BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perencangan sistem adalah proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perancangan sistem ini menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan. Perancangan sistem dapat diartikan sebagai :

1. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
2. Pendefinisian atas kebutuhan-kebutuhan fungsional.
3. Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
4. Menggambarkan sistem yang akan dibentuk, berupa penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa, pengaturan dari beberapa elemen terpisahke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
5. Konfigurasi komponen software dan hardware sistem.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

1. Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan Berbasis Android ditujukan untuk dapat memudahkan para Pencari kerja untuk mengakses dalam pencarian informasi lowongan pekerjaan
2. Dengan Aplikasi Pencarian lowongan Pekerjaan, diharapkan dapat meningkatkan jumlah Tenaga kerja

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

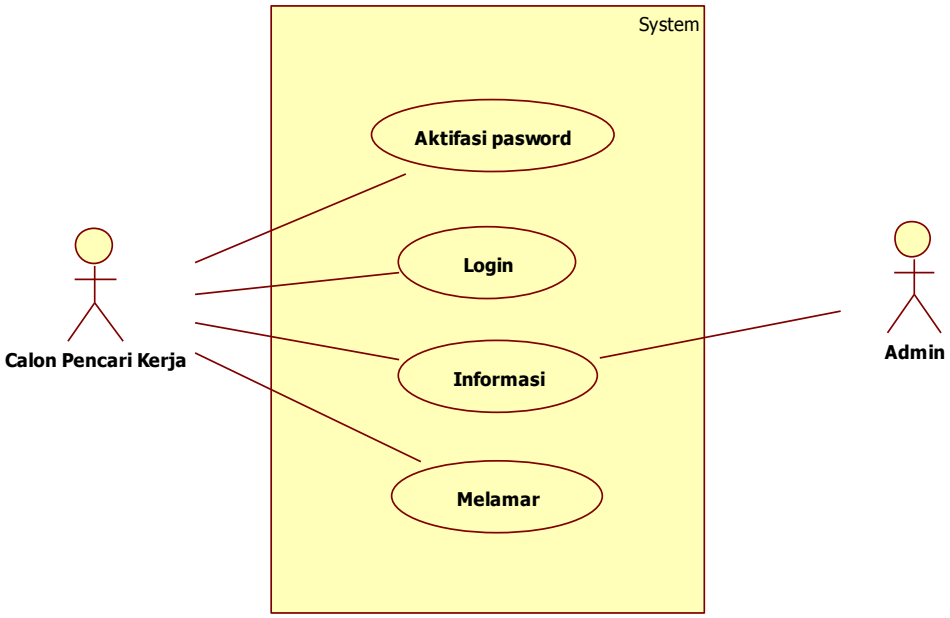
Sistem yang diusulkan untuk Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android dilakukan secara online , dimana user dapat mengaksesnya aplikasi ini dengan menggunakan akses internet dari provider internet atau menggunakan wifi connection .

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan ini mencakup use case diagram , activity diagram, collaboration diagram, class diagram, sequence diagram, component diagram dan deployment diagram yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.1.3.1 Use Case

Use case adalah gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehinggacustomer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun, berikut adalah use case diagram dari sistem informasi penjualan yang diusulkan.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Pencarian Lowongan Pekerjaan yang Diusulkan

4.1.3.2 Skenario Use Case

Skenario Use Case digunakan untuk memudahkan dalam mengan\alisaskenario yang akan kita gunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukanpenilaian terhadap skenario tersebut, berikut skenario use case yang diusulkan.

1. Use Case Name : Aktifasi Pasword

Actor : Calon Pencari Kerja

Tujuan : Mengaktifkan Pasword

Tabel 4.1 Aktifasi Pasword User

Aktor	**Aksi Sistem**
1 Membuka aplikasi	
	2. Sistem menampilkan beranda Aplikasi
3 Memilih menu aktifasi pasword	
4. Memasukkan no kartu kuning dan password	
	5.Data valid masuk ke menu awal
Skenario Alternatif	
	6.Data tidak Valid
7.Aktifasi Password Kembali	

2. Use Case Name : Login

Actor : Calon Pencari Kerja

Tujuan : Login User

Tabel 4.2 Login User

Aktor	Aksi Sistem
1 Melakukan Login	
	2.Data Valid Masuk Ke menu Utama
Skenario Alternatif	
	3.Data tidalik Valid
4.Melakukan Login Ulang	

3. Use Case Name : Informasi

Actor :Calon Pencari Kerja,Admin

Tujuan :Mencari Pekerjaan

Tabel 4.3 Informasi Pencarian yang diusulkan

Aktor	Aksi Sistem
1.Admin Memberikan Informasi Loker	
	2.Menampilkan Informasi Loker
3.Pencari Tenaga Kerja Mencari Informasi Loker	

4. Use Case Name : Melamar

Actor : Calon Pencari Kerja

Tujuan : MelamarPekerjaan

Tabel 4.4 Melamar Pekerjaan

Aktor	Aksi Sistem
1.Pencari tenaga Kerja melihat informasi Loker	
	2.Menampilkan detail Loker
3.Pencari Tenaga Kerja Melamar Pekerjaan	
	4.Data tersimpan di database

5. Use Case Name : Informasi

Actor : Admin

Tujuan : Memberikan informasi

Tabel 4.5 informasi

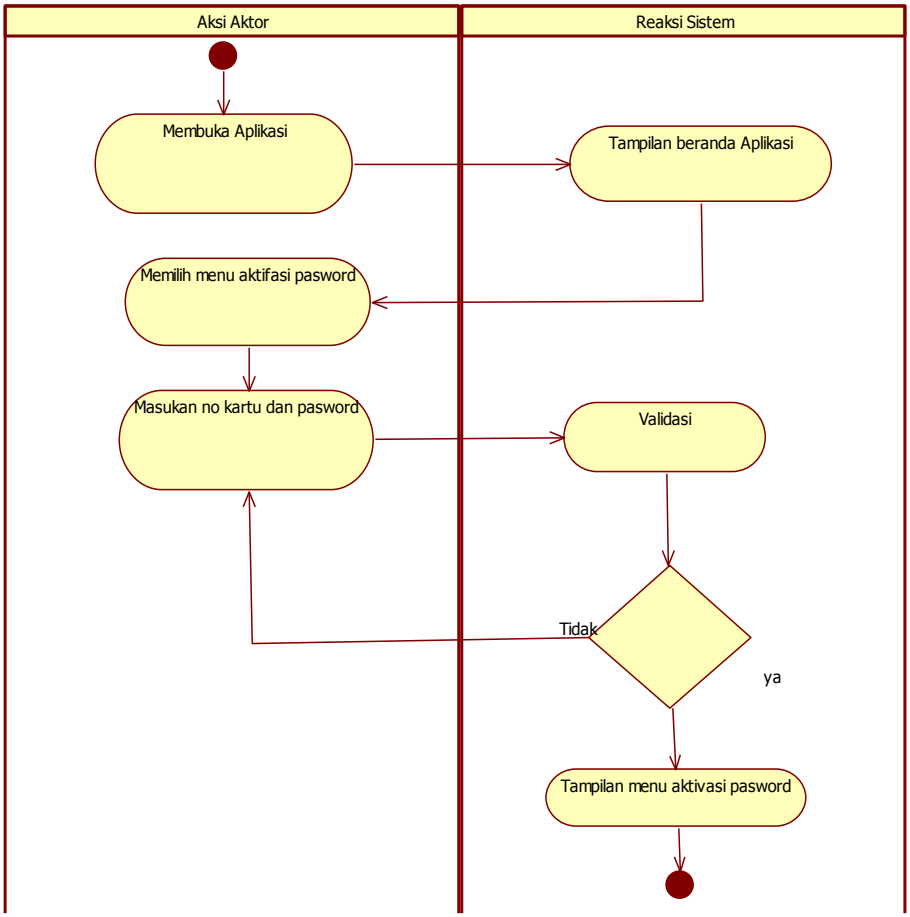
Aktor	Aksi Sistem
Memberikan informasi Pekerjaan	Menampilkan informasi Lowongan Pekerjaan

4.1.3.3 Activity Diagram pada Sistem yang Diusulkan

Activity Diagram memodelkan event-event yang terjadi didalam suatu use case dan digunakan untuk pemodelan aspek dinamis dari sistem. Activity diagram sistem yang diusulkan ini dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini:

