

Pengembangan Aplikasi HiJOBS Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype

Rex Roald Wikarsa dan Mohammad Fajar dan Hasniati

Teknik Informatika, STMIK Kharisma Makassar

E-mail: rexroald_20@kharisma.ac.id, fajar@kharisma.ac.id*, hasniati@kharisma.ac.id

Abstrak

Hi Jobs merupakan aplikasi berbasis platform android yang menyediakan layanan informasi lowongan pekerjaan. Saat ini, fitur-fitur pada aplikasi masih terbatas sehingga dapat berdampak pada layanan dan minat masyarakat untuk menggunakannya. Selain penambahan fitur baru yang bermanfaat, metode pengembangan perlu digunakan dalam rangka efisiensi proses pengembangan hingga peningkatan kualitas aplikasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Hi Jobs dengan fitur-fitur tambahan yang baru menggunakan metode *prototype*. Pengembangan fitur dilakukan menggunakan empat tahapan yang ada pada metode *prototype* dengan membagi skenario pengembangan kedalam dua iterasi. Setiap iterasi terdiri dari tahapan analisis kebutuhan (*initial*) aplikasi, perancangan alur kerja, perancangan prototipe, dan evaluasi prototipe. Pada iterasi pertama, fitur baru yang ditambahkan yaitu lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran, sementara pada iterasi kedua yaitu fitur daftar pelamar dan hapus lowongan. Hasil pengujian menggunakan teknik *black box* menunjukkan bahwa fitur-fitur baru yang dikembangkan tersebut berhasil dijalankan dengan *output* yang sesuai. Dengan adanya fitur-fitur baru tersebut diharapkan dapat meningkatkan layanan dan minat masyarakat pengguna dalam memanfaatkan dan menggunakan aplikasi Hi Jobs.

Kata kunci : Metode *Prototype*, Pengembangan Aplikasi, Aplikasi Hi Jobs, Android

Pendahuluan

Pekerjaan merupakan hal yang sangat penting karena mempengaruhi kelangsungan dan peningkatan kualitas hidup masyarakat, namun masih banyak orang yang kesulitan dalam mencari pekerjaan. Sulitnya mencari informasi lowongan pekerjaan menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan tingginya angka pengangguran di Indonesia [1]. Para pencari kerja sering kali bingung dalam mencari informasi mengenai lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, karena keterbatasan kemampuan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan [2]–[4]. Kemajuan teknologi informasi dan beragam aplikasinya berdampak pada mudahnya masyarakat mencari informasi dari berbagai media, termasuk informasi lowongan pekerjaan [5], [6]. Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan yaitu Hi Jobs.

Hi Jobs merupakan aplikasi berbasis android yang dapat digunakan untuk membantu masyarakat dalam mencari lowongan pekerjaan. Aplikasi ini tersedia di <https://play.google.com/store/apps/details?id=id.kharisma.studio.hijobs>. Saat ini, aplikasi Hi Jobs

memiliki fitur-fitur yang masih sangat terbatas seperti fitur registrasi dan mencari lowongan pekerjaan, yang tentunya dapat berdampak pada rendahnya layanan dan kurangnya minat masyarakat untuk mengakses dan menggunakannya. Selain penambahan fitur, pengembang juga perlu mempertimbangkan pemakaian metode atau teknik pengembangan aplikasi Hi Jobs agar kualitas sistem dapat dijaga dan ditingkatkan serta proses pengembangan lebih efisien. Olehnya itu, untuk meningkatkan layanan bagi pengguna dan minat masyarakat dalam memanfaatkan aplikasi Hi Jobs, sejumlah fitur yang bermanfaat perlu dikembangkan agar semakin menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna baik saat ini maupun dimasa yang akan datang.

Beberapa penelitian terkait metode pengembangan perangkat lunak dapat ditemukan dalam literatur. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Indah, Shinta, dan Rizka [1] menggunakan metode *spiral*. Namun penggunaan metode *spiral* dinilai kurang tepat karena memiliki enam tahap pengembangan sehingga membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Agung, Agi, dan Lutfi [7] yang

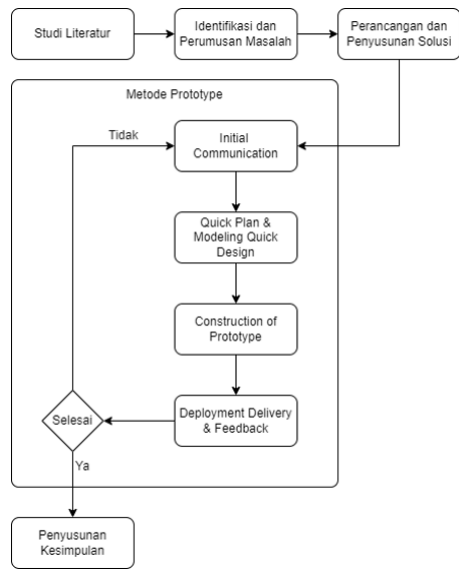
DOI : <http://dx.doi.org/10.32409/jikstik.23.1.3501>,

*)Penulis Korespondensi

menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* memiliki kelebihan yaitu hanya memerlukan empat tahap pengembangan [8]. Selain itu, dengan membagi tugas ke dalam beberapa iterasi, metode ini dapat menghemat waktu dalam proses pengembangan aplikasi [9]–[11]. Oleh karena itu berdasarkan uraian tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Hi Jobs dengan fitur-fitur tambahan yang baru menggunakan metode *prototype*.

