebagai berikut:

1. Mulai.
2. Mendatangi *client*.
3. Setelah *client* tertarik selanjutnya *admin* membuat MOU.
4. MOU ditandatangani oleh *client* dan pimpinan PT. Avava Duta Indonesia.
5. Lalu MOU diberikan satu ke *client* untuk arsip dan satunya dipegang PT. Avava Duta Indonesia.
6. Selesai.

Aliran sistem informasi lama proses lamaran kerja, sebagai berikut:

1. Mulai.
2. *Client* membuat surat permintaan kuota lowongan kerja.
3. *Admin* PT. Avava Duta Indonesia membuat info tentang lowongan kerja kepada masyarakat luas.
4. Pelamar mengantarkan lamaran kerja.

5. *Admin* PT. Avava Duta Indonesia menyeleksi dan mengeluarkan SK untuk pelamar yang dinyatakan lulus.
6. Pelamar membawa SK yang nantinya ditunjukkan ke tempat calon kerjanya.
7. Selesai.



Gambar 2 Aliran Sistem Informasi Lama (ASI Lama) Lamaran Kerja.

3.1.2. Aliran Sistem Informasi Baru (ASI Baru)

Aliran sistem informasi yang baru adalah perbaikan dari sistem yang lama, dimana sistem yang pada awalnya manual atau semi komputer menjadi terkomputerisasi atau berbasis *database*. Antara aliran sistem informasi lama dan aliran sistem informasi baru tidak begitu banyak terjadi perubahan. Perubahan terjadi hanya pada proses penyimpanan dan pengolahan data.

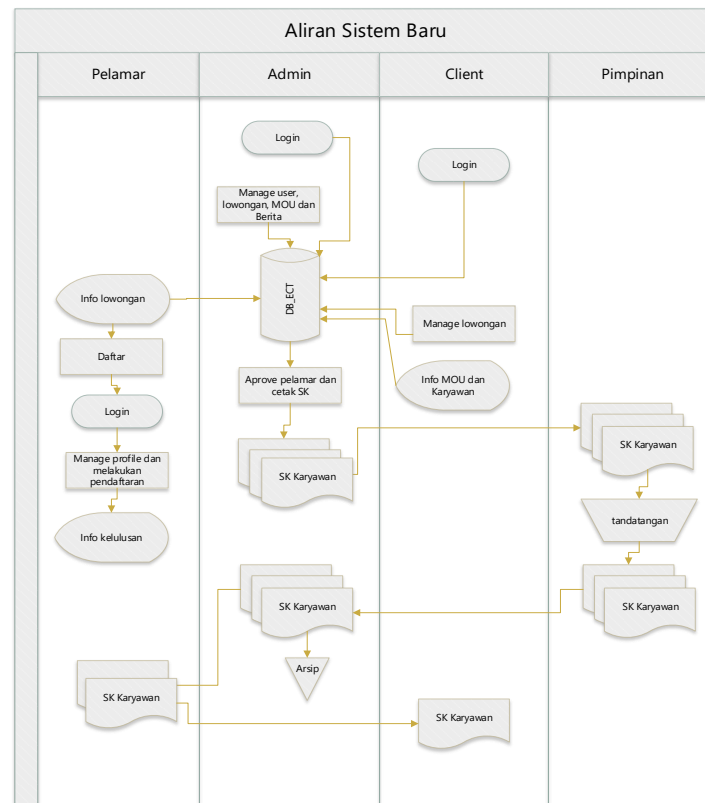
Dari gambar 3. terlihat bahwa tidak banyak perbedaan antara Alur Sistem Informasi Lama dengan Alur Sistem Informasi Baru. Berikut adalah penjelasan dari gambar untuk Alur Sistem Informasi Baru:

1. Pelamar atau *user* melihat informasi lowongan pekerjaan.
2. Lalu daftar *account* dan melakukan pendaftaran.
3. *Admin* mengecek *account* dan meng *approve* pendaftaran.
4. *Admin* membuat SK penempatan kerja lalu ditandatangani oleh pimpinan.
5. SK diberikan kepada pelamar yang telah dinyatakan lulus.
6. SK ditunjukkan ke perusahaan tempat calon pekerja ditempatkan.

3.2. Analisa Perangkat Keras

Pada bagian ini akan menjelaskan perangkat keras yang digunakan dalam merancang sistem informasi PT. Avava Duta Indonesia. Syarat minimal perangkat keras (*hardware*) adalah, sebagai berikut:

1. Jenis PC : Core to 2
2. RAM : 2 GB
3. Internal : 16 GB
4. Cores : Intel



Gambar 3 Aliran Sistem Informasi Baru (ASI Baru).

3.3. Analisa Perangkat Lunak

Syarat minimal perangkat lunak (*software*) adalah, sebagai berikut:

1. Mozilla firefox sebagai browser.
2. Xampp 1.2 Sebagai Server Local.

3.4. Perancangan Sistem

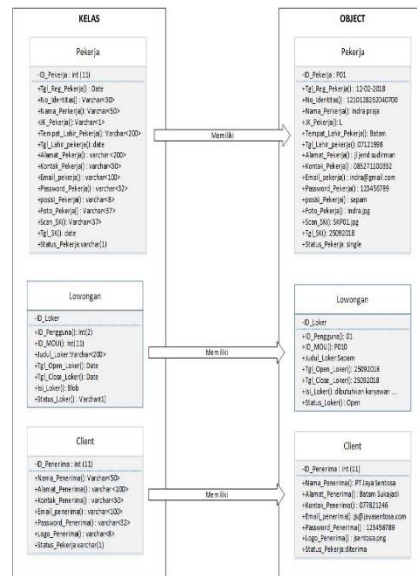
Data-data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis kemudian dituangkan dalam sebuah sistem yang akan dibuat nantinya.

