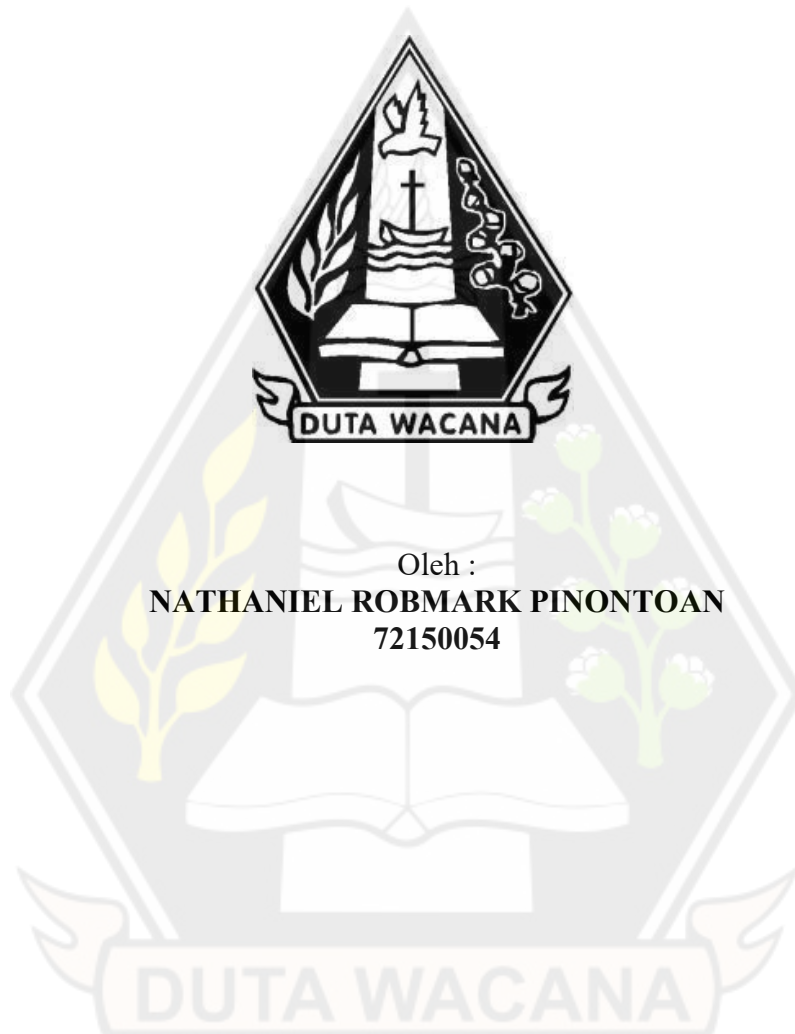


**DESAIN APLIKASI REKAN KERJA PRAKTIK
STUDI KASUS : WEBSITE KERJA PRAKTIK SI UKDW**

Skripsi



Oleh :
NATHANIEL ROBMARK PINONTOAN
72150054

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2022**

**DESAIN APLIKASI REKAN KERJA PRAKTIK
STUDI KASUS : WEBSITE KERJA PRAKTIK SI UKDW**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer

Disusun Oleh :

**NATHANIEL ROBMARK PINONTOAN
72150054**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
TAHUN 2022**

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI/TESIS/DISERTASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Duta Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathaniel Robmark Pinontoan
NIM : 72150054
Program studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Duta Wacana **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*None-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Desain Aplikasi Rekan Kerja Praktik
Studi Kasus : Website Kerja Praktik SI UKDW

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti/Noneksklusif ini Universitas Kristen Duta Wacana berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 15 Agustus 2022

Yang menyatakan



Nathaniel Robmark Pinontoan
NIM.72150054

HALAMAN PENGESAHAN

DESAIN APLIKASI REKAN KERJA PRAKTIK STUDI KASUS : WEBSITE KERJA PRAKTIK SI UKDW

Oleh: NATHANIEL ROBMARK PINONTOAN / 72130054

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer
pada tanggal
12 Agustus 2022

Yogyakarta, 16 Agustus 2022
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. ARGD WIHOWO, ST., MT.
2. UMI PROBOWEKTI, S.Kom., MLIS.
3. KATUN WIDANA, S.Kom., M.T.



Dekan

IRESTYANINGRUM, S.Kom., MSIS., Ph.D.

Ketua Program Studi

DR. KUNJUNING MANG, M.Sc.