Metode Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi literatur dan evaluasi sistem yang telah dikembangkan. Studi literatur dilakukan untuk mendefinisikan spesifikasi atau fitur-fitur tambahan pada sistem Hi Jobs, sementara pengujian *black box* digunakan untuk evaluasi sistem pengembangan, yang hasilnya menjadi dasar penyusunan kesimpulan. Alur penelitian secara umum mengikuti tahapan-tahapan metode *prototype* yang telah disesuaikan sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1: Tahapan Penelitian

Pada tahap awal dilakukan studi literatur dengan mengumpulkan penelitian terkait yang didiskusikan bersama tim pengembang untuk menjadi dasar dalam identifikasi dan perumusan masalah pengembangan serta digunakan untuk mendefinisikan spesifikasi kebutuhan sistem, kemudian dilakukan perancangan dan penyusunan solusi menggunakan metode *prototype*. Setelah didapatkan kelima spesifikasi atau fitur yang akan dikembangkan, selanjutnya untuk menyederhanakan tugas-tugas selama proses pengembangan, maka fitur-fitur tersebut dikelompokkan kedalam dua iterasi. Pada tahap analisis kebutuhan, fitur baru yang dikembangkan dibuat dalam bentuk

tabel spesifikasi kebutuhan [7], [12], [13]. Kemudian peneliti membuat *use case diagram* dan *activity diagram* berdasarkan tabel spesifikasi kebutuhan tersebut. *Use case diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku aktor terhadap sistem yang dikembangkan pada aplikasi Hi Jobs [14]. *Activity diagram* digunakan untuk mendeskripsikan alur dari sistem yang dikembangkan [15]. Tahapan selanjutnya, dibuat kode program berdasarkan alur yang didapat dari *activity diagram*. Setelah perancangan prototipe selesai, evaluasi dilakukan menggunakan teknik *black box* pada setiap fitur yang dikembangkan untuk memeriksa apakah masih terdapat kesalahan pada aplikasi.



Gambar 2: Alur Pengerjaan Iterasi

Alur dari pengerjaan iterasi berikutnya disajikan pada Gambar 2. Tahapan pengembangan sistem pada iterasi kedua sama dengan yang dilakukan pada iterasi pertama. Setelah tahapan evaluasi pada iterasi kedua selesai dan tidak terdapat lagi fitur yang belum diimplementasikan pada tabel spesifikasi, maka proses dilanjutkan ke tahapan akhir penelitian yaitu penyusunan kesimpulan berdasarkan hasil pengujian dari tiap iterasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan studi literatur dan diskusi tim pengembang yang telah dilakukan sebelumnya, fitur yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu lamar pekerjaan, riwayat lamaran, daftar pelamar, batalkan lamaran, dan hapus lowongan. Pada penelitian ini, fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran ditempatkan di iterasi pertama. Berdasarkan tingkat kepentingannya, fitur lamar pekerjaan perlu dikerjakan terlebih dahulu, karena fitur daftar pelamar dan riwayat lamaran tidak dapat berfungsi jika fitur lamar pekerjaan belum tersedia. Fitur riwayat lamaran dan batalkan lamaran dikerjakan pada iterasi pertama karena merupakan bagian dasar dari CRUD (*Create, Read, Update, dan Delete*) fitur lamar pekerjaan. Sedangkan untuk iterasi kedua fitur yang dikembangkan yaitu daftar pelamar dan hapus lowongan.

Pada tahap analisis kebutuhan di iterasi pertama, tabel spesifikasi kebutuhan dibuat untuk mengembangkan fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1. Setelah tahap analisis kebutuhan, perancangan alur kerja sistem untuk iterasi pertama dilakukan dengan menggunakan

use case diagram dan *activity diagram* untuk setiap fitur pada iterasi pertama sebagaimana disajikan pada Gambar 4 hingga Gambar 7. Setelah pembuatan alur kerja sistem selesai, dilakukan pengkodean (*coding*) berdasarkan *activity diagram* yang telah dirancang. Tampilan dari fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran ditunjukkan pada Gambar 8 hingga Gambar 11. Pada tahap akhir, dilakukan pengujian terhadap masing-masing fitur yang ada di iterasi pertama menggunakan teknik black box dengan skenario yang berbeda-beda.

