

## SISTEM INFORMASI LOWONGAN KERJA BERBASIS WEBSITE di SMK NEGERI 2 CIMAHI

Dewi Puspita Sari<sup>1)</sup>, I Made Adre Udayana Putra<sup>2)</sup>, Ananda Martiza Febrina<sup>3)</sup>,  
Mia Rosmiati<sup>4)</sup>.

<sup>1234</sup>Telkom University

Corresponding Author: <sup>1</sup> [dewipuspitass10@gmail.com](mailto:dewipuspitass10@gmail.com)

### Info Artikel

#### Sejarah artikel:

Received Juny 16, 2025

Revised July 10, 2025

Accepted July 30, 2025

#### Kata kunci:

Lowongan Kerja

Aplikasi Website

Laravel

Metode Agile

### ABSTRAK

Tingginya tingkat pengangguran di kalangan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menunjukkan adanya kesenjangan antara dunia pendidikan dan akses terhadap informasi ketenagakerjaan. Di SMK Negeri 2 Cimahi, informasi lowongan kerja masih disebarakan melalui WhatsApp, yang menyebabkan komunikasi menjadi tidak terstruktur, rentan terhadap kehilangan data, dan sulit terdokumentasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan pengembangan sistem informasi lowongan kerja berbasis web yang dirancang khusus bagi lulusan SMK. Sistem ini memungkinkan perusahaan untuk mengirimkan informasi lowongan kerja kepada pihak Bursa Kerja Khusus (BKK) sekolah, yang kemudian akan diverifikasi dan dipublikasikan dalam sistem. Alumni dapat mendaftar menggunakan akun email resmi sekolah untuk mengakses lowongan yang telah terverifikasi. Fitur utama dalam sistem ini meliputi profil pengguna, penyaringan lowongan berdasarkan kriteria tertentu, penyimpanan lowongan favorit (bookmark), serta pusat informasi karir. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, kerapian, dan keberlanjutan dalam distribusi informasi lowongan kerja, serta mendukung pengelolaan data dan akuntabilitas sekolah. Diharapkan platform ini dapat memperkuat koneksi antara alumni dan dunia kerja, serta mengurangi angka pengangguran lulusan SMK.



This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY NC SA 4.0) which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium for non-commercial use provided the original author and source are credited.

## 1. PENDAHULUAN

Iklan lowongan pekerjaan memberikan kontribusi yang signifikan bagi perusahaan maupun masyarakat. Bagi perusahaan, iklan tersebut merupakan sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi terkait peluang kerja yang tersedia, sehingga memungkinkan perusahaan menjaring calon tenaga kerja yang berkualitas dan sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan. Di sisi lain, bagi masyarakat, iklan lowongan pekerjaan mempermudah akses terhadap informasi mengenai kesempatan kerja yang relevan dengan kompetensi dan keahlian yang dimiliki [1]. Bagi lulusan SMK, informasi lowongan kerja dapat menjadi jembatan utama untuk memasuki dunia kerja secara profesional dan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, proses penyebaran informasi lowongan kerja pun mengalami transformasi yang signifikan. Perkembangan ini tidak hanya memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga membuka peluang bagi dunia pendidikan untuk turut serta memanfaatkan teknologi dalam mendukung

penyaluran lulusan ke dunia kerja. Salah satu tantangan yang kini dihadapi oleh lembaga pendidikan kejuruan seperti SMKN 2 Cimahi adalah bagaimana menjembatani lulusan (alumni) dengan dunia kerja secara efektif dan berkelanjutan. Banyak lulusan SMK yang masih kesulitan memperoleh informasi lowongan kerja yang sesuai dengan kompetensi mereka, sementara di sisi lain, perusahaan juga mengalami kendala dalam menemukan tenaga kerja yang tepat.

Permasalahan ini menjadi semakin penting ketika dikaitkan dengan data nasional. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), tingkat pengangguran pekerja lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada Februari 2025 mencapai 22,37%, sedikit menurun dibandingkan Februari 2024 yang berada di angka 22,54% [2]. Angka ini menunjukkan bahwa lulusan SMK masih mendominasi tingkat pengangguran terbuka di Indonesia, padahal mereka seharusnya menjadi kelompok yang paling siap kerja. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara lulusan SMK dengan akses terhadap informasi atau peluang kerja yang tersedia di pasar tenaga kerja.

Salah satu penyebab dari kesenjangan tersebut adalah belum optimalnya sistem distribusi informasi lowongan kerja dari lembaga pendidikan kepada lulusannya. Saat ini, Bursa Kerja Khusus (BKK) SMKN 2 Cimahi masih mengandalkan WhatsApp sebagai media utama dalam menyebarkan informasi lowongan kerja kepada alumni. Strategi ini diwujudkan dengan membentuk tujuh grup WhatsApp berdasarkan angkatan kelulusan. Meskipun pendekatan ini cukup membantu dalam menjangkau alumni secara langsung, namun memiliki sejumlah keterbatasan, seperti format penyampaian yang tidak terstruktur, potensi pesan tenggelam di antara percakapan lain, serta ketiadaan sistem penyimpanan data lowongan yang terdokumentasi dengan baik.