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Desain Aplikasi Rekan Kerja Praktik
: Studi Kasus : Website Kerja Praktik SI UKDW
Nama Mahasiswa : NATHANIEL ROBMARK PINONTOAN
N I M : 72150054
Matakuliah : Skripsi
Kode : SI4046
Semester : Genap
Tahun Akademik : 2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,
Pada tanggal 16 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I



ARGO WIBOWO, ST., MT.

Dosen Pembimbing II



USNI PROBOVETTI, S.Kom., MLIS.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

**Desain Aplikasi Rekan Kerja Praktik
Studi Kasus : Website Kerja Praktik SI UKDW**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi kesarjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2022



NATHANIEL ROBMARK
PINONTOAN

72150054

DUTA WACANA

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yesus atas segala kasih karuniaNya yang dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Desain Layanan Rekan Kerja Praktik Studi Kasus : Website Kerja Praktik SI UKDW” ini.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan demi mendapatkan gelar Sarjana Komunikasi dari Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.

Sebagai makhluk sosial, tentunya penulis tidak akan dapat menyelesaikan tugas akhir ini tanpa bantuan orang lain. Atas segala dukungan baik secara moral maupun materi, penulis mengungkapkan Terima Kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Mama, Kak Chris, Kak Del dan seluruh keluarga yang selalu mendukung, menyemangati dan sabar kepada penulis selama menyusun tugas akhir ini.
3. Bapak Drs. Jong Jek Siang, M.Sc selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana.
4. Bapak Argo Wibowo ST., MT. selaku dosen pembimbing dan koordinator Kerja Praktik Sistem Informasi UKDW.
5. Ibu Umi Proboyekti S.Kom, MLIS selaku dosen pembimbing, dosen wali dan sebagai Ibu yang tabah dan yang telah membimbing penulis dari awal kuliah sampai akhir.
6. Ev. Albert Yusuf Langke sebagai Bapak yang membina, mengarahkan serta membantu membangun mental penulis di masa – masa awal pindah ke Yogyakarta.
7. Gereja dan jemaat GKIm Gloria Yogyakarta yang memberikan tempat pelayanan dan berteduh serta arahan ke penulis selama masa perkuliahan.
8. Anak Kos Klitren selaku gerombolan makhluk yang banyak memberikan pengalaman, kenangan dan motivasi selama penyusunan tugas akhir ini.

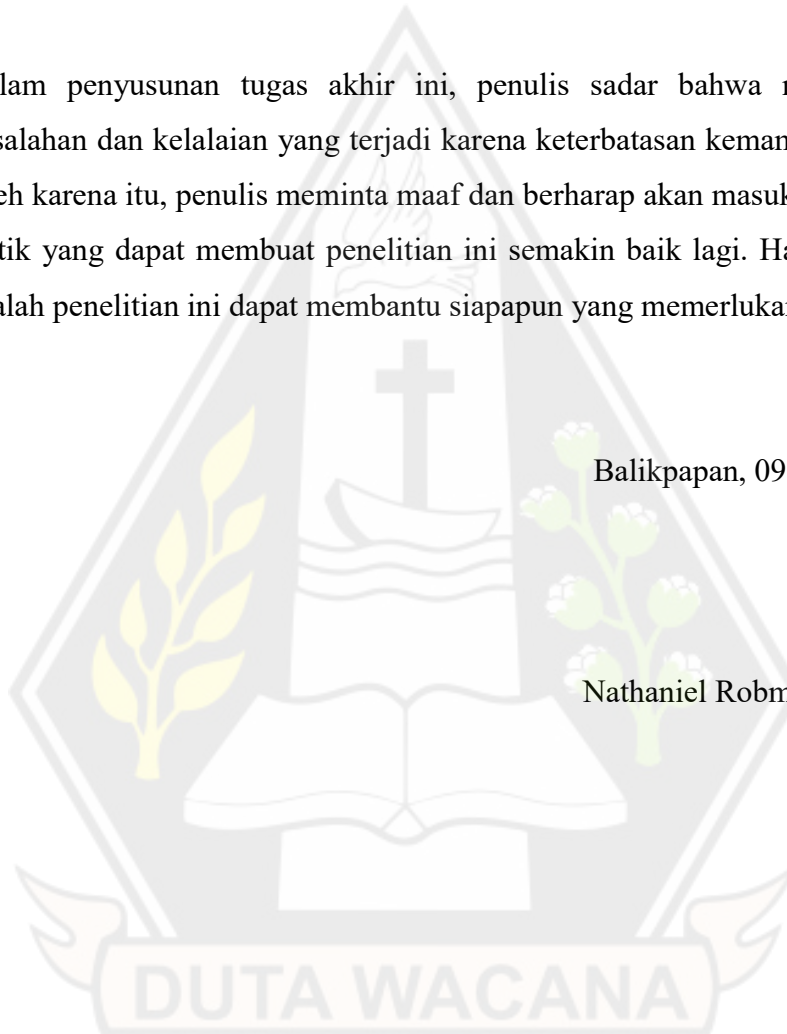
9. Edo dan Asoka sebagai sahabat penulis dari awal perkuliahan dan yang selalu ada dan mendukung penulis. Dan David sebagai teman yang membantu penulis.
10. Seluruh teman yang membantu penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Semua pihak yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu yang sudah membantu penulis secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis sadar bahwa masih banyak kesalahan dan kelalaian yang terjadi karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis meminta maaf dan berharap akan masukkan saran dan kritik yang dapat membuat penelitian ini semakin baik lagi. Harapan penulis adalah penelitian ini dapat membantu siapapun yang memerlukan.