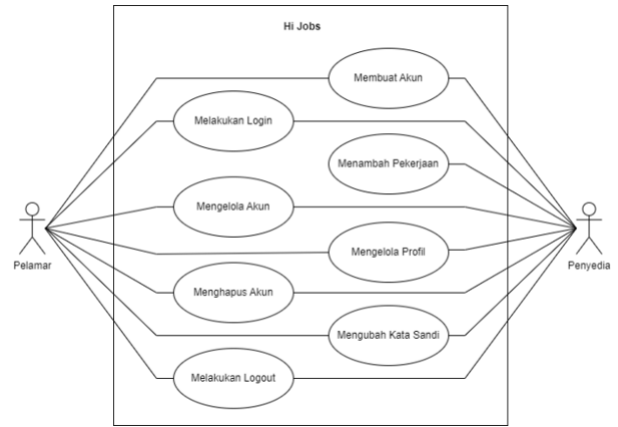
Setelah iterasi pertama selesai, analisis kebutuhan dilakukan kembali dengan membuat tabel spesifikasi kebutuhan untuk fitur daftar pelamar dan hapus lowongan pada iterasi kedua yang dapat dilihat pada Tabel 5. Perancangan alur kerja sistem pada iterasi kedua dilakukan dengan membuat *use case diagram* dan *activity diagram* yang ditunjukkan pada Gambar 12 hingga 14. Hasil rancangan pada tahap sebelumnya dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan kode pada setiap fitur di iterasi kedua. Gambar 15 hingga 17 menunjukkan tampilan dari fitur daftar pelamar dan hapus lowongan. Setelah fitur pada iterasi kedua selesai, masing-masing fitur diuji dengan cara yang sama seperti di iterasi pertama. Berikut uraian aktivitas pengembangan sistem pada iterasi pertama dan kedua.

Iterasi 1

Pada iterasi pertama dilakukan analisis kebutuhan dari sistem, perancangan alur kerja sistem, perancangan prototipe, dan evaluasi prototipe terhadap fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran.

Analisis Kebutuhan

Aplikasi Hi Jobs telah dikembangkan sebelumnya dan memiliki beberapa fitur seperti sign up, login, tambah pekerjaan, kelola akun, kelola profil, hapus akun, ubah kata sandi, dan logout. Fitur-fitur tersebut digambarkan secara lebih jelas dalam bentuk *use case diagram* pada Gambar 3.



Gambar 3: Use Case Diagram Hi Jobs

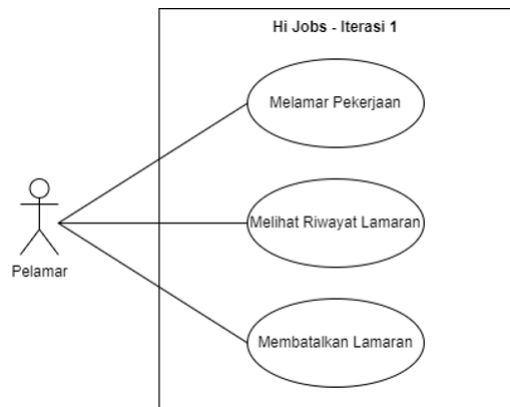
Berdasarkan studi literatur, fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran dijadikan sebagai kebutuhan fungsional pada iterasi pertama. Kebutuhan fungsional merupakan inti dari pengembangan sistem yang dirancang, untuk keperluan tersebut dibuat tabel spesifikasi kebutuhan dari iterasi pertama yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1: Tabel Spesifikasi Kebutuhan Iterasi 1

No.	Fungsi	Aktor	Keterangan	Sumber
1	Melamar pekerjaan	Pelamar	Mendaftarkan lamaran pekerjaan	JobStreet dan LinkedIn
2	Melihat riwayat lamaran	Pelamar	Melihat riwayat pekerjaan yang dilamar	JobStreet dan LinkedIn
3	Membatalkan lamaran	Pelamar	Membatalkan lowongan yang telah dilamar	JobStreet dan LinkedIn

Perancangan Alur Kerja Sistem

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, hubungan antar aktor dengan fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran digambarkan dalam *use case diagram*. *Use case diagram* untuk iterasi pertama dapat di lihat pada Gambar 4.