Permasalahan lain yang muncul dari penggunaan platform WhatsApp sebagai sarana utama distribusi informasi adalah:

1. Rentannya kehilangan data, terutama pada perangkat pengguna yang kehabisan ruang penyimpanan atau secara tidak sengaja menghapus file penting seperti gambar lowongan kerja.
2. Ketergantungan pada satu platform, yang menimbulkan kekhawatiran apabila suatu saat WhatsApp dibatasi atau tidak lagi dapat digunakan.
3. Ketidakteraturan dalam pengelolaan informasi, karena tidak adanya sistem pencatatan resmi yang mendukung pencarian ulang atau audit data.
4. Kebutuhan pelaporan kepada pihak eksternal, seperti dinas pendidikan, yang tidak dapat dipenuhi tanpa adanya dokumentasi dan arsip yang rapi.

Berdasarkan berbagai permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan sebuah solusi sistem informasi yang tidak hanya dapat menyampaikan informasi lowongan kerja secara efisien, tetapi juga mendukung aspek dokumentasi, keamanan data, dan kemudahan akses jangka panjang.

Solusi yang diusulkan untuk menjawab permasalahan ini adalah pengembangan perangkat lunak berbasis web yang dapat diakses oleh para lulusan (alumni) SMKN 2 Cimahi. Aplikasi ini dirancang untuk menjadi platform komunikasi yang efektif, terstruktur, dan terdokumentasi dengan baik antara sekolah (melalui BKK) dan alumni. Dengan banyaknya jurusan yang tersedia di SMKN 2 Cimahi, sistem ini akan dilengkapi dengan fitur penyaringan informasi berdasarkan jurusan guna mempermudah pencarian informasi yang relevan.

Sebagai langkah awal pengamanan dan validasi pengguna, proses registrasi alumni akan dilakukan menggunakan akun email resmi sekolah dengan domain khusus (@smkn2cmi.sch.id). Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna aplikasi adalah alumni terverifikasi, serta menjaga eksklusivitas dan keamanan sistem.

*Website* dipilih sebagai media utama pengembangan sistem karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan distribusi informasi berskala luas. *Website* merupakan sekumpulan halaman yang berada dalam satu domain dan dirancang untuk menyajikan berbagai informasi yang dapat diakses oleh pengguna melalui mesin pencari di internet. Informasi yang disajikan pada sebuah *website* umumnya mencakup konten berupa teks, gambar, ilustrasi, maupun video, yang disesuaikan dengan berbagai tujuan dan kebutuhan [3]. Selama perangkat terhubung ke internet, *website* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga menjadi sarana yang sangat efektif dalam berbagi informasi secara luas dan *real-time*.

Sebagai media digital yang bersifat interaktif, *website* juga dapat dioptimalkan untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Beberapa contoh *website* interaktif populer seperti YouTube, Facebook, dan Instagram memperlihatkan bagaimana pengguna tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam menciptakan konten dan berinteraksi satu sama lain. Untuk membangun sebuah *website* interaktif yang fungsional seperti itu, diperlukan dukungan teknologi yang mampu menunjang baik dari sisi tampilan antarmuka maupun dari sisi sistem logika di baliknya.

Adapun teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini meliputi tiga komponen utama: *frontend*, *backend*, dan *database*.

#### A. *Frontend* (Tampilan Pengguna)

*Frontend development* merupakan perpaduan antara aspek desain visual dan pemrograman yang bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Seorang *frontend developer* berperan sebagai penghubung antara elemen desain dan implementasi teknologi, dengan tanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap komponen antarmuka tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga dapat berfungsi secara efektif di berbagai perangkat dan platform [4]. Beberapa teknologi yang digunakan dalam pengembangan *frontend* antara lain:

- **HTML (*HyperText Markup Language*):** digunakan untuk menyusun dan menyajikan konten dalam sebuah halaman web. Tag-tag HTML berfungsi sebagai instruksi bagi browser dalam menafsirkan dan menampilkan elemen-elemen halaman secara tepat dan terstruktur [5].
- **CSS (*Cascading Style Sheets*):** digunakan untuk mengatur tampilan visual seperti warna, jenis font, layout, dan bentuk elemen [5].
- **JavaScript:** digunakan untuk membuat tampilan antarmuka dengan animasi, konten yang interaktif dan visual efek yang dinamis [6].

#### B. *Backend* (Logika Website)

*Back-end* merupakan komponen dari sistem perangkat lunak yang berjalan di sisi server (*server-side*) dan bertanggung jawab untuk menangani proses yang berkaitan dengan pengelolaan data. Komponen ini berfungsi untuk melakukan interaksi langsung dengan *database*, seperti penyimpanan, pengambilan, serta manipulasi data. Tidak seperti antarmuka pengguna, *back-end* tidak berinteraksi secara langsung dengan pengguna, melainkan mendukung fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh bagian *front-end* [7]. Teknologi yang digunakan pada bagian *back-end* dalam pengembangan aplikasi ini adalah Laravel. Laravel merupakan framework berbasis PHP yang dirancang untuk mempermudah sekaligus mempercepat proses pembuatan aplikasi web, dengan menyediakan struktur kode yang terorganisir, efisien, dan mudah untuk dipelihara [8].