1.Activity Diagram Aktifasi Pasword

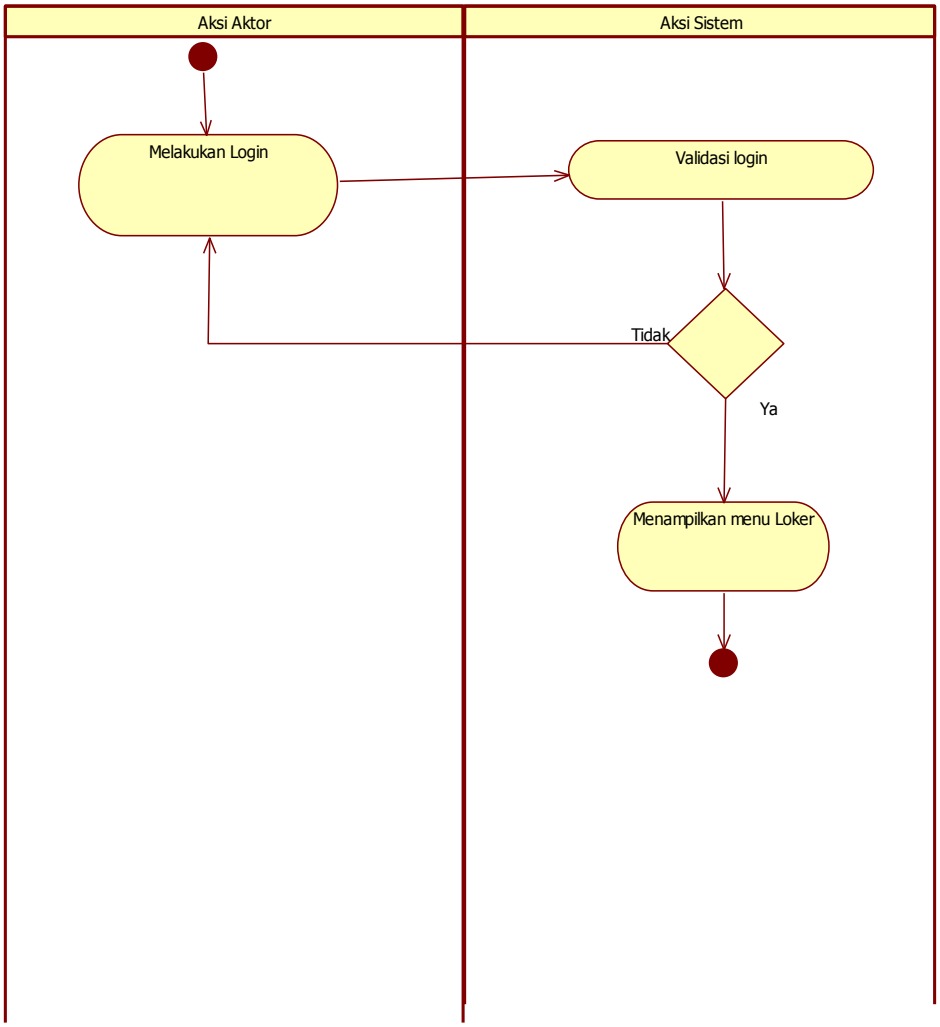
Pada bagian ini menggambarkan alur kerja pada sistem *Aktifasi Password* yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang diusulkan. Adapun *Activity diagram* nya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.2 Activity Diagram Aktifasi Pasword User yang Diusulkan

2.Activity Diagram login user

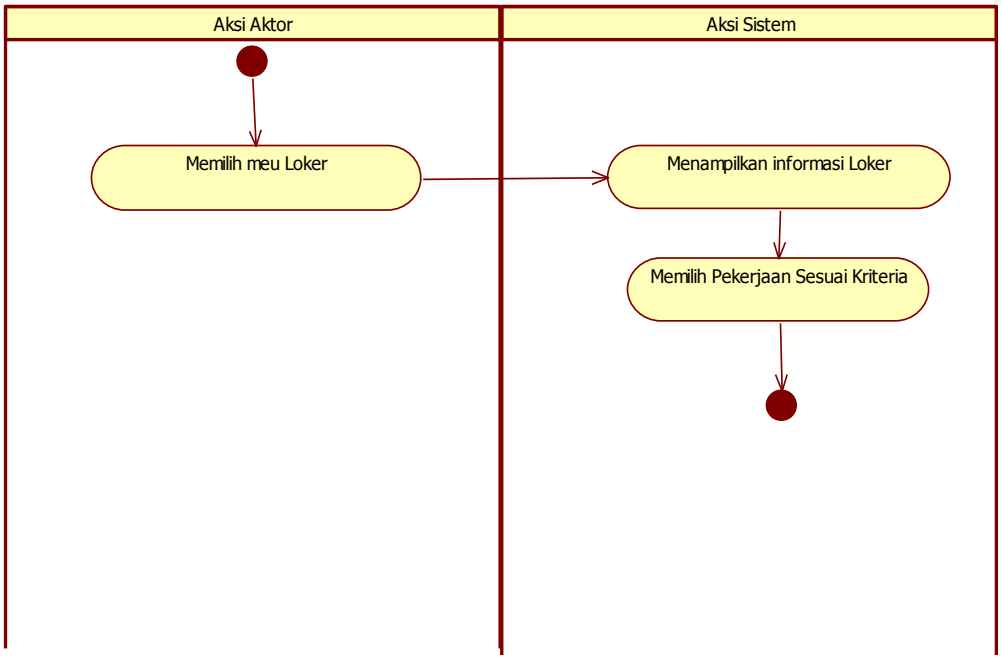
Pada bagian ini menggambarkan alur kerja pada sistem *login User* yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang diusulkan. Adapun *Activity diagram* nya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.3 Activity Diagram Login User yang Diusulkan

3.Diagram Activity informasi Lowongan pekerjaan

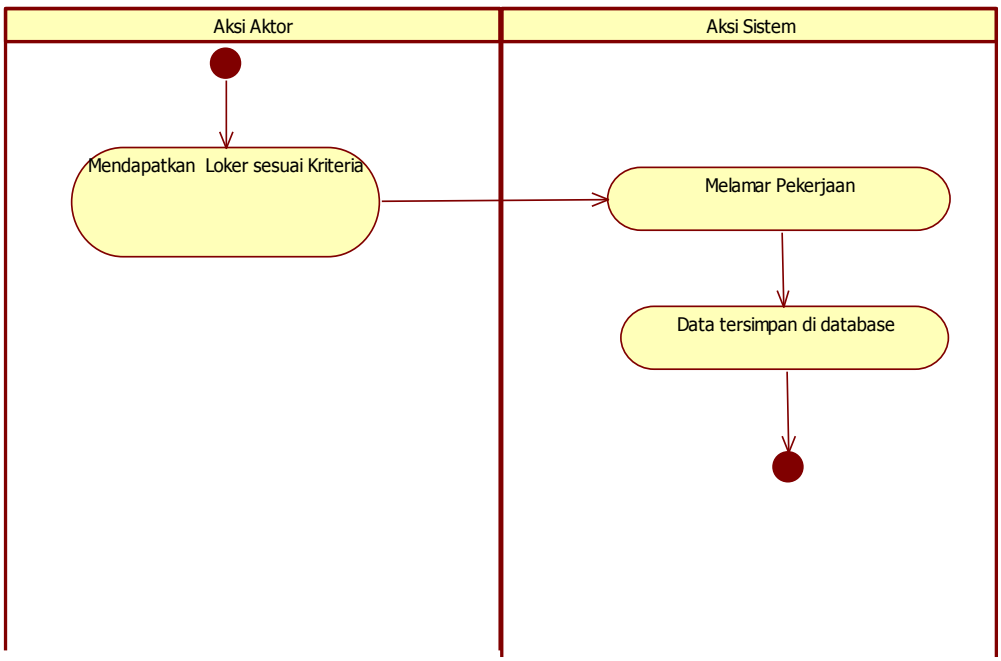
Pada bagian ini menggambarkan alur kerja pada sistem *Informasi User* yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang diusulkan. Adapun *Activity diagram* nya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Activity Diagram Informasi User yang Diusulkan

