



JISTech (Journal of Islamic Science and Technology)

JISTech, 7(2), 136-148, Juli-Desember 2022

ISSN: 2528-5718

<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/jistech>

## PERANCANGAN APLIKASI E-RECRUITMENT BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS : PT. GRAMASURYA)

**Zulham Syarzain<sup>1</sup>, M. Fakhriza<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan

email: <sup>1</sup> [zulhamsyarczain@gmail.com](mailto:zulhamsyarczain@gmail.com), <sup>2</sup> [fakhriza@uinsu.ac.id](mailto:fakhriza@uinsu.ac.id)

### **Abstrak**

PT. Gramasurya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang bisnis cetak offset, digital printing, penerbitan, serta perdagangan berbagai komoditas. Dalam melakukan proses *recruitment* karyawan baru, PT. Gramasurya belum menyediakan sarana berbasis teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mengirimkan lamaran kerja, sehingga proses *recruitment* menjadi tidak efektif dan efisien. Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi Android yang digunakan dalam proses perekrutan. Metode pengembangan sistem waterfall digunakan dalam penelitian ini, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan kode program, pengujian program, dan implementasi program. Dalam membuat rancangan aplikasi secara visual, penulis menggunakan UML terdiri dari *use case diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram* dan *class diagram*. Proses pembangunan aplikasi berbasis android menggunakan *framework* Kodular dan *database* Airtable. Dengan adanya aplikasi ini, dapat membantu para pencari lowongan kerja dalam pencarian informasi dan mengirimkan lamaran kerja serta membantu pihak PT. Gramasurya dalam menyampaikan informasi lowongan kerja secara mudah dan cepat melalui *smartphone* android.

**Kata Kunci:** *Aplikasi, Recruitment, Android, Waterfall, PT. Gramasurya*

### **Abstract**

*PT. Gramasurya is a company engaged in the business of offset printing, digital printing, publishing, and trading of various commodities. In carrying out the process of recruiting new employees, PT. Gramasurya has not yet provided technology-based facilities to convey information and send job applications, so the recruitment process is not effective and efficient. The author's goal in conducting this research is to create an Android application that is used in the recruitment process. The waterfall system development method is used in this study, which includes the stages of needs analysis, system design, program code development, program*

*testing, and program implementation. In making application designs visually, the authors use UML, which consists of use case diagrams, sequence diagrams, activity diagrams, and class diagrams. The process of developing Android-based applications uses the Kodular framework and the Airtable database. With this application, it can help job seekers in finding information and sending job applications, as well as PT. Gramasurya in conveying job vacancy information easily and quickly via an Android smartphone.*

**Keyword:** *Application, Recruitment, Android, Waterfall, PT. Gramasurya*

## **PENDAHULUAN**

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi satu-satunya bidang kehidupan manusia yang dapat memberikan transformasi bagi kehidupan manusia di era revolusi industri 4.0 saat ini [1]. Hal ini terjadi karena teknologi mempermudah pelaksanaan setiap tugas yang membutuhkan tenaga manusia [2]. Karena banyaknya persyaratan untuk berbagi informasi yang cepat dan akurat, teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran yang sangat signifikan [3].

Dengan perkembangan teknologi informasi, gagasan tentang "orang yang tepat di tempat yang tepat", yang menyatakan bahwa penempatan setiap karyawan dalam bisnis harus didasarkan pada kemampuan, pengalaman, dan pendidikan, menjadi semakin signifikan. Mencari tahu pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki calon karyawan melalui proses perekrutan merupakan salah satu tahapan yang harus dilalui dalam rangka merekrut anggota baru yang berkualitas [4].

Perusahaan memiliki persyaratan khusus yang selaras dengan tujuan mereka sebagai pemasok pekerjaan dan kandidat potensial. Sistem untuk melamar posisi sekarang mengharuskan institusi memiliki kriteria seleksi yang sesuai untuk bisnis dan kandidat potensial [5].

PT. Gramasurya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang bisnis cetak offset, digital printing, penerbitan, serta perdagangan berbagai komoditas. PT. Gramasurya memiliki kantor cabang yang tersebar di Indonesia, salah satunya berada di kota Medan. PT. Gramasurya memiliki prosedur dalam melakukan *recruitment* karyawan baru, di mulai dari seleksi berkas, psikotest dan wawancara. Untuk melamar kerja pada PT. Gramasurya, calon karyawan harus mengirimkan lamaran secara langsung pada PT. Gramasurya. Cara yang dilakukan masih terdapat beberapa kendala dan masalah, terutama dari sisi waktu, biaya dan tenaga yang dikeluarkan dalam mengirimkan surat lamaran kerja. Selain itu, penyebaran informasi mengenai lowongan kerja menjadi tidak luas dan terjangkau.

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu mengembangkan aplikasi berbasis Android yang dapat membantu PT. Gramasurya dalam menginformasikan kepada masyarakat tentang lowongan kerja yang tersedia dan membantu

para pencari kerja dalam mendapatkan informasi lowongan kerja dan mengirimkan lamaran kerja dengan cepat dan mudah melalui *smartphone* Android.

## LANDASAN TEORI

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Rany Solafide Letare, dkk pada tahun 2022. Menurut penelitian, prosedur untuk memproses laporan penerimaan karyawan baru tidak efisien karena banyak kekurangan dalam pendekatan tradisional yang telah diterapkan di bidang perekrutan karyawan. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan database MySQL dan metode model pengembangan System Development Life Cycle (SDLC) berbasis website, penulis mencoba untuk membangun sebuah sistem rekrutmen pegawai yang baru [6].

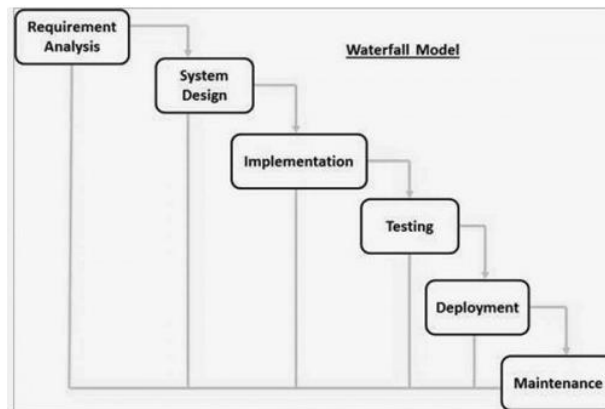
Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Ahmad Chusyairi dan Samhana Suryati Subari pada tahun 2020. Penelitian ini membahas tentang prosedur seleksi dosen Universitas Islam Raden Rahmat Malang belum objektif karena yang diperhitungkan hanya berkas calon dan proses wawancara. Hal ini menyebabkan pemilihan dosen yang dipekerjakan yang salah dan kesenjangan antara pengetahuan yang dimiliki dan mata pelajaran yang diajarkan, yang dapat mengganggu retensi mata kuliah dosen. Oleh karena itu, membangun sistem berbasis website diperlukan untuk mengoptimalkan proses evaluasi kemampuan atau potensi dosen pelamar saat ini [7].

Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Achmad Sidik, dkk pada tahun 2018. Penelitian ini membahas tentang banyak orang yang tidak menyadari bahwa sekolah membutuhkan tenaga pengajar karena masih banyak sekolah yang mempekerjakan instruktur melalui pendekatan manual, yaitu melibatkan pihak internal yang memberitahukan kepada pihak luar jika ada lowongan. Hasilnya, penulis mengembangkan sistem informasi rekrutmen guru yang efektif di SMK Kusuma Bangsa. Proses manajemen rekrutmen akan lebih efektif dan efisien karena sistem informasi ini berbasis website yang dapat dikendalikan oleh komputer dan dikelola dalam database sistem. Sebagai hasilnya, akan lebih mudah untuk merekrut guru baru. Dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, dibuatlah sistem informasi berbasis website [8].

## METODE PENELITIAN

### A. Metode Pengembangan Sistem

Model *waterfall* adalah teknik pengembangan sistem. *Waterfall* juga dikenal sebagai model sekuensial linier dan siklus klasik. *Waterfall* ini menyediakan tahapan perangkat lunak secara berurutan [9]. Pada Gambar 1, model *Waterfall* ditampilkan.



Gbr. 1 Model Waterfall [10]

Berikut ini adalah tahapan dari model waterfall yaitu [11]:

1) Tahap Analisis

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis untuk mengidentifikasi data yang dibutuhkan dari pengguna yang akan digunakan dalam pengembangan sistem terkomputerisasi yang dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dibutuhkan oleh pengguna. Bagian analisis masalah dan analisis kebutuhan sistem dari langkah ini.

2) Tahap Desain

Penulis membuat desain sistem pada tahap ini yang akan dibangun sebelum pengkodean. Prosedur ini berfokus pada pembuatan antarmuka pengguna menggunakan diagram UML, yang meliputi diagram use case, diagram sequence, diagram activity dan diagram class.

3) Pengkodean

Pengkodean adalah proses mengubah desain menjadi bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Tahapan ini sebenarnya adalah dimana sebuah sistem dibangun. Penulis menggunakan *framework* Kodular dan *database* Airtable untuk membangun sistem ini.

4) Pengujian

Setelah tahap coding, penulis menguji sistem yang dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengidentifikasi kelemahan dan masalah sistem sehingga dapat diperbaiki.

### B. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan berbagai macam teknik untuk mendapatkan data yang diperlukan, diantaranya:

1) Observasi (Pengamatan Langsung)

Dalam pendekatan ini, penulis melakukan perjalanan langsung ke lokasi penelitian untuk melakukan observasi langsung, menelaah isu-isu yang muncul selama proses tersebut, dan menilai bagaimana proses rekrutmen karyawan baru saat ini berjalan.

2) Wawancara

Dalam pendekatan ini penulis mewawancarai langsung PT. Gramasurya tentang topik terkait penelitian, khususnya proses perekrutan dan isu-isu yang muncul.

3) Studi Pustaka

Dengan menggunakan pendekatan ini, penulis mencari teori dari jurnal, buku, internet, dan sumber lain yang mendukung penelitian ini tentang cara membuat aplikasi berbasis Android, teknik pengembangan sistem, dan lain sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pendekatan *waterfall* diikuti oleh penulis dalam penelitian ini. Berikut adalah langkah yang dilakukan penulis.

### A. *Analisis*

Pada tahap ini, penulis melakukan tugas analisis yang mencakup analisis masalah yang muncul dalam sistem yang sudah digunakan serta analisis untuk sistem baru yang akan datang.

#### 1) Analisis Sistem Berjalan

Menganalisis permasalahan yang muncul pada Sistem rekrutmen pegawai di PT. Gramasurya merupakan langkah awal dalam proses studi. Rekrutmen karyawan baru masih dilakukan dengan cara tradisional. PT. Gramasurya harus menerima lamaran langsung dari calon karyawan. Hal ini menyebabkan beberapa masalah, antara lain:

1. Proses pengiriman lamaran kerja pada PT. Gramasurya membutuhkan banyak waktu, tenaga, dan biaya.
2. Calon karyawan mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi mengenai lowongan kerja yang tersedia pada PT. Gramasurya
3. Proses penyampaian informasi mengenai lowongan kerja PT. Gramasurya pada ruang lingkup yang terbatas.

#### 2) Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, penulis menentukan solusi dari permasalahan yang terjadi dari hasil kegiatan analisis yang dilakukan pada tahapan sebelumnya. Penulis melakukan penelitian dengan membangun aplikasi *e-recruitment* berbasis android pada PT. Gramasurya yang membantu para calon pencari kerja untuk memperoleh informasi dan mengirimkan lamaran kerja secara cepat melalui *smartphone* android. Selain itu, sistem informasi ini juga dapat mempermudah pihak PT. Gramasurya dalam menyampaikan informasi lowongan kerja dan memperluas ruang lingkup penyampaian informasi.

### B. *Desain*

Perancangan sistem adalah proses pembuatan *blue print* yang detail untuk suatu aplikasi yang akan dibangun berdasarkan kegiatan analisis yang telah diselesaikan. Kegiatan ini menghasilkan rancangan sistem usulan yang disertai dengan *blue print* basis data dan kebutuhan program [12]. Penulis membuat model perancangan aplikasi yang akan dibuat menggunakan UML pada tahap ini yang terdiri dari use case, sequence diagram, activity diagram, dan class diagram.

#### 1) Use Case Diagram

Diagram use case adalah jenis diagram UML yang menjelaskan bagaimana aplikasi yang dimaksud akan berfungsi dari perspektif pengguna

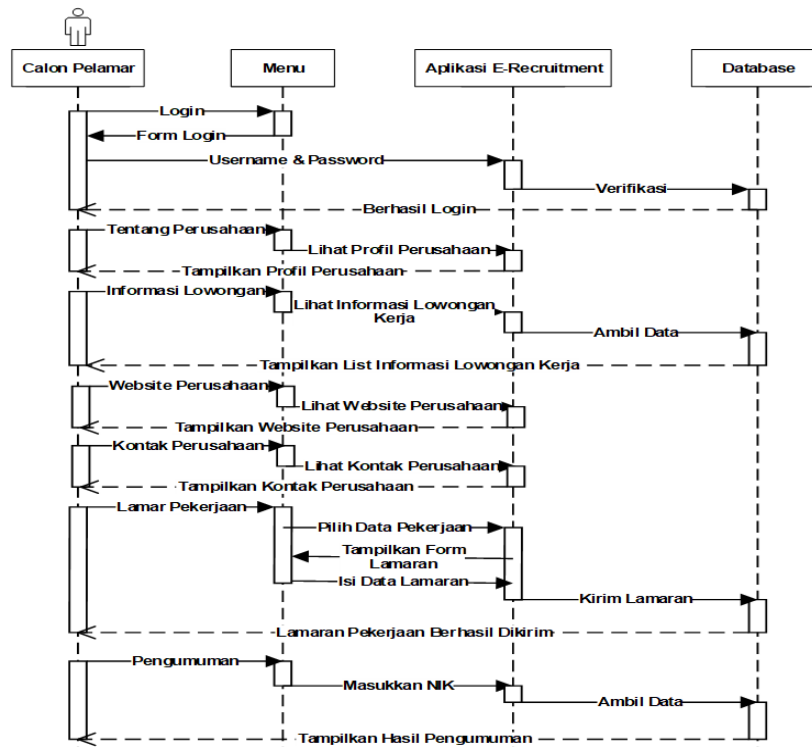
[13]. Pada Gambar 2, diagram use case ditampilkan.



Gbr. 2 Use Case Diagram

2) Sequence Diagram

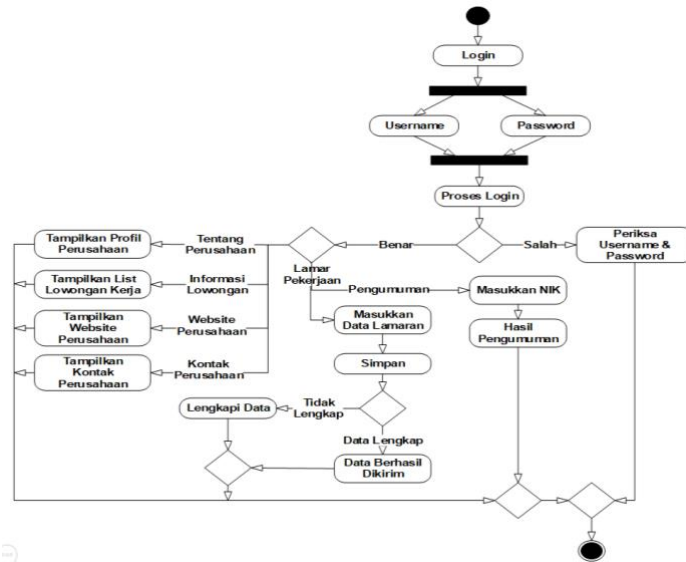
Sequence diagram adalah jenis garam UML yang menunjukkan bagaimana koneksi antar objek diurutkan berdasarkan permintaan waktu. Sebuah sequence diagram pada dasarnya menunjukkan perkembangan modifikasi yang konsisten yang harus dilakukan untuk mendapatkan diagram use case yang sesuai [14]. Gambar 3 menggambarkan diagram sequence.



Gbr. 3 Sequence Diagram

3) Activity Diagram

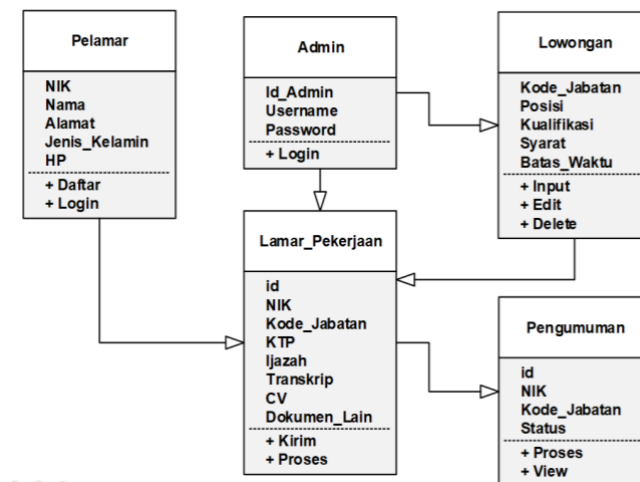
Urutan alur aktivitas yang digunakan untuk mendefinisikan suatu aktivitas yang dibuat dalam satu aktivitas sehingga dapat juga digunakan dalam aktivitas lain dijelaskan dalam diagram aktivitas [15]. Gambar 4 menampilkan diagram aktivitas.



Gbr. 4 Activity Diagram

4) Class Diagram

Class diagram sangat penting untuk desain berorientasi objek (atribut/properti) dari sistem dan merupakan layanan untuk memodifikasi keadaan ini (metode/fungsi) saat objek diproduksi melalui instantiasi. Struktur, jangkauan, dan koneksi kelas, paket, dan objek juga dijelaskan dalam diagram kelas [16]. Diagram kelas pada Gambar 5 terlihat.



Gbr. 5 Class Diagram

### c. Pengkodean

Pada tahap ini, penulis mengonversi hasil desain yang dibuat ke dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer. Penulis membuat perangkat lunak menggunakan Kodular dan database Airtable.

Aplikasi E-Recruitment yang dibangun terdiri dari beberapa halaman, yaitu tampilan halaman daftar akun, halaman login, halaman *list* pekerjaan, halaman daftar pekerjaan dan halaman data pekerjaan.

#### 1) Tampilan Halaman Daftar Akun

Calon pelamar dapat melakukan pendaftaran akun sebelum melakukan login dengan memasukkan data-data yang dibutuhkan pada halaman ini. Gambar 6 menunjukkan bagaimana halaman daftar akun ditampilkan.



Daftar Akun	
NIK	3403162806030001
NAMA	Anggi Pratama
Alamat	Putat, Kel Songbanyu; Kec Girisubo
Jenis Kelamin	Laki-Laki
No.HP	082366789913
Username	3403162806030001
Password	.....

Gbr. 6 Halaman Daftar Akun

#### 2) Tampilan Halaman Login

Setelah membuat akun di aplikasi ini, calon pelamar dapat mengakses aplikasi dengan memasukkan *username* dan *password*. Gambar 7 menunjukkan tampilan untuk halaman login.





Gbr. 7. Halaman Login

3) Tampilan Halaman *List Pekerjaan*

Calon pelamar dapat melihat daftar pekerjaan pada PT. Gramasurya yang telah diproses oleh admin. Tampilan halaman *list* pekerjaan dapat dilihat pada gambar 8.



Gbr. 8 Halaman *List Pekerjaan*

4) Tampilan Halaman *Daftar Pekerjaan*

Calon pelamar dapat melamar pekerjaan secara langsung pada aplikasi berdasarkan data pekerjaan yang telah dipilih dengan memasukkan dan upload data-data yang dibutuhkan. Gambar 9 menunjukkan tampilan halaman daftar pekerjaan.



Gbr. 9 Halaman Daftar Pekerjaan

5) Halaman Data Pekerjaan

Admin dapat melakukan proses pengolahan data pekerjaan yang akan ditampilkan pada aplikasi, terdiri dari *input*, *edit*, *delete* dan *view*. Gambar 10 menunjukkan bagaimana halaman data pekerjaan ditampilkan.



Gbr. 10 Halaman Data Pekerjaan

## D. Pengujian

Sebelum aplikasi digunakan, penulis melakukan satu tahapan terakhir pengujian untuk memeriksa kesalahan atau kekurangan. Penulis menggunakan metodologi pengujian *black box* untuk melakukan proses pengujian ini. Pengujian *black box* adalah jenis pendekatan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional produk. Pengujian berfungsi dengan mengabaikan tata letak kontrol agar terpusat pada wilayah data. Pengembang dapat merancang berbagai kondisi informasi yang akan memenuhi semua kriteria untuk semua batasan fungsional pada kerangka kerja sambil menguji menggunakan metodologi pengujian *black box* [17]. Tabel 1 menampilkan hasil pengujian aplikasi.

TABEL I  
HASIL PENGUJIAN BLACK BOX

<b>Modul Pengujian</b>	<b>Prosedur Pengujian</b>	<b>Keluaran</b>	<b>Hasil Pengujian</b>
Login Guest	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka aplikasi</li> <li>- Masukkan username "3403162806030001", password "123456" dan jenis user "Guest"</li> <li>- Klik Login</li> </ul>	Pelanggan dapat masuk ke aplikasi	Valid
Daftar Akun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka aplikasi</li> <li>- pilih label Daftar Akun</li> <li>- Masukkan data pendaftaran akun secara lengkap</li> <li>- Klik daftar</li> </ul>	Proses pendaftaran akun berhasil	Valid
Daftar Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka aplikasi</li> <li>- Login</li> <li>- Pilih posisi pekerjaan</li> <li>- Masukkan data pekerjaan</li> <li>- Upload syarat pekerjaan</li> <li>- Klik daftar</li> </ul>	Guest berhasil melamar pekerjaan	Valid
Login Admin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka aplikasi</li> <li>- Masukkan username "admin", password "admin" dan jenis user "admin"</li> <li>- Klik login</li> </ul>	Admin dapat masuk ke aplikasi	Valid
Data Pekerjaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buka aplikasi</li> <li>- login</li> <li>- Pilih menu pekerjaan</li> <li>- Masukkan data pekerjaan secara lengkap</li> <li>- Klik input</li> </ul>	Data pekerjaan berhasil disimpan	Valid

## KESIMPULAN

Setelah selesainya penelitian ini, penulis membuat kesimpulan berdasarkan investigasi terhadap pembangunan aplikasi E-Recruitment PT. Gramasurya. Metode *waterfall* digunakan dalam penelitian ini untuk membantu penulis dalam membuat program yang lebih sederhana untuk dibangun, lebih terorganisir, dan lebih sederhana untuk dianalisis. Aplikasi E-Recruitment dapat mempermudah calon pelamar dalam memperoleh informasi mengenai lowongan kerja yang tersedia pada PT. Gramasurya dan melakukan pendaftaran pekerjaan yang dipilih dan sesuai pada PT. Gramasurya secara mudah dan cepat melalui *mobile* android, aplikasi yang dibangun dapat memudahkan pihak PT. Gramasurya dalam menyampaikan informasi lowongan pekerjaan kepada para pencari kerja dan memperoleh informasi mengenai para pendaftar secara *online* melalui *mobile* android. Agar aplikasi yang telah dibangun dapat berjalan lancar saat digunakan, *user* direkomendasikan untuk menggunakan *mobile* android yang memiliki sistem operasi minimal versi 7.0 keatas dan dikarenakan proses pendaftaran kerja dapat dilakukan secara online melalui *mobile* android, maka *user* harus memiliki jaringan internet yang bagus dan stabil.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Setiawan and R. Munajah, "Evaluation of the application of online learning in Indonesian universities," *TEM J.*, vol. 9, no. 3, pp. 1194–1199, 2020, doi: 10.18421/TEM93-46.
- [2] F. Bachtiar and Dkk, "Edukasi Mengenai Dampak Penggunaan Smartphone Sebagai Upaya Pencegahan Gangguan Muskuloskeletal Pada Remaja," *J. Abdimas Unwahas*, vol. 5, no. 1, pp. 28–32, 2020.
- [3] R. Setiawan, Z. Kisman, U. Al Faruq, and Q. Chaidir, "Design mobile application for health consultation during pandemic COVID 19," *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 9, no. 4, pp. 4241–4244, 2020.
- [4] M. Sapruwan, "Penerapan Metode Weighted Product Dalam Proses Seleksi Calon Karyawan Di Perusahaan," *Prospect. Process In, Employees Palm, THE Plant. O I L*, vol. 01, no. 01, pp. 15–26, 2020.
- [5] L. Listiyoko, S. N. Wulandari, R. A. Ardi, and P. Surya, "Sistem Pendukung Keputusan Rekrutmen Berbasis Web Dengan Metode Weight Product (WP) Studi Kasus PT. TUNG Mung Tangerang," *Semnasteknomedia*, pp. 1–7, 2017, [Online]. Available: [https://www.academia.edu/36264476/SISTEM\\_PENDUKUNG\\_KEPUTUSAN\\_REKRUTMEN\\_BERBASIS\\_WEB\\_DENGAN\\_METODE\\_WEIGHTED\\_PRODUCT\\_WP\\_STUDI\\_KASUS\\_PT.\\_TUNG\\_MUNG\\_TANGERANG](https://www.academia.edu/36264476/SISTEM_PENDUKUNG_KEPUTUSAN_REKRUTMEN_BERBASIS_WEB_DENGAN_METODE_WEIGHTED_PRODUCT_WP_STUDI_KASUS_PT._TUNG_MUNG_TANGERANG).
- [6] R. S. Letare, L. Septiana, and T. H. Haryanti, "Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Website," *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 6, no. 2, p. 126, 2022, doi: 10.51211/itbi.v6i2.1766.
- [7] A. Chusyairi and S. S. Subari, "Perancangan E-Recruitment Dosen Baru Berbasis Web Dengan Metode Design Sprint," *INFORMATICS*

- Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 5, no. 1, p. 11, 2020, doi: 10.51211/itbi.v5i1.1408.
- [8] A. Sidik, A. R. Mariana, and A. R. Anggraeny, "Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus di SMK Kusuma Bangsa," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 8, no. 1, pp. 69–74, 2018, doi: 10.38101/sisfotek.v8i1.173.
- [9] M. Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," *InfoTekJar (Jurnal Nas. Inform. dan Teknol. Jaringan)*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018, doi: 10.30743/infotekjar.v2i2.171.
- [10] R. Triyanto, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola)," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–9, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.670.
- [11] M. Alda, "Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Mobile pada Supermarket Kasimura," *J. Process.*, vol. 17, no. 1, p. 34, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/1190>.
- [12] Khairuldi, Mulyadi, and Nurhadi, "Perancangan Sistem Informasi Administrasi Data Kependudukan Pada Desa Purwasari Karawang," *Process. J. Ilm. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 15, no. 1, pp. 7–46, 2020.
- [13] D. Kisbianty, "Implementasi Sistem Informasi Skripsi pada STIKOM Dinamika Bangsa Jambi," *Process. J. Ilm. Sist. Informasi, Teknol. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 15, no. 2, pp. 105–113, 2020.
- [14] A. Widarma and H. Kumala, "Perancangan Gaji Karyawan Pada PT. PP London Sumatra.Tbk," *J. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, p. 166, 2018.
- [15] T. D. C. Rizki Septian Anwar, Mikhratunnisa, "PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE ECONOMIC ORDER QUANTITY DI PT. SAMAWA TIRTA ALAM SUMBAWA," *J. TAMBORA*, vol. 3, no. 2, pp. 49–59, 2019.
- [16] Zulkifli, "RANCANG BANGUN WEBSITE E-LEARNING DENGAN PEMODELAN UML," *Intecom J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, pp. 159–167, 2018.
- [17] T. Snadhika Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 03, no. 02, pp. 45–48, 2018.