

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian dan pengujian yang telah dilakukan, kesimpulan dari pembangunan sistem ini adalah:

1. Sistem Informasi Penerimaan Pegawai Berbasis Web studi kasus Universitas Atma Jaya Yogyakarta telah berhasil dibangun dengan framework Codeigniter dan dapat mempermudah Kantor Sumber Daya Manusia dalam mengelola pelamar, lowongan dan data lamaran.
2. Sistem Informasi Penerimaan Pegawai dapat menyajikan data lowongan pekerjaan yang dapat diakses langsung dan dilamar oleh pelamar.

#### **6.2. Saran**

Walaupun pembangunan sistem sudah berjalan dengan baik, namun masih terdapat kekurangan penulis. Maka dari itu, penulis memberikan saran:

1. Dilakukan pengembangan agar sistem informasi penerimaan pegawai memiliki pengajuan permohonan lowongan oleh unit kepada KSDM.
2. Dilakukan pengembangan agar sistem informasi penerimaan pegawai memiliki rekomendasi pelamar dengan metode tertentu agar pihak KSDM mendapatkan pertimbangan yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A. D. (2012). Sistem Informasi Manajemen Bursa Kerja untuk Mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta. *JURNAL ILMIAH ELITE ELEKTRO*, 119-124.
- Aprida, C. D., & Samopa, F. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Beasiswa Internal Direktorat Jenderal Perbendaharaan Menggunakan PHP dan MySQL. *JURNAL TEKNIK POMITS*, 350-354.
- Asih, L. M. (2012). *Pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web di Putra Mandiri*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Ayu, W., & Perdana, I. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN DAN SELEKSI KARYAWAN BERBASIS WEB DI PT. QWORDS COMPANY INTERNATIONAL. *Jurnal Manajemen Indonesia*, 247-258.
- Habibie, F. H. (2012). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN CALON TENAGA KERJA SECARA ONLINE BERBASIS WEB PADA BURSA KERJA KHUSUS SMK GANESHA TAMA BOYOLALI. *Jurnal Speed 13 FTI UNSA*, 1-7.
- Kusmiati, H. (2015). Pengembangan Sistem Informasi Bursa Lowongan Pekerjaan Divisi Career Center Palcomtech Berbasis Web. *TEKNOMATIKA*, 35-49.
- Rahman, U., & Burjulus, R. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN KARYAWAN OUTSOURCING DI PT. INFOMEDIA SOLUSI HUMANIKA. *Program Studi Sistem Informasi STMIK LPKIA*.

- Rahmawati, W. A. (2011). *Rancang Bangun E-Recruitment Pegawai Pada Wakaf Center*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Ratnasari, D. (2013). STUDI TENTANG PROSES REKRUTMEN TENAGA KERJA PERLINDUNGAN MASYARAKAT (LINMAS) DI BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT MALINAU. *eJournal Pemerintahan Integratif*, 75-90.
- Riyadi, A. S., Retnandi, E., & Deddy, A. (2012). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Website Subsistem Guru Di Sekolah Pesantren Persatuan Islam 99 Rancabango. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 1-11.
- Santoso, S. I. (2014). *Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Penerbitan Jurnal Berbasis Web*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sofyanti, J. (2014). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Sukarto, F. (2014). *Pembangunan Sistem Informasi Kost Berbasis Web Dengan Framework CodeIgniter*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Watung, I. A., Sinsuw, A. A., Paturusi, S. D., & Najoan, X. B. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA ALUMNI FAKULTAS TEKNIK UNSRAT BERBASIS WEB. *e-journal Teknik Elektro dan Komputer*, 1-9.
- Yogyakarta, U. A. (2016, June 28). *Kantor Sumber Daya Manusia | UAJY*. Retrieved from UAJY | Universitas Atma

Jaya Yogyakarta: <http://www.uajy.ac.id/tentang-uajy/unit-pendukung/kantor-sumber-daya-manusia/>

Yullyanti, E. (2009). Analisis Proses Rekrutmen dan Seleksi pada Kinerja Pegawai. *Jurnal Ilmu Administrasi dan Organisasi*, 131-139.





# SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK


SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PEGAWAI BARU  
BERBASIS WEB (SIPEPE)

Dipersiapkan oleh:

Aloysius Editiyan / 120706957

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi  
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		<b>SKPL-SIPEPE</b>		1/51
	Fakultas Teknologi Industri	Revisi	A	

**DAFTAR PERUBAHAN**

<b>Revisi</b>	<b>Deskripsi</b>
<b>A</b>	
<b>B</b>	
<b>C</b>	
<b>D</b>	
<b>E</b>	
<b>F</b>	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi





## DAFTAR ISI

1	Pendahuluan .....	7
1.1	Tujuan .....	7
1.2	Lingkup Masalah .....	7
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan .....	7
1.4	Referensi .....	8
1.5	Deskripsi umum (Overview) .....	8
2	Deskripsi Kebutuhan .....	9
2.1	Perspektif produk .....	9
2.2	Fungsi Produk .....	10
2.3	Karakteristik Pengguna .....	20
2.4	Batasan-batasan .....	20
2.5	Asumsi dan Ketergantungan .....	20
3	Kebutuhan khusus .....	21
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal .....	21
3.1.1	Antarmuka pemakai .....	21
3.1.2	Antarmuka perangkat keras.....	21
3.1.3	Antarmuka perangkat lunak.....	21
3.1.4	Antarmuka Komunikasi.....	22
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan .....	23
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas .....	23
4.1.1	Use case Spesification: Login.....	23
4.1.2	Use case Spesification: Mendaftarkan Pelamar	25
4.1.5	Use case Spesification: Mengubah Profil Pelamar.....	28
4.1.6	Use case Spesification: Login.....	29
4.1.7	Use case Spesification: Mengelola data Pengguna.....	30
4.1.8	Use case Spesification: Mengelola data Pelamar	33
4.1.9	Use case Spesification: Mengelola data Lowongan.....	35
4.1.10	Use case Spesification: Mengelola data Pengumuman .....	38

4.1.11 Use case Spesifikasi: Mengelola data Unit	40
4.1.12 Use case Spesifikasi: Mengelola data Tipe Lowongan.....	43
4.1.13 Use case Spesifikasi: Mengelola data Tipe Pengumuman .....	45
4.1.14 Use case Spesifikasi: Mengelola data Hak Akses <i>Pengguna</i> .....	48
4.1.15 Use case Spesifikasi: Mengelola data Lamaran.....	51



## Daftar Gambar

1	Arsitektur Perangkat Lunak SATS .....	10
2	Use Case Diagram .....	22
3	ERD.....	51



## Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak Sistem Informasi Penerimaan Pegawai Baru (SIPEPE) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan sistem lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIPEPE ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIPEPE dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan pelamar
2. Menangani pengelolaan lamaran
3. Menangani pengelolaan lowongan

Dan berjalan pada lingkungan web.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phras e	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SIPEPE- XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIPEPE di mana XXX merupakan nomor fungsi produk.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	7/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

SIPEPE	Perangkat lunak pengelolaan web untuk menangani proses penerimaan pegawai.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
UAJY	Lembaga pendidikan tinggi swasta yang didirikan oleh kaum awam Katolik dan dikelola oleh Yayasan Slamet Rijadi - Yogyakarta, di bawah lindungan Santo Albertus Magnus
Kantor Sumber Daya Manusia	Kantor yang berhubungan dengan pengelolaan pegawai dan penerimaan pegawai.

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Aloysius Editiyan / 6957, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIBEVI*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Ian Relado / 6187, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) CTTK*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

#### 1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat

lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SIPEPE yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SIPEPE tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SIPEPE yang akan dikembangkan.

## **2 Deskripsi Kebutuhan**

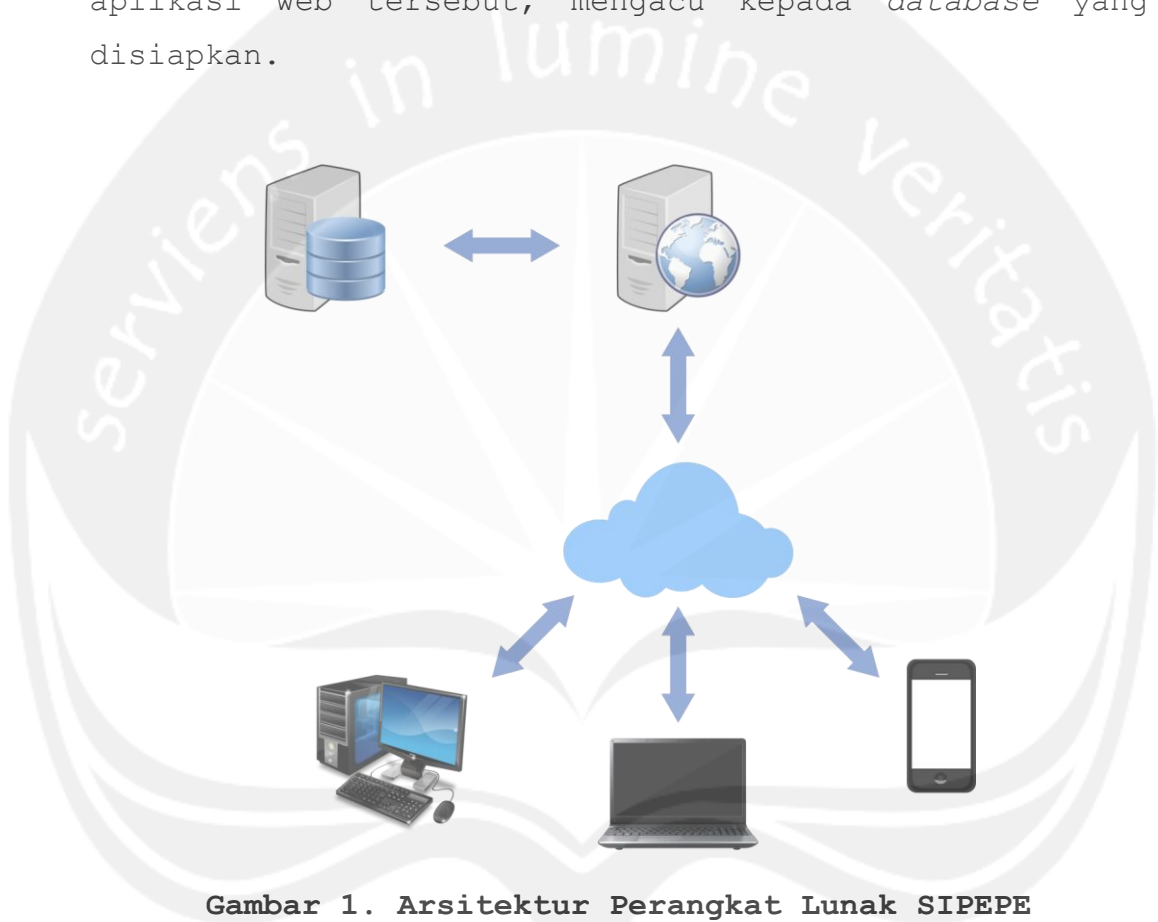
### **2.1 Perspektif produk**

SIPEPE merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu pengelolaan lowongan pekerjaan dan penerimaan pegawai pada web. Sistem ini membantu Universitas Atma Jaya Yogyakarta untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat meng-cover pengelolaan lowongan pekerjaan dan penerimaan pegawai yang terjadi di perusahaan tersebut. Sistem ini dapat dipergunakan oleh pegawai Kantor Sumber Daya Manusia di Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan juga oleh para pelamar pekerjaan. Sistem ini sendiri dibangun berbasis web.

Melalui aplikasi web tersebut *pengguna* dapat mengetahui info mengenai lowongan pekerjaan, *pengguna* juga dapat melakukan pengelolaan lowongan pekerjaan dan pengelolaan pelamar untuk mencari pelamar yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	9/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Perangkat lunak SIPEPE ini berjalan pada web browser apapun, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework Codeigniter. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad++. Sedangkan untuk database, dipergunakan MySQL, dan aplikasi web tersebut, mengacu kepada database yang disiapkan.



**Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak SIPEPE**

## **2.2 Fungsi Produk**

Fungsi produk perangkat lunak SATS adalah sebagai berikut:

### **APLIKASI WEB UTAMA**

1. Fungsi *Login* (**SKPL-SIPEPE-001**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	10/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan oleh semua pelamar untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi Mendaftarkan Pelamar (**SKPL-SIPEPE-002**).

Merupakan fungsi yang digunakan pelamar untuk mendaftarkan diri sehingga memperoleh hak untuk masuk ke dalam sistem.

3. Fungsi Memasukkan Lamaran (**SKPL-SIPEPE-003**).

Merupakan fungsi yang digunakan pelamar untuk memasukkan lamaran.

Fungsi memasukkan lamaran mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Lowongan Dosen (**SKPL-SIPEPE-003-01**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan lowongan dosen yang tersedia.

b. Fungsi Menampilkan Lowongan Pegawai (**SKPL-SIPEPE-003-02**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan lowongan pegawai yang tersedia.

c. Fungsi Memasukkan Lamaran (**SKPL-SIPEPE-003-03**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk memasukkan lamaran.

4. Fungsi Menampilkan Pengumuman (**SKPL-SIPEPE-004**).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan pengumuman maupun hasil seleksi.

5. Fungsi Mengubah Profil Pelamar (**SKPL-SIPEPE-005**).

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	11/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



Merupakan fungsi yang digunakan pelamar untuk mengubah profil pelamar.

Fungsi mengubah profil pelamar mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Profil Pelamar (**SKPL-SIPEPE-005-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan profil pelamar.

b. Fungsi Mengubah Profil Pelamar (**SKPL-SIPEPE-005-02**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah profil pelamar yang tersedia.

#### **APLIKASI WEB ADMIN**

6. Fungsi *Login* (**SKPL-SIPEPE-006**)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna untuk masuk ke dalam sistem.

7. Fungsi Mengelola Data Pengguna (**SKPL-SIPEPE-007**)

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data pengguna.