4.Activity Diagram Melamar user

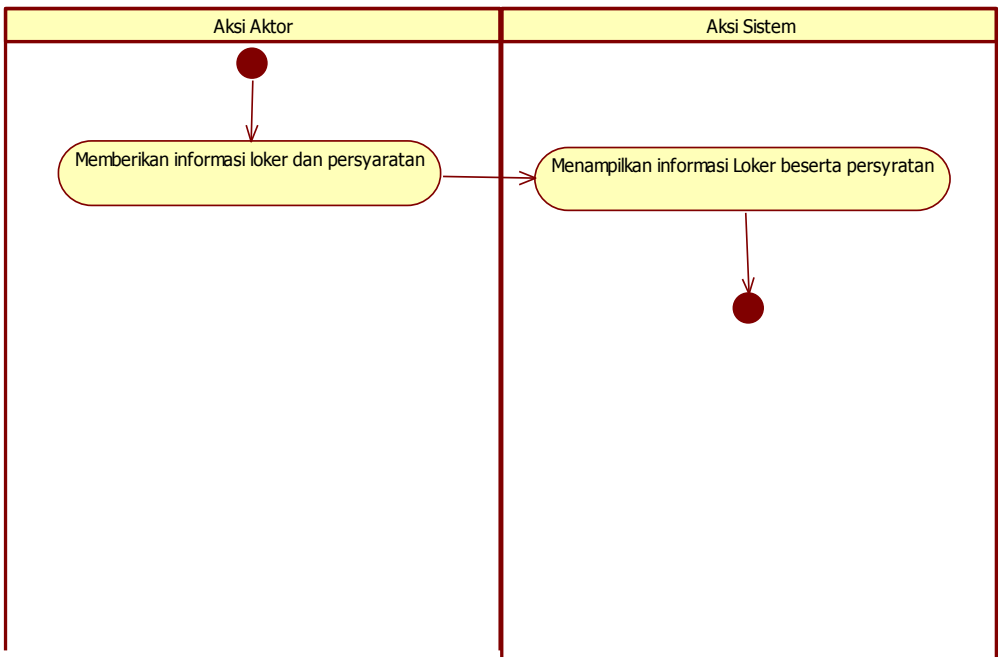
Pada bagian ini menggambarkan alur kerja pada sistem *Melamar user* yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang diusulkan. Adapun *Activity diagram* nya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.5 Activity Diagram MelamarUser yang Diusulkan

5.Diagram Activity Memberikan informasi (admin)

Pada bagian ini menggambarkan alur kerja pada sistem *Informasi Admin* yang diusulkan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang diusulkan. Adapun *Activity diagram* nya adalah sebagai berikut :



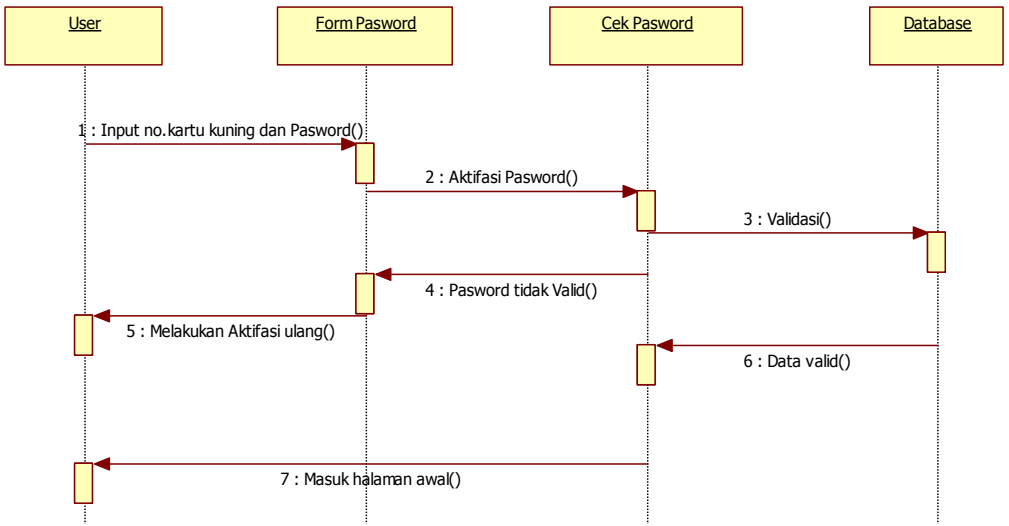
Gambar 4.6 Activity Diagram Informasi Admin yang Diusulkan

4.1.3.4 *Sequence* Diagram

Sequence diagram menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara objek. *Participant* diletakkan di atas dan waktu ditunjukkan dari atas ke bawah. *Life line participant* diurutkan dari setiap *participant.* Kotak kecil pada *life line* menyatakan *activation*, yaitu menjalankan salah satu operation dari *participant*

1.*Squence* Aktifasi Pasword User

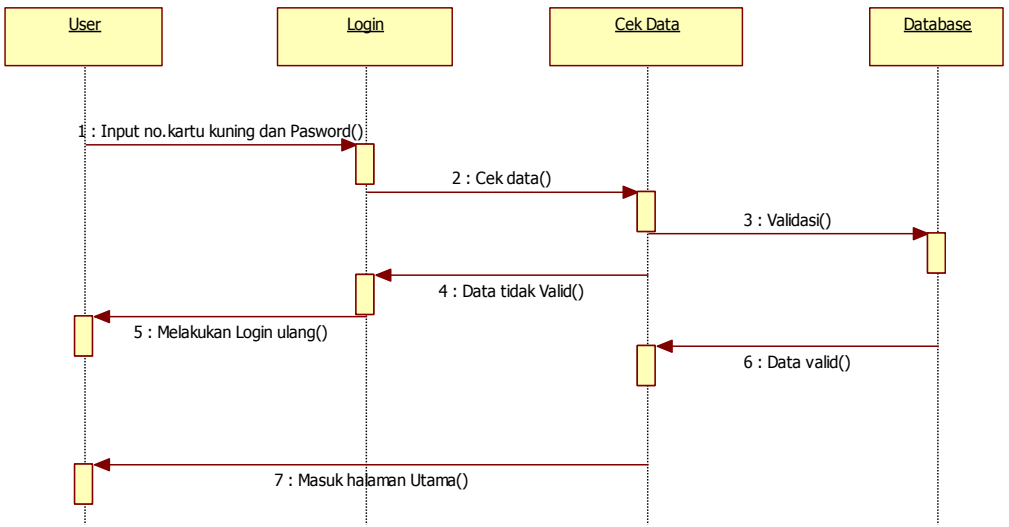
Sequence diagram *aktifasi Password* menggambarkan proses Aktifasi Password. User masuk ke form Aktifasi Password terlebih dahulu, kemudian *User* melakukan Aktifasi Password dengan memasukan *no.kartu kuning* dan *password* untuk bisa melakukan login ke aplikasi. Jika berhasil user akan bisa melakukan login.



Gambar 4.7 Squence Diagram Aktifasi Pasword User

2.*Squence* Diagram Login User

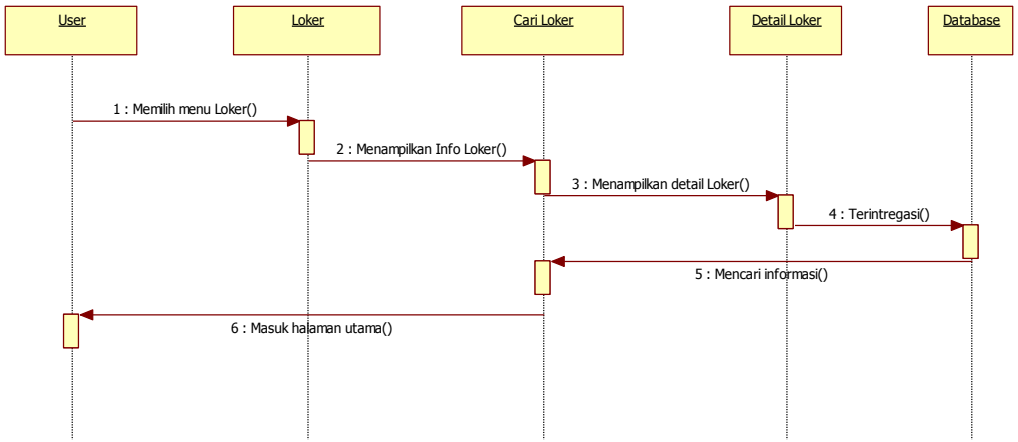
Sequence diagram *Login* menggambarkan proses Login. User masuk ke form Login terlebih dahulu, kemudian *User* melakukan Login dengan memasukan *no.kartu kuning* dan *password* untuk bisa melakukan login ke aplikasi. Jika berhasil user akan bisa masuk ke menu utama aplikasi.