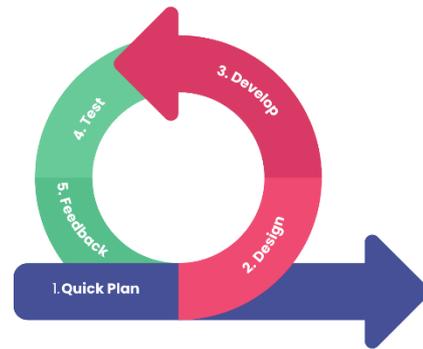
### C. *Database* (Penyimpanan Data)

*Database* merupakan sekumpulan data atau informasi yang disimpan secara terstruktur di dalam sistem komputer, sehingga memungkinkan program komputer untuk mengelola, mengakses, dan mengambil informasi tersebut secara efisien [9]. Dalam pengembangan aplikasi ini, digunakan MySQL sebagai sistem manajemen *database*. MySQL merupakan salah satu *database server* yang populer dan menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*) untuk mengakses serta mengelola data di dalamnya [10].

Dengan dukungan teknologi tersebut, diharapkan aplikasi yang dikembangkan mampu mengatasi berbagai keterbatasan pada sistem sebelumnya serta meningkatkan efektivitas dalam menjembatani informasi lowongan kerja antara sekolah dan alumnyanya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi lowongan kerja berbasis web yang ditujukan khusus bagi alumni SMKN 2 Cimahi. Dalam proses pengembangannya, digunakan metode Agile, yaitu pendekatan pengembangan perangkat lunak secara inkremental yang berfokus pada iterasi cepat, rilis perangkat lunak secara bertahap, serta efisiensi proses melalui pengurangan *overhead*. Metode ini juga mendorong keterlibatan langsung dari pengguna (pelanggan) selama proses pengembangan berlangsung [11]. Agile merupakan salah satu metodologi yang efektif dan fleksibel dalam pengembangan perangkat lunak. Meskipun metode ini tidak secara eksplisit menetapkan prosedur rinci dalam membangun suatu model, Agile menyediakan prinsip dan praktik yang memungkinkan pengembang menjadi lebih adaptif dan efisien [12]. Metode Agile yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode agile

Berdasarkan Gambar 1 menunjukkan bahwa tahapan metode ini terdiri dari:

#### a. *Quick Plan* (Perencanaan Awal)

Tahap awal dalam metode Agile adalah *Quick Plan*, yaitu proses perencanaan awal yang dilakukan secara cepat dan melibatkan seluruh anggota tim pengembang. Pada tahap ini, dilakukan diskusi dengan mitra (guru BKK SMKN 2 Cimahi) untuk memahami permasalahan yang ada, seperti keterbatasan dalam penyampaian informasi melalui WhatsApp, ketidakteraturan data, dan kebutuhan akan sistem dokumentasi yang rapi. Hasil dari tahap ini adalah:

- Penentuan ruang lingkup aplikasi,
- Daftar fitur utama (profil alumni, pencarian dan filter lanjutan, pusat karir, *bookmark*, dan email otomatis),
- Pembagian tugas tim pengembang,
- Penyusunan jadwal sprint awal.

#### b. *Design* (Desain)

Tahap Desain merupakan proses perancangan antarmuka dan arsitektur sistem. Dalam tahap ini, dibuat *mockup* halaman aplikasi seperti halaman *login*, *dashboard* alumni, halaman detail lowongan kerja, serta halaman admin BKK untuk mengunggah lowongan. Desain dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan.

Selain itu, pada tahap ini juga dirancang struktur *database* yang mencakup data alumni, data lowongan kerja, data *bookmark*, dan data notifikasi/email.

#### c. *Development* (Pengembangan)

Tahap *Development* dilakukan dengan membangun sistem secara bertahap berdasarkan fitur yang telah disepakati. Pengembangan dilakukan dalam beberapa iterasi (*sprint*), di mana setiap *sprint* fokus pada penyelesaian satu atau dua fitur.

Contoh *sprint*:

- Sprint 1*: Fitur *Create, Read, Update, Delete* pada halaman admin (Panel

admin BKK dan manajemen lowongan).

- b. *Sprint 2*: Fitur pencarian dan filter jurusan.
- c. *Sprint 3*: Fitur *registrasi* dan *login* alumni, halaman profil.
- d. *Sprint 4*: Fitur *bookmark* dan sistem email otomatis.

Pengembangan dilakukan menggunakan teknologi web seperti Laravel, Tailwind CSS, dan Node.js.

d. Test (Tes)

Setelah setiap *sprint* selesai, dilakukan pengujian internal untuk memastikan bahwa fitur berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan mitra. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box* testing, dengan skenario seperti: alumni berhasil login, lowongan dapat ditampilkan, email berhasil terkirim, dan data *bookmark* tersimpan.