Fungsi Mengelola Data pengguna mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data pengguna (**SKPL-SIPEPE-007-01**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data pengguna.

b. Fungsi menambahkan data pengguna (**SKPL-SIPEPE-007-02**) .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pengguna.

- c. Fungsi mengubah data pengguna **(SKPL-SIPEPE-007-03)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pengguna.

- d. Fungsi menghapus data pengguna **(SKPL-SIPEPE-007-04)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pengguna.

#### 8. Fungsi Mengelola Data Pelamar **(SKPL-SIPEPE-008)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data pelamar.

Fungsi Mengelola Data pelamar mencakup :

- a. Fungsi Menampilkan Data pelamar **(SKPL-SIPEPE-008-01)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data pelamar.

- b. Fungsi menambahkan data pelamar **(SKPL-SIPEPE-008-02)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pelamar.

- c. Fungsi mengubah data pelamar **(SKPL-SIPEPE-008-03)**.

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pelamar.

d. Fungsi menghapus data pelamar **(SKPL-SIPEPE-008-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pelamar.

9. Fungsi Mengelola Data Lowongan **(SKPL-SIPEPE-009)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data lowongan.

Fungsi Mengelola Data lowongan mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data lowongan **(SKPL-SIPEPE-009-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data lowongan.

b. Fungsi menambahkan data lowongan **(SKPL-SIPEPE-009-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data lowongan.

c. Fungsi mengubah data lowongan **(SKPL-SIPEPE-009-03)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data lowongan.

d. Fungsi menghapus data lowongan **(SKPL-SIPEPE-009-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data lowongan.

10. Fungsi Mengelola Data Pengumuman **(SKPL-SIPEPE-010)**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	14/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data pengumuman.

Fungsi Mengelola Data pengumuman mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data pengumuman **(SKPL-SIPEPE-010-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data pengumuman.

b. Fungsi menambahkan data pengumuman **(SKPL-SIPEPE-010-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pengumuman.

c. Fungsi mengubah data pengumuman **(SKPL-SIPEPE-010-03)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pengumuman.

d. Fungsi menghapus data pengumuman **(SKPL-SIPEPE-010-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pengumuman.

11. Fungsi Mengelola Data Unit **(SKPL-SIPEPE-011)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data unit.

Fungsi Mengelola Data unit mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data unit **(SKPL-SIPEPE-011-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data unit.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	15/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

b. Fungsi menambahkan data unit **(SKPL-SIPEPE-011-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data unit.

c. Fungsi mengubah data unit **(SKPL-SIPEPE-011-03)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data unit.

d. Fungsi menghapus data unit **(SKPL-SIPEPE-011-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data unit.

12. Fungsi Mengelola Data Tipe Lowongan **(SKPL-SIPEPE-012)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data tipe lowongan.

Fungsi Mengelola Data tipe lowongan mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data tipe lowongan **(SKPL-SIPEPE-012-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data tipe lowongan.

b. Fungsi menambahkan data tipe lowongan **(SKPL-SIPEPE-012-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tipe lowongan.

c. Fungsi mengubah data tipe lowongan **(SKPL-SIPEPE-012-03)** .

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	16/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tipe lowongan.

- d. Fungsi menghapus data tipe lowongan **(SKPL-SIPEPE-012-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tipe lowongan.

13. Fungsi Mengelola Data Tipe Pengumuman **(SKPL-SIPEPE-013)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data tipe pengumuman.

Fungsi Mengelola Data tipe pengumuman mencakup :

- a. Fungsi Menampilkan Data tipe pengumuman **(SKPL-SIPEPE-013-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data tipe pengumuman.

- b. Fungsi menambahkan data tipe pengumuman **(SKPL-SIPEPE-013-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data tipe pengumuman.

- c. Fungsi mengubah data tipe pengumuman **(SKPL-SIPEPE-013-03)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data tipe pengumuman.

- d. Fungsi menghapus data tipe pengumuman **(SKPL-SIPEPE-013-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data tipe pengumuman.

14. Fungsi Mengelola Data Hak Akses Pengguna **(SKPL-SIPEPE-014)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data hak akses pengguna.

Fungsi Mengelola Data hak akses pengguna mencakup :

a. Fungsi Menampilkan Data hak akses pengguna **(SKPL-SIPEPE-014-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data hak akses pengguna.

b. Fungsi menambahkan data hak akses pengguna **(SKPL-SIPEPE-014-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data hak akses pengguna.

c. Fungsi mengubah data hak akses pengguna **(SKPL-SIPEPE-014-03)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data hak akses pengguna.

d. Fungsi menghapus data hak akses pengguna **(SKPL-SIPEPE-014-04)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data hak akses pengguna.

15. Fungsi Mengelola Data Lamaran **(SKPL-SIPEPE-015)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola data lamaran.

Fungsi Mengelola Data lamaran mencakup :

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	18/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

a. Fungsi Menampilkan Data lamaran **(SKPL-SIPEPE-015-01)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan semua data lamaran.

b. Fungsi Melakukan Penilaian pelamar per tahap seleksi **(SKPL-SIPEPE-015-02)** .

Merupakan fungsi yang digunakan untuk melakukan penilaian pelamar per tahap.

c. Fungsi Mengugurkan Lamaran **(SKPL-SIPEPE-015-03)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengugurkan lamaran yang tidak sesuai.

d. Fungsi Mempertahankan Lamaran **(SKPL-SIPEPE-015-04)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mempertahankan lamaran yang sesuai.

e. Fungsi Broadcast Email **(SKPL-SIPEPE-015-05)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim Email ke semua pelamar yang ada didalam daftar.

f. Fungsi Broadcast SMS **(SKPL-SIPEPE-015-06)**

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengirim SMS ke semua pelamar yang ada didalam daftar.

16. Fungsi Mengelola Laporan **(SKPL-SIPEPE-016)**

Merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk mengelola laporan.

Fungsi mengelola laporan mencakup:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	19/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



a. Fungsi membuat laporan semua pelamar (**SKPL-SIPEPE-016-01**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk membuat laporan yang berisi semua pelamar.

b. Fungsi membuat laporan hasil tes (**SKPL-SIPEPE-016-02**)

Merupakan fungsi yang digunakan untuk membuat laporan hasil tes dari pelamar.

### **2.3 Karakteristik Pengguna**

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SIPEPE adalah sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian Microsoft Windows.
2. Mengerti tentang web browser, internet dan web.
3. Memahami penggunaan aplikasi SIPEPE.

### **2.4 Batasan-batasan**

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIPEPE tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SIPEPE.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

### **2.5 Asumsi dan Ketergantungan**

Sistem ini dapat dijalankan pada web browser apapun.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	20/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

### 3 Kebutuhan khusus

#### 3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SIPEPE meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

##### 3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

##### 3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SIPEPE adalah:

1. Perangkat mobile.
2. Perangkat *Database Server*.
3. Perangkat Web Server.

##### 3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIPEPE adalah sebagai berikut :

1. Nama : MySQL  
Sumber : MySQL  
Sebagai *database management system (DBMS)* yang digunakan untuk penyimpanan data di sisi server.
2. Nama : IE/Firefox/Chrome/Opera/dll  
Sumber : berbagai sumber

Sebagai aplikasi web browser untuk membuka sistem web.

3. Nama : Apache

Sumber : Apache.

Sebagai web server.

4. Nama : Framework Codeigniter (PHP)

Sumber : Codeigniter

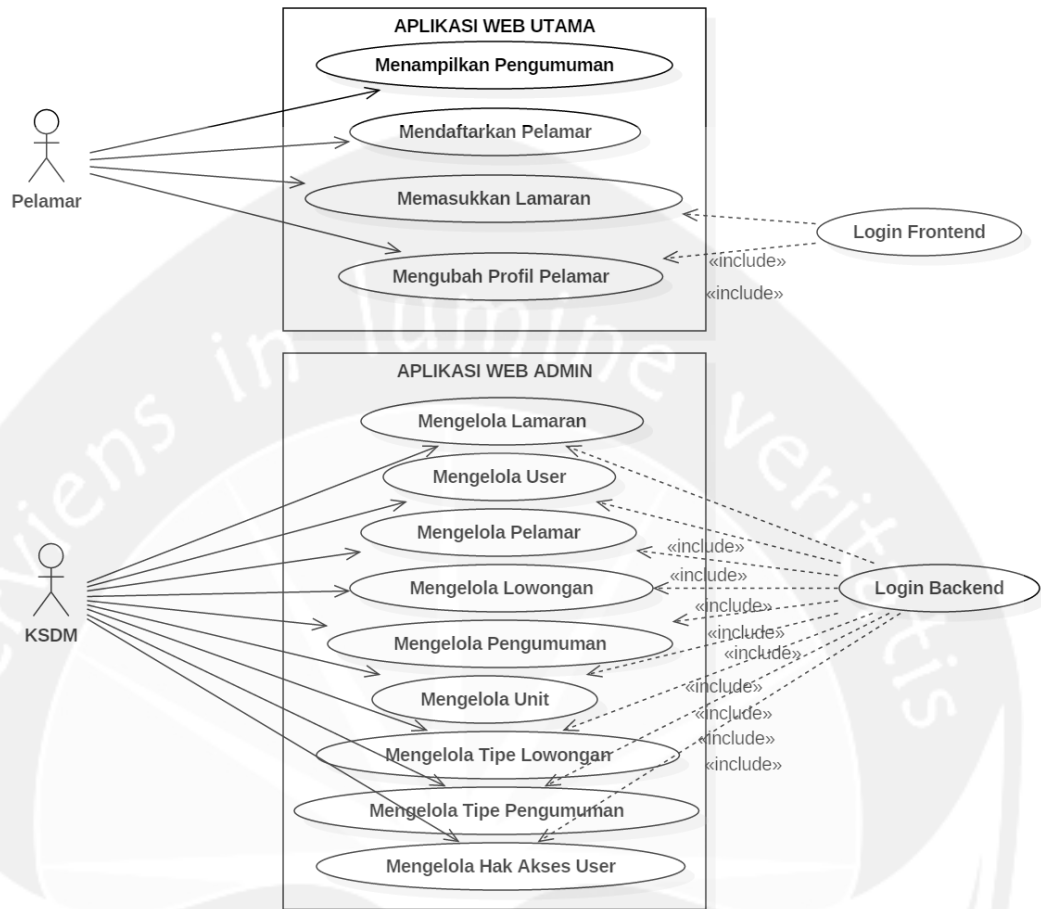
Sebagai framework yang digunakan dalam membuat aplikasi web.

#### **3.1.4 Antarmuka Komunikasi**

Antarmuka komunikasi perangkat lunak SIPEPE web menggunakan protocol HTTP.

### **3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak**

#### **3.2.1 Use Case Diagram**



Gambar 2. Use Case Perangkat Lunak SIPEPE

## 4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

### 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

#### APLIKASI WEB FRONTEND

##### 4.1.1 Use case Spesification: Login

###### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah *penggunaan* dari *pengguna* dan *password* yang berupa rangkaian karakter.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	23/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 2. Primary Actor

Pelamar

## 3. Supporting Actor

none

## 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan *penggunaname* dan *password*.
4. Sistem memeriksa *penggunaname* dan *password* yang diinputkan aktor.

E-1 *Password* atau *penggunaname* tidak sesuai.

5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. Use Case ini selesai.

## 5. Alternative Flow

none

## 6. Error Flow

E-1 *Password* atau *penggunaname* tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *penggunaname* atau *password* tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

## 7. PreConditions

none

## 8. PostConditions

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

#### 4.1.2 Use case Spesification: Mendaftarkan Pelamar

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mendaftarkan diri sehingga memiliki hak untuk masuk ke dalam sistem.

##### 2. Primary Actor

Pelamar

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mendaftarkan diri.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mendaftarkan diri.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data diri.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data diri yang telah diinputkan.
5. Sistem mengecek data diri yang telah diinputkan.

E-1 Data diri yang diinputkan aktor tidak sesuai.

6. Sistem menyimpan data diri dari aktor ke dalam database.
7. Use Case ini selesai.

##### 5. Alternative Flow

none

##### 6. Error Flow

E-1 Data diri yang diinputkan aktor tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	25/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data diri yang dimasukkan tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

#### **7. PreConditions**

none

#### **5. PostConditions**

Data diri pelamar telah tersimpan di dalam database.

#### **4.1.3 Use case Spesification : Memasukkan lamaran**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat lowongan dosen maupun pegawai yang tersedia, kemudian dapat memasukkan lamaran sesuai dengan lowongan yang dituju.

##### **2. Primary Actor**

Pelamar

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melamar lowongan.
2. Sistem menampilkan tawaran lowongan dosen maupun pegawai yang tersedia.
3. Sistem memberikan pilihan untuk melamar lowongan.
4. Aktor memilih untuk melamar lowongan.
5. Aktor menyatakan persetujuan dan ketentuan yang berlaku.
6. Aktor meminta sistem untuk menyimpan lamaran.

7. Sistem mengecek persetujuan dan ketentuan oleh pelamar.

E-1 Persetujuan tidak dilakukan oleh pelamar.

8. Sistem menyimpan data lamaran ke *database*.

9. Use Case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

None

#### **6. Error Flow**

E-1 Persetujuan tidak dilakukan oleh pelamar.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa persetujuan tidak dilakukan oleh pelamar.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

#### **7. PreConditions**

1. Use Case Login telah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki *system*.

#### **8. PostConditions**

Data lamaran telah tersimpan di dalam *database*.

### **4.1.4 Use case Spesification : Menampilkan Pengumuman**

#### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melihat pengumuman lowongan yang tersedia.

#### **2. Primary Actor**

Pelamar

#### **3. Supporting Actor**

none

#### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melihat pengumuman.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	27/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



2. Sistem menampilkan antarmuka pengumuman.
3. Aktor memilih untuk melihat detail pengumuman.
4. Sistem menampilkan detail pengumuman.
5. Use Case selesai.