Gambar 4.8 Squence Diagram Login User

3.Squence Diagram Informasi User

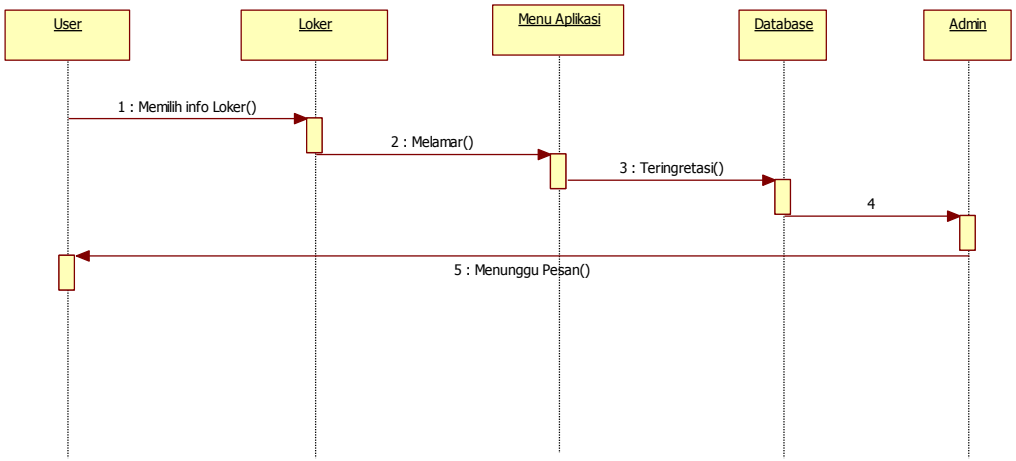
Berikut ini adalah *sequence* diagram *informasi User* untuk menggambarkan proses Mencari Informasi pekerjaan.



Gambar 4.9 Squence Diagram Mencari informasi Pekerjaan User

4.Squence Diagram Melamar Pekerjaan User

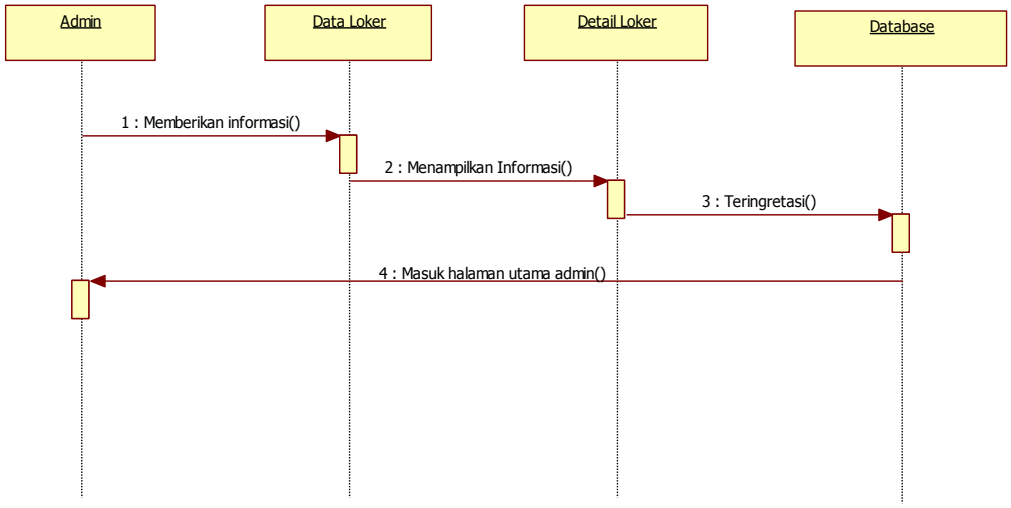
Berikut ini adalah *sequence* diagram *Melamar pekerjaan User* untuk menggambarkan proses melamar pekerjaan.



Gambar 4.10 Squence Diagram melamar Pekerjaan User

5.Squence Diagram Informasi Loker (Admin)

Berikut ini adalah *sequence* diagram *informasi Adminr* untuk menggambarkan proses memberikani Informasi pekerjaan oleh admin.

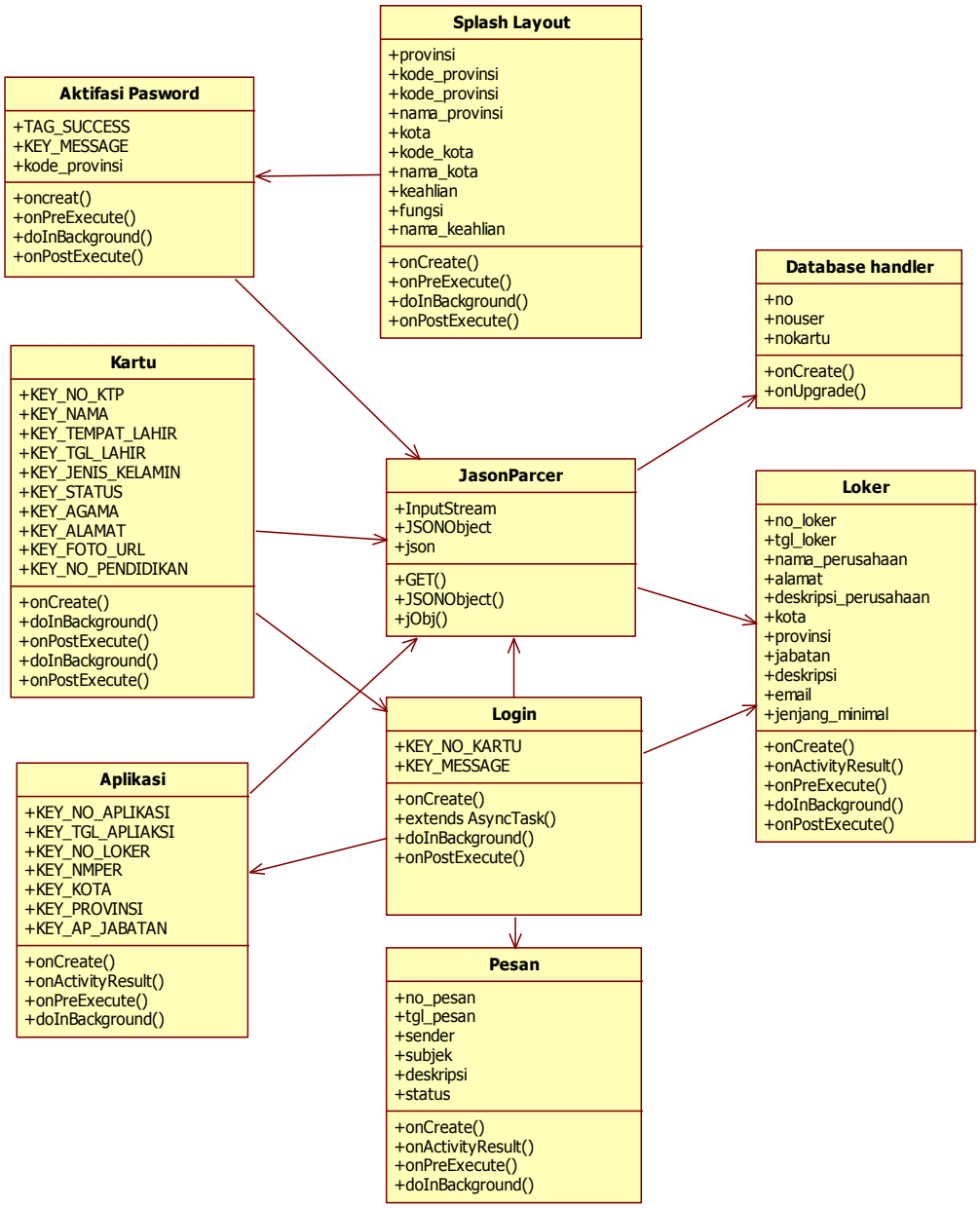


Gambar 4.11 Squence Diagram Memberikan informasi Loker (admin)

4.1.3.5 *Class* Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class* diagram juga menunjukkan properti dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