3.4.1. Metodologi Pengembangan Sistem Berbasis Object Dengan Metode Booch

Pada bagian ini akan menjelaskan perancangan yang akan dibuat dengan menggunakan metode OOAD yang dikembangkan oleh Grady Booch. Pada metode ini ada tiga bagian utama yang akan dijelaskan, sebagai berikut:

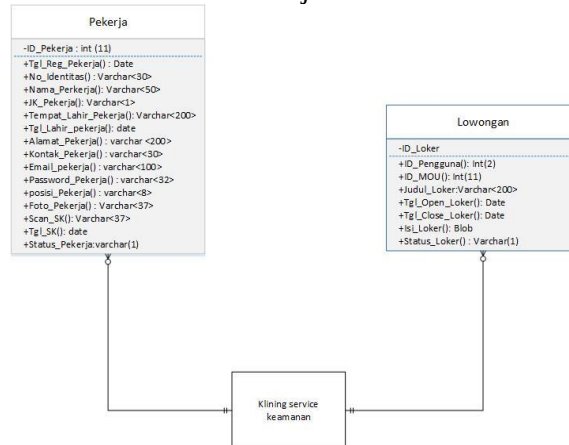
1. Identifikasi Kelas dan Objek

Alur proses dari pengembangan aplikasi ini dapat digambarkan dalam suatu Context diagram sebagai berikut. *Class* adalah *prototype* atau *blueprint* atau rancangan yang mendefinisikan *variable* dan *method-methode* pada seluruh objek tertentu. *Class* berfungsi untuk menampung isi dari program yang akan dijalankan, didalamnya berisi atribut atau *type data* dan *method* untuk menjalankan suatu program, sedangkan *Object* adalah *instance* dari *class*. Jika *class* secara umum mepresentasikan (*template*) sebuah *object*, sebuah *instance* adalah representasi nyata dari *class* itu sendiri. Pada perancangan ini akan dijelaskan kelas dan objek, sebagai berikut:



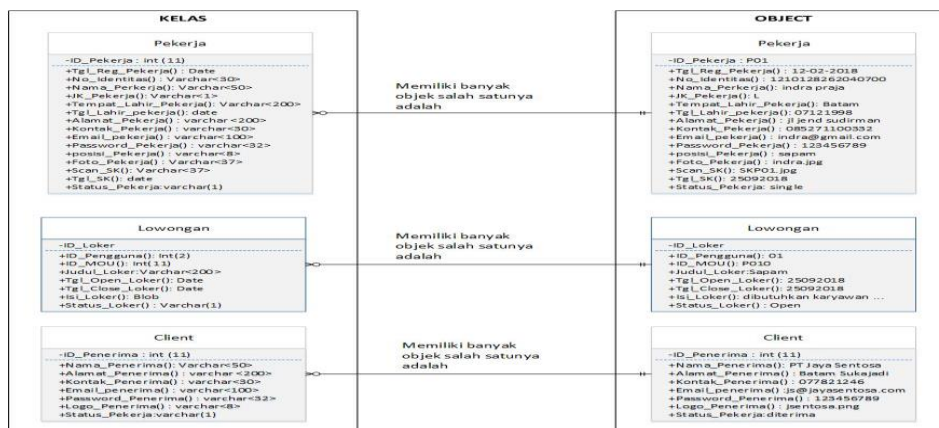
Gambar 4 Identifikasi Kelas dan Objek

2. Identifikasi Semantik Dari Kelas dan Objek



Gambar 5 Identifikasi Semantik Dari Kelas dan Objek.

3. Identifikasi Hubungan Diantara Kelas dan Objek



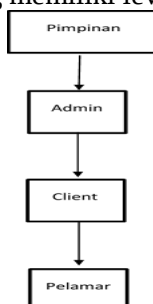
Gambar 6 Identifikasi Hubungan Diantara Kelas dan Objek

3.4.2. Pemodelan Bisnis

Pada tahapan pemodelan bisnis, meliputi struktur aktor dan fungsi dari masing-masing aktor.

1. Struktur Aktor

Dalam melaksanakan fungsi dari aplikasi, dibuatlah 2 (dua) aktor yaitu *admin* yang memiliki level tertinggi dan *user* yang memiliki level dibawah *admin*.



Gambar 7. Struktur Aktor.

2. Fungsi Aktor

Berikut tabel fungsi dari masing-masing aktor:

Tabel 1. Fungsi Masing - Masing Aktor.

No	Aktor	Fungsi
1	Pimpinan	a. Melihat data pelamar. b. Mengelola <i>management user</i> .
2	Admin	a. Mengolah data <i>profile</i> PT. Avava Duta Indonesia. b. Mengolah Berita.
3	Pelamar	a. Melihat informasi berita dan lowongan pekerjaan. b. Melihat profil PT. Avava Duta Indonesia. c. <i>Registrasi</i> pendaftaran karyawan. d. Melihat informasi hasil pendaftaran.
4	Client	a. Melihat berita, MOU dan <i>profile</i> pribadi. b. Mengubah, menghapus dan menambah lowongan kerja.