#### **5. Alternative Flow**

None

#### **6. Error Flow**

None

#### **7. PreConditions**

None

#### **8. PostConditions**

Aktor dapat melihat pengumuman yang tersedia

#### **4.1.5 Use case Spesification: Mengubah Profil**

Pelamar

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengubah profil data diri.

##### **2. Primary Actor**

Pelamar

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk mengubah profil data diri.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk mengubah profil data diri.
3. Sistem meminta aktor untuk memasukkan data diri yang ingin diubah.
4. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data diri yang ingin diubah.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	28/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Sistem mengecek data diri yang telah diubah.

E-1 Data diri yang diubah aktor tidak sesuai.

6. Sistem menyimpan data diri dari aktor ke dalam *database*.

7. Use Case ini selesai.

#### **5. Alternative Flow**

none

#### **6. Error Flow**

E-1 Data diri yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa data diri yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

#### **7. PreConditions**

none

#### **6. PostConditions**

Data diri pelamar telah diubah dan disimpan ke dalam *database*.

### **APLIKASI WEB BACKEND**

#### **4.1.6 Use case Spesification: Login**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah *penggunaanname* dari *pengguna* dan *password* yang berupa rangkaian karakter.

##### **2. Primary Actor**

KSDM

##### **3. Supporting Actor**

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	29/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan *penggunaname* dan *password*.
4. Sistem memeriksa *penggunaname* dan *password* yang diinputkan aktor.  
E-1 *Password* atau *penggunaname* tidak sesuai.
5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. Use Case ini selesai.

#### 5. Alternative Flow

none

#### 6. Error Flow

- E-1 *Password* atau *penggunaname* tidak sesuai.
1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *penggunaname* atau *password* tidak sesuai.
  2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

#### 7. PreConditions

none

#### 8. PostConditions

Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

#### 4.1.7 Use case Spesification: Mengelola data *Pengguna*

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data *pengguna*. Aktor dapat memasukkan *pengguna* baru, mengubah data *pengguna*, hapus data *pengguna*, menampilkan data *pengguna* dan tampil detail data *pengguna*.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	30/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

## 2. Primary Actor

KSDM

## 3. Supporting Actor

none

## 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data *pengguna*.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data *pengguna*.
3. Sistem menampilkan semua data *pengguna*.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan *pengguna* baru, mengubah data *pengguna*, hapus data *pengguna* dan tampil detil data *pengguna*.
5. Aktor memilih untuk memasukkan *pengguna* baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data *pengguna*.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data *pengguna*.
6. Aktor menginputkan data *pengguna*.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data *pengguna* yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data *pengguna* yang telah diinputkan.
  - E-1 Data *pengguna* yang diinputkan aktor tidak sesuai.
9. Sistem menyimpan data *pengguna* ke database.

## 5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data *pengguna*.
1. Sistem menampilkan data *pengguna*.
  2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	31/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data *pengguna* yang telah diubah.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data *pengguna* yang telah diubah.

E-2 Data *pengguna* yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data *pengguna* yang telah diubah ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data *pengguna*.

1. Sistem menampilkan data *pengguna* yang ingin dihapus.

2. Aktor memilih untuk menghapus data *pengguna*.

3. Sistem menyimpan data *pengguna* yang ada ke *database*.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

## 6. Error Flow

E-1 Data *pengguna* yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data *pengguna* yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

## 7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	32/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor telah memasuki sistem

#### 8. PostConditions

1. Data *pengguna* di *database* telah terupdate.

#### 4.1.8 Use case Spesification: Mengelola data Pelamar

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pelamar. Aktor dapat memasukkan pelamar baru, mengubah data pelamar, hapus data pelamar, menampilkan data pelamar dan tampil detail data pelamar.

##### 2. Primary Actor

KSDM

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data pelamar.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pelamar.
3. Sistem menampilkan semua data pelamar.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan pelamar baru, mengubah data pelamar, hapus data pelamar dan tampil detil data pelamar.
5. Aktor memilih untuk memasukkan pelamar baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pelamar.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pelamar.
6. Aktor menginputkan data pelamar.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	33/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pelamar yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data pelamar yang telah diinputkan.

E-1 Data pelamar yang diinputkan aktor tidak sesuai.

9. Sistem menyimpan data pelamar ke database.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pelamar.

1. Sistem menampilkan data pelamar.
2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pelamar yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pelamar yang telah diubah.

E-2 Data pelamar yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data pelamar yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data pelamar.

1. Sistem menampilkan data pelamar yang ingin dihapus.
2. Aktor memilih untuk menghapus data pelamar.
3. Sistem menyimpan data pelamar yang ada ke *database*.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

#### **6. Error Flow**

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	34/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

E-1 Data pelamar yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pelamar yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

Data pelamar di *database* telah terupdate.

#### **4.1.9 Use case Spesification: Mengelola data Lowongan**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data lowongan. Aktor dapat memasukkan lowongan baru, mengubah data lowongan, hapus data lowongan, menampilkan data lowongan dan tampil detail data lowongan.

##### **2. Primary Actor**

KSDM

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data lowongan.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	35/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data lowongan.
3. Sistem menampilkan semua data lowongan.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan lowongan baru, mengubah data lowongan, hapus data lowongan dan tampil detil data lowongan.
5. Aktor memilih untuk memasukkan lowongan baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data lowongan.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data lowongan.
6. Aktor menginputkan data lowongan.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lowongan yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data lowongan yang telah diinputkan.
  - E-1 Data lowongan yang diinputkan aktor tidak sesuai.
9. Sistem menyimpan data lowongan ke database.

#### **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data lowongan.
1. Sistem menampilkan data lowongan.
  2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
  3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lowongan yang telah diubah.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data lowongan yang telah diubah.
    - E-2 Data lowongan yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data lowongan yang telah diubah ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data lowongan.

1. Sistem menampilkan data lowongan yang ingin dihapus.

2. Aktor memilih untuk menghapus data lowongan.

3. Sistem menyimpan data lowongan yang ada ke *database*.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data lowongan yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data lowongan yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. Use case login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

Data lowongan di *database* telah terupdate.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	37/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4.1.10 Use case Spesification: Mengelola data Pengumuman

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pengumuman. Aktor dapat memasukkan pengumuman baru, mengubah data pengumuman, hapus data pengumuman, menampilkan data pengumuman dan tampil detail data pengumuman.

##### 2. Primary Actor

KSDM

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data pengumuman.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data pengumuman.
3. Sistem menampilkan semua data pengumuman.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan pengumuman baru, mengubah data pengumuman, hapus data pengumuman dan tampil detail data pengumuman.
5. Aktor memilih untuk memasukkan pengumuman baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pengumuman.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data pengumuman.
6. Aktor menginputkan data pengumuman.

7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengumuman yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data pengumuman yang telah diinputkan.

E-1 Data pengumuman yang diinputkan aktor tidak sesuai.

9. Sistem menyimpan data pengumuman ke *database*.

### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pengumuman.

1. Sistem menampilkan data pengumuman.
2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengumuman yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pengumuman yang telah diubah.

E-2 Data pengumuman yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data pengumuman yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data pengumuman.

1. Sistem menampilkan data pengumuman yang ingin dihapus.
2. Aktor memilih untuk menghapus data pengumuman.
3. Sistem menyimpan data pengumuman yang ada ke *database*.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

## 6. Error Flow

E-1 Data pengumuman yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data pengumuman yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

## 7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

## 8. PostConditions

Data pengumuman di *database* telah terupdate.

### 4.1.11 Use case Spesification: Mengelola data Unit

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data unit. Aktor dapat memasukkan unit baru, mengubah data unit, hapus data unit, menampilkan data unit dan tampil detail data unit.

#### 2. Primary Actor

KSDM

#### 3. Supporting Actor

none

#### 4. Basic Flow

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	40/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data unit.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data unit.
3. Sistem menampilkan semua data unit.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan unit baru, mengubah data unit, hapus data unit dan tampil detil data unit.
5. Aktor memilih untuk memasukkan unit baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data unit.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data unit.
6. Aktor menginputkan data unit.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data unit yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data unit yang telah diinputkan.
  - E-1 Data unit yang diinputkan aktor tidak sesuai.
9. Sistem menyimpan data unit ke database.

#### **5. Alternative Flow**

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data unit.
1. Sistem menampilkan data unit.
  2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
  3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data unit yang telah diubah.
  4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data unit yang telah diubah.

E-2 Data unit yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data unit yang telah diubah ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data unit.

1. Sistem menampilkan data unit yang ingin dihapus.

2. Aktor memilih untuk menghapus data unit.

3. Sistem menyimpan data unit yang ada ke *database*.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data unit yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data unit yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. Use case login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

Data unit di *database* telah terupdate.

#### **4.1.12 Use case Spesification:** Mengelola data Tipe Lowongan

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data tipe lowongan. Aktor dapat memasukkan tipe lowongan baru, mengubah data tipe lowongan, hapus data tipe lowongan, menampilkan data tipe lowongan dan tampil detail data tipe lowongan.

##### **2. Primary Actor**

KSDM

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data tipe lowongan.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data tipe lowongan.
3. Sistem menampilkan semua data tipe lowongan.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan tipe lowongan baru, mengubah data tipe lowongan, hapus data tipe lowongan dan tampil detail data tipe lowongan.
5. Aktor memilih untuk memasukkan tipe lowongan baru.
  - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data tipe lowongan.
  - A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data tipe lowongan.
6. Aktor menginputkan data tipe lowongan.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe lowongan yang telah diinputkan.



8. Sistem mengecek data tipe lowongan yang telah diinputkan.

E-1 Data tipe lowongan yang diinputkan aktor tidak sesuai.

9. Sistem menyimpan data tipe lowongan ke database.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data tipe lowongan.

1. Sistem menampilkan data tipe lowongan.
2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe lowongan yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data tipe lowongan yang telah diubah.

E-2 Data lowongan yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data tipe lowongan yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data tipe lowongan.

1. Sistem menampilkan data tipe lowongan yang ingin dihapus.
2. Aktor memilih untuk menghapus data tipe lowongan.
3. Sistem menyimpan data tipe lowongan yang ada ke *database*.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

## 6. Error Flow

E-1 Data tipe lowongan yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data tipe lowongan yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

## 7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

## 8. PostConditions

Data tipe lowongan di *database* telah terupdate.

### 4.1.13 Use case Spesification: Mengelola data Tipe Pengumuman

#### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data tipe pengumuman. Aktor dapat memasukkan tipe pengumuman baru, mengubah data tipe pengumuman, hapus data tipe pengumuman, menampilkan data tipe pengumuman dan tampil detail data tipe pengumuman.

#### 2. Primary Actor

KSDM

#### 3. Supporting Actor

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	45/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data tipe pengumuman.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data tipe pengumuman.
3. Sistem menampilkan semua data tipe pengumuman.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan tipe pengumuman baru, mengubah data tipe pengumuman, hapus data tipe pengumuman dan tampil detail data tipe pengumuman.
5. Aktor memilih untuk memasukkan tipe pengumuman baru.

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data tipe pengumuman.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data tipe pengumuman.

6. Aktor menginputkan data tipe pengumuman.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe pengumuman yang telah diinputkan.
8. Sistem mengecek data tipe pengumuman yang telah diinputkan.

E-1 Data tipe pengumuman yang diinputkan aktor tidak sesuai.

9. Sistem menyimpan data tipe pengumuman ke *database*.

#### 5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data tipe pengumuman.

1. Sistem menampilkan data tipe pengumuman.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	46/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data tipe pengumuman yang telah diubah.
4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data tipe pengumuman yang telah diubah.

E-2 Data tipe pengumuman yang telah diubah tidak sesuai.

5. Sistem menyimpan data tipe pengumuman yang telah diubah ke *database*.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data tipe pengumuman.

1. Sistem menampilkan data tipe pengumuman yang ingin dihapus.
2. Aktor memilih untuk menghapus data tipe pengumuman.
3. Sistem menyimpan data tipe pengumuman yang ada ke *database*.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

## **6. Error Flow**

E-1 Data tipe pengumuman yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data tipe pengumuman yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

Data tipe pengumuman di *database* telah terupdate.

#### **4.1.14 Use case Spesification: Mengelola data Hak Akses Pengguna**

##### **1. Brief Description**

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data hak akses *pengguna*. Aktor dapat memasukkan hak akses *pengguna* baru, mengubah data hak akses *pengguna*, hapus data hak akses *pengguna*, menampilkan data hak akses *pengguna* dan tampil detail data hak akses *pengguna*.

##### **2. Primary Actor**

KSDM

##### **3. Supporting Actor**

none

##### **4. Basic Flow**

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data hak akses *pengguna*.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data hak akses *pengguna*.
3. Sistem menampilkan semua data hak akses *pengguna*.
4. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan hak akses *pengguna* baru, mengubah data hak

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	48/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

akses *pengguna*, hapus data hak akses *pengguna* dan tampil detil data hak akses *pengguna*.

5. Aktor memilih untuk memasukkan hak akses *pengguna* baru.

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data hak akses *pengguna*.

A-2 Aktor memilih untuk melakukan hapus data hak akses *pengguna*.

6. Aktor menginputkan data hak akses *pengguna*.

7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data hak akses *pengguna* yang telah diinputkan.

8. Sistem mengecek data hak akses *pengguna* yang telah diinputkan.

E-1 Data hak akses *pengguna* yang diinputkan aktor tidak sesuai.

9. Sistem menyimpan data hak akses *pengguna* ke *database*.

#### **5. Alternative Flow**

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data hak akses *pengguna*.

1. Sistem menampilkan data hak akses *pengguna*.

2. Aktor mengubah data yang sudah ditampilkan.

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data hak akses *pengguna* yang telah diubah.

4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data hak akses *pengguna* yang telah diubah.

E-2 Data hak akses *pengguna* yang telah diubah tidak sesuai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	49/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Sistem menyimpan data hak akses *pengguna* yang telah diubah ke *database*.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data hak akses *pengguna*.