1.Class Diagram

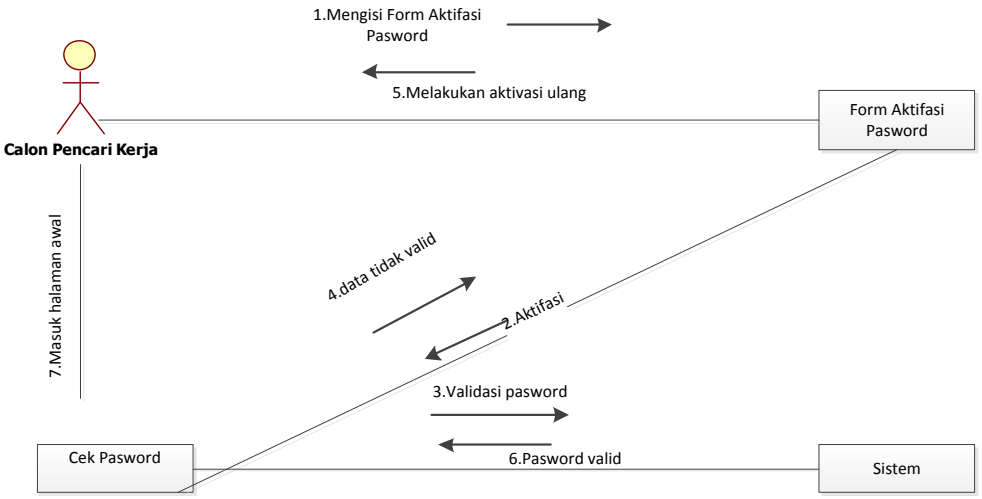


Gambar 4.12 Class Diagram

4.1.3.6 *Collaboration* Diagram

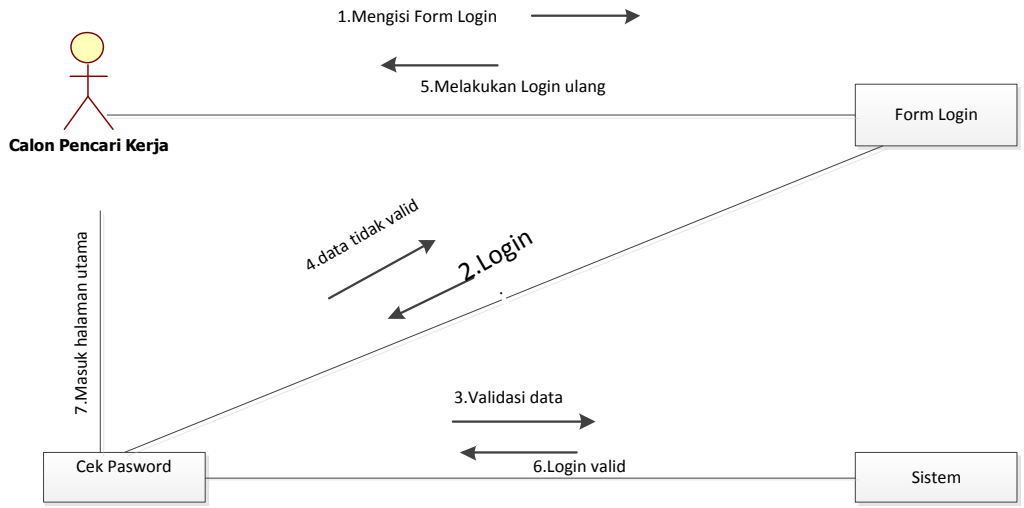
Collaboration diagram adalah bentuk lain *sequence* diagram, dimana *sequence* diagram diorganisir oleh waktu, sedangkan *collaboration* diagram diorganisir menurut ruang/space.

1. *Collaboration* Diagram Aktifasi Pasword



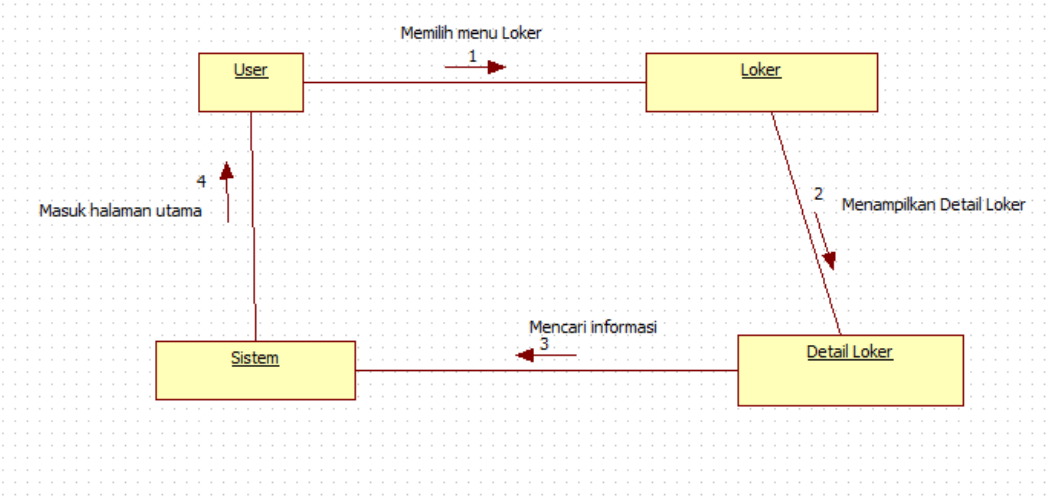
Gambar 4.13 Collaboration Diagram Aktifasi Pasword

2. *Collaboration* Diagram Login



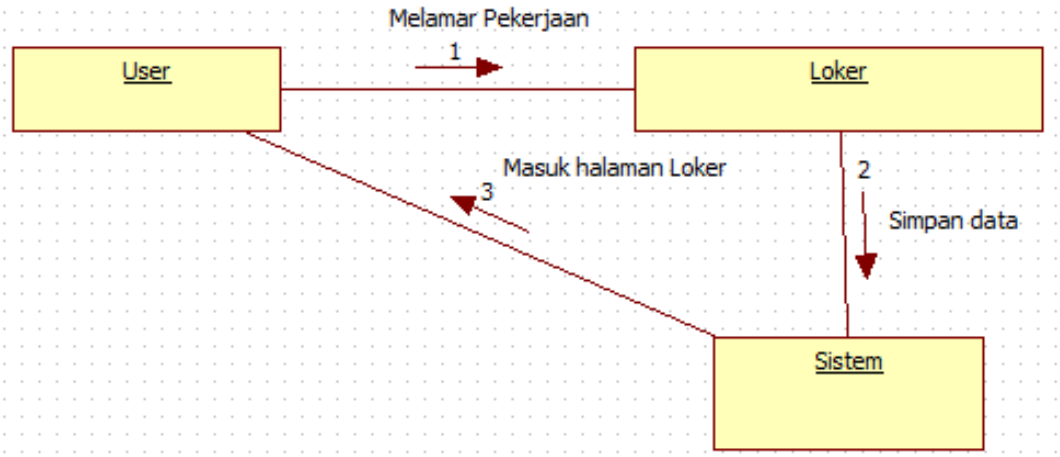
Gambar 4.14 Collaboration Diagram Login

3. *Collaboration* Diagram Informasi



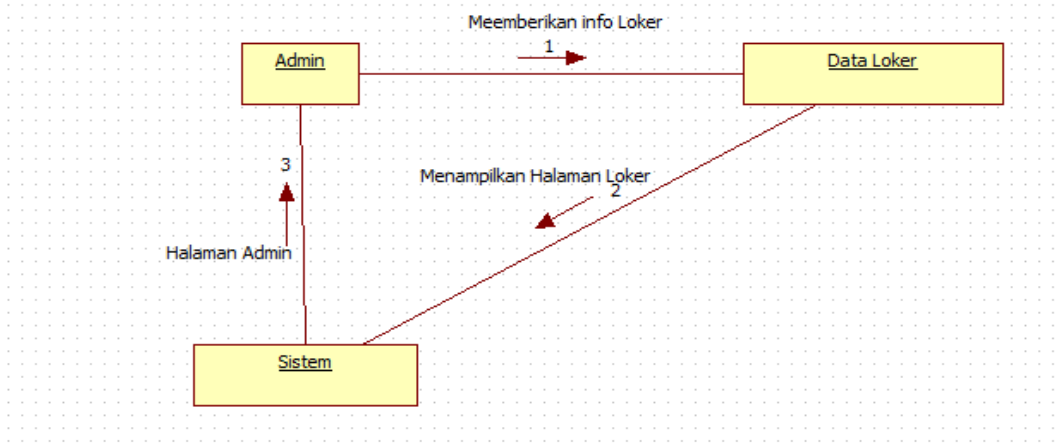
Gambar 4.15 Collaboration Diagram Mencari Informasi Pekerjaan User