Balikpapan, 09 Agustus 2022

Penulis

Nathaniel Robmark Pinontoan



DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Spesifikasi Pembangunan Prototype.....	3
a. Spesifikasi Prototype.....	3
b. Spesifikasi perangkat lunak.....	3
c. Spesifikasi perangkat keras	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Sistem Informasi Kerja Praktik	7
2.3 Proses Bisnis	7

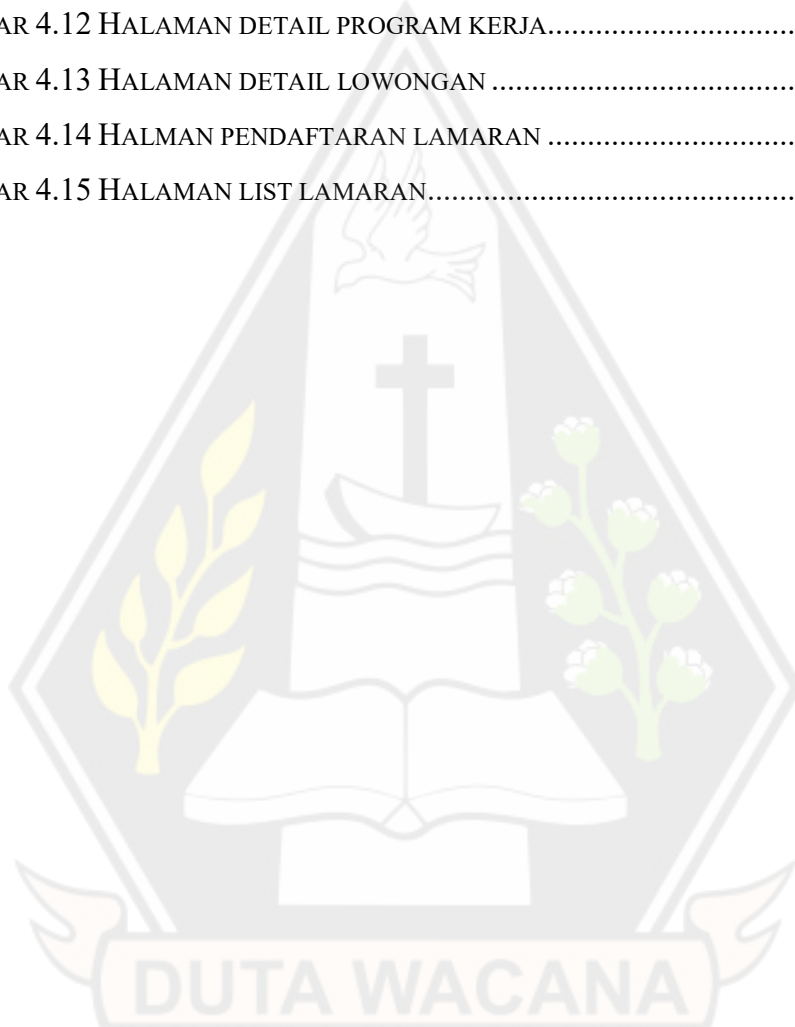
2.4	User Centered Design.....	8
2.5	Design Interface Web.....	10
2.6	<i>Prototype</i> Sistem Informasi.....	10
BAB 3	ANALISIS DAN RANCANGAN	12
3.1	Analisis Penelitian.....	12
3.2	Use Case Diagram Prototype	17
a.	Kelola profil Rekan Kerja	18
b.	Tambah deskripsi program kerja.....	18
c.	Kelola Lowongan	19
d.	View profil mahasiswa tolak lamaran.....	20
e.	Terima lamaran mahasiswa.....	21
f.	View daftar lowongan	22
g.	Kelola Lamaran	23
3.3	Kamus Data	24
3.4	Flowchart Prototype	27
3.5	Desain Entity Relationship Diagram.....	33
3.6	Perancangan Antarmuka(<i>Interface</i>)	34
a.	Halaman Profil Rekan Kerja	34
b.	Halaman Program Kerja.....	35
c.	Halaman kelola gambar program kerja	36
d.	Halaman Kelola Lowongan.....	36
e.	Halaman kelola daftar lowongan	37
f.	Halaman kelola daftar mahasiswa.....	37
g.	Halaman profil lamaran mahasiswa	38
h.	Halaman Instruksi lebih lanjut	39
i.	Halaman awal lihat lowongan.....	39
j.	Lihat profil program kerja.....	40
k.	Halaman Detail lowongan kerja.....	41
l.	Halaman Kelola Lamaran	42
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN ANALISIS ANTARMUKA	43