1. Sistem menampilkan data hak akses *pengguna* yang ingin dihapus.

2. Aktor memilih untuk menghapus data hak akses *pengguna*.

3. Sistem menyimpan data hak akses *pengguna* yang ada ke *database*.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah 9.

#### **6. Error Flow**

E-1 Data hak akses *pengguna* yang diinputkan aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak sesuai.

2. Kembali ke Basic Flow Langkah ke 4.

E-2 Data hak akses *pengguna* yang diubah aktor tidak sesuai.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diubah tidak sesuai.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 Langkah ke 2.

#### **7. PreConditions**

1. Use case login telah dilakukan

2. Aktor telah memasuki sistem

#### **8. PostConditions**

Data hak akses *pengguna* di *database* telah terupdate.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	50/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

#### 4.1.15 Use case Spesification: Mengelola data Lamaran

##### 1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data lamaran. Aktor dapat menampilkan data lamaran dari setiap lowongan, tampil detail data pelamar di setiap lowongan dan memasukkan pelamar ke tahap seleksi berikutnya.

##### 2. Primary Actor

KSDM

##### 3. Supporting Actor

none

##### 4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan mengelola data lamaran.
2. Sistem menampilkan antarmuka pengelolaan data lamaran.
3. Sistem menampilkan semua data lamaran yang masuk berdasarkan lowongan yang tersedia.
4. Sistem memberikan pilihan untuk melihat detail pelamar.
5. Aktor memilih untuk memberika pelamar rekomendasi untuk ke tahap seleksi yang berikutnya.
6. Aktor memasukkan pelamar ke tahap seleksi yang berikutnya dan catatannya.
7. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data lamaran yang telah diubah.
8. Sistem menyimpan data lowongan ke database.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL –SIPEPE	51/ 52
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		



## 5. Alternative Flow

none

## 6. Error Flow

none

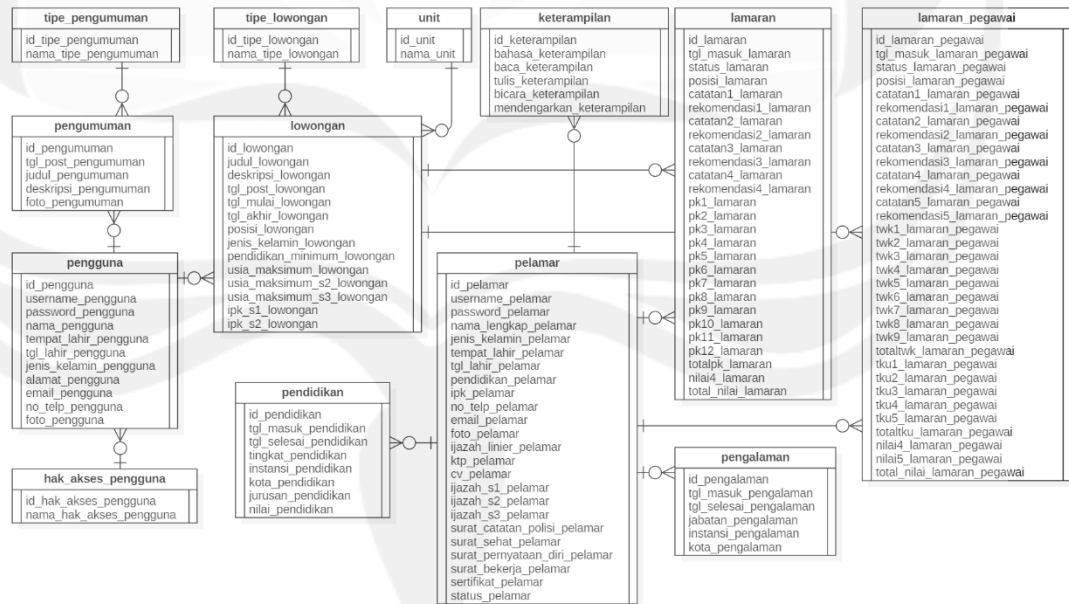
## 7. PreConditions

1. Use case login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

## 8. PostConditions

Data lamaran di *database* telah terupdate.

## 5. ERD



Gambar 3. ERD Perangkat Lunak SIPEPE

**DPPL**

**DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

**SIPEPE**

**(Sistem Informasi Penerimaan Pegawai)**

**Untuk:**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**


**Dipersiapkan Oleh:**

**Aloysius Editiyan / 120706957**

**Program Studi Teknik Informatika**

**Fakultas Teknologi Industri**

**Universitas Atma Jaya Yogyakarta**

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	<b>Nomor Dokumen</b>		<b>Halaman</b>
		<b>DPPL - SIPEPE</b>		1 / 73
		Revisi		

## DAFTAR PERUBAHAN

REVISI	DESKRIPSI
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEKS TGL	-	A	B	C	D	E	F
DITULIS OLEH							
DIPERIKSA OLEH							
DISETUJUI OLEH							

## DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



## DAFTAR ISI

1. Pendahuluan .....	5
1.1 Tujuan .....	5
1.2 Lingkup Masalah .....	5
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan .....	5
1.4 Referensi .....	6
2. Perancangan Sistem .....	7
2.1 Perancangan Asitektur .....	7
2.2 Perancangan Rinci .....	8
3. Perancangan Data .....	46
3.1 Dekomposisi Data .....	46
3.2 Physical Data Model .....	46
4. Deskripsi Perancangan Antar Muka .....	61

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen tersebut akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

### 1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SIPEPE dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Pengelolaan pelamar kerja.
2. Pengelolaan lowongan pekerjaan.

### 1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

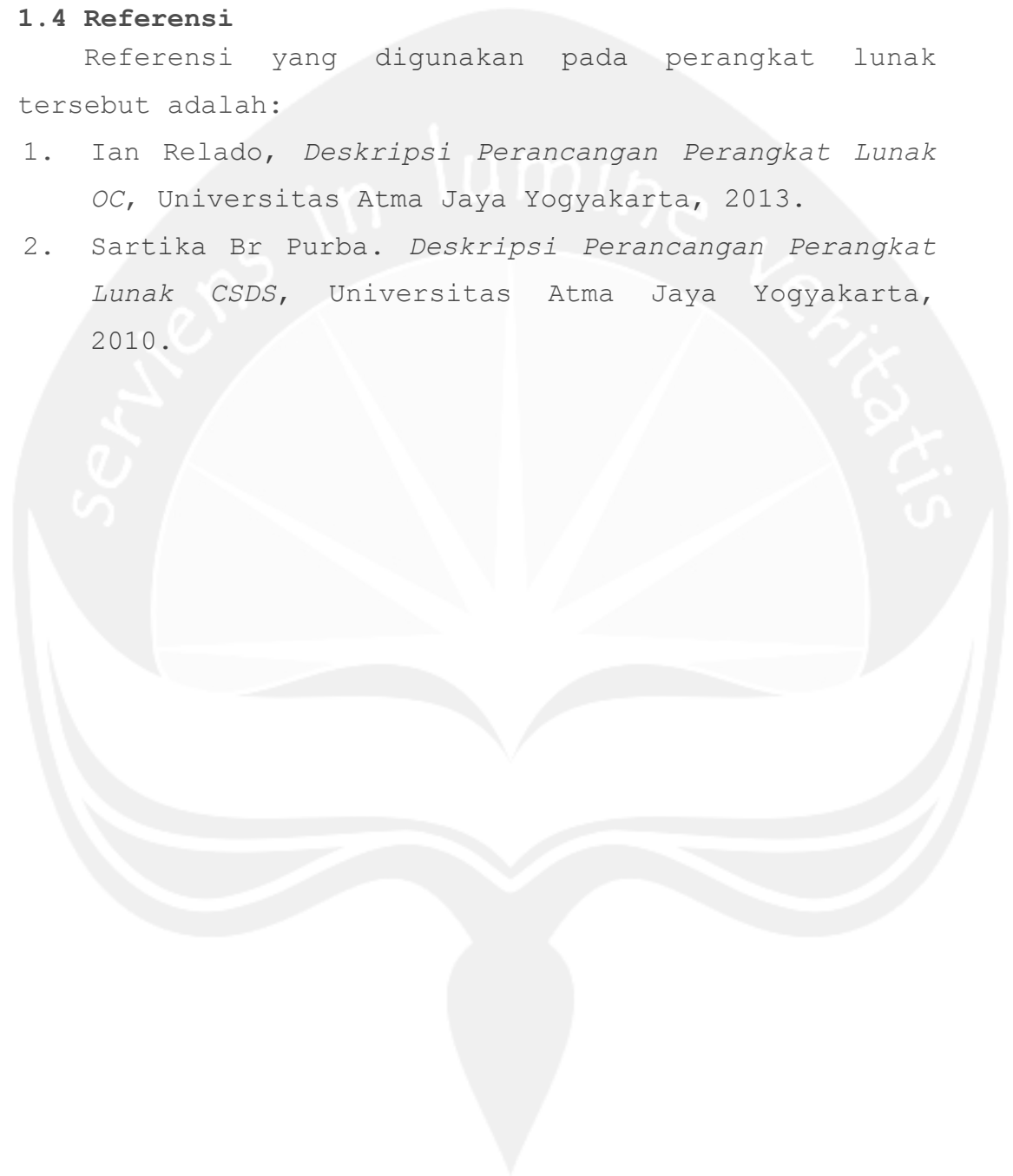
Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-SIPEPE-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIPEPE (Sistem Informasi Penerimaan Pegawai) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.
SIPEPE	Perangkat lunak pengelolaan web untuk menangani proses rekrutmen karyawan.

Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
--------	---

#### 1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

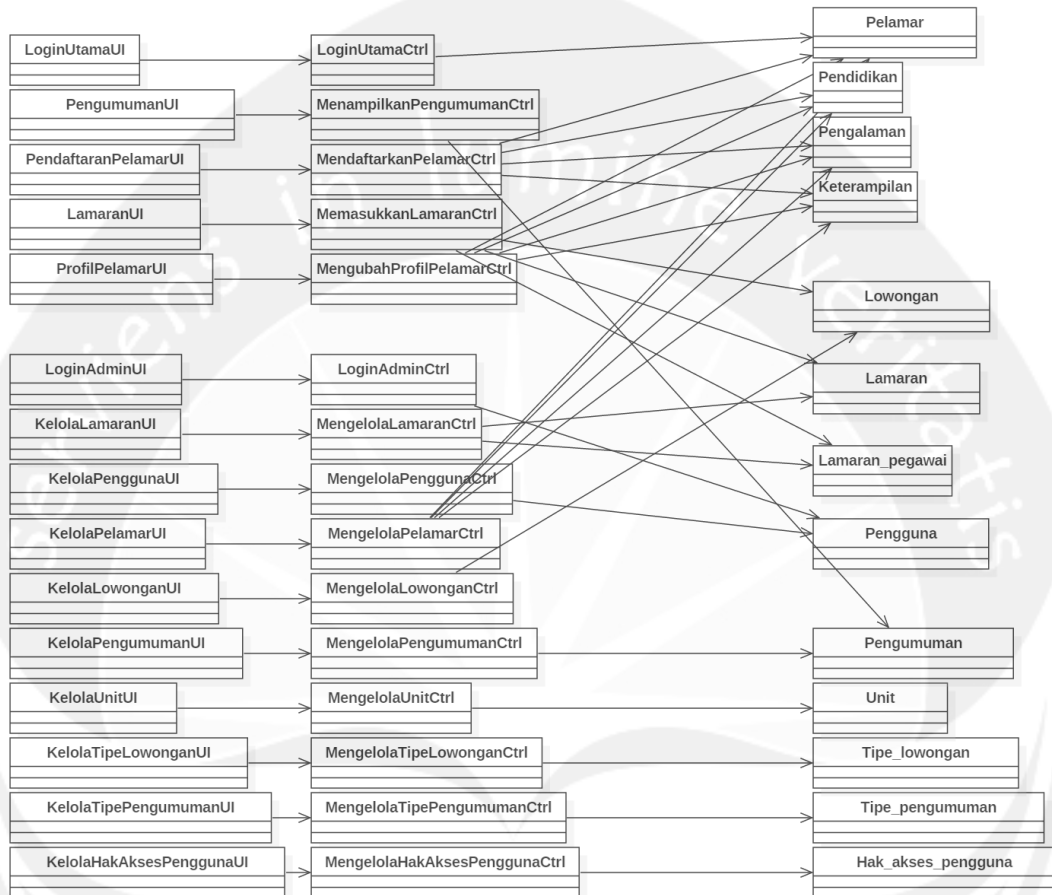
1. Ian Relado, *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak OC*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2013.
2. Sartika Br Purba. *Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak CSDS*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2010.



## 2. Perancangan Sistem

### 2.1 Perancangan Arsitektur

Berikut ini adalah perancangan arsitektur pada SIPEPE.



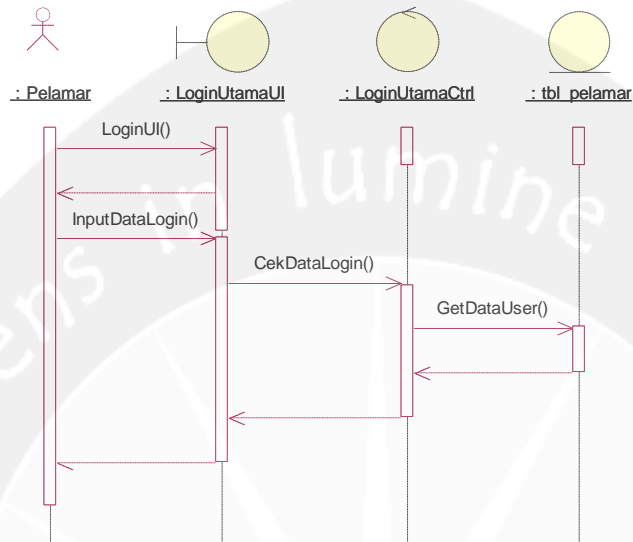
Gambar 1. Perancangan Arsitektur



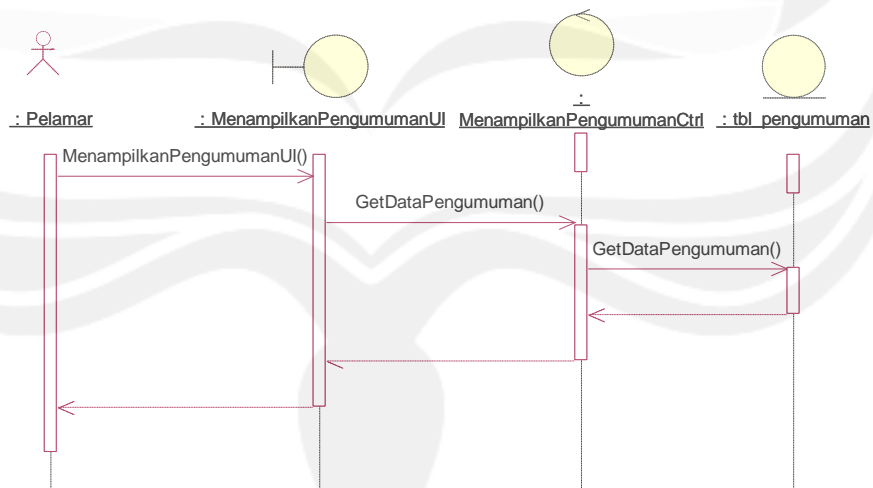
## 2.2 Perancangan Rinci

### 2.2.1 Sequence Diagram

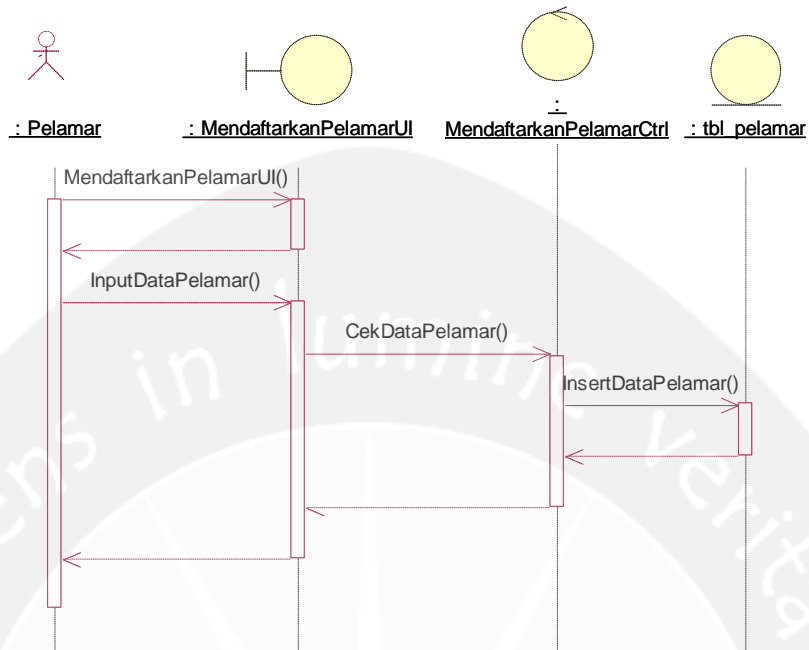
#### 2.2.1.1 Login Utama



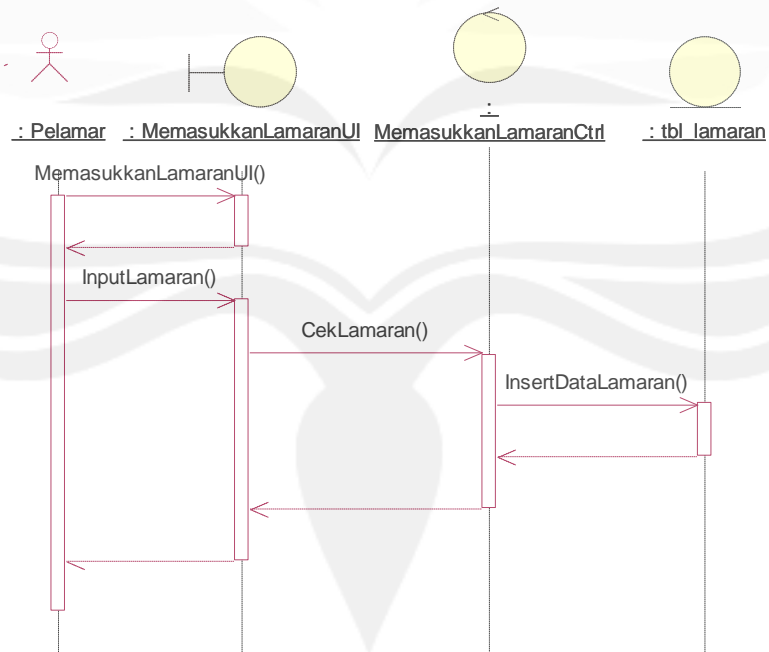
#### 2.2.1.2 Menampilkan Pengumuman



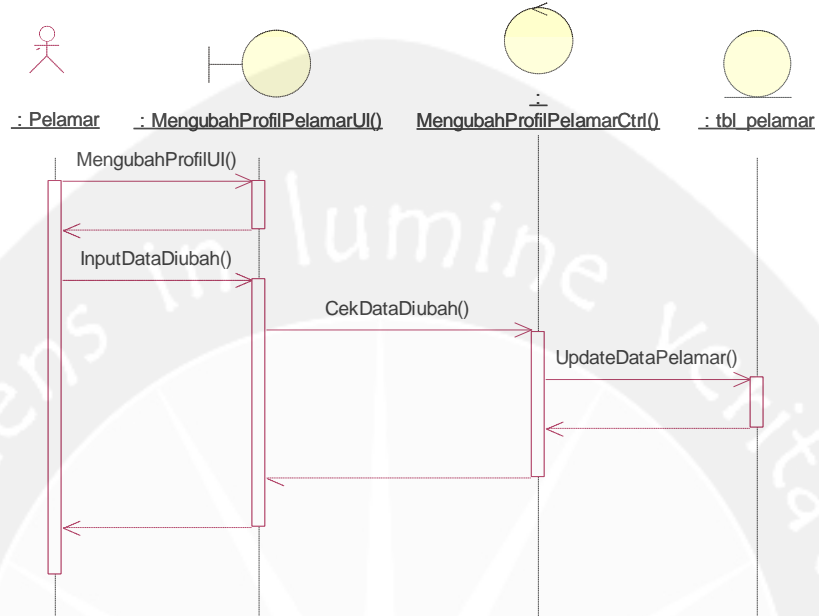
### 2.2.1.3 Mendaftarkan Pelamar



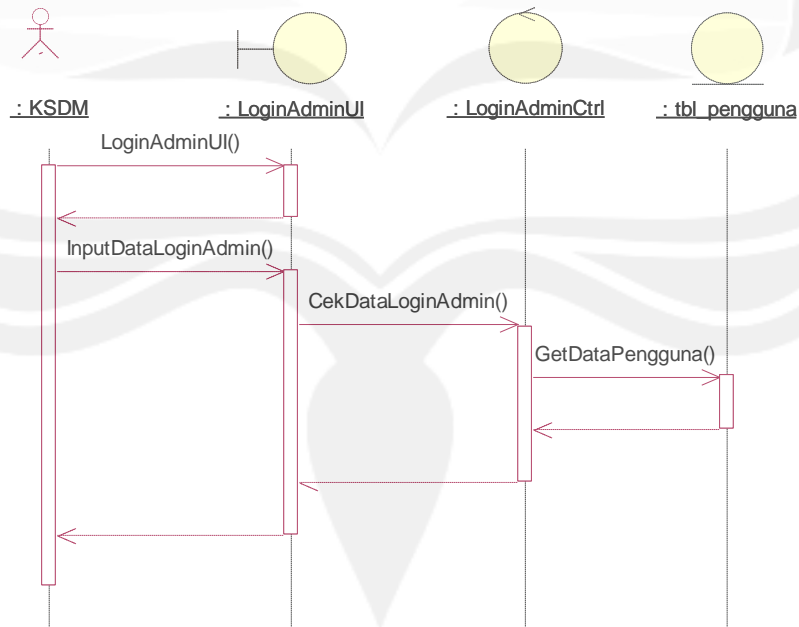
### 2.2.1.4 Memasukkan Lamaran



### 2.2.1.5 Mengubah Profil Pelamar

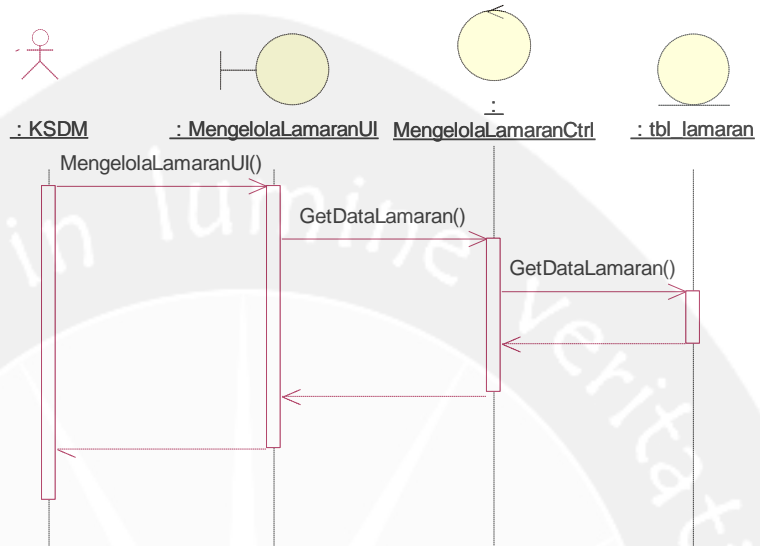


### 2.2.1.6 Login Admin

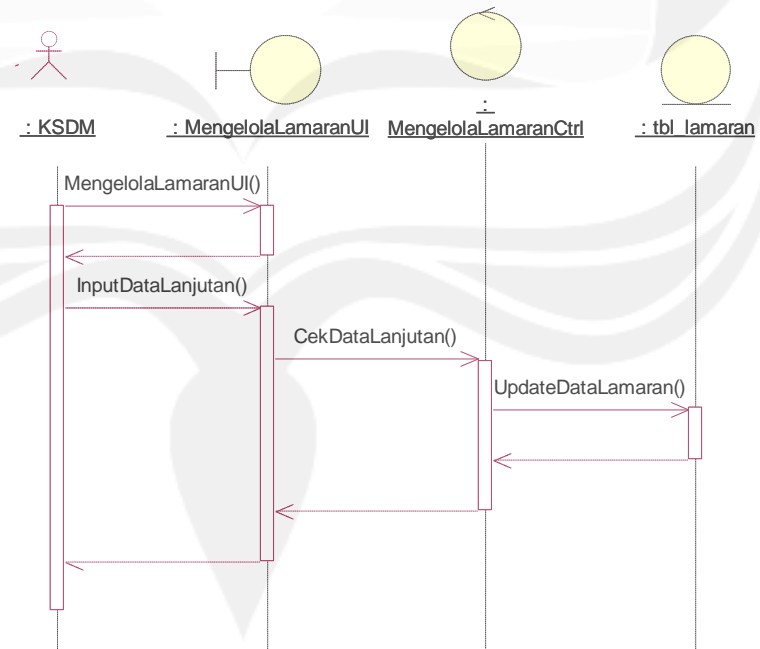


## 2.2.1.7 Mengelola Lamaran

### 2.2.1.7.1 Menampilkan Lamaran

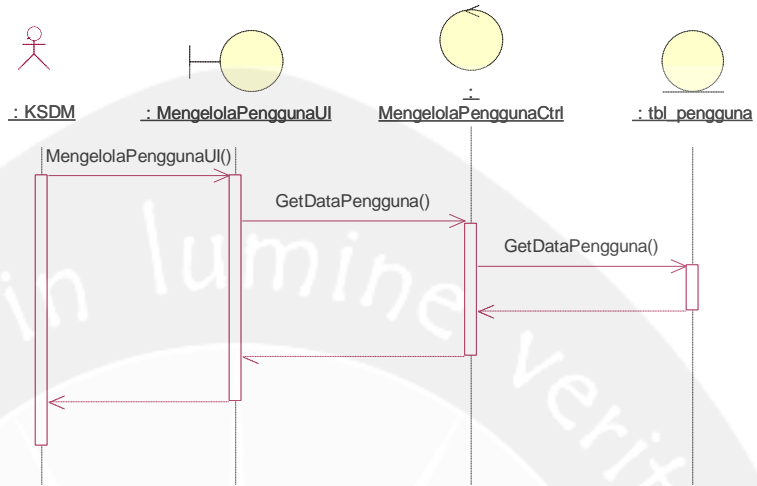


### 2.2.1.7.2 Memberikan rekomendasi

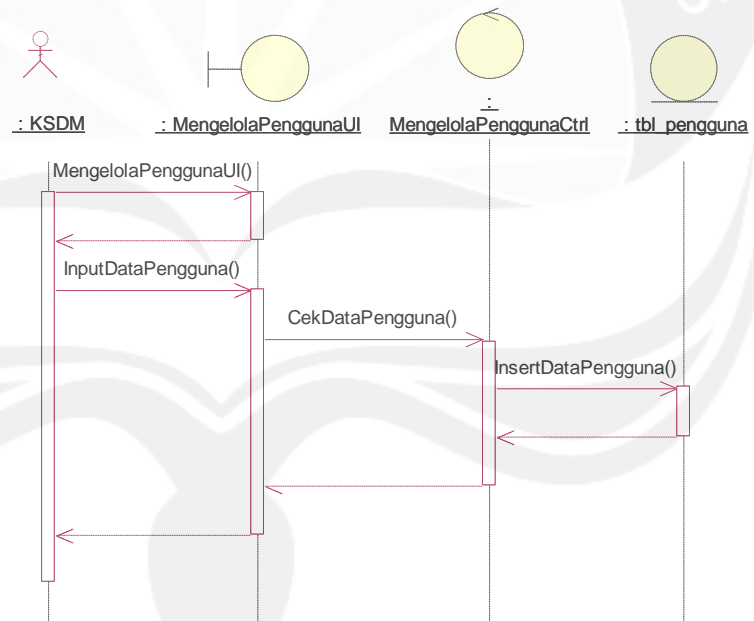


## 2.2.1.8 Mengelola Pengguna

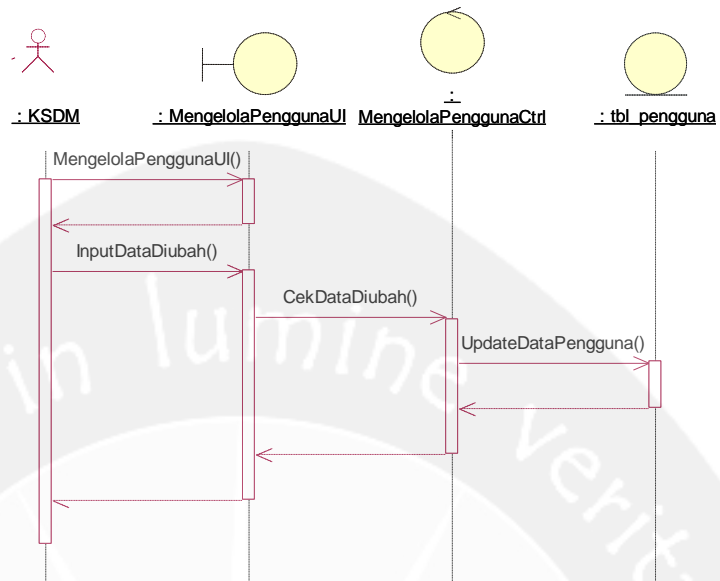
### 2.2.1.8.1 Menampilkan Pengguna



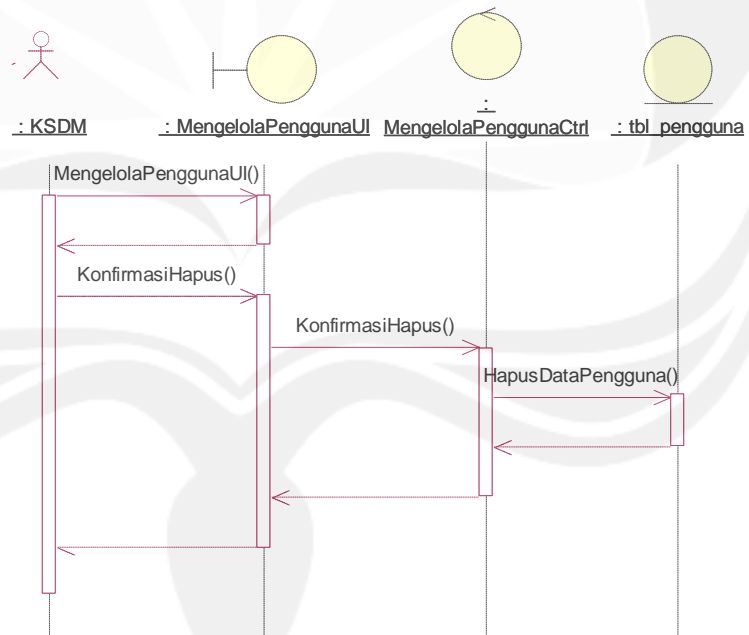
### 2.2.1.8.2 Input Data Pengguna



### 2.2.1.8.3 Ubah Data Pengguna

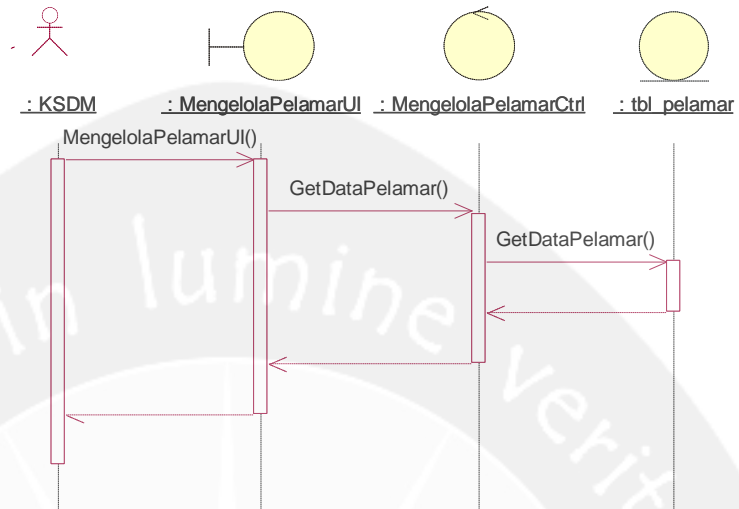


### 2.2.1.8.4 Hapus Data Pengguna

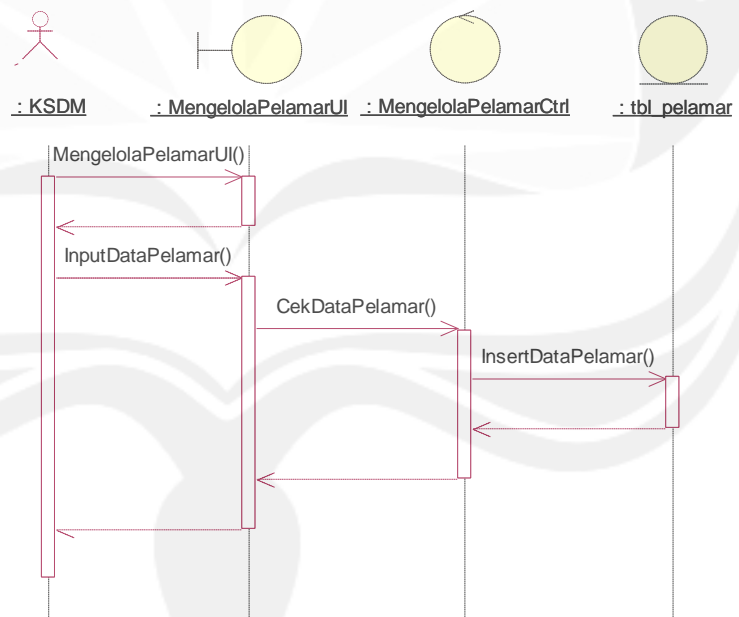


## 2.2.1.9 Mengelola Pelamar

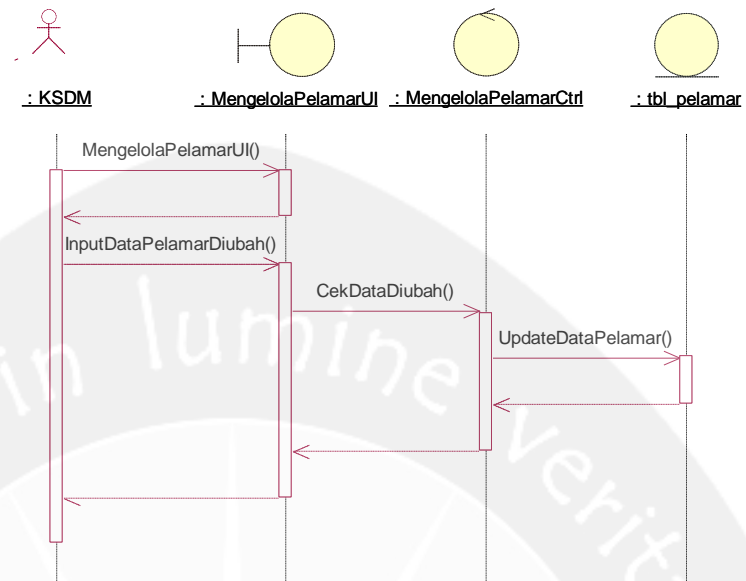
### 2.2.1.9.1 Menampilkan Data Pelamar



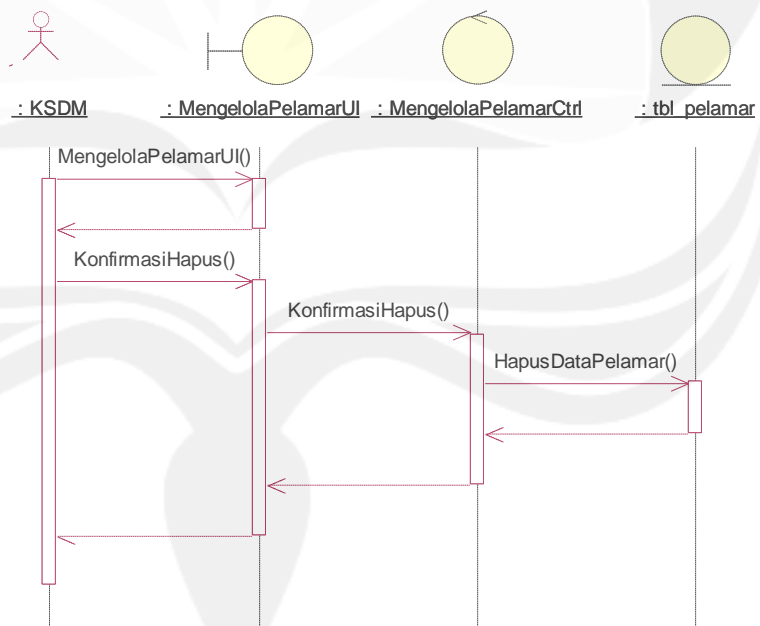
### 2.2.1.9.2 Input Data Pelamar



### 2.2.1.9.3 Ubah Data Pelamar



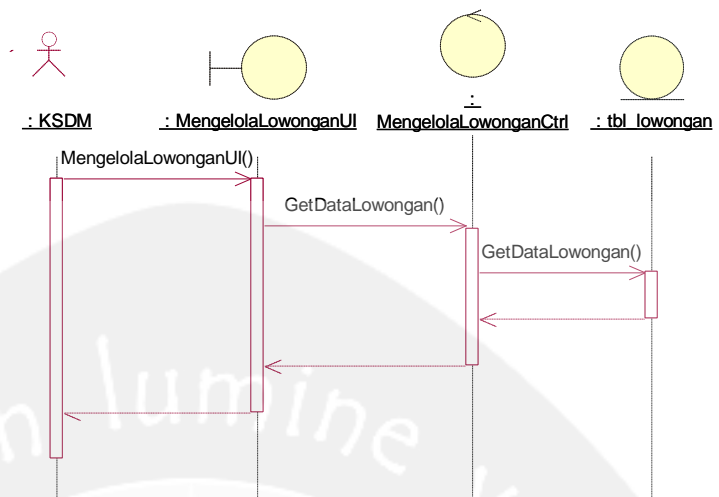