4. *Collaboration* Diagram Melamar pekerjaan User



Gambar 4.16 Collaboration Diagram Melamar pekerjaan User

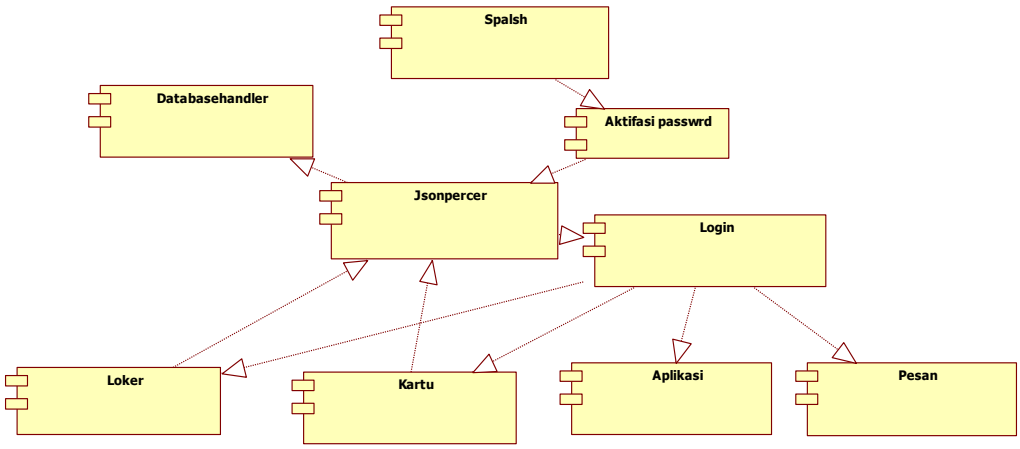
5. *Collaboration* Diagram Informasi Loker (admin)



Gambar 4.17 Collaboration Diagram Melamar pekerjaan

4..1.3.7 Component Diagram

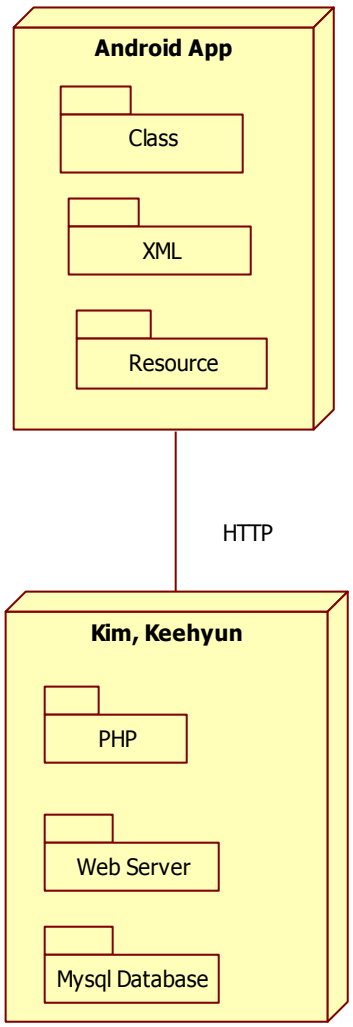
Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponenpiranti lunak, umumnya komponen terbentuk dari beberapa class



Gambar 4.18 Component Diagram

4.1.3.8. Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.



Gambar 4.19 Deployment Diagram

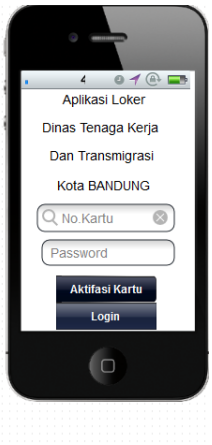
4.2. Perancangan Antar Muka

Perancangan interface adalah bagian yang penting dalam membangun sebuah aplikasi. Perancangan dilakukan untuk menggambarkan, merencanakan, dan membuat sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan ini merupakan hasil transformasi dari analisa ke dalam perancangan yang nantinya akan di implementasikan.

4.2.1. Struktur Menu

Pada perancangan struktur menu Aplikasi Pencarian Lowongan Kerja Berbasis Android memiliki 4 menu utama diantaranya *Splash Screen, Menu Utama, Menu About, Menu Loker, Menu Kartu,Menu Pesan,Menu Aplikasi*

Berikut ini Perancangan Antar Muka Splash Screen, dapat dilihat pada:



4.20 Perencangan antar muka Splash Screen

Keterangan Splash Screen

Pada gambar rancangan diatas mempunyai 4 menu utama yang terdiri dari:

Pada gambar rancangan diatas mempunyai 4 menu utama yang terdiri dari:

1.No.Kartu Kuning adalah field untuk memasukan no. Kartu kuning

2.Password adalah field untuk memasukan Password

3.Aktifasi Password adalah field untuk security key yaitu membuat password baru untuk bisa masuk ke tahap login

4.Login adalah field untuk masuk ke menu utama Aplikasi Loker



Gambar 4.21 Rancangan Struktur Menu Utama

Keterangan Rancangan Antar Muka Menu Utama

Pada gambar rancangan diatas mempunyai 4 menu utama yang terdiri dari:

1.Loker adalah menu untuk mencari lowongan pekerjaan .

2.Kartu adalah menu dimana kita bisa melihat data kartu kuning kita.

3.Aplikasi adalah menu dimana kita bisa melihat dafar pekerjaan yang sudah kita lamar

4.Pesan adalah menu dimana kita mendapatkan pesan dari admin (Disnaker) tentang status penerimaan pekerjaan



Gambar 4.22 Rancangan Struktur Pencarian Loker

Keterangan Rancangan antar muka Pencarian Loker

Pada gambar rancangan diatas mempunyai 4 menu utama yang terdiri dari:

1.Cari Loker adalah menu diamana mencari semua loker yang terdaftar di aplikasi

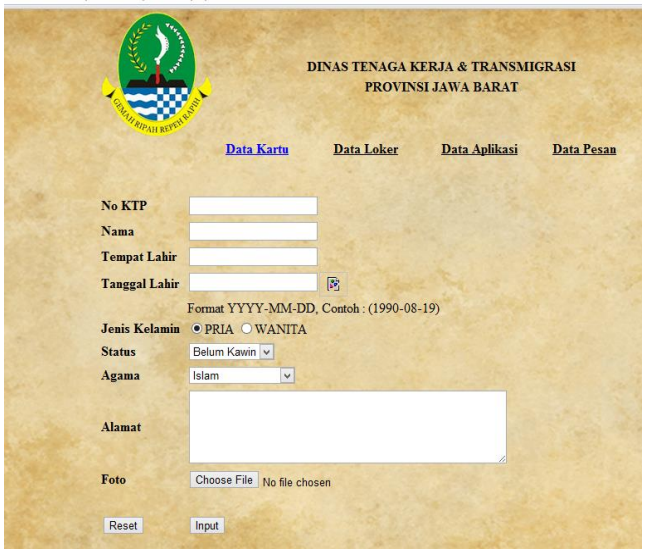
2.Provinsi adalah menu penyesuain kategori provinsi

3.Kota adalah menu penyesuaian kota.

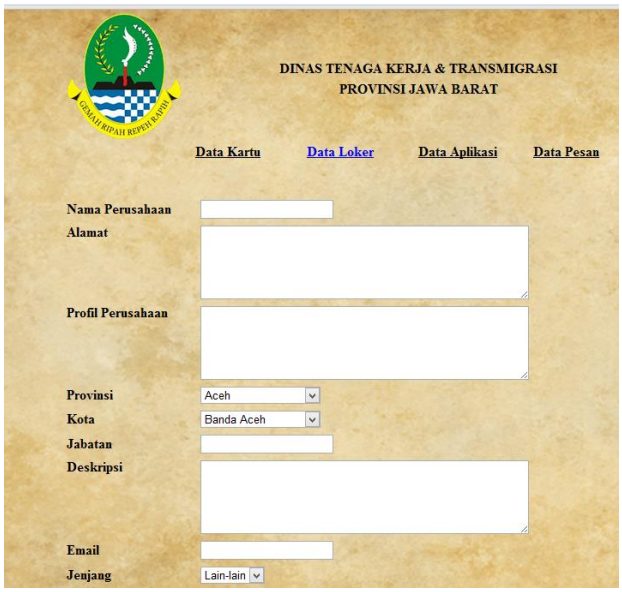
4.Jenjang adalah menu penyesuaian jenjan pendidikan.