4.1	Implementasi	43
a.	Halaman Profil Rekan Kerja	43
b.	Halaman form rekan kerja.....	44
c.	Halaman list lowongan.....	45
d.	Halaman tambah lowongan.....	46
e.	Halaman list pelamar.....	47
f.	Halaman detail pelamar.....	48
g.	Halaman daftar rekan kerja	49
h.	Halaman detail program kerja.....	50
i.	Halaman detail lowongan.....	51
j.	Halaman pendaftaran lamaran.....	52
k.	Halaman list lamaran.....	53
4.2	Kelebihan <i>prototype</i>	53
4.3	Kekurangan <i>prototype</i>	54
BAB 5	PENUTUP.....	55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN	57
Lampiran A	Berita Acara.....	57
Lampiran B	Revisi Pendadaran.....	58
Lampiran C	Kartu Konsultasi	59

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1	FLOWCHART PROSEDUR PENGAMBILAN KP TIPE B	13
GAMBAR 3.2	LANJUT FLOWCHART PROSEDUR PENGAMBILAN KP TIPE B	14
GAMBAR 3.3	FLOWCHART PROSEDUR PENGAMBILAN KP TIPE B SETELAH REVISI	15
GAMBAR 3.4	LANJUT FLOWCHART PROSEDUR PENGAMBILAN KP TIPE B SETELAH REVISI.....	16
GAMBAR 3.5	USE CASE PROTOTYPE	17
GAMBAR 3.6	LOWCHART REKAN KERJA MENGELOLA PROFIL	28
GAMBAR 3.7	FLOWCHART REKAN KERJA MENGELOLA PROGRAM KERJA	28
GAMBAR 3.8	FLOWCHART REKAN KERJA MENGELOLA LOWONGAN	29
GAMBAR 3.9	FLOWCHART REKAN KERJA MENOLAK LAMARAN.....	30
GAMBAR 3.10	FLOWCHART REKAN KERJA MENERIMA LAMARAN.....	31
GAMBAR 3.11	FLOWCHART MAHASISWA DITOLAK	32
GAMBAR 3.12	FLOWCHART LAMARAN MAHASISWA DITERIMA	33
GAMBAR 3.13	DESAIN ENTITY DIAGRAM.....	34
GAMBAR 3.14	PROFIL REKAN KERJA.....	34
GAMBAR 3.15	KELOLA PROGRAM KERJA	35
GAMBAR 3.16	KELOLA GAMBAR PROGRAM	36
GAMBAR 3.17	KELOLA LOWONGAN	36
GAMBAR 3.18	KELOLA DAFTAR KERJA	37
GAMBAR 3.19	KELOLA DAFTAR MAHASISWA	37
GAMBAR 3.20	VIEW PROFIL LAMARAN MAHASISWA	38
GAMBAR 3.21	KELOLA INSTRUKSI LANJUT	39
GAMBAR 3.22	HALAMAN AWAL LIHAT LOWONGAN	39
GAMBAR 3.23	PROFIL PROGRAM KERJA	40
GAMBAR 3.24	DETAIL LOWONGAN KERJA.....	41
GAMBAR 3.25	KELOLA LAMARAN	42
GAMBAR 4.1	HALAMAN PROFIL REKAN KERJA.....	43
GAMBAR 4.2	HALAMAN PROFIL REKAN KERJA 2	44
GAMBAR 4.3	HALAMAN PROFIL PROGRAM KERJA	44
GAMBAR 4.4	HALAMAN PROFIL PROGRAM KERJA UPLOAD GAMBAR.....	45