3.5. Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi adalah tahapan selanjutnya setelah mengumpulkan data yang ada serta mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang akan dikerjakan. Untuk mencapai harapan **Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis Web Mobile Pada PT. Avava Duta Indonesia**, rancangan sistem informasi ini akan digambarkan menggunakan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

3.5.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram akan menampilkan fungsi apa saja yang dapat dilakukan oleh pelamar, pimpinan, *client* dan *admin*.

1. Use Case Diagram Admin

Pada *use case diagram* *admin* akan menjelaskan peranan *admin* terhadap sistem yang akan dirancang.

Skenario *Use Case Diagram Admin* adalah, sebagai berikut:

Use Case Diagram Admin

Nama : *Use Case Diagram Admin*.

Aktor : *Admin*.

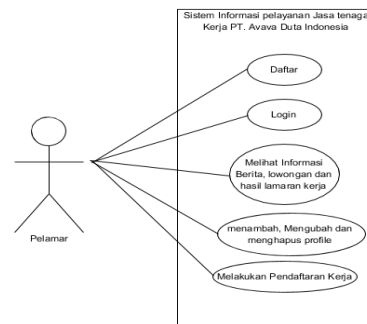
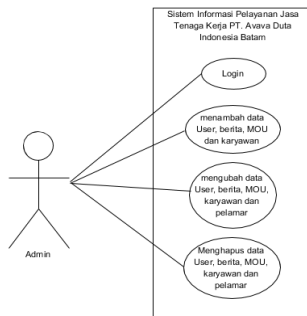
Deskripsi : *Use Case* peranan *admin* terhadap sistem yang akan dirancang.

Tabel 2 Admin

No	Aktor	Sistem
1	Admin	a. Admin login terlebih dahulu untuk dapat mengolah data <i>user login</i> , data pelamar, data berita dan data lowongan pekerjaan.

2. Use Case Diagram Pelamar

Pada *use case diagram* pelamar, pelamar dapat melihat dan mencari berita, daftar lowongan yang tersedia serta melakukan pendaftaran.



Gambar 8. Use Case Diagram Admin

Gambar 9. Use Case Diagram Pelamar

Skenario Use Case Diagram Pelamar adalah, sebagai berikut:

Use Case Diagram Pelamar

Nama : Use Case Diagram Pelamar.

Aktor : Pelamar.

Deskripsi : Use Case peranan pelamar terhadap sistem yang akan dirancang.

Tabel 3. Pelamar

No	Aktor	Sistem
1	Pelamar	a. Pelamar melihat informasi berita serta lowongan pekerjaan yang ada. b. Jika ingin mendaftar lowongan pekerjaan yang ada, pelamar harus melakukan <i>registrasi</i> terlebih dahulu, setelah <i>registrasi</i> berhasil maka tunggu hingga <i>admin</i> meng <i>approve</i> pendaftaran tersebut, lalu lakukan <i>login</i> dan pilih posisi yang dilamar.

3. Use Case Diagram Client

Pada *use case diagram client*, *client* dapat melihat informasi berita, MOU dan menambah lowongan pekerjaan.

Skenario Use Case Diagram Client adalah, sebagai berikut:

Use Case Diagram Client

Nama : Use Case Diagram Client.

Aktor : Client.

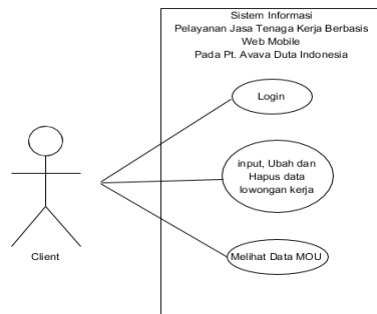
Deskripsi : Use Case peranan Client terhadap sistem yang akan dirancang.

Tabel 4. Client

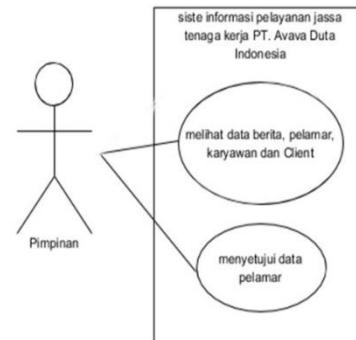
No	Aktor	Sistem
1	Client	a. Client melakukan <i>login</i> terlebih dahulu untuk menambahkan lowongan pekerjaan serta melihat data MOU.

4. Use Case Diagram Pimpinan

Pada *use case diagram* pimpinan akan dijelaskan peranannya adalah, sebagai berikut:



Gambar 10. Use Case Diagram Client



Gambar 11. Use Case Diagram Pimpinan

Skenario Use Case Diagram Pimpinan adalah, sebagai berikut:

Use Case Diagram Pimpinan

Nama : Use Case Diagram Pimpinan.

Aktor : Pimpinan.

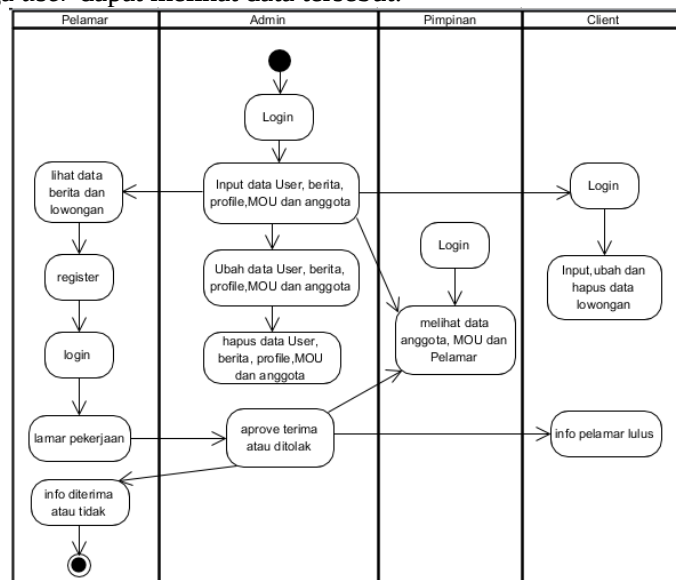
Deskripsi : Use Case peranan pimpinan terhadap sistem yang akan dirancang.

