

**PEMBUATAN PLATFORM PENYEDIA INFORMASI MAGANG
BERBASIS WEBSITE PADA OTAK STUDIO**

NASKAH PUBLIKASI



diajukan oleh

Yosi Alfian Bastian **17.02.0124**

Nabilla Andhara **17.02.0132**

Aan Romadhon E.P. **17.02.0143**

Kepada

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

NASKAH PUBLIKASI

**PEMBUATAN PLATFORM PENYEDIA INFORMASI MAGANG
BERBASIS WEBSITE PADA OTAK STUDIO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yosi Alfian Bastian **17.02.0124**

Nabilla Andhara **17.02.0132**

Aan Romadhon E.P. **17.02.0143**

Dosen Pembimbing

Jaeni, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302068

Tanggal, 13 Mei 2020

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PEMBUATAN PLATFORM PENYEDIA INFORMASI MAGANG BERBASIS WEBSITE PADA OTAK STUDIO

Yosi Alfian Bastian¹⁾, Nabilla Andhara²⁾, Aan Romadhon Eko Prasetyo³⁾, Jaeni⁴⁾

^{1,2,3)} Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

⁴⁾ Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta

Jl Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta Indonesia 55283

Email : yosi.bastian@students.amikom.ac.id¹⁾, nabilla.andhara@students.amikom.ac.id²⁾,
aan.pr@students.amikom.ac.id³⁾, jaeni@amikom.ac.id⁴⁾

Abstract - *The website-based internship information service provider platform upholds the effectiveness, efficiency and openness between the apprentice service provider company and prospective apprentices. The purpose of writing this Final Project is to design and create an internship information service provider platform that can later be used by companies, students, and the general public.*

The web-based platform created in the preparation of this Final Project is designed and built using the PHP and HTL programming languages. Using the MySQL database design, CodeIgniter framework and Google Chrome as a web browser and Visual Studio Code as a text-editor.

The final result of this research is to produce an apprentice information service provider platform that is able to connect companies and prospective trainees and summarize information about internships completely in one platform

Keywords – *platform, internship, website*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

OtakStudio adalah *Local StartUp Community* asal kota Yogyakarta yang berdiri pada tahun 2007. OtakStudio berfokus pada edukasi, produksi, sosialisasi dan kolaborasi semua hal terkait pemanfaatan IT dalam bentuk pergerakan sosial industri kreatif terpadu. Salah satu bentuk pemanfaatan IT adalah menjadikan website sebagai sarana sistem informasi yang mampu memudahkan kerja manusia. Berdasarkan hal itu, penulis membuat sistem informasi berbasis *website* yang mampu membantu proses pencarian dan perekrutan tenaga magang.

Magang atau praktik kerja lapangan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta magang agar siap terjun ke dunia kerja dengan mendapatkan pengalaman kerja dan menguasai keterampilan atau keahlian tertentu. Magang biasanya dilakukan oleh siswa SMK dan mahasiswa. Magang dapat dilakukan di perusahaan, instansi pemerintah, universitas, dan lain sebagainya. Program magang juga memberikan banyak manfaat bagi perusahaan, salah satunya yaitu sebagai cara efisien untuk merekrut talenta baru.

Kebutuhan magang semakin meningkat baik dari sisi pencari magang atau tempat magang. Akan tetapi wadah untuk memberikan dan memperoleh informasi terkait magang baik di internet maupun di media cetak tergolong masih sedikit. Di internet sendiri, belum banyak situs atau *platform* yang menyediakan informasi lowongan magang secara terperinci dan jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, munculah ide untuk membangun sebuah *platform* yang tidak hanya mampu menampilkan informasi lowongan magang terbaru namun juga sekaligus dapat membantu menjembatani antara calon peserta magang kepada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan dan menyediakan tempat magang. Dengan platform ini diharapkan dapat membantu mempermudah calon peserta magang mencari informasi seputar magang

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih dari dibuatnya tugas akhir ini adalah untuk membuat sebuah *platform* penyedia informasi magang yang mampu menghubungkan pencari magang dan perusahaan-perusahaan yang menyediakannya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan tujuan penelitian di atas dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut:

- a. Membuat platform berbasis *website* yang dapat menghubungkan perusahaan dan calon pencari magang.
- b. Membuat platform berbasis *website* yang menyediakan informasi magang yang dapat membantu para pencari magang.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan yang terdapat dalam tugas akhir ini, maka diperlukan pembahasan masalah sebagai berikut:

- a. Platform ini dirancang dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Menggunakan perancangan *database* MySQL dan *framework* CodeIgniter. Google Chrome sebagai *web browser*. Dan Visual Studio Code sebagai *text-editor*.
- b. Platform ini menghasilkan *output* berupa laporan peserta magang.

c. Website diakses oleh *public* dan admin magangin.

2. Pembahasan

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi manajerial organisasi dalam kegiatan strategis untuk menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [6].

2.2 Framework CodeIgniter

CodeIgniter (CI) adalah Framework pengembangan aplikasi (Application Development Framework) dengan menggunakan PHP, suatu kerangka untuk bekerja atau membuat program dengan menggunakan PHP yang lebih sistematis. Pemrogram tidak perlu membuat program dari awal (form scratch), karena CI menyediakan sekumpulan library dan fungsi yang banyak, yang diperlukan untuk menyelesaikan pekerjaan yang umum, dengan menggunakan antarmuka dan struktur logika yang sederhana untuk mengakses librarinnya. Pemrograman dapat memfokuskan diri pada kode yang harus dibuat untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

CodeIgniter adalah salah satu framework pemrograman PHP yang dapat mengimplementasi teknik pemrograman MVC. Teknik pemrograman MVC (Model, View, Controller) merupakan teknik pemrograman yang populer saat ini, yang mengharapakan pemrograman secara disiplin untuk membagi program menjadi 3 bagian: model, view, dan controller.

a. Model

Objek model adalah bagian dari aplikasi yang mengimplementasi logika untuk domain data aplikasi. Umumnya, objek model digunakan untuk mengambil data dari database atau menyimpan data ke dalam database.

b. View

View adalah komponen yang menampilkan antarmuka untuk pengguna (user interface, UI) aplikasi. Antarmuka ini dibuat berdasarkan data dari model.

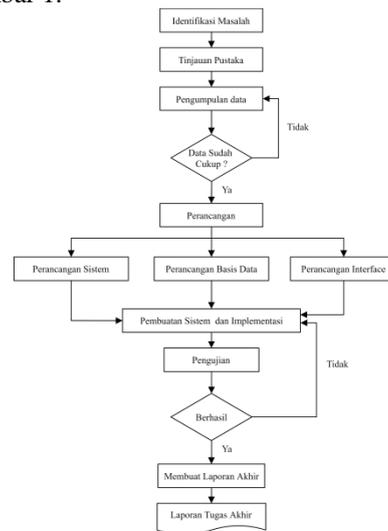
c. Controller

Controller merupakan komponen yang digunakan untuk menangani interaksi pengguna, bekerja dengan model, dan memilih view mana yang digunakan untuk merender data [10]

2.3 Alur Penelitian

Pada tugas akhir ini dilakukan identifikasi masalah, tinjauan, pengumpulan data, perancangan, pembuatan sistem dan implementasi, pengujian sistem

dan pembuatan laporan. Alur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

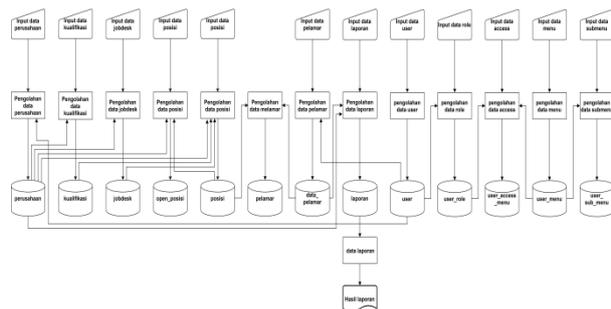
2.4 Rancangan Sistem

Rancangan sistem merupakan gambaran sederhana dan jelas mengenai suatu tahapan penyelesaian masalah dengan menggunakan symbol-simbol standar yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada user tentang sistem yang berjalan.

Adapun tahapan-tahapan perancangan system tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

2.4.1 Flowchart

Flowchart merupakan langkah awal pembuatan program. Dibawah ini adalah pemodelan proses dari pembuatan platform penyedia informasi magang berbasis website pada otakstudio menggunakan Diagram Alur Sistem (Flowchart). Alur sistem yang dibuat digambarkan pada diagram alur sistem pada Gambar 2 sebagai berikut.



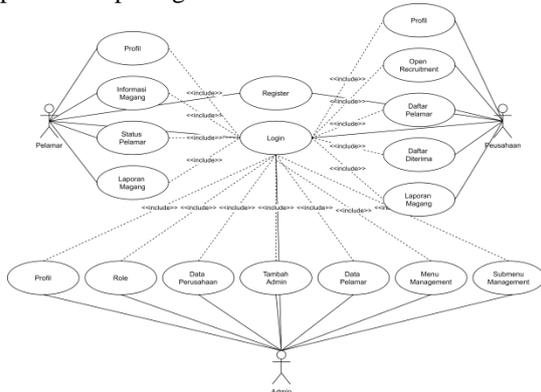
Gambar 2. Flowchart

2.4.2 UML

2.4.2.1 Use Case

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem

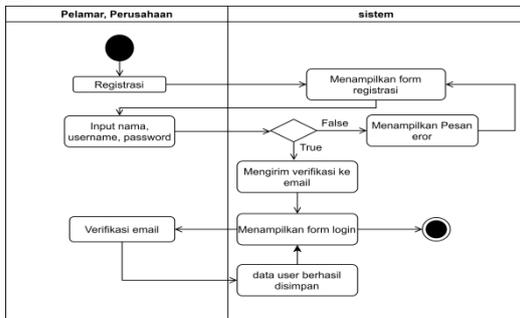
dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case

2.4.2.2 Activity Diagram

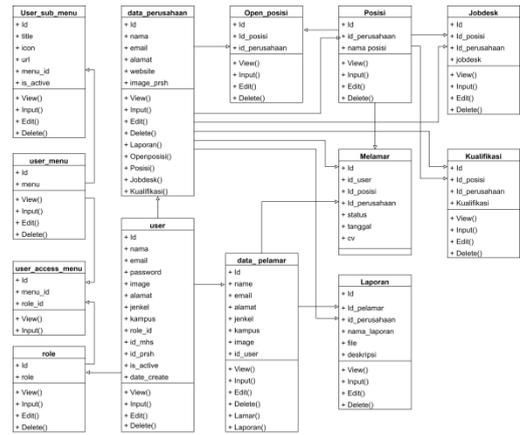
Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem.



Gambar 4. Activity Diagram Register

2.4.2.3 Class Diagram

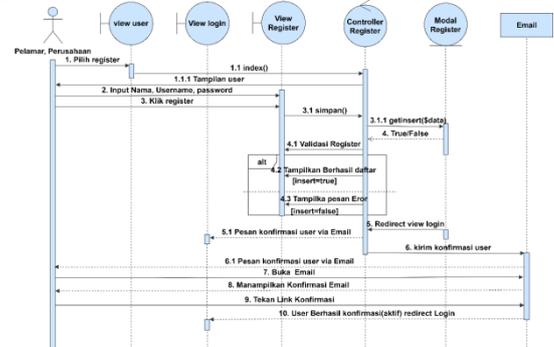
Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.



Gambar 5. Class Diagram

2.4.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram ini menjelaskan tentang proses register. Pelamar dan perusahaan harus melakukan register terlebih dahulu untuk masuk ke sistem.



Gambar 6. Sequence Diagram Register

2.5 Perancangan Basis Data

Pemodelan basis data yang akan digunakan adalah Entity Relationship Diagram (ERD), relasi tabel dan struktur table.

2.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

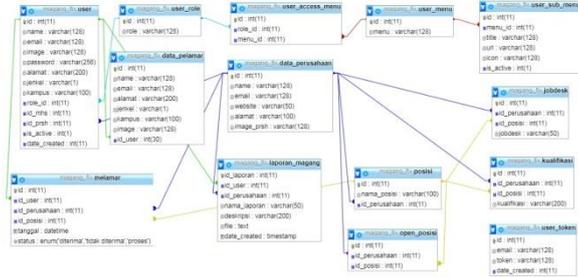
Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan gambar atau diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, untuk memperlihatkan relasi antar entitas yang terlihat beserta atributnya.



Gambar 7. ERD

2.5.2 Relasi Tabel

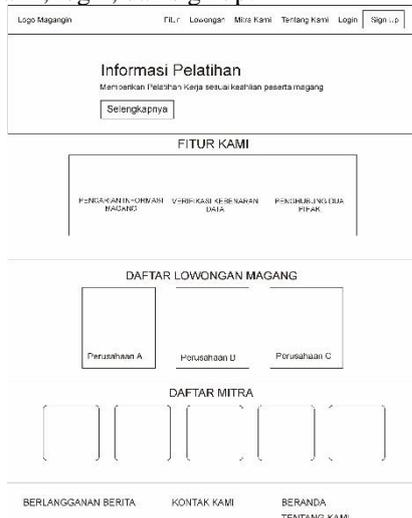
Relasi tabel merupakan hubungan antar tabel yang satu dengan yang lain. Hubungan ini berfungsi untuk menunjukkan relasi antar tabel sehingga membentuk suatu jaringan data. Relasi antar tabel ini digambarkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Relasi Tabel

2.6 Perancangan Interface

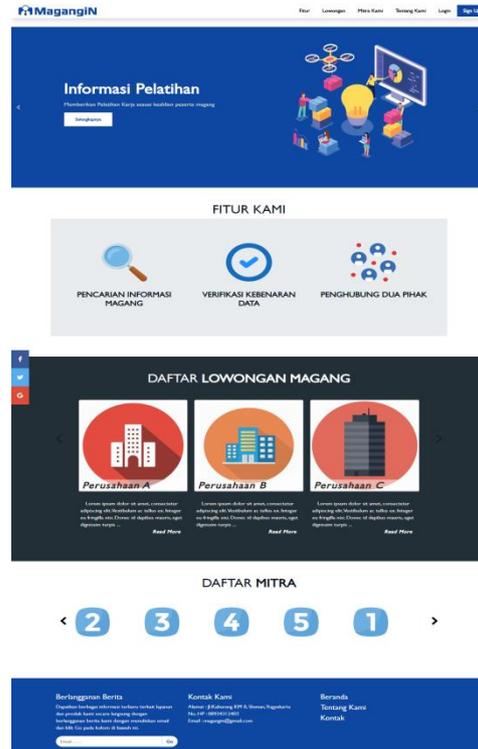
Berikut ini adalah rancangan interface halaman index. Di halaman ini terdiri dari fitur, lowongan, mitra, tentang kami, login, dan sign up.



Gambar 9. Tampilan Frontend

2.7 Implementasi Sistem

Berikut ini adalah Implementasi halaman frontend. Terdapat beberapa menu navbar seperti fitur, lowongan, mitra, tentang kami, login, sign up.



Gambar 10. Implementasi Frontend

3. Kesimpulan dan Saran

3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- Pembuatan platform penyedia informasi magang berbasis website di otakstudio ini dapat membantu menghubungkan pencari magang dan perusahaan yang menyediakan layanan magang.
- Platform penyedia informasi magang berbasis website ini dapat memudahkan pencari magang mendapatkan informasi seputar magang dari berbagai perusahaan yang tergabung dalam platform ini melalui fitur pencarian lowongan magang.
- Pembuatan sistem informasi berbasis website dengan menggunakan MVC lebih terstruktur dan alur penulisan code lebih mudah dipahami. Sekaligus memudahkan developer dalam tahap pengembangan program.

3.2 Saran

Dalam pembuatan tugas akhir ini masih terdapat banyak sekali kekurangan yang perlu dikembangkan lagi baik dari segi program maupun penulisan laporan. Oleh karena itu untuk pembuatan tugas akhir ini dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

- a. Mengembangkan user interfaces dan user experience web magang agar dapat lebih menarik dan lebih nyaman ketika user mengakses program.
- b. Diharapkan platform Penyedia Layanan Informasi Magang ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur notifikasi untuk perusahaan ketika pelamar melakukan pendaftaran pada lowongan yang dibuka, dan notifikasi untuk pelamar ketika status lamaran diterima/ditolak.

Aan Romadhon Eko Prasetyo, memperoleh gelar Ahli Madya(A.Md), Program Studi Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2020.

Jaeni, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom), Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2002. Memperoleh gelar Master of Engineering (M.Eng) Program Pasca Sarjana Magister Teknik Elektro Universitas Gadjah Mada pada tahun 2017. Saat ini menjadi Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta, pada program Studi D3-Manajemen Informatika.

Daftar Pustaka

- [1] Andriyanto, T., R, Aswi R.,2016, "Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Terintegrasi Menggunakan Webservice", Jurnal SIMETRIS, Vol 7, No. 2, November 2016
- [2] Hamidi, M. Z., Anjarwani, S. E., Arimbawa, I. W. A.,2017, "Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram Menggunakan Extreme Programming", J-COSINE, Vol. 1, No. 1, Desember 2017
- [3] Pratama, I. G. N. W., Putra, I. G. N. A. C., Datya, A. I.,2017, "Sistem Informasi Manajemen Praktek Kerja Lapangan Berbasis Website", Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, Vol 3, No. 1, Januari 2017
- [4] Gani, A, Bagye, W.,2018, "Sistem Informasi Praktek Kerja Industri Pada Smk Islam Sirajul Huda Paok Dandak", Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi, Vol 1, No. 1,2018
- [5] Maharani, S., Widagdo, P. P., Hatta,H. R.,2018,"Rancang Bangun Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan (Pkl) Di Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman",Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, Vol. 13, No. 2 September 2018.
- [6] Hartono, J., (2010), Analisa Desain Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta [7] S. Rustan, Layout Dasar dan Penerapannya, Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 2008.

Biodata Penulis

Yosi Alfian Bastian, memperoleh gelar Ahli Madya(A.Md), Program Studi Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2020.

Nabilla Andhara, memperoleh gelar Ahli Madya(A.Md), Program Studi Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta, lulus tahun 2020.