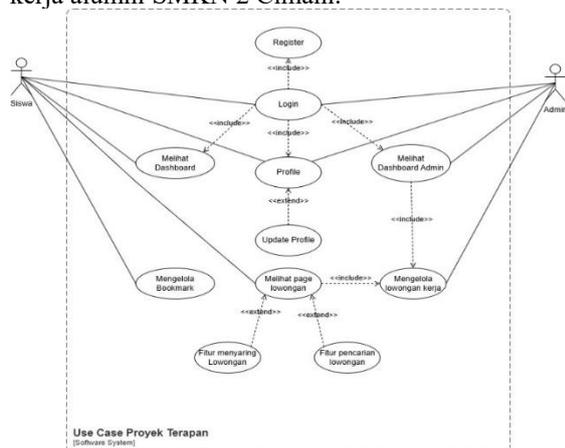
Selain pengujian teknis, dilakukan juga uji coba terbatas dengan dosen kami untuk mendapatkan masukan langsung terkait pengalaman penggunaan aplikasi.

e. *Feedback* dan *Improvement*

Masukan dari dosen digunakan dalam tahap *Feedback* and *Improvement* untuk memperbaiki fitur atau menambahkan kebutuhan baru. Contohnya, setelah uji coba, dosen menyarankan agar semua halaman menggunakan Bahasa Indonesia agar lebih mudah dimengerti dan digunakan. Masukan ini segera diimplementasikan dalam *sprint* berikutnya.

Iterasi *feedback* dan pengembangan dilakukan secara berulang hingga aplikasi dinilai siap digunakan secara penuh oleh mitra.

Untuk menggambarkan fungsionalitas sistem secara umum, dibuatlah sebuah Use Case Diagram yang menjelaskan interaksi antara aktor dengan fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi. Gambar 2 menunjukkan Use Case dari sistem aplikasi lowongan kerja alumni SMKN 2 Cimahi.



Gambar 2 Use Case Diagram

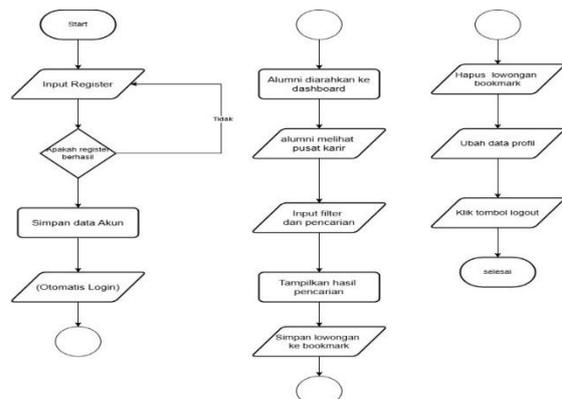
Tahapan ini dilakukan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi utama dalam sistem berdasarkan kebutuhan pengguna, baik dari sisi alumni maupun admin (BKK). Hasil dari tahapan ini divisualisasikan dalam bentuk Use Case Diagram seperti terlihat pada Gambar 2.

Berdasarkan Gambar 2, terlihat bahwa sistem memiliki fungsi utama, yaitu:

1. Sebagai pusat informasi lowongan kerja  
Sistem memungkinkan alumni untuk melihat, mencari, dan menyaring lowongan kerja berdasarkan jurusan, tahun lulus, atau kata kunci tertentu.
2. Sebagai media pengelolaan data alumni dan lowongan  
Alumni dapat mengelola profil pribadinya, sedangkan admin (BKK) dapat menambahkan dan memverifikasi data lowongan kerja yang akan ditampilkan.
3. Sebagai penghubung antara sekolah dan alumni  
Sistem menjadi media komunikasi resmi dan terdokumentasi antara sekolah (melalui BKK) dan alumni. Dengan fitur seperti email otomatis dan *dashboard* informasi, komunikasi menjadi lebih efisien dan terstruktur.
4. Sebagai solusi pengganti WhatsApp yang tidak terstruktur  
Dengan sistem ini, informasi tidak lagi tersebar secara acak dalam grup WhatsApp, melainkan terdokumentasi dengan baik dalam satu sistem informasi yang dapat diakses kapan saja.

Identifikasi fungsi ini menjadi dasar dalam pengembangan sistem secara iteratif pada setiap *sprint* dalam metode Agile yang digunakan.

Untuk menggambarkan bagaimana alur kerja pengguna dalam sistem, dibuatlah *flowchart* yang menjelaskan proses operasional utama dari layanan informasi karier untuk alumni. Alur ini divisualisasikan pada Gambar 3.



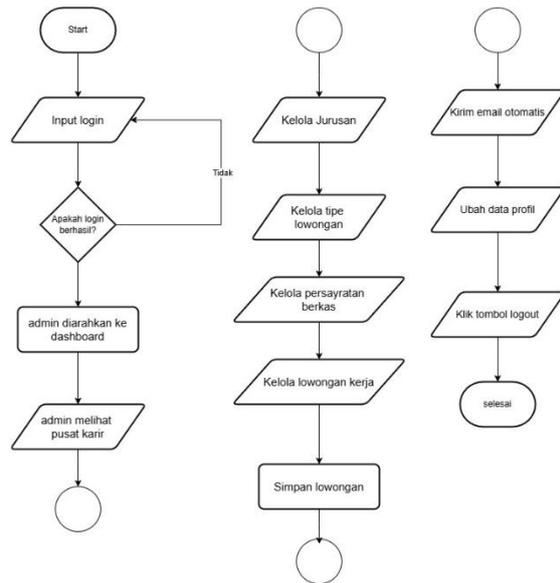
Gambar 3 Flowchart Lulusan Alumni

Berdasarkan Gambar 3, terlihat bahwa sistem memiliki alur kerja sebagai berikut:

1. *Registrasi* dan Akses Awal  
Pengguna (alumni) memulai proses dengan melakukan *registrasi* akun. Jika proses *registrasi* berhasil, maka data akun disimpan, dan sistem akan secara otomatis melakukan *login* serta mengarahkan alumni ke halaman *dashboard* utama.
2. Akses ke Fitur Pusat Karir  
Alumni yang telah berhasil masuk akan diarahkan untuk mengakses halaman pusat karir. Di sini, alumni dapat melihat daftar lowongan kerja terbaru yang telah dikurasi dan diverifikasi oleh pihak BKK sekolah.
3. Pencarian dan Penyaringan Lowongan  
Untuk memudahkan pencarian informasi, alumni dapat menggunakan fitur filter dan pencarian. Fitur ini memungkinkan alumni menemukan lowongan yang sesuai dengan jurusan, lokasi, atau kriteria lainnya.
4. Menyimpan dan Mengelola *Bookmark* Lowongan  
Alumni dapat menyimpan lowongan kerja yang diminati ke dalam daftar *bookmark* pribadi, serta menghapusnya kembali apabila tidak relevan. Fitur ini memberikan kemudahan bagi alumni dalam melacak dan menyusun daftar prioritas lowongan.
5. Manajemen Profil Alumni  
Alumni memiliki akses untuk memperbarui informasi profil pribadi seperti riwayat pendidikan, pengalaman kerja, dan keterampilan. Pembaruan ini penting agar sistem dapat menyajikan rekomendasi lowongan yang lebih relevan.
6. *Logout*  
Setelah selesai menggunakan sistem, alumni dapat keluar melalui tombol *logout*, yang menandai akhir dari sesi interaksi mereka.

Dengan alur kerja tersebut, sistem ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang terstruktur, efisien, dan fokus pada tujuan utama, yaitu mendukung alumni dalam mendapatkan informasi lowongan kerja yang terpercaya dan sesuai dengan latar belakang pendidikan mereka.

Selain mendukung kebutuhan alumni dalam mencari informasi lowongan kerja, sistem juga dirancang untuk memfasilitasi peran admin, dalam hal ini BKK (Bursa Kerja Khusus), sebagai pihak yang bertanggung jawab atas pengelolaan data lowongan. Alur kerja admin divisualisasikan dalam Gambar 4.



Gambar 4 Flowchart Admin

Berdasarkan Gambar 4, sistem memiliki alur operasional dari sisi admin sebagai berikut:

1. *Login* dan Akses ke *Dashboard*  
Admin memulai proses dengan melakukan *login* ke dalam sistem. Setelah *login* berhasil, admin akan diarahkan ke *dashboard* utama, yang menampilkan ringkasan aktivitas sistem serta menu navigasi ke fitur-fitur manajemen data.
2. Pengelolaan Data Lowongan  
Dari *dashboard*, admin dapat mengakses halaman pusat karir untuk mulai mengelola data lowongan kerja. Proses pengelolaan dilakukan secara berurutan, mulai dari:
  - a. Kelola Jurusan, untuk menentukan jurusan-jurusan yang relevan dengan lowongan.
  - b. Kelola Tipe Lowongan, seperti pekerjaan tetap, kontrak, atau magang.
  - c. Kelola Persyaratan Berkas, untuk menentukan dokumen yang harus disiapkan oleh alumni.
  - d. Kelola Lowongan Kerja, yaitu proses utama dalam input, ubah, dan hapus data lowongan.
  - e. Simpan Data Lowongan, sebagai tahap akhir sebelum data lowongan dipublikasikan ke sistem.
3. Pengiriman Email Otomatis  
Setelah lowongan berhasil disimpan, sistem secara otomatis akan mengirimkan email pemberitahuan kepada alumni yang sesuai dengan kriteria lowongan tersebut. Fitur ini memastikan bahwa alumni tidak ketinggalan informasi dan tidak perlu memeriksa aplikasi setiap saat.
4. Manajemen Profil Admin

Admin juga memiliki akses untuk memperbarui data profil pribadi agar tetap akurat, terutama dalam konteks audit dan pelaporan dinas pendidikan.

### 5. Logout

Setelah seluruh proses selesai, admin dapat keluar dari sistem menggunakan tombol *logout* untuk mengakhiri sesi kerja.

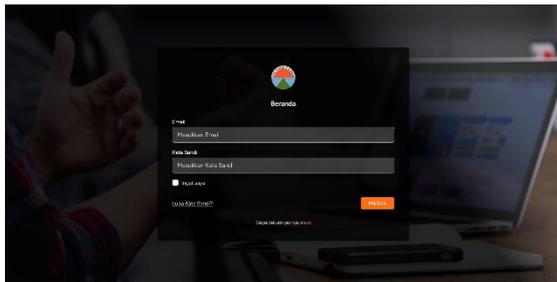
Dengan alur ini, sistem mendukung kebutuhan administratif BKK secara efisien dan terorganisir. Proses yang sebelumnya dilakukan secara manual melalui WhatsApp kini dapat dilakukan secara digital, terdokumentasi, dan terpusat. Selain itu, pengiriman informasi lowongan menjadi lebih cepat dan terukur melalui sistem otomatisasi email, yang merupakan salah satu keunggulan utama dari aplikasi ini.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil implementasi sistem aplikasi lowongan kerja alumni SMKN 2 Cimahi serta tanggapan pengguna terhadap aplikasi yang telah dibangun. Evaluasi dilakukan melalui uji coba langsung serta penyebaran kuisioner kepada sejumlah responden yang telah mencoba langsung aplikasi ini.

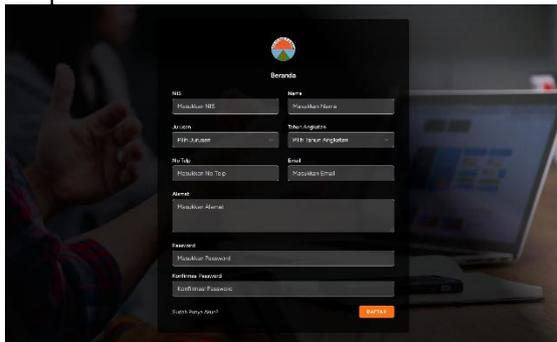
### 3.1 Tampilan Aplikasi

Aplikasi yang telah dikembangkan terdiri dari dua jenis pengguna utama, yaitu Alumni dan Admin (BKK). Tampilan antarmuka dirancang sederhana dan responsif agar mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai latar belakang digital. Pada gambar berikut merupakan beberapa tampilan dari aplikasi:



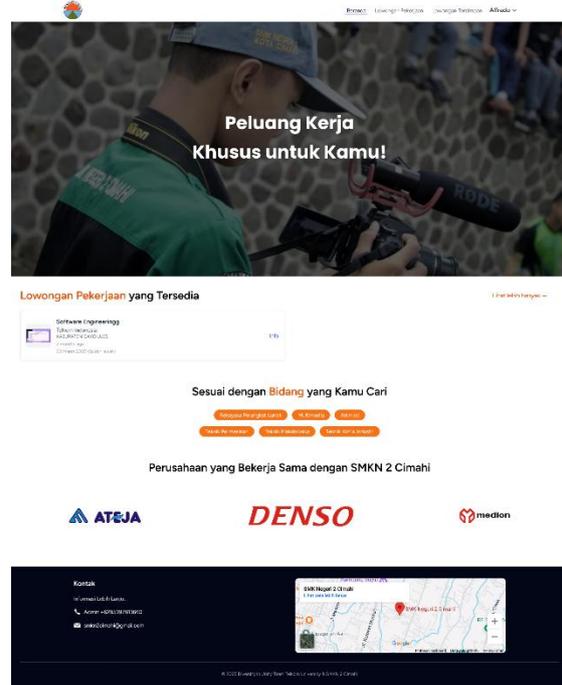
Gambar 5 Tampilan Login

Gambar 5 merupakan tampilan halaman *login*, di mana pengguna (alumni atau admin) akan memulai akses ke dalam sistem. Di halaman ini, pengguna dapat memasukkan email dan *password* untuk masuk ke aplikasi.



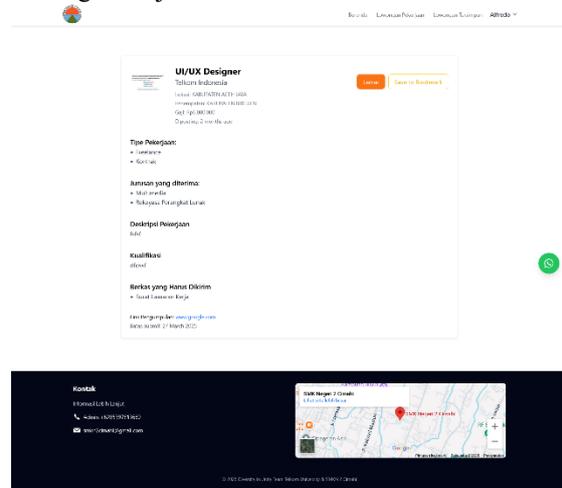
Gambar 6 Tampilan Registrasi

Gambar 6 menunjukkan proses *registrasi* bagi alumni yang belum memiliki akun. Pengguna akan diminta untuk mengisi data seperti nama lengkap, jurusan, tahun kelulusan, dll. sebelum diarahkan ke *dashboard* utama.



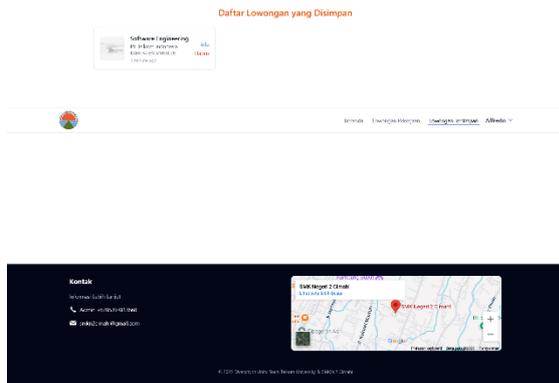
Gambar 7 Tampilan Dashboard

Gambar 7 menampilkan halaman *dashboard* alumni. Setelah login berhasil, alumni akan diarahkan ke halaman ini yang berisi informasi lowongan terbaru, navigasi ke fitur *bookmark*, serta pencarian lowongan kerja.



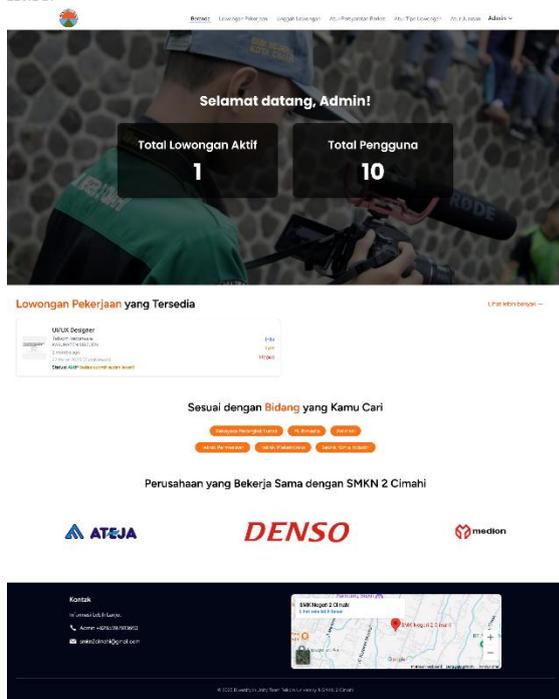
Gambar 8 Tampilan Lowongan Kerja

Gambar 8 adalah tampilan halaman detail lowongan kerja. Pada halaman ini, alumni dapat melihat deskripsi lengkap pekerjaan, kualifikasi yang dibutuhkan, serta kontak yang dapat dihubungi.



Gambar 9 Tampilan Bookmark

Gambar 9 memperlihatkan tampilan halaman *bookmark*. Alumni dapat menyimpan lowongan yang diminati untuk dibaca ulang atau dilamar di kemudian hari.



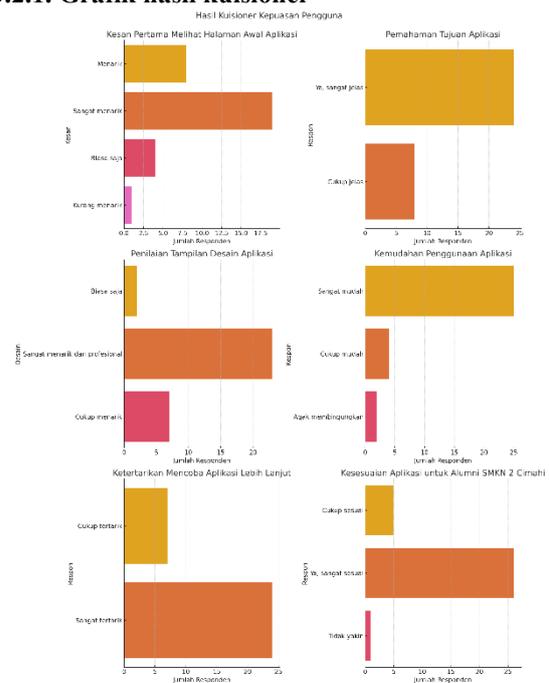
Gambar 10 Tampilan Dashboard Admin

Gambar 10 merupakan tampilan *dashboard* admin. Admin dari pihak BKK dapat mengelola data lowongan, jurusan, serta memantau aktivitas sistem melalui menu yang tersedia.

### 3.2. Hasil kuisisioner kepuasan pengguna

Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi lowongan kerja yang telah dikembangkan, dilakukan penyebaran kuisisioner kepada sejumlah responden yang telah mencoba langsung aplikasi ini. Kuisisioner ini mencakup pertanyaan terkait tampilan antarmuka, kemudahan penggunaan, serta persepsi terhadap fungsionalitas aplikasi secara keseluruhan.

### 3.2.1. Grafik hasil kuisisioner



Gambar 11 Hasil Kuisisioner

### 3.2.2. Analisa kuisisioner

Proses pengujian kepuasan pengguna dilakukan melalui penyebaran kuisisioner terhadap 34 responden diperoleh hasil:

1. Kesan Pertama  
55,9% responden menyatakan bahwa tampilan awal aplikasi terlihat “sangat menarik. Hal ini menunjukkan bahwa desain visual aplikasi telah memberikan impresi positif sejak awal.
2. Pemahaman Tujuan Aplikasi  
73,5% responden menjawab “Ya, sangat jelas”, yang menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi berhasil menyampaikan fungsinya dengan baik kepada pengguna baru.
3. Tampilan Desain  
70,6% responden menilai desain aplikasi sebagai “sangat menarik dan profesional”. Hal ini menunjukkan bahwa elemen visual seperti warna, layout, dan font telah dirancang dengan baik.
4. Kemudahan Penggunaan  
84,8% pengguna merasa aplikasi ini “sangat mudah digunakan”, dan menu-menu mudah ditemukan. Ini menunjukkan bahwa navigasi aplikasi telah dirancang secara user-friendly.
5. Ketertarikan Menggunakan Lebih Lanjut  
72,7% responden menyatakan “sangat tertarik” untuk mencoba aplikasi lebih lanjut, yang menjadi indikator bahwa aplikasi memiliki daya tarik untuk digunakan secara berkelanjutan.

6. Kesesuaian dengan Kebutuhan Alumni SMKN 2 Cimahi  
76,5% responden mayoritas menilai aplikasi ini “sangat sesuai dan bermanfaat” bagi alumni SMKN 2 Cimahi, yang menunjukkan bahwa sistem sudah relevan dengan target penggunaannya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan yang diangkat dalam bagian *Introduction*, yaitu tingginya tingkat pengangguran di kalangan lulusan SMK yang salah satunya disebabkan oleh belum optimalnya penyampaian informasi lowongan kerja, pengembangan sistem informasi lowongan kerja berbasis *website* terbukti dapat memberikan solusi yang relevan. Sistem ini dirancang untuk menjembatani komunikasi antara pihak Bursa Kerja Khusus (BKK) SMKN 2 Cimahi dan alumni dengan cara yang lebih terstruktur, terdokumentasi, dan efisien, menggantikan metode konvensional seperti grup WhatsApp yang memiliki banyak keterbatasan.

Melalui pendekatan pengembangan berbasis metode Agile, fitur-fitur utama seperti profil alumni, pusat informasi lowongan kerja, pencarian dan filter, *bookmark*, serta pengiriman email otomatis berhasil diimplementasikan dan diuji. Hasil dari kuisisioner pengguna menunjukkan bahwa aplikasi mendapat respons positif dari pengguna, terutama pada aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan kebutuhan alumni.

Dengan adanya aplikasi ini, proses distribusi informasi lowongan kerja menjadi lebih sistematis dan dapat diandalkan. Selain itu, sistem ini juga memperkuat dokumentasi dan akuntabilitas yang dibutuhkan oleh pihak sekolah, terutama dalam memenuhi kebutuhan pelaporan ke dinas terkait.

Ke depan, sistem ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut, antara lain dengan menambahkan fitur chat antar pengguna, integrasi langsung dengan platform rekrutmen perusahaan, serta *dashboard* statistik untuk pemantauan penyerapan tenaga kerja alumni. Penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan untuk menguji efektivitas sistem ini dalam meningkatkan tingkat serapan kerja alumni secara kuantitatif dalam jangka waktu tertentu.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Mia Rosmiati, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berharga selama proses penelitian ini berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada mitra dari SMKN 2 Cimahi yang telah memberikan dukungan serta informasi lapangan yang mendukung pengembangan sistem. Tak lupa, penulis menghargai kerjasama seluruh anggota tim yang telah bekerja dengan komitmen dan dedikasi

tinggi dalam pengembangan aplikasi ini. Terakhir, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh responden yang telah bersedia memberikan waktu untuk mengisi kuisisioner dan memberikan masukan dalam evaluasi sistem.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Y. Bakhti and S. Yuliah, "Nominalisasi Pada Iklan Lowongan Pekerjaan Berbahasa Inggris Di Surat Kabar Indonesia," *Jurnal Bahasa Inggris Terapan*, pp. 109-110, 2018.
- [2] C. Mediana, "Mengapa Lulusan Pendidikan Menengah dan Tinggi Rentan Menganggur?," *Kompas*, 16 May 2025. [Online]. Available: <https://www.kompas.id/artikel/mengapa-lulusan-pendidikan-menengah-dan-tinggi-rentan-menganggur>. [Accessed 14 June 2025].
- [3] G. Syahputra, A. Calam, C. Nugroho and F. Syafrizal, "PEMBUATAN WEBSITE STKIP AMAL BAKTI," *Prodikmas Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. VI, p. 50, 2021.
- [4] A. P. Hadi, *MENGENAL FRONTEND DEVELOPMENT*, Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2024.
- [5] F. Sinlae, I. Maulana, F. Setiyansyah and M. Ihsan, "Pengenalan Pemrograman Web: Pembuatan Aplikasi Web," *Siber Multi Disiplin*, vol. II, p. 69, 2024.
- [6] K. Juan and S. Budi, "Pengembangan Menu Digital Menggunakan ReactJs Implementasi Hasil Belajar Studi Independen di Frontend Engineering Program Ruangguru CAMP (Career Acceleration Bootcamp)," *Jurnal Strategi*, vol. V, p. 132, 2023.
- [7] A. Mubariz, D. Nur, E. Tungadi and M. N. Y. Utomo, "Perancangan Back-End Server Menggunakan Arsitektur Rest dan Platform Node.JS (Studi Kasus: Sistem Pendaftaran Ujian Masuk Politeknik Negeri Ujung Pandang)," *poliupg.ac.id*, p. 74, 2020.
- [8] A. Herdiansah, R. I. Borman and S. Maylinda, "Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel," *TEKNO KOMPAK*, vol. 15, p. 14, 2021.
- [9] M. Aswiputri, "LITERATURE REVIEW DETERMINASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN: DATABASE, CCTV DAN BRAINWARE," *Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, vol. III, p. 314, 2022.
- [10] R. F. Ramadhan and R. Mukhaiyar, "Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan

Smarthome Berbasis Raspberry Pi," *Teknik Elektro Indonesia*, vol. 1, p. 130, 2020.

- [11] A. Ariesta, Y. N. Dewi, F. A. Sariasih and F. W. Fibriany, "PENERAPAN METODE AGILE DALAM PENGEMBANGAN APPLICATION PROGRAMMING INTERFACE SYSTEM PADA PT XYZ," *CoreIT*, vol. VII, p. 38, 2021.
- [12] A. N. Yusril, I. Larasati and P. Al Zukri, "Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *Sistem Informasi*, vol. 10, p. 370, 2021.