GAMBAR 4.5 HALAMAN LIST LOWONGAN.....	45
GAMBAR 4.6 HALAMAN TAMBAH LOWONGAN.....	46
GAMBAR 4.7 POPUP PENJELASAN TIPE KP.....	47
GAMBAR 4.8 HALAMAN LIST PELAMAR.....	47
GAMBAR 4.9 HALAMAN DETAIL PELAMAR.....	48
GAMBAR 4.10 INSTRUKSI LEBIH LANJUT.....	48
GAMBAR 4.11 LIST REKAN KERJA YANG MEMBUKA LOWONGAN.....	49
GAMBAR 4.12 HALAMAN DETAIL PROGRAM KERJA.....	50
GAMBAR 4.13 HALAMAN DETAIL LOWONGAN.....	51
GAMBAR 4.14 HALAMAN PENDAFTARAN LAMARAN.....	52
GAMBAR 4.15 HALAMAN LIST LAMARAN.....	53



DAFTAR TABEL

TABEL 3.1 USE CASE PROFIL REKAN KERJA.....	18
TABEL 3.2 TAMBAH DESKRIPSI PROGRAM KERJA	18
TABEL 3.3 USE CASE KELOLA LOWONGAN.....	19
TABEL 3.4 USE CASE VIEW PROFILE MAHASISWA DAN TOLAK LAMARAN	20
TABEL 3.5 USE CASE TERIMA LAMARAN MAHASISWA	21
TABEL 3.6 USE CASE VIEW DAFTAR LOWONGAN.....	22
TABEL 3.7 USE CASE KELOLA LAMARAN.....	23
TABEL 3.8 KAMUS DATA LOWONGAN	25
TABEL 3.9 KAMUS DATA REKAN KERJA	25
TABEL 3.10 KAMUS DATA LAMARAN.....	26
TABEL 3.11 KAMUS DATA PROGAM KERJA.....	26



ABSTRAK

Kerja Praktik merupakan salah satu kriteria kelulusan untuk mahasiswa Sistem Informasi UKDW. Tujuan dari Kerja Praktik adalah untuk memberikan mahasiswa pengalaman dunia kerja serta kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang didapat selama kuliah di lingkungan kerja. Perusahaan atau organisasi juga menerima mahasiswa Kerja Praktik untuk membantu dalam sebuah proyek atau kegiatan sehari – hari. Sering juga masa Kerja Praktik digunakan sebagai masa uji coba untuk penerimaan karyawan baru. Namun, proses pencarian dan pendaftaran Kerja Praktik yang lama dapat membatasi pilihan lokasi untuk mahasiswa. Selain itu, kurangnya pertukaran informasi antara perusahaan atau organisasi dengan mahasiswa dapat menyebabkan kerugian bagi kedua belah pihak. Hal ini terjadi apabila Perusahaan atau Organisasi menerima mahasiswa yang tidak sesuai dengan kriteria yang dicari dan mahasiswa bekerja di lokasi Kerja Praktik yang tidak sesuai dengan kemampuan mereka.

Solusi dari permasalahan diatas adalah sebuah Layanan Berbasis Web. Dengan menggunakan *website* KPSI UKDW sebagai dasarnya, sebuah *prototype* akan didesain dengan menerapkan metode User Centered Design dan dilengkapi dengan sebuah Proses Bisnis yang memanfaatkan penggunaan *website* tersebut.

Desain *prototype website* KPSI UKDW ini akan memfasilitasi pertukaran informasi antar mahasiswa dan Perusahaan atau Organisasi dengan menyediakan layanan seperti mempublikasikan sendiri lowongan yang ditawarkan dan mengelola daftar lamaran dari mahasiswa untuk Perusahaan atau Organisasi serta layanan untuk melihat daftar lowongan dan langsung melamar untuk mahasiswa. Desain Proses bisnis yang baru juga akan mempersingkat langkah yang harus ditempuh mahasiswa dalam proses pencarian dan pendaftaran lokasi Kerja Praktik

Kata Kunci : Desain *prototype*, Proses Bisnis, Berbasis Web, *User Centered Design*, Kerja Praktik

ABSTRACT

Practical Work is one of the graduation criteria for Information System or IS students of Duta Wacana Christian University or DWCU. The aim of Practical Work is to provide students with work experience as well as the opportunity to apply the knowledge gained during their studies in a work environment. Companies or organizations also accept these students to assist in a project or daily work. Often the Practical Work period is used as a trial period for looking potential new employees. However, the lengthy search and application process can limit the options for students. In addition, the lack of information exchange between companies or organizations and students can cause losses for both parties. This happens when the Company or Organization accept students who do not meet the criteria they are looking for and students work in Practical Work locations that do not match their abilities. The solution to these problems is a Web-Based Service. By using the IS DWCU Work Practice website as a basis, a prototype will be designed by applying the User Centered Design method and equipping it with a Business Process that utilizes the use of the website. The design of the IS DWCU Work Practice website prototype will facilitate the exchange of information between students and companies or organizations by providing services such as self-publishing the vacancies offered and managing application lists from students for companies or organizations as well as services for viewing vacancies and applying directly to students. The new business process design will also shorten the steps students must take in the process of finding and registering practical work locations