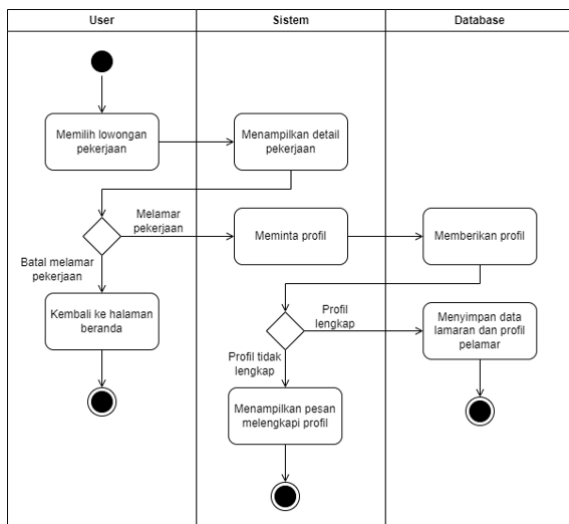


Gambar 4: Use Case Diagram Iterasi 1

Pada *activity diagram* diperlihatkan proses dari setiap aktivitas yang ada dalam fitur di iterasi per-

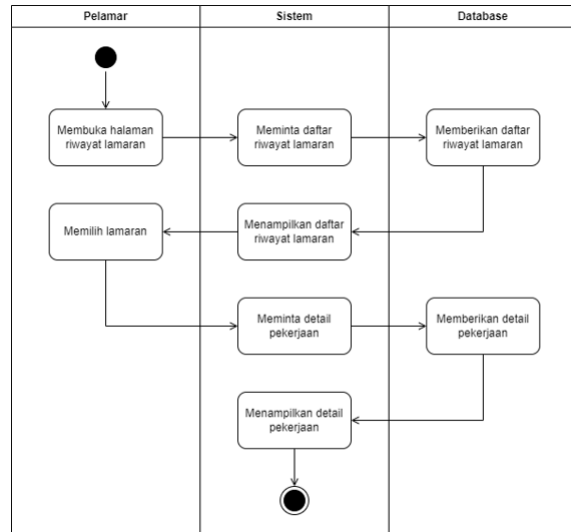
tama. *Activity diagram* dari fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran ditunjukkan melalui Gambar 5 hingga Gambar 7.

Fitur lamar pekerjaan dimulai ketika pelamar memilih lowongan pekerjaan dan menekan tombol lamar pekerjaan. Setelah tombol ditekan, sistem menampilkan pesan konfirmasi, jika pelamar menyetujui sistem akan melanjutkan ke tahap pemeriksaan data profil pelamar. Jika data profil pelamar belum lengkap, sistem akan menampilkan pesan untuk melengkapi data profil terlebih dahulu, namun jika sudah lengkap maka lamaran akan dikirim ke penyedia lowongan. *Activity diagram* dari fitur lamar pekerjaan disajikan pada Gambar 5.



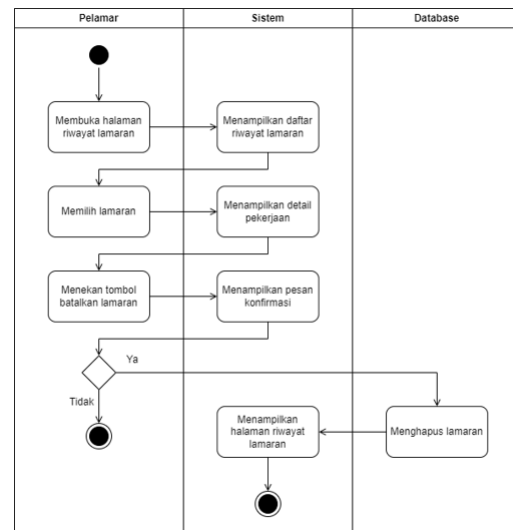
Gambar 5: Activity Diagram Lamar Pekerjaan

Alur kerja fitur riwayat lamaran dimulai ketika pelamar membuka halaman riwayat lamaran, sistem akan memberi respon dengan menampilkan lamaran apa saja yang pernah diajukan. Ketika pelamar membuka salah satu dari lamaran tersebut, sistem menampilkan detail lamaran. Gambar 6 menunjukkan alur kerja dari fitur riwayat lamaran.



Gambar 6: Activity Diagram Riwayat Lamaran

Proses membatalkan lamaran dimulai ketika pelamar menekan tombol untuk membatalkan lamaran pada riwayat lamaran. Ketika pelamar membatalkan lamaran, sistem akan menghapus data lamaran yang telah diajukan oleh pelamar sebelumnya. Aktivitas-aktivitas dalam fitur batalkan lamaran disajikan pada Gambar 7.



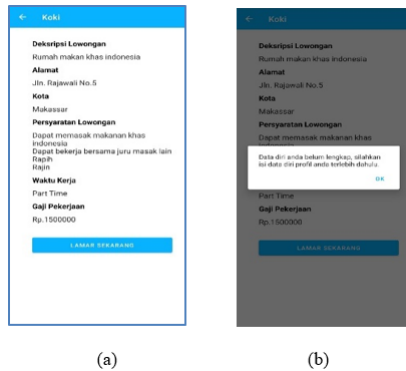
Gambar 7: Activity Diagram Batalkan Lamaran

Perancangan Prototipe

Untuk tahapan perancangan prototipe, setiap fitur pada iterasi pertama dibuat berdasarkan alur *activity diagram*. Perancangan fitur lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran dikerjakan secara berurutan sesuai tabel spesifikasi kebutuhan hingga satu fitur selesai, lalu dilanjutkan untuk mengerjakan fitur berikutnya.