Tabel 5. Pimpinan

No	Aktor	Sistem
1	Pimpinan	a. Pimpinan hanya dapat melihat data di sistem.

5. Activity Diagram

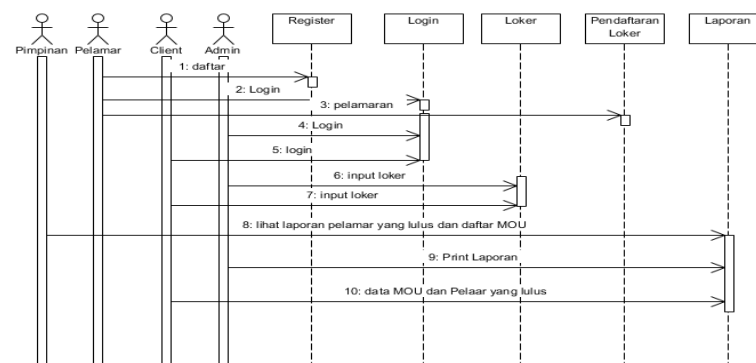
Activity Diagram akan menampilkan tahapan proses awal *admin* mengolah data yang ada, sehingga *user* dapat melihat data tersebut.



Gambar 12. Activity Diagram

6. Sequence Diagram

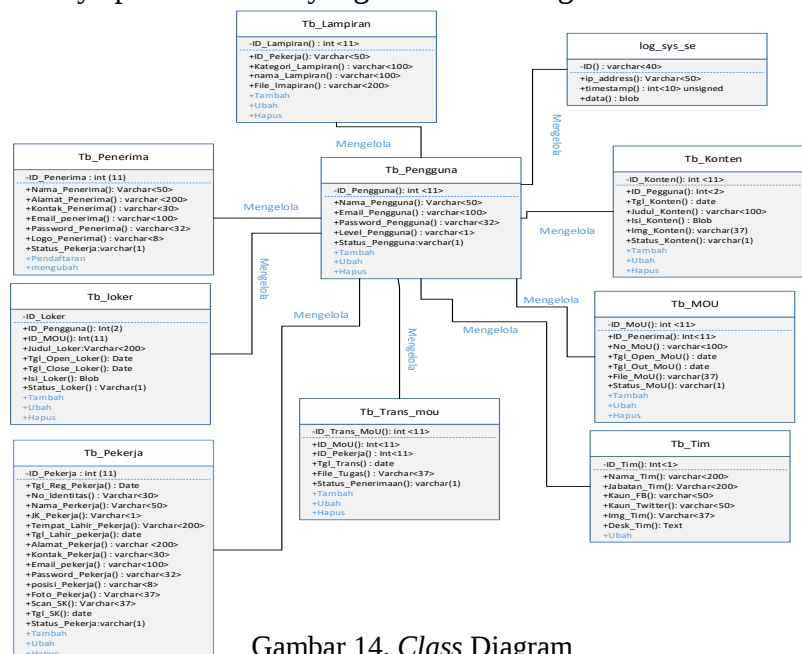
Tahapan *interface* pada *sequence diagram* akan menampilkan kegiatan *actor* dalam menjalankan aplikasi yang akan dirancang.



Gambar 13. Sequence Diagram

7. Class Diagram

Class diagram akan menampilkan hubungan antara tabel-tabel dan atribut-atributnya pada database yang telah dirancang.



Gambar 14. Class Diagram

3.6. Pembuatan

Pada tahapan pembuatan ada dua tahapan yang akan dijelaskan antara pengkodean dan uji coba pada bagian sistem informasi. Untuk penjas ke dua tahapan tersebut adalah, sebagai berikut:

3.6.1. Test atau Pengujian

Pada tahap pengujian, penulis menggunakan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak, sebagai berikut:

1. Spesifikasi Perangkat Keras
 - a. Merek : *Lenovo Notebok Core i3*
 - b. RAM : *4 GB*
 - c. Internal HDD : *500 GB*
2. Spesifikasi Perangkat Lunak
 - a. Browser : *Mozilla Firefox 6.1*

Uji coba perangkat lunak Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Web Mobile* Pada PT. Avava Duta Indonesia, dilakukan dengan cara uji coba fungsional terhadap komponen-komponen serta fitur yang ada. Adapun ketentuan yang diuji adalah, sebagai berikut:

Tabel 6. Pengujian *Admin*

No	Module	Tes Yang Dilakukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Akhir
1	Login	Login ke sisi <i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>client</i> .	Tampil halaman <i>admin</i> , <i>user</i> dan <i>client</i> .	OK
2	Cari	Mencari objek berita dan data <i>employee</i> .	Tampil objek yang dicari.	OK
3	Input	Menginput data berita, <i>profile</i> , visi-misi, struktur organisasi, MOU, lowongan pekerjaan dan <i>user</i> pengguna.	Tampil data yang baru ditambahkan.	OK
4	Hapus	Menghapus data berita, <i>profile</i> , visi-misi, struktur organisasi, MOU, lowongan pekerjaan dan <i>user</i> pengguna.	Data yang dipilih terhapus.	OK
5	Ubah	Mengubah data berita, <i>profile</i> , visi-misi, struktur organisasi, MOU, lowongan pekerjaan dan <i>user</i> pengguna.	Perubahan data yang diubah.	OK