### 2.2.1.9.4 Hapus Data Pelamar



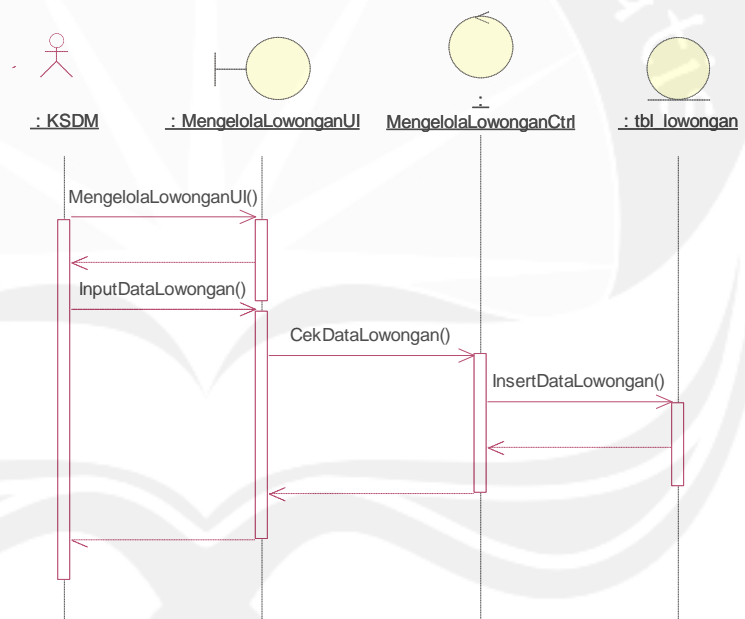
### 2.2.1.10 Mengelola Lowongan

#### 2.2.1.10.1 Menampilkan Data Lowongan

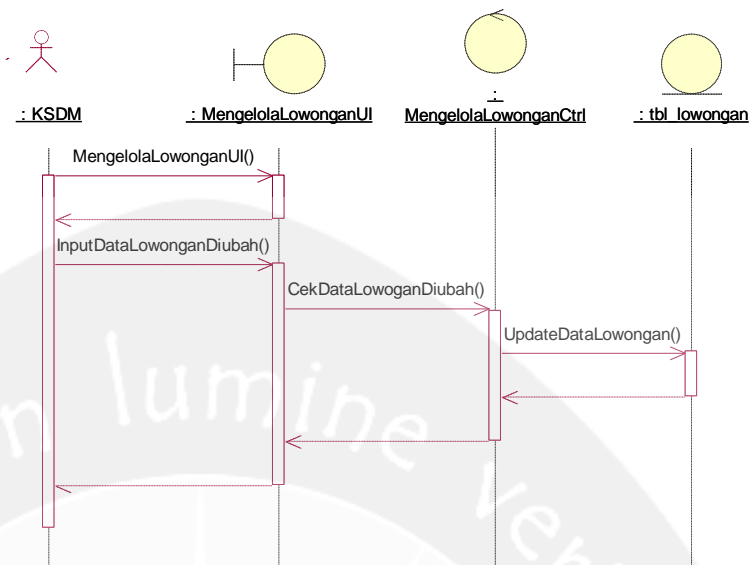




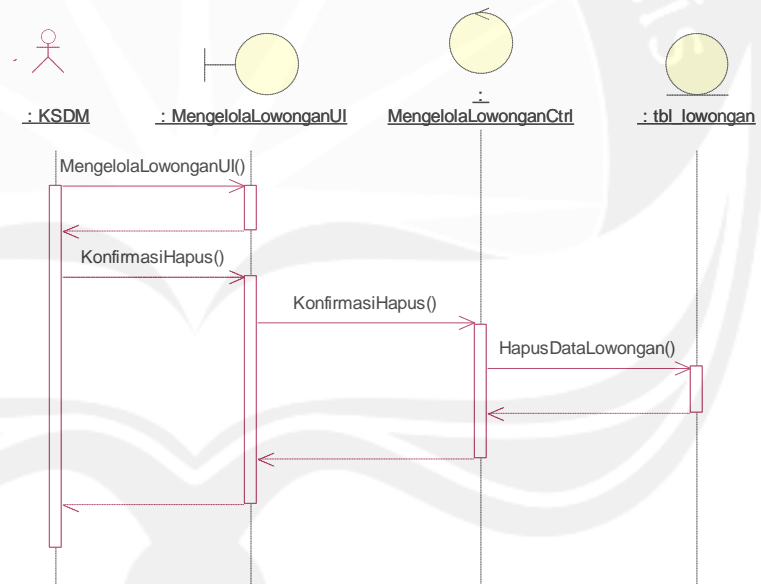
### 2.2.1.10.2 Input Data Lowongan



### 2.2.1.10.3 Ubah Data Lowongan

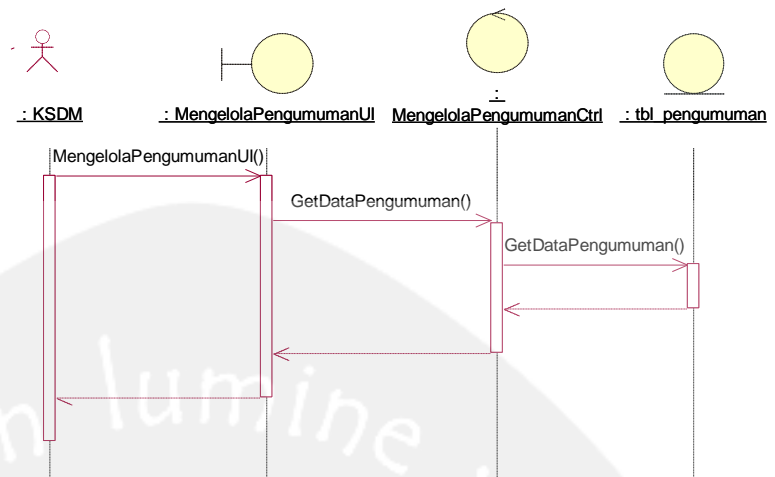


#### 2.2.1.10.4 Hapus Data Lowongan

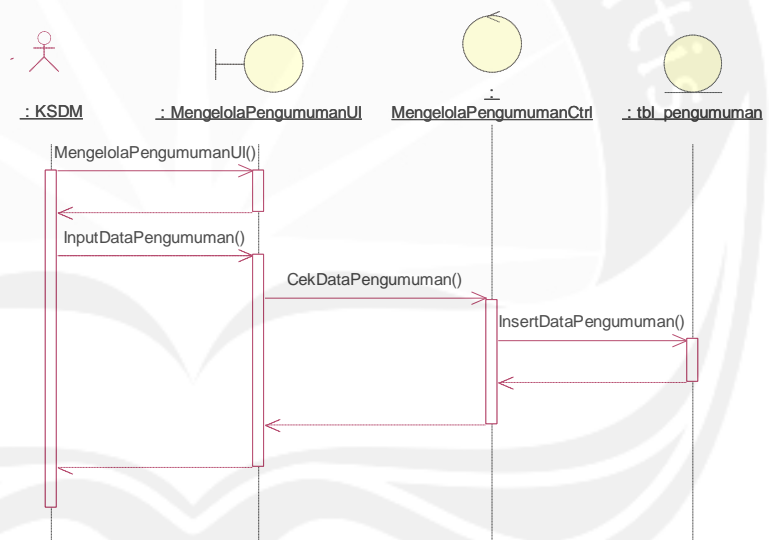


### 2.2.1.11 Mengelola Pengumuman

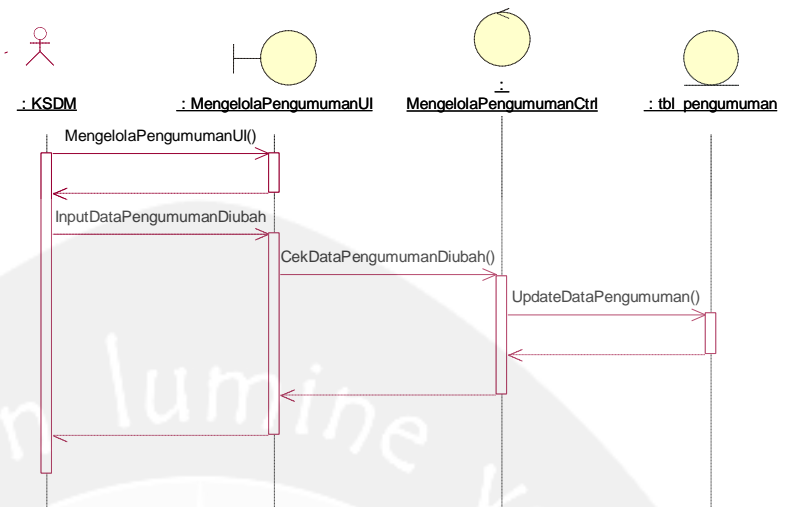
#### 2.2.1.11.1 Menampilkan Data Pengumuman



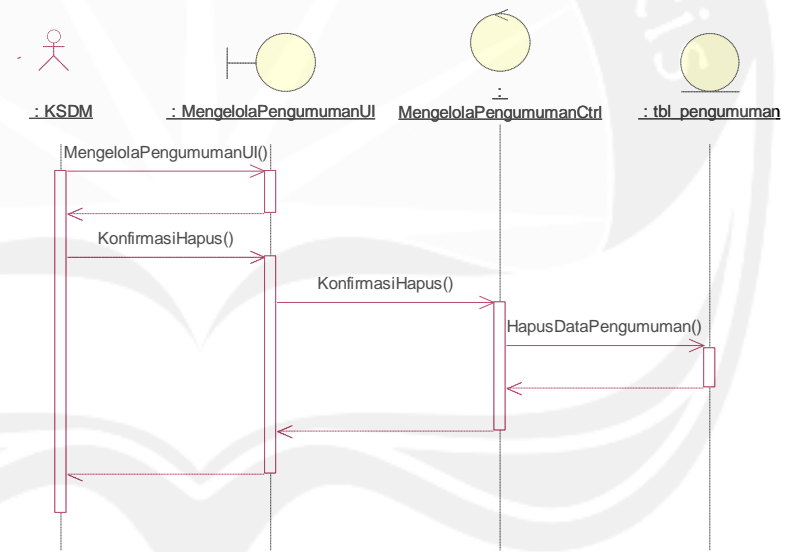
### 2.2.1.11.2 Input Data Pengumuman



### 2.2.1.11.3 Ubah Data Pengumuman

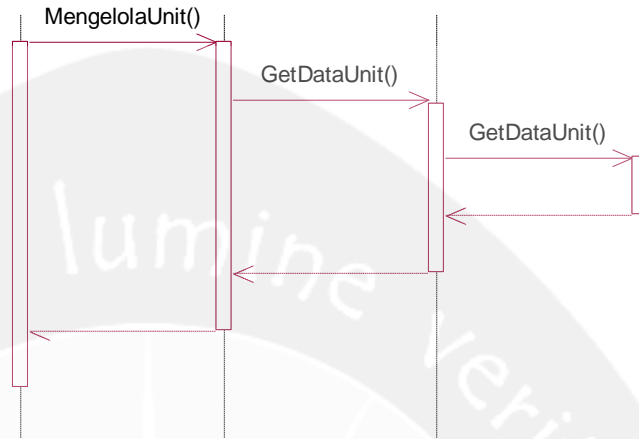
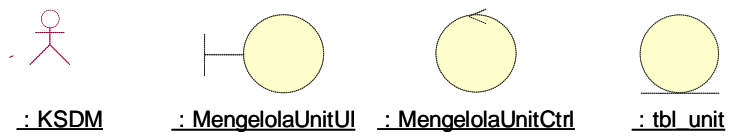