4.2.2. Perancangan Input

Perancangan input merupakan rancangan yang menggambarkan konversi data mentah menjadi output contoh Kegiatan input yang dilakukan dalam sistem ini adalah



Gambar 4.23 Rancangan Struktur Inputan data (admin)



Gambar 4.24 Rancangan Struktur input data (admin)

4.2.3. Perancangan *Output*

Perancangan *output* atau keluaran merupakan hal yang tidak dapat diabaikan, karena keluaran yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkannya.

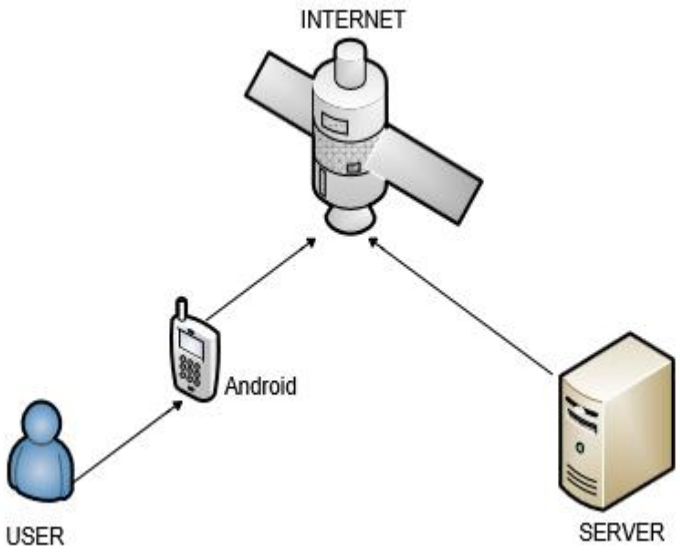


Gambar 4.25 Rancangan Struktur Menu Output Informasi Pekerjaan

4.3. Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun kebutuhan untuk mendukung jaringan ini adalah :

1) User, pengguna yang memakai aplikasi.
2) Smartphone Android, lebih dikenal sebagai perangkat keras yang sering digunakan untuk komunikasi pada mobile dengan internet.
3) Internet ,untuk akses memperoleh database fasilitas umum.
4) Server, penyimpanan database informasi Fasilitas umum .



Gambar 4.26 Arsitektur Jaringan

4.4. Implementasi

Tujuan implementasi sistem adalah untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua user yang akan menggunakan sistem, sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di sistem dan memberikan masukan kepada pembuat sistem untuk dilakukan perbaikan agar sistem lebih baik lagi.

4.4.1. Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak dibutuhkan dukungan baik itu dari perangkat lunak ataupun perangkat keras yang baik, hal ini bertujuan agar mendukung disaat penulisan *coding* aplikasi.

4.4.2. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada sistem komputer yang digunakan untuk membangun Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan Berbasis Android adalah sebagai berikut:

1. Sistem Operasi Windows 8 Profesional.
2. Bahasa Pemrograman Java Dalam hal ini digunakan *Java Development Kit* (JDK) 6 dan Java Runtime Environment (JRE).
3. XAMPP server untuk local internet dan penyimpanan database.
4. Adobe Macromedia Dreamweaver 8 untuk penulisan kode program PHP.
5. Integrated Development Environment (IDE) Eclipse Juno 4.2 untuk memudahkan dalam pembuatan atau pengembangan aplikasi.
6. *Android Software Development Kit* (Android SDK)

   Android SDK menyediakan development environment dengan semua komponen yang diperlukan. Antara lain *tools* pengembangan, *libraries*, dokumentasi, dan contoh aplikasi serta disertakan pula *emulator* untuk mensimulasikan aplikasi berjalan pada perangkat.
7. Pencil

   Dengan adanya Pencil ini memberikan kemudahan dalam pembuatan tampilan antarmuka aplikasi.
8. Google Chrome sebagai browser

4.4.3. Implementasi Perangkat Keras

Implementasi Perangkat keras menjelaskan kebutuhan minimum perangkat keras yang diperlukan untuk mengimplementasikan program aplikasi yang dibuat adalah perangkat keras komputer PC *kompatibel* dengan spesifikasi yang disebutkan dibawah ini. Semakin tinggi spesifikasi komputer yang digunakan untuk menjalankan aplikasi, akan semakin baik. Kebutuhan minimumnya yaitu:

A. Komputer / Laptop

Komputer digunakan oleh penyusun untuk pembuatan program *(coding)*. Adapun komputer yang digunakan adalah dengan spesifikasi berikut:

1. Processor : Kecepatan minimum 1.8 GHZ
2. Memory / RAM : Minimum 512 MB
3. Hardisk : Minimum Kapasitas 20 GB
4. VGA : Dengan kecepatan Minimum 32 MB
5. Modem (Koneksi Internet)

B. Handphone Berbasis Sistem Operasi Android

Handphone di gunakan untuk menjalankan program aplikasi yang telah di buat. Adapun handphone yang di gunakan adalah Lenovo A390 dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Model : LG G Pro Lite
2. Sistem Operasi : Android Jelly Bean
3. Memory : 1GB (Internal) dan 8GB (Eksternal)
4. Kecepatan Procesor: 1 Ghz
5. Dimensi Layar : 125.65 x 64 x 10.02 mm
6. Konektivitas : HSDPA 7.2 Mbps, Wi-Fi 802.11, Bluetooth v2

4.4.4. Implementasi Basis Data *(Database)*

Implementasi basis data diambil berdasarkan perancangan basis data yang dibuat sebelumnya, Secara fisik, implementasi basis data diimplementasikan menggunakan perangkat lunak MySQL Server 5.1.30, Tabel-tabel berikut menggambarkan struktur tabel yang diimplementasikan pada basis data.

Tabel 4.5 Tabel Aplikasi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_aplikasi` (
  `no_aplikasi` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tgl_aplikasi` datetime NOT NULL,
  `no_loker` int(20) NOT NULL,
```

```
  `no_user` varchar(20) COLLATE latin1_general_ci NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`no_aplikasi`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1
COLLATE=latin1_general_ci AUTO_INCREMENT=46 ;
```

Tabel 4.6 Tabel Kartu

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_kartu` (

  `no_kartu` varchar(20) NOT NULL,

  `no_ktp` varchar(20) NOT NULL,

  `nama` varchar(50) NOT NULL,

  `tempat_lahir` varchar(20) NOT NULL,

  `tgl_lahir` date NOT NULL,

  `jenis_kelamin` varchar(20) NOT NULL,

  `status` varchar(20) NOT NULL,

  `agama` varchar(20) NOT NULL,

  `alamat` varchar(100) NOT NULL,

  `foto_url` varchar(100) NOT NULL,

  `no_pendidikan` varchar(20) NOT NULL,
```

```
  PRIMARY KEY (`no_kartu`)

) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Tabel 4.7 Tabel Kota

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_kota` (

  `kode_kota` int(20) NOT NULL,

  `nama_kota` varchar(50) NOT NULL,

  `kode_provinsi` int(20) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`kode_kota`)

) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Tabel 4.8 Tabel Loker

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_loker` (

  `no_loker` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `tgl_loker` datetime NOT NULL,

  `nama_perusahaan` varchar(50) NOT NULL,

  `alamat` varchar(100) NOT NULL,

  `deskripsi_perusahaan` text NOT NULL,
```

```
  `kota` varchar(20) NOT NULL,

  `provinsi` varchar(30) NOT NULL,

  `jabatan` varchar(50) NOT NULL,

  `deskripsi` text NOT NULL,

  `email` varchar(50) NOT NULL,

  `jenjang_minimal` varchar(20) NOT NULL,

  PRIMARY KEY (`no_loker`)

) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=11 ;
```

Tabel 4.9 Tabel Jenjang Pendidikan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pendidikan` (

  `no` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,

  `no_pendidikan` varchar(20) NOT NULL,

  `jenis_pendidikan` varchar(20) NOT NULL,

  `jenjang` varchar(20) NOT NULL,

  `nama_institusi` varchar(50) NOT NULL,

  `konsentrasi` varchar(50) NOT NULL,
```

```
  `tahun_lulus` year(4) NOT NULL,
  `gpa` decimal(3,2) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`no`)
) ENGINE=MyISAM  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=11 ;
```

Tabel 4.10 Tabel Pesan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_pesan` (
  `no_pesan` int(20) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `tgl_pesan` datetime NOT NULL,
  `sender` varchar(50) NOT NULL,
  `no_user` varchar(20) NOT NULL,
  `subjek` varchar(150) NOT NULL,
  `deskripsi` text NOT NULL,
  `status` varchar(1) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_pesan`)
) ENGINE=InnoDB  DEFAULT CHARSET=latin1 AUTO_INCREMENT=6 ;
```