Keyword: *Prototype Design, Business Process, Web Based, User Centered Design, Work Practice*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kerja Praktik atau KP merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam kurikulum Program Studi Sistem Informasi UKDW atau Prodi SI. Kerja Praktik memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di sebuah lingkungan kerja tertentu. Tujuan dari Kerja Praktik adalah mempersiapkan mahasiswa untuk dunia kerja dengan memberikan pengalaman nyata. Organisasi - organisasi juga memanfaatkan Kerja Praktik mahasiswa untuk membantu dalam perancangan atau pembangunan sebuah proyek, umumnya di bidang *coding*, *testing*, analisis atau untuk membantu kegiatan operasional sehari - hari mereka. Ada juga organisasi yang menggunakan masa Kerja Praktik sebagai masa uji coba untuk penerimaan karyawan baru.

Bagi mahasiswa Sistem Informasi, mencari organisasi untuk Kerja Praktik yang tepat tidaklah mudah. Banyak hal yang dipertimbangkan dalam mencari lokasi Kerja Praktik, seperti detail pekerjaan yang akan diberikan dan keahlian yang dibutuhkan untuk melakukan pekerjaan tersebut, seperti penguasaan akan bahasa pemrograman tertentu, aplikasi yang akan dipakai dan kemampuan menganalisis sebuah aplikasi atau proses bisnis yang diminta. Ketersediaan kendaraan serta jam kerja yang sesuai juga penting apabila mahasiswa mengambil mata kuliah lain selain Kerja Praktik. Selain itu, prosedur pencarian KP bisa memakan waktu yang lama karena menunggu jawaban organisasi yang telah dihubungi. Hal ini menjadi faktor mengapa banyak mahasiswa pada akhirnya memilih lokasi Kerja Praktik secepatnya tanpa melihat opsi lain.

Di sisi lainnya, organisasi – organisasi bisa lama menghubungi balik karena berbagai faktor, seperti masalah teknis dimana surat yang dikirim tertumpuk dan tidak terbaca karena jumlah pelampir yang banyak. Selain itu, organisasi juga beresiko menerima mahasiswa yang tidak mampu melakukan tugas yang diminta, pada akhirnya hanya akan merugikan organisasi tersebut. Hal ini terjadi karena organisasi tidak mengetahui kemampuan mahasiswa yang diterima dan mahasiswa

pun tidak tahu secara jelas apa yang diperlukan oleh organisasi sebelum melamar. Faktor utama dari masalah di atas adalah kurangnya pertukaran informasi antara mahasiswa dan organisasi.

Prodi SI mempunyai *website* Kerja Praktik Sistem Informasi(KPSI) bagi mahasiswa untuk membantu proses pendaftaran serta berisi informasi lowongan dari mitra kerja yang ada. Selain itu, mahasiswa dapat melihat sejarah organisasi – organisasi yang pernah menerima mahasiswa SI UKDW sebelumnya. Berdasarkan permasalahan di atas dan dengan menggunakan *website* KPSI sebagai dasarnya, penelitian ini akan membangun sebuah *prototype* desain antarmuka *website* KPSI. Desain ini berfokus pada usaha pencarian lokasi Kerja Praktik dengan menjembatani informasi antara mahasiswa dan organisasi. Dengan menyajikan informasi yang relevan dengan apa yang dicari, organisasi - organisasi dapat lebih mudah memutuskan mahasiswa yang ingin di rekrut. Desain ini juga memungkinkan mahasiswa memilih lokasi Kerja Praktik yang sesuai dengan keahlian mereka dan melamar langsung dari *website* KPSI.

Tujuan akhir dari desain ini adalah membuat *website* KPSI menjadi portal informasi dimana mahasiswa bisa memilih dari berbagai macam lokasi Kerja Praktik dan bagi organisasi – organisasi untuk mengiklankan lowongan mereka sendiri dan membangun hubungan kerja sama dengan Prodi SI kedepannya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang akan diselesaikan melalui desain *prototype website* KPSI adalah :

1. Proses pengajuan Kerja Praktik yang lama bagi mahasiswa sering karena menunggu respon dari perusahaan atau organisasi yang dilamar.
2. Kurangnya informasi sehingga perusahaan organisasi kerap menerima mahasiswa yang tidak sesuai dengan kriteria yang dicari.
- 3.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus pada desain *prototype* antarmuka *website* Kerja Praktik Sistem Informasi(KPSI) untuk perusahaan atau organisasi beserta proses bisnisnya.
2. Sampel data yang digunakan adalah dari *website* KPSI.
3. Data yang digunakan adalah data yang berkaitan dengan mahasiswa sebagai individu yang mencari peluang KP dan perusahaan atau organisasi sebagai penyedia peluang KP
4. Perusahaan atau organisasi yang menggunakan *prototype* ini akan dinamakan sebagai rekan kerja
5. Fokus utama desain *prototype* adalah pada fitur yang berhubungan dengan pertukaran informasi antara rekan kerja dengan mahasiswa.
6. Menggunakan metode User Centered Design(UCD) untuk desain *prototype* *website*.
7. Desain *Prototype* antarmuka *website* sebatas pada aplikasi desainer Framer.

1.4 Spesifikasi Pembangunan Prototype

Spesifikasi sistem yang dibangun terbagi menjadi 3 hal yaitu :

a. Spesifikasi Prototype

Fitur *prototype* dibangun sesuai penggunaannya, yaitu

1. Mahasiswa

- Melihat informasi lebih lanjut mengenai lowongan kerja
- Melamar langsung ke berbagai lowongan kerja
- Mengelola daftar lamaran pribadi

2. Rekan Kerja

- Mengelola Profil sebagai rekan kerja
- Menambah dan mengelola informasi program kerja
- Menambah dan mengelola daftar lowongan
- Melihat dan mengelola daftar lamaran dari mahasiswa

b. Spesifikasi perangkat lunak

1. *Browser* Firefox/Chrome
2. Aplikasi Framer Design

3. Aplikasi LibreOffice Calc & Writer
4. Aplikasi Draw.io
5. Aplikasi *website* balsamiq.cloud

c. Spesifikasi perangkat keras

1. Laptop HP 14 Pavilion.
2. RAM 8 GB.
3. Nvidia Geforce 820m.
4. Intel i5-4210u
5. Keyboard dan Mouse

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian pada *website* KPSI ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan sebuah *prototype* desain antarmuka untuk *website* KPSI yang memfasilitasi pertukaran informasi antara mahasiswa dan organisasi beserta proses bisnis untuk mendukung penggunaannya.
2. Menerapkan penggunaan metode *User Centered Design* pada *prototype* desain *website* KPSI dan meneliti pemakaiannya untuk perkembangan fitur *website* selanjutnya.
3. Berharap *website* KPSI kedepannya menjadi portal informasi dan komunikasi bagi organisasi dan mahasiswa seiring bertambahnya jumlah organisasi yang bekerja sama.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini dilakukan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari sumber-sumber penelitian seperti user interface, perancangan UCD, dan penggunaan aplikasi Frame.

2. Analisis dan Desain Data

Data dari langkah sebelumnya dianalisa dan dari informasi tersebut, mendesain sebuah proses bisnis serta *prototype* berdasarkan proses bisnis tersebut.

3. Pengujian dan analisis lanjut

Melakukan pengujian terhadap desain *prototype* yang sudah dibuat kepada pengguna dengan berbagai skenario proses bisnis dan menganalisa lebih lanjut hasil dari ujicoba.

4. Dokumentasi laporan

Membuat evaluasi akhir disertai dokumentasi berupa laporan untuk menandakan penelitian selesai.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini disusun dalam 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Pendahuluan pada Bab 1 yang berisi gambaran awal penelitian yang dilakukan, seperti latar belakang, rumusan dan batasan masalah, spesifikasi sistem dan metodologi penelitian yang dilakukan. Bab 2 yaitu Landasan Teori lanjut menjelaskan teori yang sebelumnya dikutip di latar belakang serta teori – teori lain yang mendukung penelitian.

Analisis dan rancangan pada Bab 3 meliputi desain proses bisnis berdasarkan landasan teori di bab sebelumnya serta menggunakan proses bisnis tersebut sebagai rancangan dasar desain *prototype* yang akan dibangun. Implementasi desain berdasarkan rancangan di bab 3 berupa *prototype* antarmuka *website* dilakukan di bab 4. Kesimpulan yang didapat dari seluruh penelitian akan dijelaskan di bab 5 beserta kekurangannya serta saran mengenai bagaimana mengembangkan *prototype* untuk penelitian kedepannya.

BAB 5

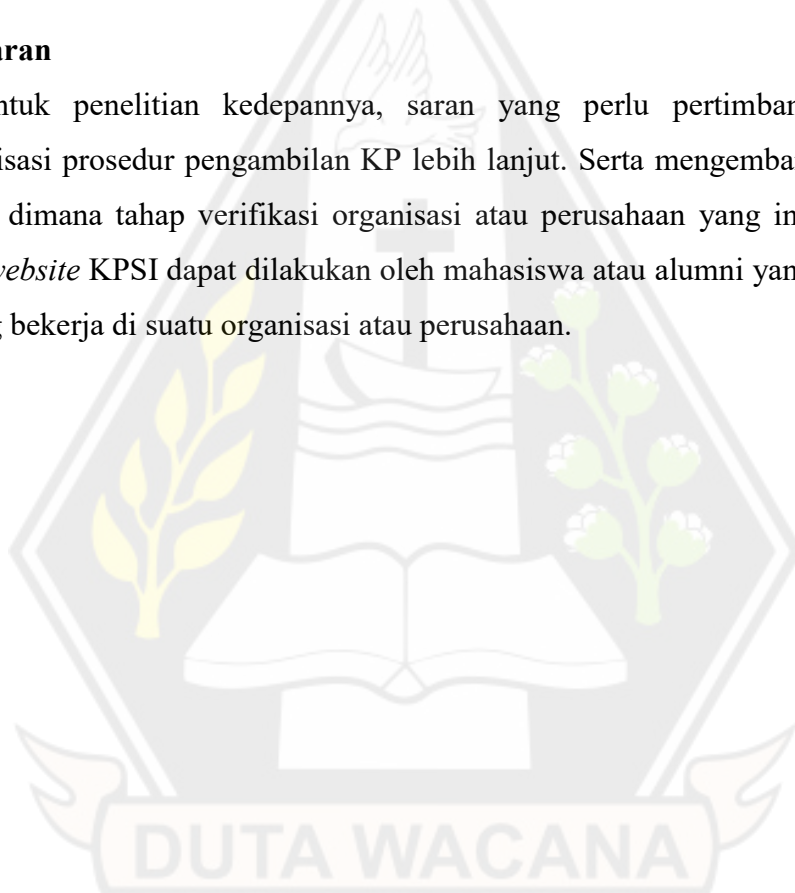
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian terhadap prosedur pengambilan KP yang ada sekarang dan analisis proses bisnisnya serta penerapannya dalam bentuk *prototype* pada *website* KPSI, dapat disimpulkan bahwa desain proses bisnis serta *prototype* ini memfasilitasi rekan kerja dalam mencari mahasiswa secara langsung dan online. Serta untuk mahasiswa membandingkan lokasi kerja praktik yang tepat untuk mereka.

5.2 Saran

Untuk penelitian kedepannya, saran yang perlu pertimbangan adalah digitalisasi prosedur pengambilan KP lebih lanjut. Serta mengembangkan sebuah sistem dimana tahap verifikasi organisasi atau perusahaan yang ingin membuat akun *website* KPSI dapat dilakukan oleh mahasiswa atau alumni yang pernah atau sedang bekerja di suatu organisasi atau perusahaan.



DAFTAR PUSTAKA

- Benyon, D. (2010). *Designing Interactive Systems*. Edinburgh: Addison Wesley.
- Chua, C. K., Leong, & Lim. (2003). *Rapid Prototyping*. Singapore: World Scientific.
- Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience*. Chicago: New Riders.
- Kaniski, I., & Vincek, I. (2018). Business Process as Business Systems. *Technical Journal*, 55-61.
- Nandari, B. A., & Sukadi. (2014). Pembuatan Website Portal Berita Desa Jetis Lor. *Indonesian Journal on Networking and Security*.
- Pratiwi, D., Saputra, C., & Wadani, N. H. (2017). Penggunaan Metode User Centered Design (UCD) dalam Perancangan Ulang Web Portal Jurusan Psikologi FISIP Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2448-2458.
- Tze Hui, S. L., & Lan See, S. (2015). Enhancing user experience through customisation of UI design. *International Conference on Applied Human Factors and Ergonomics*, 1932-1937.
- Wibowo, A. (2017). *Buku Panduan Pelaksanaan dan Penulisan Kerja Praktik*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana.
- Wijaya, A. S. (2019, May 31). *Binus University School of Information*. Retrieved from User Centered Design: <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design/>
- Yunis, R., Surendro, K., & Telaumbanua, K. (2010). Arsitektur Bisnis: Pemodelan Proses Bisnis dengan Object Oriented. *Seminar Nasional Informatika*, 167-173.