Tabel 7. Pengujian *User*

No	Module	Tes Yang Dilakukan	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Akhir
1	Tampilan	Masuk ke aplikasi dengan <i>login</i> .	Tampilan sukses <i>login</i> .	OK
2	Registrasi	Pilih menu <i>registrasi</i> dan mengisi <i>form</i> <i>registrasi</i> .	Tampil pesan berhasil <i>registrasi</i> .	OK
3	Cari berita dan lowongan pekerjaan	Mencari objek lowongan pekerjaan dan informasi berita.	Tampil data yang diinginkan sesuai pencarian.	OK
4	Informasi lowongan pekerjaan, <i>profile</i> perusahaan dan info terbaru	Memilih informasi yang diinginkan.	Tampil informasi yang diinginkan.	OK
5	Melihat hasil pendaftaran	Memilih hasil pendaftaran.	Tampil hasil pendaftaran.	OK

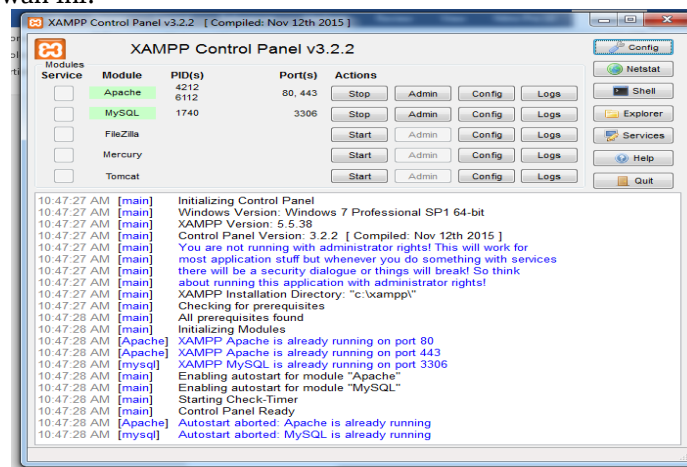
3.7. Implementasi

Berdasarkan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya, pada implementasi ini akan menyertakan gambar dari **Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Web Mobile* Pada PT. Avava Duta Indonesia**, yang telah dijalankan Pada media laptop dengan media pembuka *web browser Mozilla firefox*.

Ada tiga sisi tampilan yang akan disajikan yaitu tampilan *admin* dan tampilan *user* atau pelamar, *client* dan pimpinan. Tampilan yang bisa diakses *admin* berbeda dengan tampilan yang dapat diakses *user*, *admin* hanya dapat mengakses tampilan seperti *login*, profil, berita, sedangkan *user* atau pelamar hanya dapat mengakses tampilan seperti menu berita info lowongan serta melakukan pendaftaran.

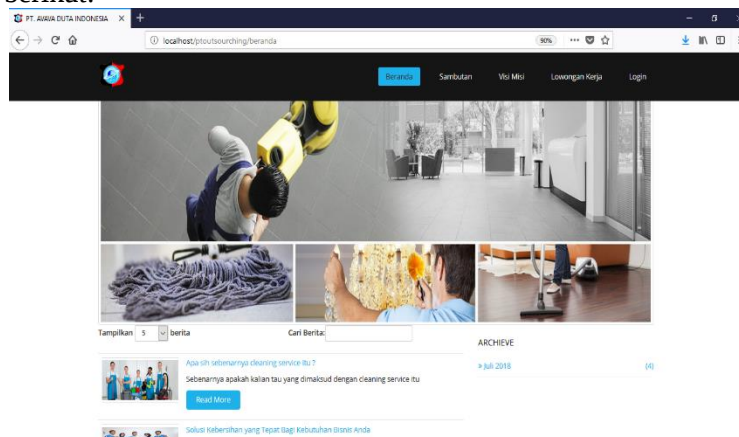
3.7.1 Tampilan Output Atau Sisi User

1. Pastikan web server telah berjalan dan jika belum maka pilih start pada apache dan MySql, disini penulis menggunakan aplikasi XAMPP dan untuk tampilannya dapat di lihat di bawah ini:



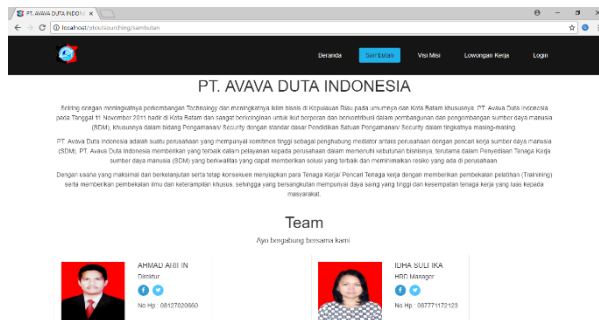
Gambar 8 Tampilan Control Panel Xampp.

2. Selanjutnya buka media browser, disini penulis menggunakan mozilla firefox lalu ketikan pada alamat url <http://localhost/ptoutsource/> maka akan muncul tampilan beranda web sebagai berikut:



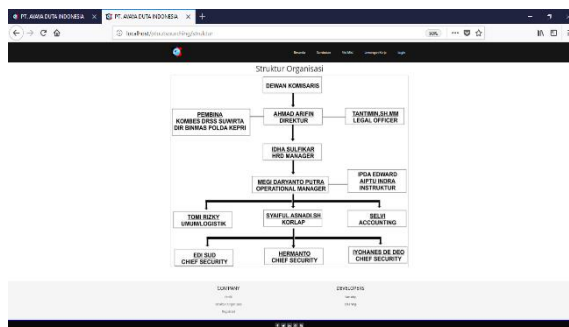
Gambar 9 Tampilan Beranda.

1. Pada gambar diatas tampilan utama web terdapat tampilan Pada saat *user* masuk ke aplikasi dan akan langsung melihat tampilan seperti dibawah ini yang terdiri dari beberapa menu.
2. Ikon menu sambutan akan menampilkan sambutan dari pimpinan serta data *team* atau karyawan yang ada pada PT. Avava Duta Indonesia.

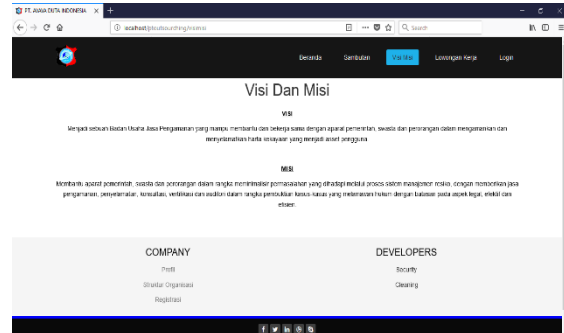


Gambar 10 Tampilan Menu Sambutan.

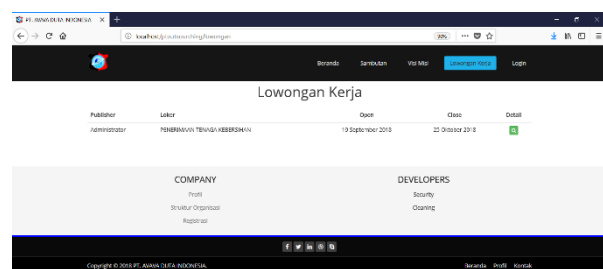
3. Setelah memilih menu visi-misi, *user* akan melihat visi misi PT. Avava Duta Indonesia.
4. Dimenu struktur organisasi akan menampilkan data struktur organisasi PT. Avava Duta Indonesia.



Gambar 12. Tampilan Struktur Organisasi

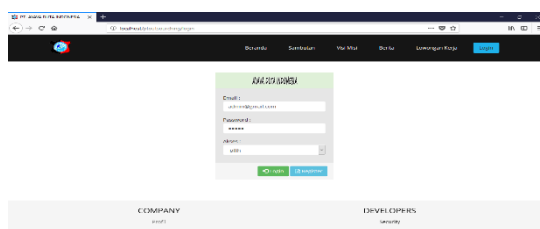


Gambar 11. Tampilan Visi - Misi



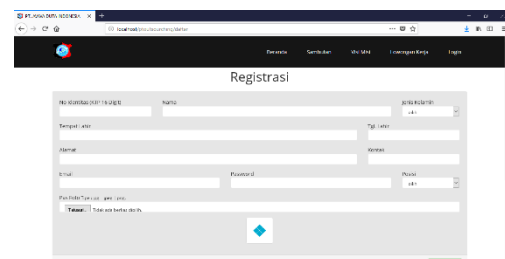
Gambar 13. Tampilan Lowongan Kerja

5. Sama Dimenu lowongan kerja *user* dapat melihat daftar lowongan kerja yang ada dan melakukan *register* jika belum pernah melakukan *register* namun jika sudah pernah melakukan *register* maka *user* tinggal *login* dan mengajukan lamaran kerja.
- 3.7.2. *Tampilan Input Atau Sisi user*
1. Pada menu *login* akan menampilkan *form* isian *login* yang berfungsi sebagai keamanan sistem aplikasi PT. Avava Duta Indonesia.

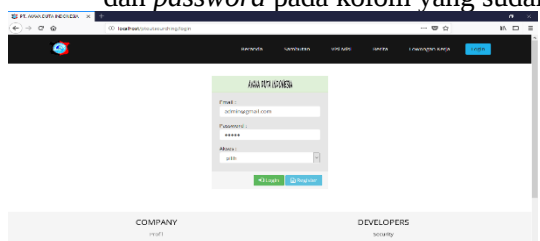


Gambar 14. Tampilan Login.

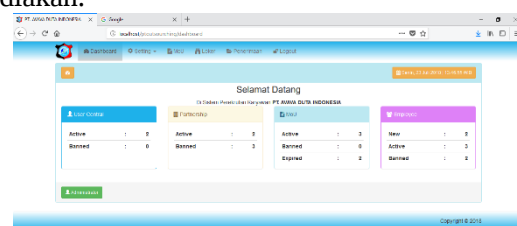
2. Untuk tampilan dapat dilihat dibawah ini: Jika *user* belum pernah daftar maka akan tampil *form* pendaftaran *user*.
- 3.7.3 *Tampilan Input Atau Sisi Admin*
1. Pada halaman *login*, *admin* harus *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password* pada kolom yang sudah disediakan.



Gambar 15. Tampilan Form Pendaftaran

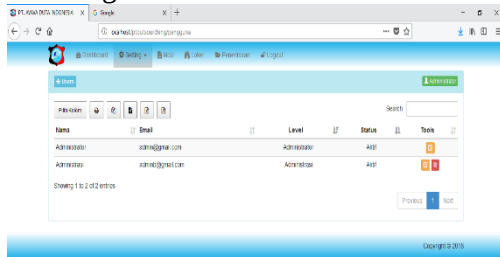


Gambar 16. Tampilan Halaman Login

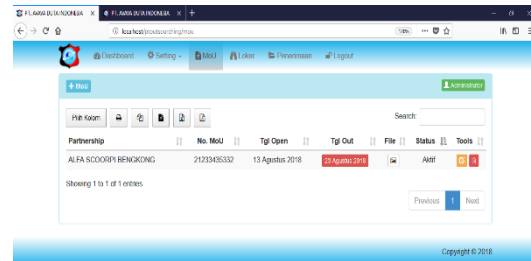


Gambar 17. Tampilan Dashboard

2. Setelah *admin login*, *admin* masuk ke halaman pengolahan data *user*, MOU, berita, halaman statis serta penerimaan.
3. Pada halaman *user admin* dapat menghapus, mengubah dan menambah data *user*.
4. Pada halaman MOU akan menampilkan data MOU antara PT. Avava Duta Indonesia dengan *client*.

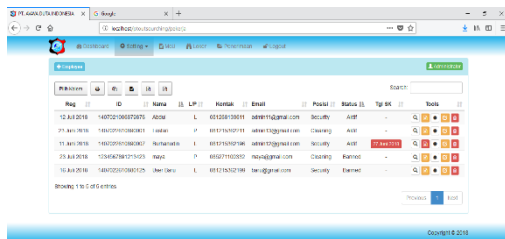


Gambar 18. Tampilan User



Gambar 19. Tampilan MOU

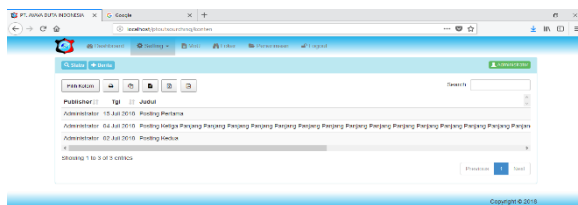
5. Untuk Pada halaman *employee admin* dapat meng *approve* atau mengubah, menghapus dan menambah data *user employee*.
6. Pada halaman *team* akan menampilkan data *team* yang ada.
7. Pada halaman berita akan menampilkan data berita dihalaman ini *admin* dapat menambah, mengubah dan menghapus berita yang diinginkan.
8. Tampilan halaman MOU ini menampilkan data lamanya MOU dengan pihak *client*.



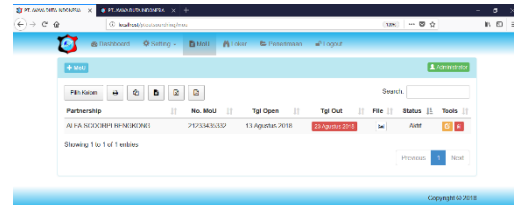
Gambar 20. Tampilan User Employee



Gambar 20. Tampilan Halaman Team

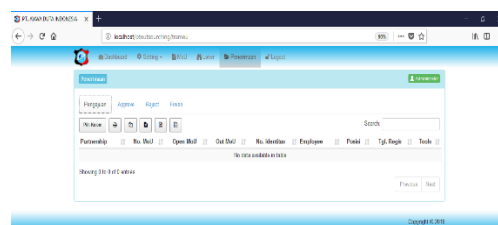


Gambar 21 Tampilan Halaman Berita.



Gambar 22. Tampilan Data MOU

9. Pada tampilan halaman lowongan kerja *admin* dapat menambah data lowongan kerja yang dibutuhkan, sehingga lowongan kerja tersebut dapat tampil pada halaman *user*.



Gambar 23. Tampilan Halaman Lowongan Kerja

3.8. Prinsip Kerja Aplikasi Yang Dibuat

Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis Web Mobile Pada PT. Avava Duta Indonesia ini dibuat dengan prinsip kerja, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini masih bersifat *offline*, sehingga hanya dapat diakses dilokal saja.

2. *User* hanya dapat melakukan pendaftaran serta mengetahui informasi mengenai status lamarannya.
3. *Client* hanya dapat menambah data lowongan dan melihat data MOU.

4. SIMPULAN

Mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang terdapat pada bab satu dan dilanjutkan dengan implementasi pada bab empat maka dapat ditarik beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Web Mobile* Pada PT. Avava Duta Indonesia, dirancang menggunakan metode **Object Oriented Analysis and Design (OOAD)** serta penggambaran perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.
2. Implementasi Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tenaga Kerja Berbasis *Web Mobile* Pada PT. Avava Duta Indonesia, dirancang menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *Bootstrap*, *MySql* sebagai databasenya serta berbasis *online*, sehingga dapat diakses melalui media internet.

5. SARAN

Setelah membangun sistem, ada beberapa saran yang harus diterapkan guna pengembangan sistem informasi ini lebih lanjut diantaranya, sebagai berikut:

1. Belum adanya registrasi *client* mandiri, masih *admin* yang menginputkan data ke sistem.
2. Untuk dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat luas, sebaiknya sistem dihosting.
3. Sebaiknya menggunakan tampilan *web mobile* terbaru supaya tampilan lebih menarik, karena sekarang ini masih menggunakan tampilan *web mobile* versi lama.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (2016). Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Web Mobile Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *Indonesian Journal On Networking and Security*, 5(2).
- Agusvianto, H. (2017). Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus: PT. Alaisys Sidoarjo. *Journal Of Information Engineering and Educational Technology*, 1(1).
- Anisah, N., Anton, A., & Radiyah, U. (2016). Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geoservices Prosisko. *Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Aryani, D., & Rosinta, F. (2011). Pengaruh Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Dalam Membentuk Loyalitas Pelanggan. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 17(2).

- Dharma, R. (2017). Pengaruh Kualitas Pelayanan, Kepercayaan Dan Kepuasan Terhadap Loyalitas Pelanggan Pada PT. Padang Tour Wisata Pulau Padang. *Jurnal Ekobistek Fakultas Ekonomi*, 6(2).
- Edward, E., Chan, S., & Majid, M. S. A. (2017). Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Kepuasan Serta Dampaknya Pada Loyalitas Konsumen Produk Apple Di Banda Aceh. *Jurnal Manajemen dan Inovasi*, 8(3).
- Fernandi, E., Alfabdri, F., & Mathias, R. (2016). Analisa Dan Design Berorientasi Objek (OOAD) Dan Diagram Activity. *Jurnal Simetris Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur*, 8(2).
- Firman, A., Wowor, H. F., & Najoran, X. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 5(2).
- Fridayanthie, E. W., & Mahdiati, T. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Intranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Harison, H., & Syarif, A. (2016). Sistem Informasi Geografis Sarana Pada Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Teknoif*, 4(2).
- Hasanah, I. A. (2017). Pengaruh Rekrutmen, Pelatihan Dan Penempatan Karyawan Terhadap Kinerja Pada Rsu Haji Surabaya. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen*, 6(8).
- Hatta, M., & Hamdani, H. (2017). Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Mobile Pada Dinas Sosial, Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Kota Cirebon. *Jurnal Digit*, 7(1).
- Irfan, M., & Nurpianti, A. (2015). Pembuatan Aplikasi Anbiyapedia Ensiklopedi Muslim Anak Berbasis Web. *Jurnal Istek*, 7(1).
- Iswandy, E. (2015). Sistem Penunjang Keputusan Untuk Menentukan Penerimaan Dana Santunan Sosial Anak Nagari Dan Penyalurannya Bagi Mahasiswa Dan Pelajar Kurang Mampu Di Kenagarian Barung-Barung Balantai Timur. *Jurnal Teknoif*, 3(2).
- Kusuma, W. F. (2015). Pengembangan Halaman Web Menggunakan XML Dalam Perkembangan Web 2.0. *Jurnal Teknik Informatika*, 6(3).
- Laila, N. (2011). Sistem Informasi Pengolahan Data Inventory Pada Toko Buku Studi CV. Aneka Ilmu Semarang. *Jurnal Teknik Elektro*, 3(1).
- Lavarino, D., & Yustanti, W. (2016). Rancang Bangun E-Voting Berbasis Website Di Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Manajemen Informatika*, 6(1).
- Maudi, M. F., Nugraha, A. L., & Sasmito, B. (2014). Desain Aplikasi Sistem Informasi Pelanggan PDAM Berbasis WebGIS (Studi Kasus: Kota Demak). *Jurnal Geodesi Undip*, 3(3).
- Nurhasanah, N. (2016). Aplikasi Pembelajaran Photoshop Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *Jurnal Ilmiah Infotek*, 1(2).

- Prasetyani, D. P. (2014). Sistem Informasi Tagihan Piutang Berbasis Multiuser (Studi Kasus Di CV. Multipatner Agency Semarang). *Jurnal Mahasiswa*, 1(1).
- Ropianto, M. (2016). Pemahaman Penggunaan Unified Modelling Language. *Jurnal Teknik Ibnu Sina JT-IBSI*, 1(01).
- Sinambela, S., & Sembiring, D. (2015). Analisis Perekrutan Dan Seleksi Tenaga Kerja Di PT. 'Toray' Istem. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*, 4(4).
- Suharyanto, C. E., Chandra, J. E., & Gunawan, F. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus Di Rumah Sakit St. Elisabeth). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2).
- Suharman, S., & Setiawan, E. B. (2017). Aplikasi Mobile Driver Online Berbasis Android Untuk Perusahaan Rental Kendaraan. *Jurnal Ultima InfoSys*, 8(1).
- Susepti, A., Hamid, D., & Kusumawati, A. (2017). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Dan Loyalitas Tamu Hotel (Studi Tentang Persepsi Tamu Hotel Mahkota Plengkung Kabupaten Banyuwangi). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 50(5).
- Trisnawati, L., & Syafrizal, E. (2016). Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT. Fast Food Indonesia Region Pekanbaru. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 1(1).
- Weriza, J. (2017). Sistem Informasi Berbasis Web Pada Dinas Peternakan Dan Perikanan Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal KomTekInfo*, 3(2).
- Yulasmu, Y. (2016). Pengaruh Rekrutmen, Seleksi Dan Penempatan Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Upi Yptk*, 23(1).
- Yanuar, M. M., Qomariyah, N., & Santosa, B. (2017). Dampak Kualitas Produk, Harga, Promosi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan Optik Marlin Cabang Jember. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Indonesia*, 3(1).
- Permatasari, R.D., Setyabudi, A.L. and Anggra, F., 2019. ARSITEKTUR SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA KOTA BATAM. *JR: JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 2(2).
- Setyabudi, A. L. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Absensi dan Pengambilan Surat Cuti Kerja Berbasis Web. *JR: JURNAL RESPONSIVE Teknik Informatika*, 1(1).