Tabel 4.11 Tabel Aplikasi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_provinsi` (
  `kode_provinsi` int(20) NOT NULL,
  `nama_provinsi` varchar(50) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`kode_provinsi`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Tabel 4.12 Tabel Aplikasi

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_setting` (
  `id_setting` varchar(255) NOT NULL,
  `kode_provinsi` int(20) NOT NULL,
  `kode_kota` int(20) NOT NULL,
  `seq_kartu` int(255) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`id_setting`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

Tabel 4.13 Tabel User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `tb_user` (
  `no_user` varchar(20) NOT NULL,
  `password` varchar(50) NOT NULL,
  `no_kartu` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`no_user`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.4.5 Implementasi Antar Muka

Antar Muka Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan Berbasis Android ini terdiri dari beberapa tampilan di antaranya sebagai berikut :

1. Antar Muka Splash Screen



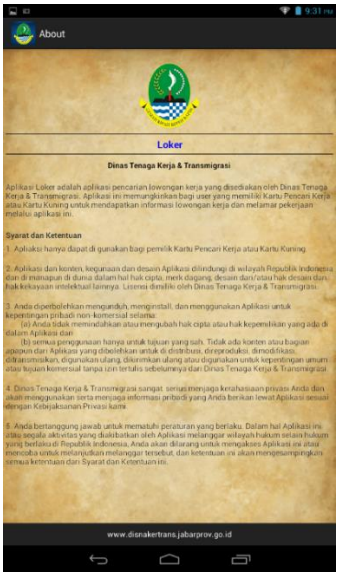
Gambar 4.27 Antar muka Splash Scree

2. Antar Muka Menu Utama



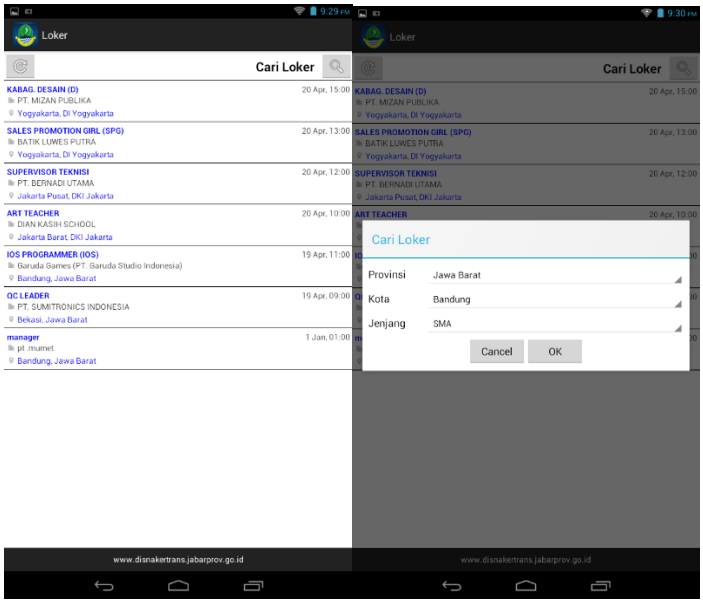
Gambar 4.28 Antar muka Menu Utama

3. Antar Muka Menu About



Gambar 4.29 Antar muka About

4. Antar Muka Menu Informasi Loker



Gambar 4.30Antar muka Loker

5. Antar Muka Menu Kartu

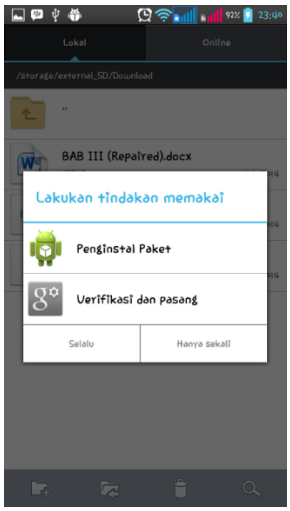


Gambar 4.31Antar muka Kartu

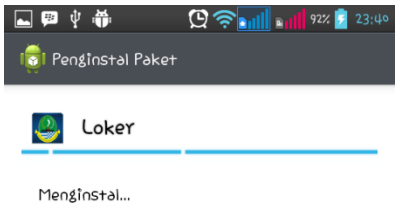
4.4.6. Implementasi Instalasi Program

Pada tahapan instalasi Program Aplikasi Pencarian Lowongan Pekerjaan

Pilih Penginstalan Paket Untuk memulai Istall



Gambar 4.32 instalasi Apk Loker



Gambar 4.33 instalasi Apk Loker

Pada tahap ini tunggu istalasi Apk Loker



Gambar 4.34 instalasi Apk Loker selesai

Setelah gambar ini muncul maka aplikasi sudah selesai proses instalasi dan siap untuk dipergunakan

4.4.7. Penggunaan Program

Berikut ini adalah cara penggunaan aplikasi pencarian lowongan pekerjaan agar berjalan dan dapat di jalankan sebagai mana mestinya dengan penjelasan fungsi. Adapun cara penggunaanya sebagai berikut : Setelah proses installasi selesai, untuk menjalankan aplikasi ini pilih icon Loker pada Smarhphone LG yang sudah diinstall.

4.5. Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat diandalkan. Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang

4.5.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang dilakukan adalah pengujian terhadap fungsi-fungsi yang ada di dalam sistem, apakah fungsional dari aplikasi tersebut berfungsi sesuai yang diharapkan atau tidak. Berikut ini tabel rencana pengujian dari sistem yang dibangun :

Tabel 4.14 Tabel Rencana Pengujian

Rencana Pengujian Aplikasi			
No	**Item Uji**	**Detail Uji**	**Jenis Uji**
1.	Menu	Menampilkan Menu Splash Screen	*Black box*
2.	Menu *About*	Menu *About*	*Black box*
		Menampilkan Login,Password,No.kartu,Aktifasi Password	*Black box*

3	Menu Utama	Menu Utama	*Black box*
		Menampilkan Menu Loker,Kartu,Aplikasi,Pesan	*Black box*
4	Menu Loker	Memilih Menu Loker	*Black Box*
		Menampilkan informasi Pekerjaan,Kota,Provinsi dan jenjang	*Black box*
5	Menu Kartu	Memilih Menu Kartu	*Black box*
		Menapilkan Profil Diri	*Black box*
6	Menu Aplikasi	Memilih Menu Aplikasi	*Black box*
		Menampilkan Status Pekerjaan yang sudah dilamar	*Black box*
7	Menu Pesan	Memilih Menu Pesan	*Black box*
		Menampilkan *Nontification* Status diterima atau tidak	*Black box*

Tabel 4.15 Tabel Pengujian Aplikasi

Pengujian Aplikasi				
No	**Item Uji**	**Sekenario uji**	**Hasil yang diharapkan**	**Hasil Pengujian**
1.	Tampilan Awal	Memilih launcher icon Loker	Ketika icon di tekan maka aplikasi menampilkan Splash Screen, berjalan dan masuk ke Menu Utama	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
2.	Menu Utama	Memilih Menu Utama	Menampilkan Utama	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
3.	Menu About	Memilih Menu About	Menampilkan Menu About	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
4.	Menu Loker	Memilih Menu Loker	Ketika menacri data Loker Maka akan menampilkan detail Perusahaan dan syarat	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil

			Pendaftaran Pekerjaan.	
5	Menu Kartu	Memilih Menu Kartu	Menampilkan Detail Biodata Kartu Kuning	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
6	Menu Aplikasi	Memilih Menu Aplikasi	Menampilkan Data Pekerjaan yang sudah dilamar	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil
7	Menu Pesan	Memilih Menu Pesan	Menampilkan Pesan Status diterima atau tidak	☐ Berhasil ☐ Tidak Berhasil

4.5.2 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan dengan kasus black box diatas dapat disimpulkan bahwa sistem bebas kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan yaitu bermanfaat dan membantu user dalam Pencarian Lowongan Pekerjaan, dan informasi hasil Lamaran Pekerjaan . Namun tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan.