

Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan Di Gerai Indosat Ooredoo Semarang Berbasis Web

Dwi Ika Styarningsih¹, Noora Qotrun Nada², Wulansari³

¹Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

²Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Email : mail20670042@upgris.ac.id

Abstract

Indosat Ooredoo Semarang outlets are a telecommunications service provider company. Companies that offer communication services for mobile phone users with prepaid and postpaid options. One of the requirements for students and students to be able to carry out an internship at the company is by applying for a company by registering. In accepting students and students for field work practice at the Indosat Ooredoo Semarang outlet, they still register with the company and sometimes during the field work practice season they have to queue so that officers who experience are often overwhelmed, because of the large number of potential participants and also those who live outside the city. have to travel far. Therefore, from these problems, a web-based field work practice registration application was made. The method used is the waterfall. The programming language used for making applications for submitting field work practices is the PHP programming language and uses the Codeigniter framework.

Keywords: Application for Submission of Field Work Practices, Web, Waterfall, Codeigniter.

Abstrak

Gerai Indosat Ooredoo Semarang merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa telekomunikasi. Perusahaan yang menawarkan layanan komunikasi untuk pengguna telepon genggam dengan pilihan Prabayar maupun Pascabayar. Salah satu syarat bagi siswa maupun mahasiswa untuk bisa melaksanakan magang di perusahaan tersebut yaitu dengan pengajuan diri ke perusahaan dengan cara mendaftar. Dalam penerimaan mahasiswa maupun siswa untuk praktek kerja lapangan di Gerai Indosat Ooredoo Semarang masih dengan cara mendaftar ke perusahaan dan terkadang saat musim praktek kerja lapangan harus mengantri sehingga petugas yang mengalami kerap kewalahan, karena jumlah calon peserta yang banyak dan juga yang bertempat tinggal diluar kota harus jauh-jauh menempuh perjalanan. Oleh karena itu dari permasalahan tersebut dibuatlah aplikasi pendaftaran praktek kerja lapangan berbasis web. Metode yang digunakan adalah waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan aplikasi pengajuan praktek kerja lapangan adalah bahasa pemrograman PHP dan menggunakan kerangka codeigniter.

Kata kunci : Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan, Web, Waterfall, Codeigniter.

1. Pendahuluan

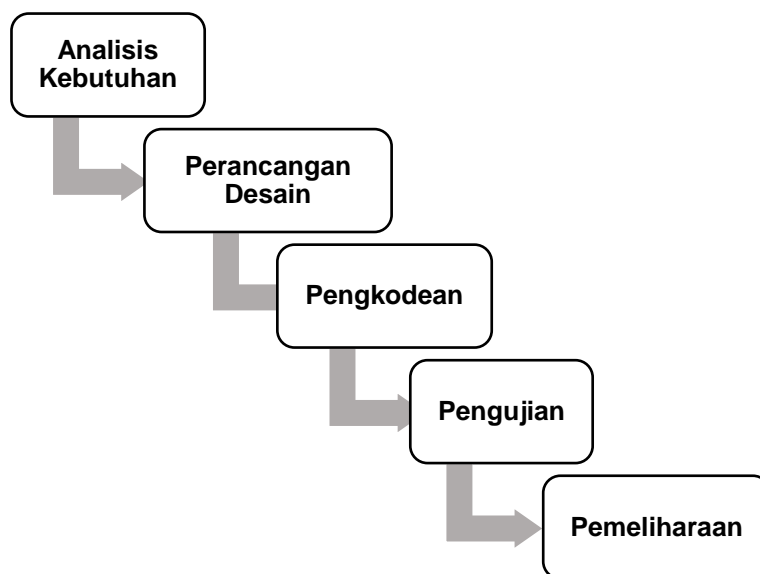
Kemajuan teknologi semakin cepat membuat semua orang semakin mudah dalam mengerjakan segala sesuatu pada bidang pendidikan, khususnya para siswa maupun mahasiswa yang akan mencari tempat praktek kerja lapangan sebagai salah satu bentuk kegiatan yang wajib ada sebelum mereka lulus dan terjun langsung kedua kerja. Gerai Indosat Ooredoo Semarang merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa telekomunikasi. Perusahaan yang menawarkan layanan komunikasi untuk pengguna telepon genggam dengan pilihan prabayar maupun pascabayar. Gerai Indosat Ooredoo juga turut andil didunia pendidikan, salah satunya dengan menyediakan lowongan bagi siswa/i maupun mahasiswa/i untuk melakukan praktek kerja lapangan dan mengembangkan kemampuan diri.

Semakin banyaknya peminat yang ingin mendaftar untuk melaksanakan praktek kerja lapangan dari sekolah maupun perguruan tinggi. Dimasa pendaftar yang ingin melakukan pengajuan praktek kerja lapangan, pendaftar harus datang langsung ke kantor Gerai Indosat Ooredoo yang berada di Jl. Pandanaran No. 131 Semarang dengan membawa surat pengantar dari instansi yang bersangkutan [1]. Kemudian menunggu waktu yang cukup lama untuk mendapatkan balasan apakah diterima atau ditolak.

Dengan adanya permasalahan diatas penulis menciptakan sebuah aplikasi pengajuan praktek kerja lapangan yang dapat memberikan solusi terbaik terhadap permasalahan yang ada. Aplikasi pengajuan praktek kerja lapangan dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pendaftaran dan pelaksanaan praktek kerja lapangan. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa maupun mahasiswa dapat melakukan pengajuan praktek kerja lapangan secara online, mengunggah dokumen yang diperlukan [2].

2. Metode

Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan adalah suatu aplikasi untuk user mengajukan magang ke suatu instansi, dan untuk memberikan informasi kepada user tentang perusahaan tersebut seperti lowongan yang tersedia. Dalam pengembangan perangkat lunak untuk Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan ini adalah menggunakan metode *waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:28) Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengkodean, pengujian, pemeliharaan [3].



Gambar 1. Diagram Alir Pengembangan Aplikasi

Penjelasan dari tahap-tahap metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user maupun admin. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Perancangan Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.
3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logic dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (Error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak membuat perangkat lunak baru.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Penyajian Hasil

3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Saat pembuatan aplikasi terlebih dahulu yaitu dengan menganalisis kebutuhan sistem yang diperlukan antara lain :

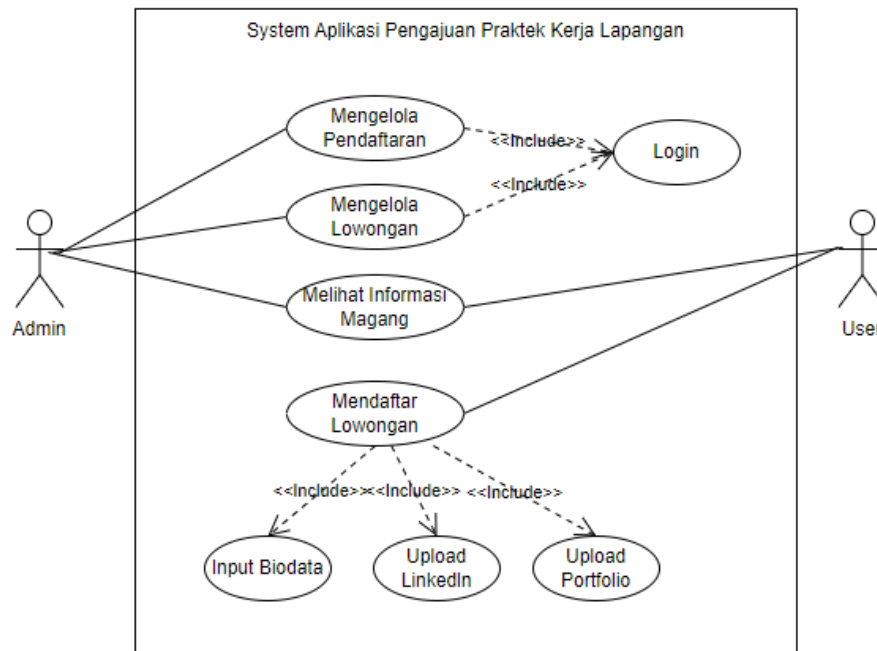
1. Desain Sistem

Menurut Burch dan Grundnitski, desain aplikasi dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi [4]. Desain aplikasi dibangun dengan tujuan untuk memudahkan para penggunanya untuk mengajukan praktek kerja lapangan dan mengolah pendaftar dan juga mengolah lowongan.

Unified Modelling Language (UML)

a. Use Case Diagram

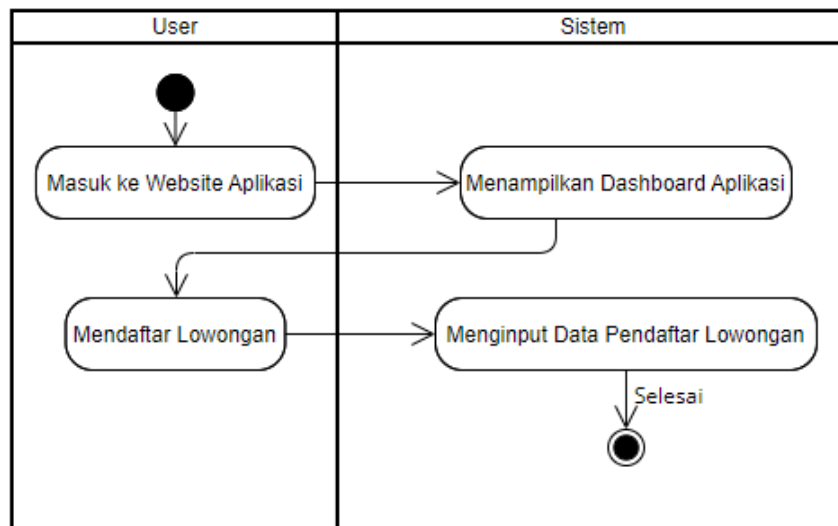
Setiap satuan kerja mempunyai sub bagian administrasi yang salah satu tugasnya adalah memonitoring pendaftaran calon pelamar yang dibutuhkan dalam satuan kerja tersebut. Pada bagian user, user dapat melihat informasi terkait magang di perusahaan tersbut. Dan juga dapat mengajukan pendaftaran sesuai loker yang tertera dengan meninputkan biodata pelamar, upload link LinkedIn, dan upload Portfolio. Selain itu dibagian admin juga bisa mengelola pendaftar dan mengelola job yang akan di upload ke informasi user , dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram Aplikasi

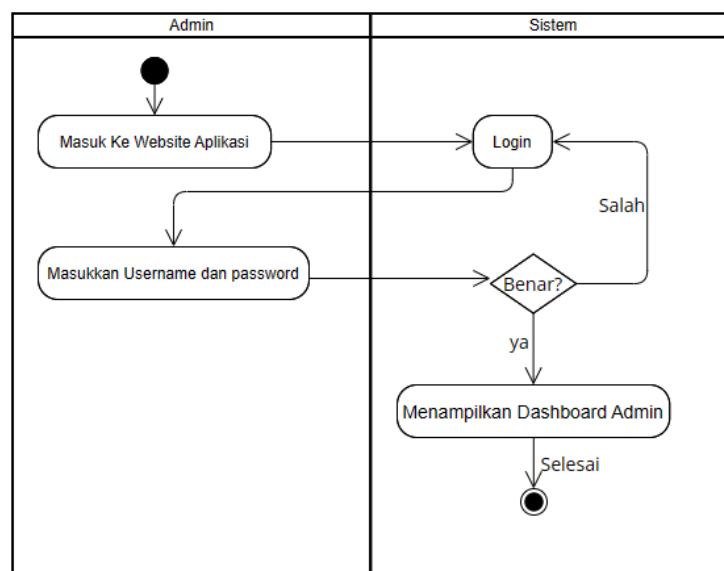
b. Activity Diagram

Activity diagram diatas menggambarkan aliran kerja atau serangkaian aktivitas dari suatu aplikasi. Pada perancangan activity diagram menjelaskan alur dari aplikasi pengajuan praktek kerja lapangan. Untuk User dimulai dari mengakses web aplikasi lalu menampilkan dashboard dari aplikasi, selanjutnya user mendaftarkan lowongan, dan menunggu proses. Dapat dilihat pada gambar 3 .



Gambar 3. Activity Diagram User

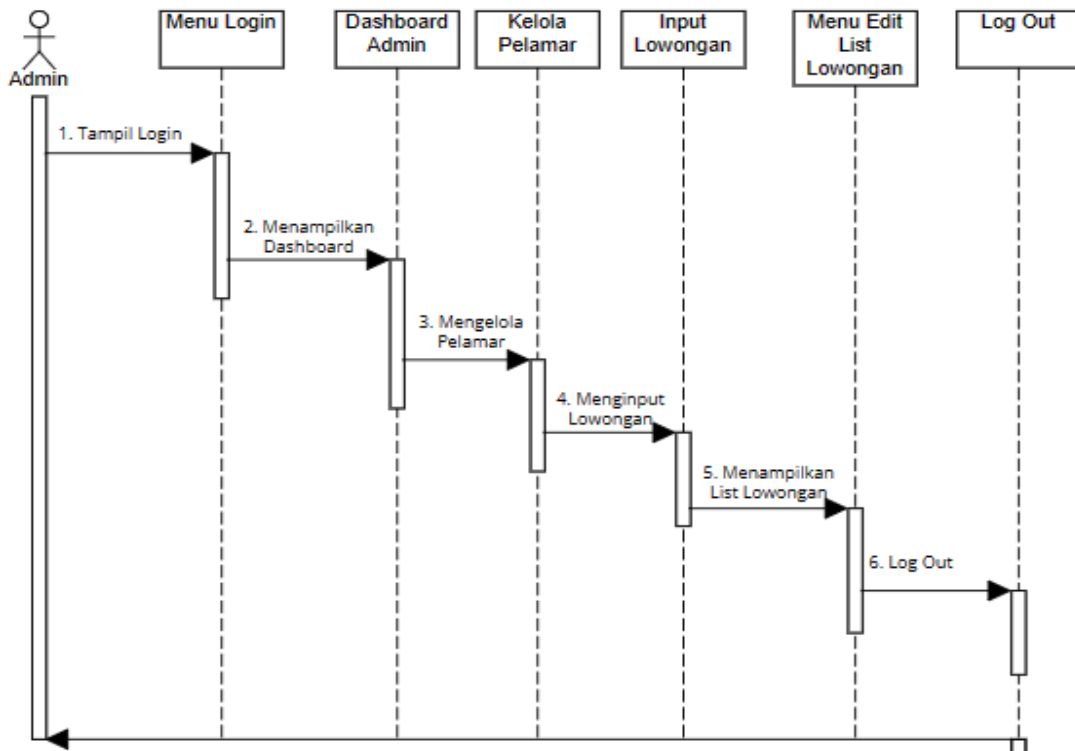
Pada gambar Activity Diagram Admin dibawah menjelaskan alur admin menggunakan aplikasi yang dimulai admin memasuki web aplikasi, selanjutnya login lalu memasukkan username dan password, apabila login gagal akan kembali ke menu login dan apabila benar sistem akan menampilkan dashboard admin.



Gambar 4. Activity Diagram Admin

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram menjelaskan interaksi diantara objek dan mengindikasikan komunikasi antar objek-objek tersebut dan juga menggambarkan interaksi interaksi objek-objek yang disusun sesuai urutan waktu [5].

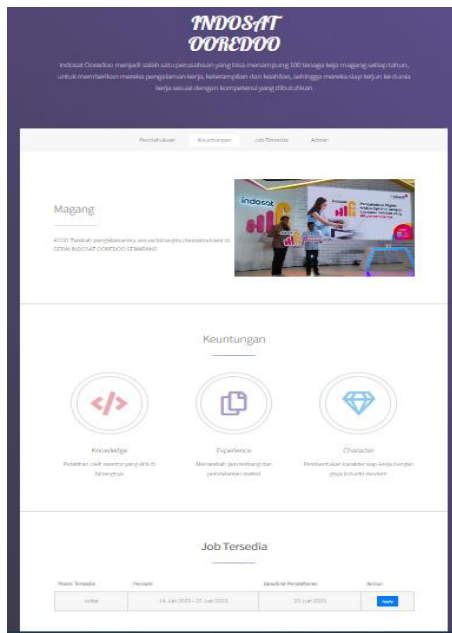


Gambar 5. Sequence Diagram Admin

3.2. Pembahasan

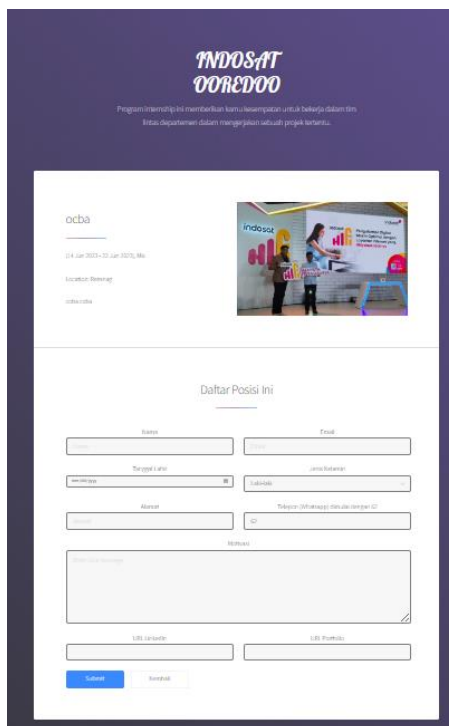
3.2.1 Implementasi

Implementasi sistem adalah suatu penerapan sistem yang telah dibuat dan dianalisa. Tahapan implementasi sistem diawali dengan mendesain antarmuka atau interface adalah wadah atau tempat untuk mendaftar lowongan dan juga menginput atau merubah dan juga penghapusan list lowongan yang dikelola [4].



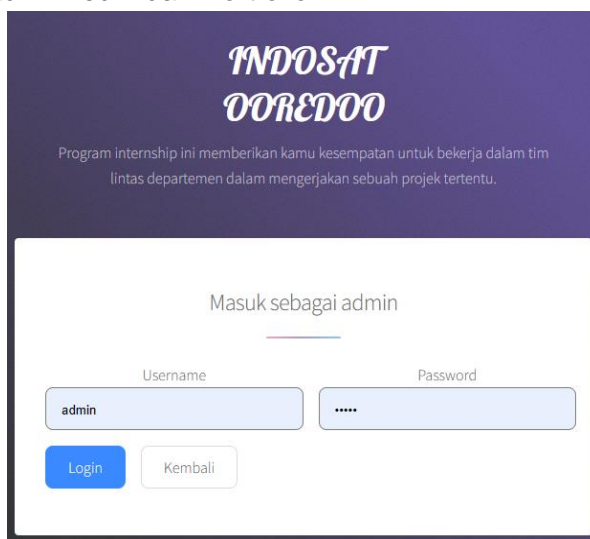
Gambar 6. Implementasi Dashboard User

Gambar 6 menggambarkan halaman dashboard ketika user mengakses website.



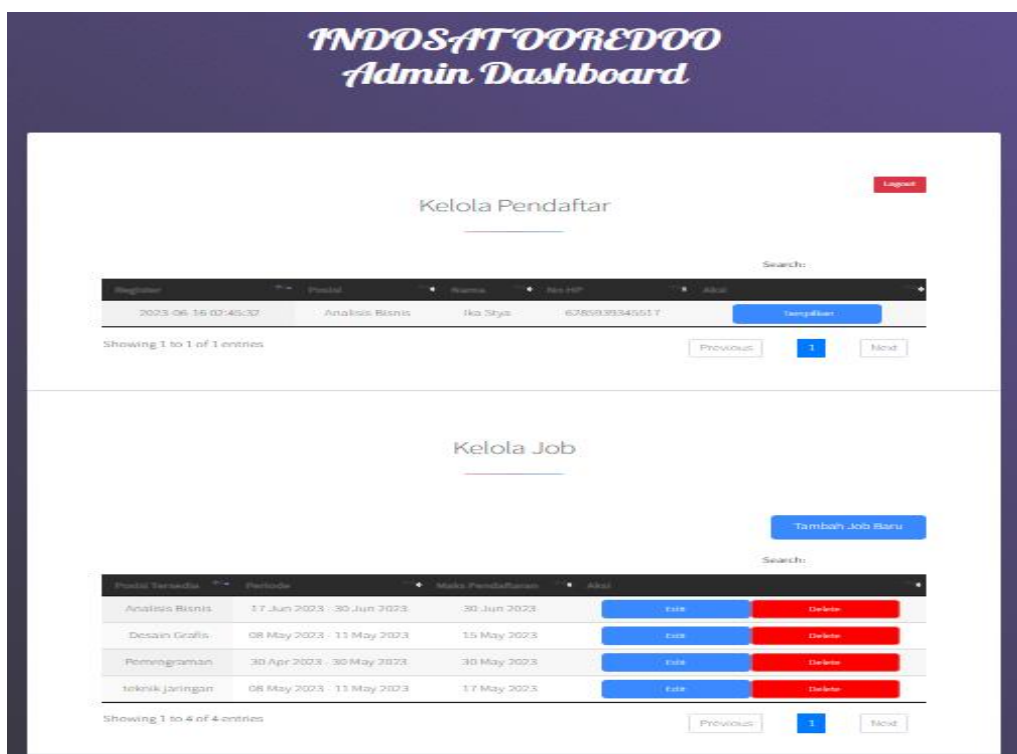
Gambar 7. Implementasi Form Pengisian Data User

Pada gambar 7 menggambarkan form pengisian data user, dimana user dapat menginput biodata dengan menginputkan Nama, Email, Tanggal Lahir, Jenis Kelamin, Alamat, No Tlp, Motivasi, Upload LinkedIn dan Portfolio.



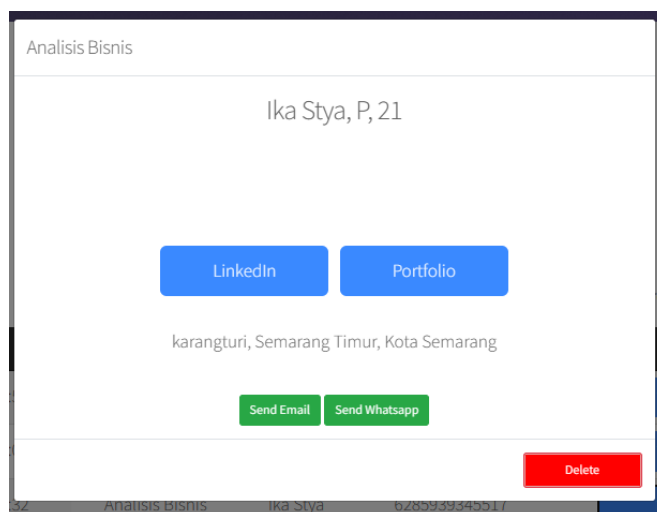
Gambar 8. Implementasi Form Login Admin

Pada gambar 8 menjelaskan form login admin dimana admin menginputkan username dan password, dan terdapat tombol kembali berfungsi untuk kembali ke halaman home sebelum ke form login.



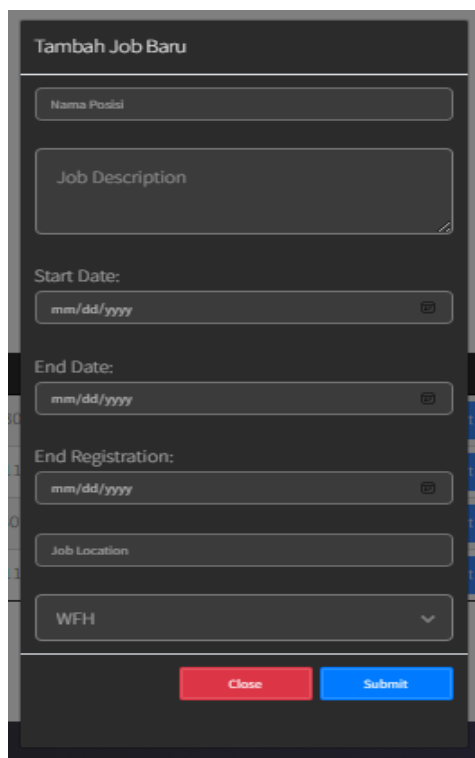
Gambar 9. Implementasi Dashboard Admin

Pada gambar 9 merupakan gambaran dari dashboard admin, dimana didalamnya terdapat kelola pendaftar dan kelola job/lowongan, admin dapat melakukan edit lowongan apabila ada perubahan tanggal yang diinginkan ataupun mengedit deskripsi lowongan. Dan dapat menghapus lowongan apabila ingin menghapus lowongan tersebut.



Gambar 10. Implementasi Kelola Pendaftar

Pada gambar 10 menjelaskan implementasi kelola pendaftar dimana didalamnya memberi informasi terkait siapa yang mengajukan magang, dan admin dapat mengkonfirmasi melalui button send email dan send whatsapp.



The image shows a mobile application screen for adding a new job. The title is "Tambah Job Baru". The form contains the following fields: "Nama Posisi" (text input), "Job Description" (text area), "Start Date:" (date picker with "mm/dd/yyyy" format), "End Date:" (date picker with "mm/dd/yyyy" format), "End Registration:" (date picker with "mm/dd/yyyy" format), "Job Location" (text input), and a dropdown menu for "WFH" (currently showing "WFH"). At the bottom, there are two buttons: "Close" (red) and "Submit" (blue).

Gambar 11. Implementasi Kelola Job/Lowongan

Pada gambar 11 merupakan implementasi dari kelola job/ lowongan diaman admin bisa menginput lowongan yang terdiri dari nama posisi, job deskripsi, start date (awal dibuka), end date (terakhir ditutup), end registration (akhir registrasi), lokasi lowongan, dan jenis pekerjaan.

4. Kesimpulan

Dari pembahasan laporan penelitian yang dibuat tentang Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan Berbasis Web Gerai Indosat Ooredoo Semarang mengambil kesimpulan yaitu Aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan berbasis web ini dirancang sesuai dengan permintaan dan kebutuhan yang bertujuan untuk memudahkan pengguna. Dengan adanya aplikasi Pengajuan Praktek Kerja Lapangan ini, memudahkan pelamar untuk mengetahui terkait update lowongan yang tersedia. Dan memudahkan admin untuk mengetahui perkembangan informasi pelamar yang masuk dan bisa input lowongan yang tersedia.

5. Referensi

- [1] im3, "Indosat Ooredoo," 22 Juni 2023. [Online]. Available: <https://www.indosatooredoo.com/portal/id/indexpersonal>.
- [2] K. d. S. Indriani, "Sistem Informasi Inventory Alat Tulis Kantor (Atk) Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus: Otoritas Jasa Keuangan (Ojk))," *Techno Nusa Mandiri* 12.1, pp. 69-76, 2015.
- [3] A. A. Kurnia, "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA PRAKTIK KERJA LAPANG BERBASIS WEB DI PT. DARMA DIGITAL SOLUTION LAMPUNG. Diss. Politeknik Negeri Lampung, 2022.," *Diss. Politeknik Negeri Lampung*, 2022.

- [4] N. U. F. Samsudin, "Sistem Informasi Pendaftaran Magang Dinas Pemuda Dan Olahraga Provinsi Sumatra Utara," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 4, 2022.
- [5] D. S. a. B. Jaya, ""Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (Ppdb) Berbasis Web", " *jurikom*, vol. 3, pp. 1-11, 2021.