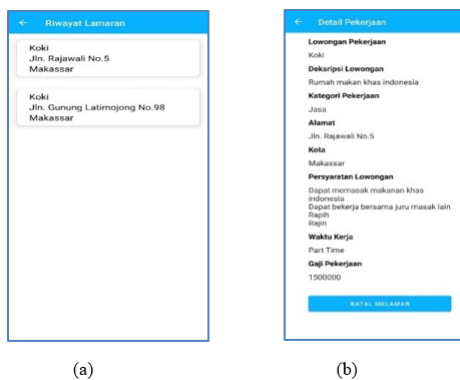
Pada saat pelamar memilih lowongan pekerjaan, detail dari lowongan tersebut akan di tampilkan seperti Gambar 8a. Saat pelamar menekan tombol lamar sekarang, pesan konfirmasi akan ditampilkan

apakah pelamar yakin ingin melamar pekerjaan tersebut. Ketika pelamar memilih untuk melamar namun belum melengkapi profil maka sistem menampilkan pesan peringatan untuk melengkapi profil terlebih dahulu seperti yang disajikan melalui Gambar 8b, jika profil sudah lengkap sistem akan menampilkan pesan yang menandakan lamaran telah berhasil.



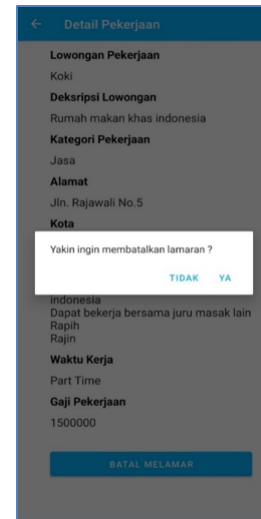
Gambar 8: Tampilan Fitur Lamar Pekerjaan

Halaman awal dari fitur riwayat lamaran disajikan seperti yang terlihat pada Gambar 9a. Untuk halaman daftar riwayat lamaran setiap pekerjaan ditampilkan detail berupa jenis pekerjaan dan alamat dari pekerjaan tersebut. Ketika pelamar menekan lowongan yang pernah dilamar maka ditampilkan detail dari lowongan tersebut seperti pada Gambar 9b.



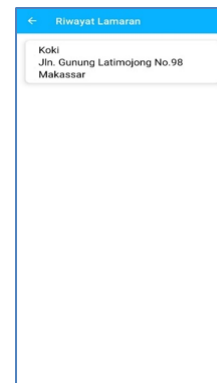
Gambar 9: Tampilan Fitur Riwayat Lamaran

Setelah fitur riwayat lamaran selesai, selanjutnya dirancang fitur batalkan lamaran pada halaman detail lamaran. Ketika pelamar menekan tombol batalkan lamaran pesan konfirmasi ditampilkan seperti yang diperlihatkan pada Gambar 10.



Gambar 10: Tampilan Pesan Konfirmasi Batalkan Lamaran

Ketika pelamar memilih untuk membatalkan lamaran maka sistem akan menampilkan halaman daftar lamaran sebagaimana Gambar 11 yang menunjukkan lamaran telah berhasil dihapus. Namun jika pelamar memilih untuk tidak membatalkan maka sistem akan kembali menampilkan detail lamaran.



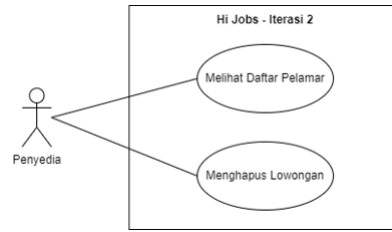
Gambar 11: Tampilan Setelah Lamaran Dibatalkan

Hasil Pengujian

Dalam penelitian ini, pengujian *black-box* dilakukan dengan mengamati input dan keluaran (*output*) yang dihasilkan untuk masing-masing fitur yang dikembangkan, baik itu iterasi pertama maupun iterasi kedua. Pengujian merujuk pada skenario yang disusun melalui tabel hasil pengujian fitur berdasarkan spesifikasi kebutuhan yang telah didefinisikan dan keluaran yang diharapkan, apakah sesuai atau tidak. Pada iterasi pertama yaitu fitur lamar pekerjaan, daftar pelamar, dan hapus lowongan diuji. Hasil pengujian fitur lamar pekerjaan dapat dilihat pada Tabel 2, fitur riwayat lamaran pada Tabel 3, sementara hasil pengujian fitur batalkan lamaran pada Tabel 4.

Tabel 2: Hasil Pengujian Fitur Lamar Pekerjaan

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Menekan tombol lamar pekerjaan	Menampilkan pesan konfirmasi	Sesuai
2	Memilih lamar pekerjaan dengan profil lengkap	Lamaran berhasil	Sesuai
3	Memilih lamar pekerjaan dengan profil tidak lengkap	Menampilkan pesan profil tidak lengkap	Sesuai
4	Memilih batal melamar	Kembali ke halaman lowongan pekerjaan	Sesuai



Gambar 12: Use Case Diagram Iterasi 2

Tabel 3: Hasil Pengujian Fitur Riwayat Lamaran

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Sudah melamar pekerjaan	Menampilkan daftar lamaran	Sesuai
2	Belum melamar pekerjaan	Tidak menampilkan daftar lamaran	Sesuai
3	Membuka halaman detail lamaran	Menampilkan detail lamaran	Sesuai

Tabel 4: Hasil Pengujian Fitur Batalkan Lamaran

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Menekan tombol batal melamar	Menampilkan pesan konfirmasi	Sesuai
2	Memilih tidak batalkan lamaran	Kembali ke halaman detail lamaran	Sesuai
3	Memilih batalkan lamaran	Lamaran dibatalkan dan kembali ke halaman daftar lamaran	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa pengembangan fitur pada iterasi pertama berjalan sebagaimana mestinya, tidak ditemukan masalah pada implementasi fitur.

Iterasi 2

Pada iterasi kedua tahap pengembangan yang dilakukan sama dengan yang dilakukan pada iterasi pertama namun fitur yang dirancang yaitu daftar pelamar dan hapus lowongan.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada iterasi kedua meliputi fitur daftar pelamar dan hapus lowongan yang ditampilkan dalam bentuk tabel spesifikasi kebutuhan. Tabel spesifikasi kebutuhan pada iterasi kedua dapat dilihat pada Tabel 5.

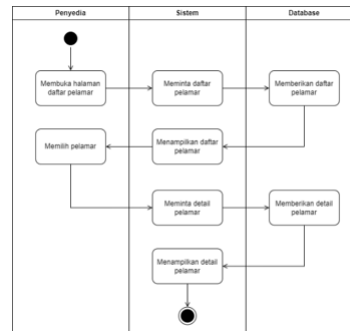
Tabel 5: Tabel Spesifikasi Kebutuhan Iterasi 2

No.	Fungsi	Aktor	Keterangan	Sumber
1	Melihat daftar pelamar	Penyedia	Melihat profil pelamar yang mendaftar	JobStreet dan LinkedIn
2	Menghapus lowongan	Penyedia	Menghapus lowongan pekerjaan secara permanen	JobStreet dan LinkedIn

Perancangan Alur Kerja Sistem

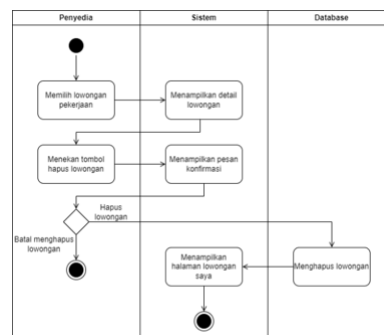
Perancangan *use case diagram* pada tahapan ini identik dengan yang telah dilakukan pada iterasi pertama, tetapi yang ditunjukkan hubungan antara fitur daftar pelamar dan hapus lowongan dengan aktor. *Use case diagram* iterasi kedua disajikan pada Gambar 12.

Alur kerja pada fitur daftar pelamar dimulai saat penyedia lowongan membuka daftar pelamar pada lowongan yang telah ditambahkan. Setelah itu sistem akan mengambil data lamaran pada lowongan tersebut dari database lalu ditampilkan pada halaman daftar pelamar. Ketika penyedia lowongan memilih pelamar yang telah mendaftar, sistem menampilkan data diri pelamar tersebut. Alur kerja dari fitur daftar pelamar diperlihatkan melalui Gambar 13.



Gambar 13: Activity Diagram Daftar Pelamar

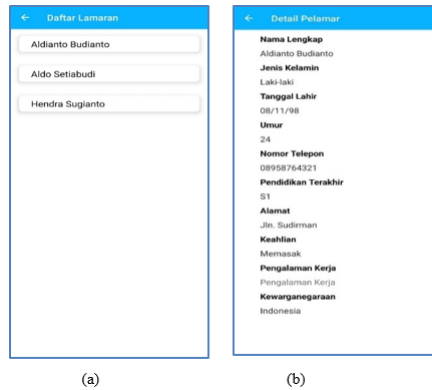
Saat penyedia ingin menghapus lowongan, langkah awal yang dilakukan yaitu memilih lowongan pekerjaan yang mau di hapus pada daftar lowongan saya, setelah itu sistem menampilkan detail dari lowongan. Ketika penyedia memilih untuk menghapus lowongan maka pesan konfirmasi hapus lowongan ditampilkan, jika disetujui maka sistem akan menghapus data lowongan tersebut dari database. Diagram aktivitas fitur hapus lowongan dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14: Activity Diagram Hapus Lowongan

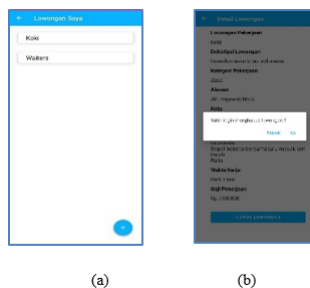
Perancangan Prototipe

Gambar 15a menunjukkan tampilan dari daftar pelamar. Penyedia lowongan dapat melihat detail dari pelamar yang telah mendaftar dengan memilih nama pelamar tersebut. Ketika penyedia lowongan memilih/menekan nama dari pelamar maka ditampilkan profil dari pelamar tersebut seperti yang ditunjukkan pada Gambar 15b.



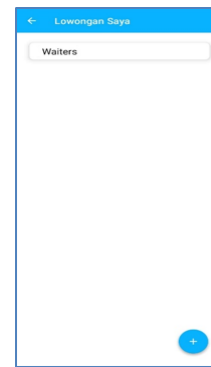
Gambar 15: Tampilan Fitur Daftar Pelamar

Setelah fitur daftar pelamar selesai, aktivitas selanjutnya yaitu merancang fitur hapus lowongan. Fitur ini dimulai dari penyedia memilih lowongan yang ingin dihapus pada halaman lowongan saya yang ditunjukkan pada Gambar 16a. Setelah penyedia memilih lowongan pekerjaan yang telah ditambahkan, sistem menampilkan detail dari lowongan tersebut agar diketahui dengan baik sebelum dihapus. Ketika penyedia menghapus lowongan maka sistem menampilkan pesan konfirmasi untuk menghapus lowongan seperti yang terlihat pada Gambar 16b.



Gambar 16: Tampilan Fitur Hapus Lowongan

Jika penyedia memilih untuk batal menghapus lowongan, sistem akan menampilkan kembali halaman detail lowongan, sebaliknya jika dipilih untuk menghapus lowongan maka sistem menampilkan halaman lowongan saya yang menunjukkan lowongan tersebut berhasil di hapus. Gambar 17 menunjukkan lowongan Koki yang telah berhasil di hapus tidak ditampilkan lagi.



Gambar 17: Tampilan Setelah Lowongan Dihapus

Hasil Pengujian

Untuk iterasi kedua, pengujian dilakukan terhadap fitur daftar pelamar dan hapus lowongan. Hasil pengujian fitur daftar pelamar disajikan pada Tabel 6, sementara untuk fitur hapus lowongan diperlihatkan pada Tabel 7.

Tabel 6: Hasil Pengujian Fitur Daftar Pelamar

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Sudah ada yang mendaftar	Menampilkan daftar pelamar	Sesuai
2	Belum ada yang mendaftar	Tidak menampilkan daftar pelamar	Sesuai
3	Membuka halaman detail pelamar	Menampilkan detail pelamar	Sesuai

Tabel 7: Hasil Pengujian Fitur Hapus Lowongan

No.	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian
1	Menekan tombol hapus lowongan	Menampilkan pesan konfirmasi	Sesuai
2	Memilih batal hapus lowongan	Kembali ke halaman detail lowongan	Sesuai
3	Memilih hapus lowongan	Lowongan terhapus dan kembali ke halaman lowongan saya	Sesuai

Setelah pengembangan dan pengujian dilakukan, aplikasi Hi Jobs yang sebelumnya terbatas pada beberapa fitur saja, saat ini memiliki fitur-fitur tambahan yang bermanfaat bagi pengguna dengan tipe pelamar seperti melamar, melihat dan membatalkan lamaran pekerjaan. Selain itu juga bagi pengguna dengan tipe penyedia dapat menggunakan fitur melihat daftar pelamar dan menghapus lowongan pekerjaan. Implementasi empat tahapan pada metode prototype dalam pengembangan aplikasi Hi Jobs dengan membagi pengembangan menjadi dua iterasi serta mempertimbangkan prioritas fitur membuat proses pengembangan lebih mudah dan cepat dilakukan.

Penutup

Pada penelitian ini telah dikembangkan fitur-fitur baru aplikasi Hi Jobs menggunakan empat tahapan yang ada pada metode *prototype* dengan membagi skenario pengembangan kedalam dua iterasi. Setiap

iterasi terdiri dari tahapan analisis kebutuhan (*initial*) aplikasi, perancangan alur kerja, perancangan prototipe, dan evaluasi prototipe. Pada iterasi pertama, fitur baru yang ditambahkan untuk kategori pengguna pelamar yaitu lamar pekerjaan, riwayat lamaran, dan batalkan lamaran, sementara pada iterasi kedua fitur yang ditambahkan untuk kategori pengguna penyedia lamaran yaitu daftar pelamar dan hapus lowongan. Hasil pengujian menggunakan teknik *black box* menunjukkan bahwa fitur-fitur baru yang dikembangkan tersebut berhasil dijalankan dengan keluaran yang sesuai. Ketersediaan fitur-fitur baru diharapkan dapat meningkatkan layanan dan minat masyarakat pengguna dalam memanfaatkan dan menggunakan aplikasi Hi Jobs terkait kebutuhan lowongan pekerjaan. Untuk penelitian selanjutnya perlu dilakukan evaluasi terhadap pemakaian metode *prototype* dari aspek biaya pengembangan dan kualitas sistem dalam hal kemudahan modifikasi fitur aplikasi.

Daftar Pustaka

- [1] I. Putrianti, S. Esabella dan R. Irijiba, "Informasi Lowongan Kerja Wilayah Kabupaten Sumbawa Berbasis Android", *Bulletin of Information Technology (BIT)*, vol. 3, no. 4, hlm. 268–273, doi: 10.47065/BIT.V3I4.375., Des 2022
- [2] Y. S. Nabila dan A. Irhandayaningsih, "Perilaku Pencarian Informasi Fresh Graduate Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro dalam Mencari Pekerjaan", *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, vol. 6, no. 1, hlm. 13–22, Apr 2022.
- [3] D. J. Surjawan, M. C. Johan dan D. A. Febriani, "Pengembangan Sistem Alumni dengan Informasi Lowongan Pekerjaan", *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 8, no. 3, hlm. 674 – 689–674 – 689, doi: 10.28932/JUTISI.V8I3.5554, Des 2022.
- [4] K. Anita, A. D. Wahyudi dan E. R. Susanto, "Aplikasi Lowongan Pekerjaan Berbasis WEB pada SMK Cahaya Kartika", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 1, hlm. 75–80, Jun 2020.
- [5] A. Sucipto dan A. K. Zyen, "Pengembangan Website Official Disnaker Kota Semarang pada Modul Informasi Lowongan Pekerjaan dan Informasi Penghargaan", *AMRI Jurnal Nasional Analisa Metode Rekayasa Informatika*, vol. 1, no. 2, hlm. 95–107, doi: 10.12487/AMRI.v1i1.xxxxx, Nov 2022.
- [6] B. Susilawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis WEB", *Jurnal Cendikia*, vol. XVI, pp. 216–9436, 2018.
- [7] A. D. Saputra, A. P. Kharisma, dan L. Fanani, "Pengembangan Aplikasi Klinik Kecantikan sebagai Pengelola Transaksi berbasis Android menggunakan Metode Prototype (Studi Kasus: Klinik Kecantikan CV Nana Beautyskin)", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 5, no. 8, hlm. 3591–3599, Agu 2021.
- [8] R. S. Pressman, "Software Engineering: A Practitioner's Approach", Seventh. Inggris: McGraw-Hill, 2010.
- [9] F. Taniwijaya, S. Rahman dan A. Munir, "Merancang Sistem Pengaturan Proses Produksi Kecap Menggunakan Metode Prototype", *KHARISMA Tech*, vol. 16, no. 1, hlm. 58–68, Mar 2021.
- [10] I. A. Faisal, S. Rahman dan H. Surasa, "Aplikasi Informasi Tabligh Akbar di Makasar Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype", *KHARISMA Tech*, vol. 15, no. 2, hlm. 14–23, Sep 2020.
- [11] M. A. Wicaksono, C. Rudianto dan P. F. Tanaem, "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 7, no. 2, doi: 10.28932/jutisi.v7i2.3664, Aug. 2021.
- [12] A. Meyliana, "Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Siswa Dengan Metode Prototype", *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 1, doi: 10.31294/p.v23i1.10394, 2021.
- [13] J. S. Kurnia dan F. Risyda, "Rancang Bangun Penerapan Model Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Pencatatan Persediaan Barang Berbasis WEB", *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, vol. 8, no. 2, hlm. 223–230, doi: 10.35968/JSI.V8I2.737, Agustus 2021.
- [14] A. Perwitasari dan M. A. Irwansyah, "Model Prototipe dan Analisis Use Case pada Rekayasa Kebutuhan Perangkat Lunak Pengajuan Dokumen Kependudukan", *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, vol. 7, no. 2, hlm. 175–180, Agu 2021.
- [15] R. H. Kiswanto, "Spesifikasi Komputer Rakitan Berdasarkan Kebutuhan dan Anggaran Menggunakan Algoritma Backtracking", *Jurnal Eksplora Informatika*, vol. 10, no. 1, hlm. 1–12, doi: 10.30864/EKSPLORA.V10I1.358, Sep 2020.