**2.2.1.11.4 Hapus Data Pengumuman**

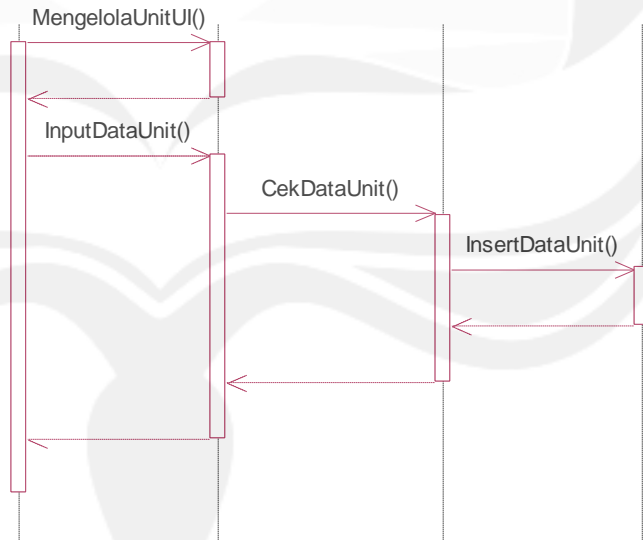


**2.2.1.12 Mengelola Unit**

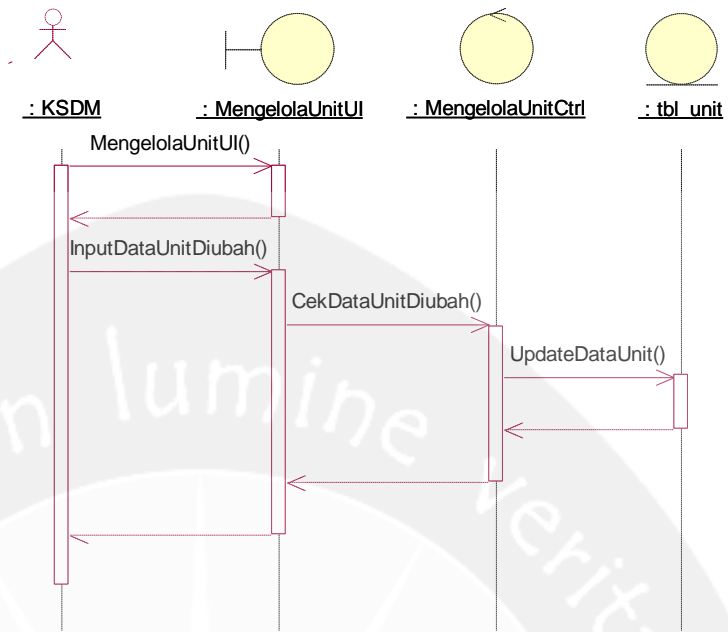
**2.2.1.12.1 Menampilkan Data Unit**



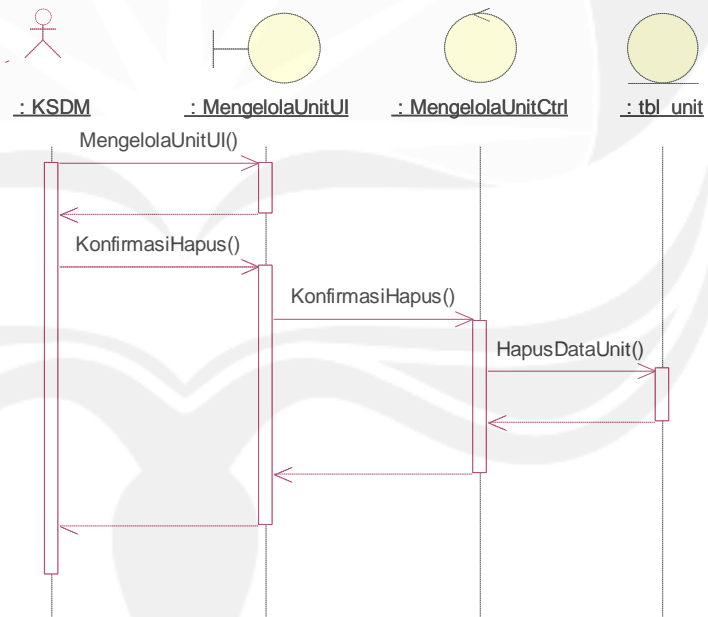
**2.2.1.12.2 Input Data Unit**



**2.2.1.12.3 Ubah Data Unit**

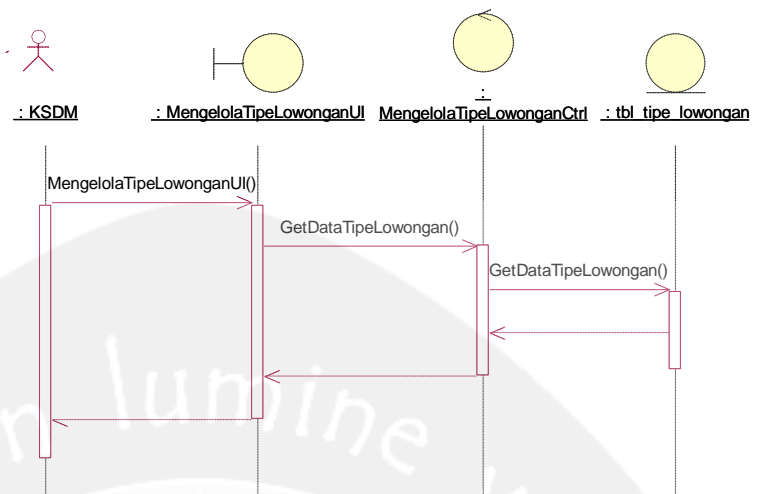


#### 2.2.1.12.4 Hapus Data Unit

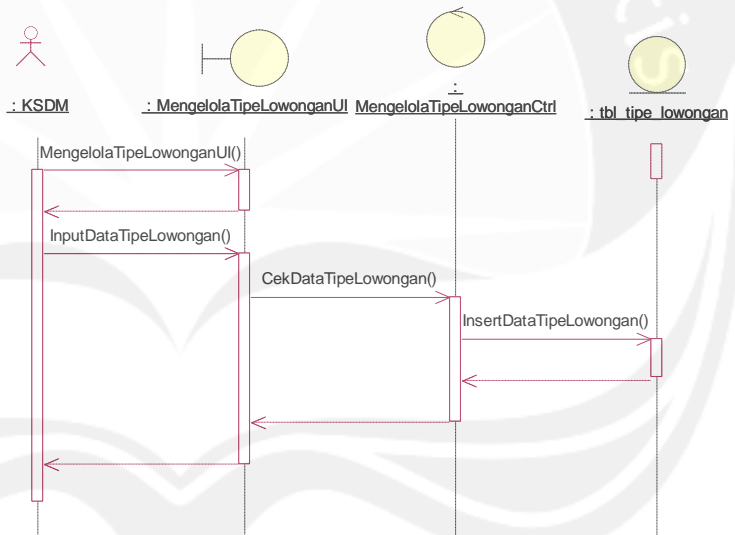


#### 2.2.1.13 Mengelola Tipe Lowongan

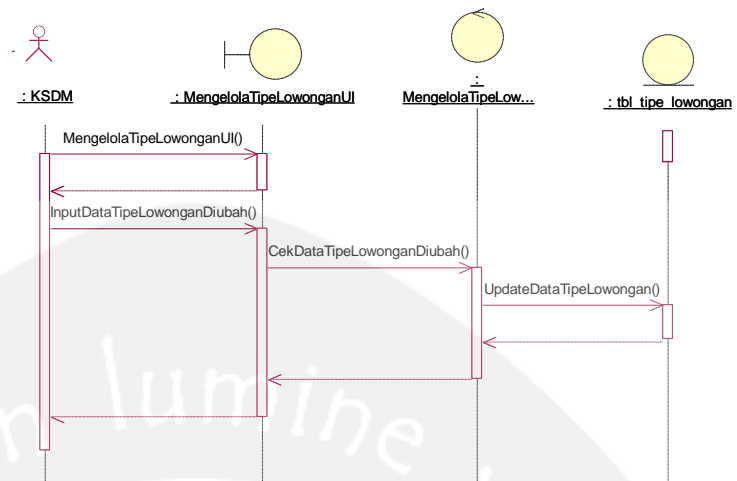
##### 2.2.1.13.1 Menampilkan Data Tipe Lowongan



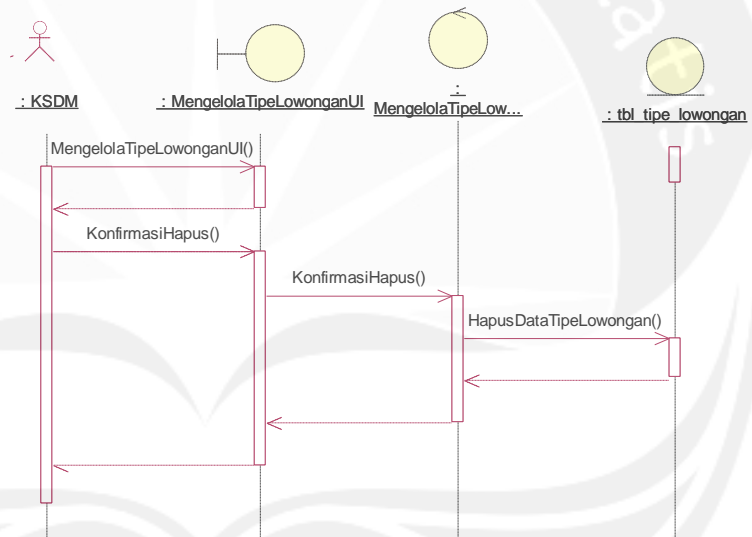
### 2.2.1.13.2 Input Data Tipe Lowongan



### 2.2.1.13.3 Ubah Data Tipe Lowongan



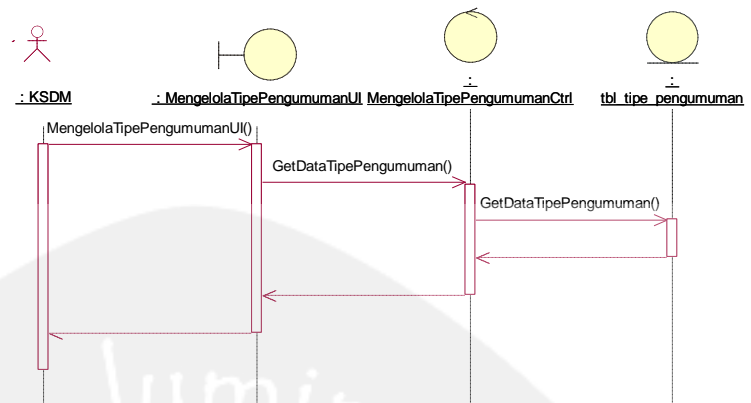
#### 2.2.1.13.4 Hapus Data Lowongan



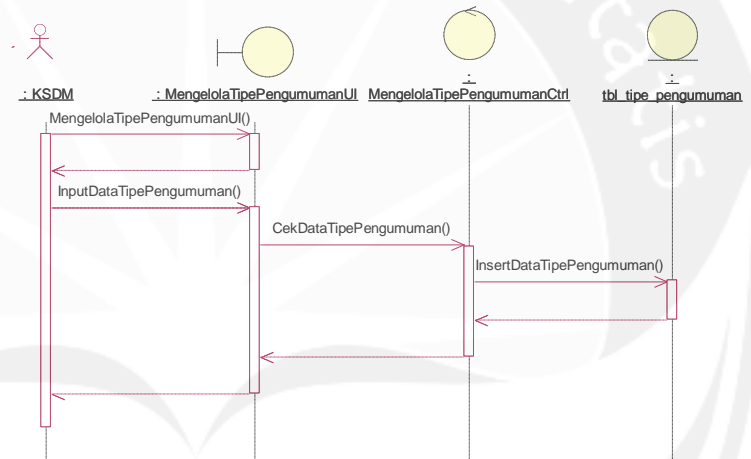
### 2.2.1.14 Mengelola Tipe Pengumuman

#### 2.2.1.14.1 Menampilkan Data Tipe Pengumuman

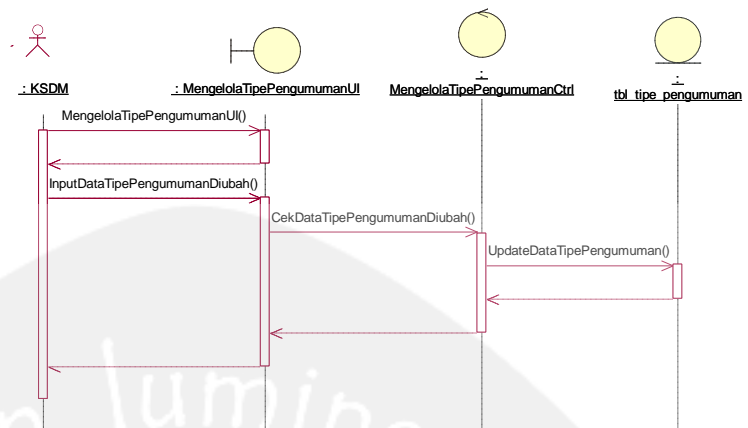




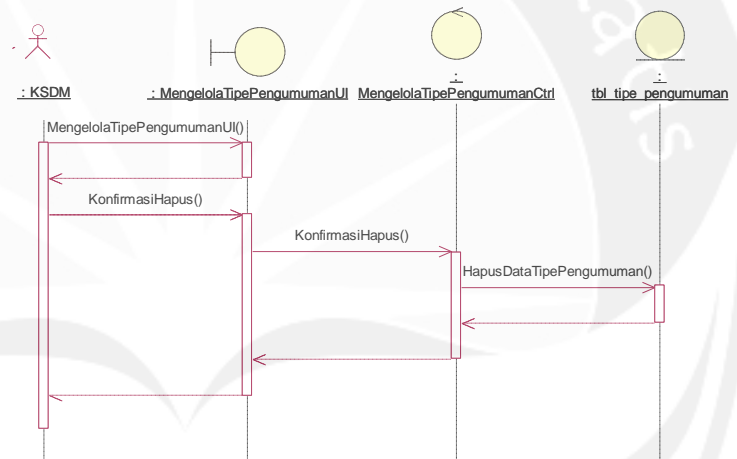
### 2.2.1.14.2 Input Data Tipe Pengumuman



### 2.2.1.14.3 Ubah Data Pengumuman

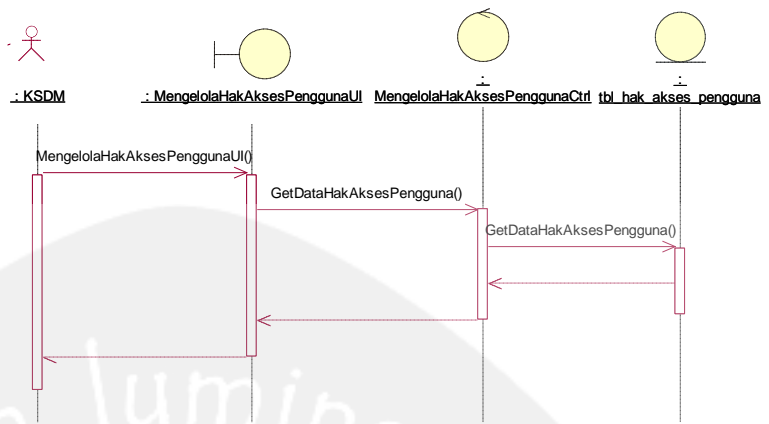


#### 2.2.1.14.4 Hapus Data Tipe Pengumuman

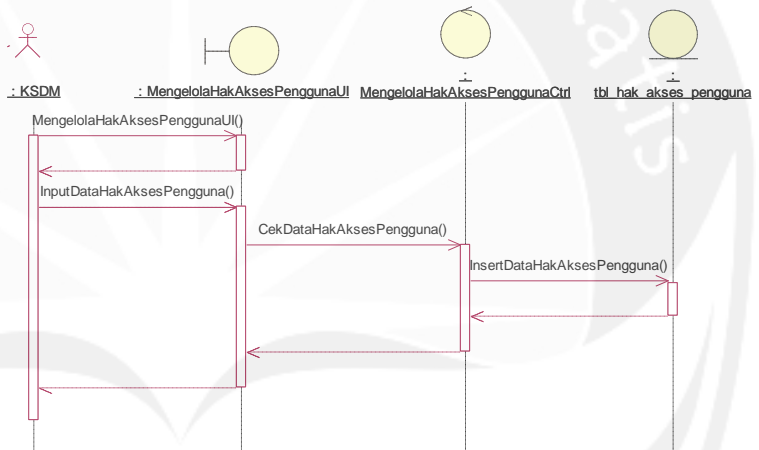


#### 2.2.1.15 Mengelola Hak Akses Pengguna

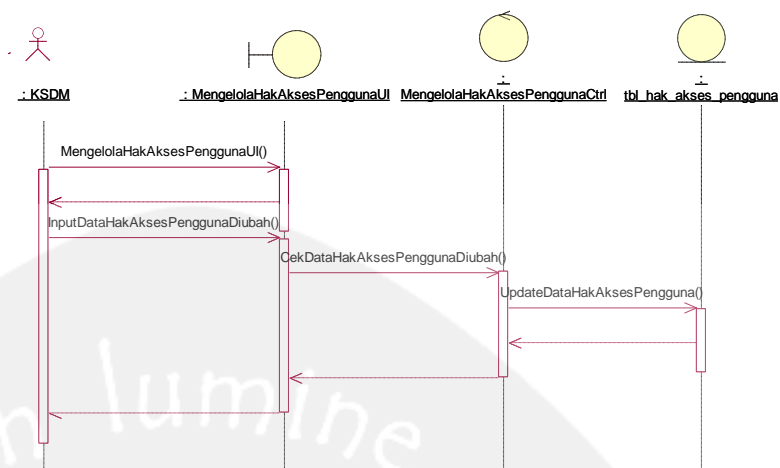
##### 2.2.1.15.1 Menampilkan Data Hak Akses Pengguna



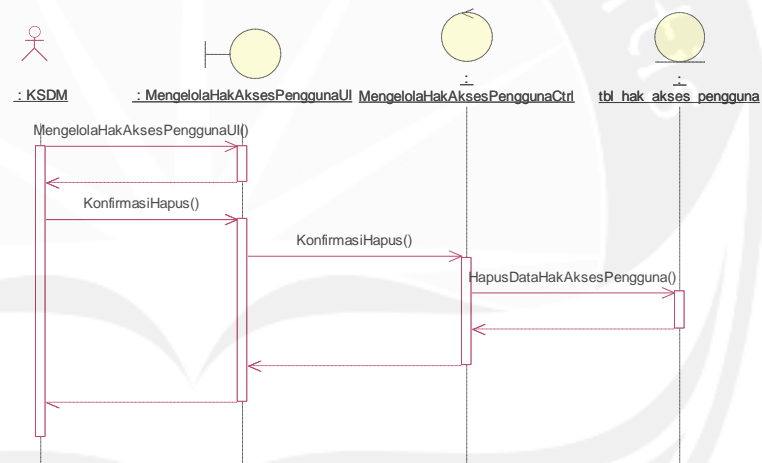
### 2.2.1.15.2 Input Data Hak Akses Pengguna



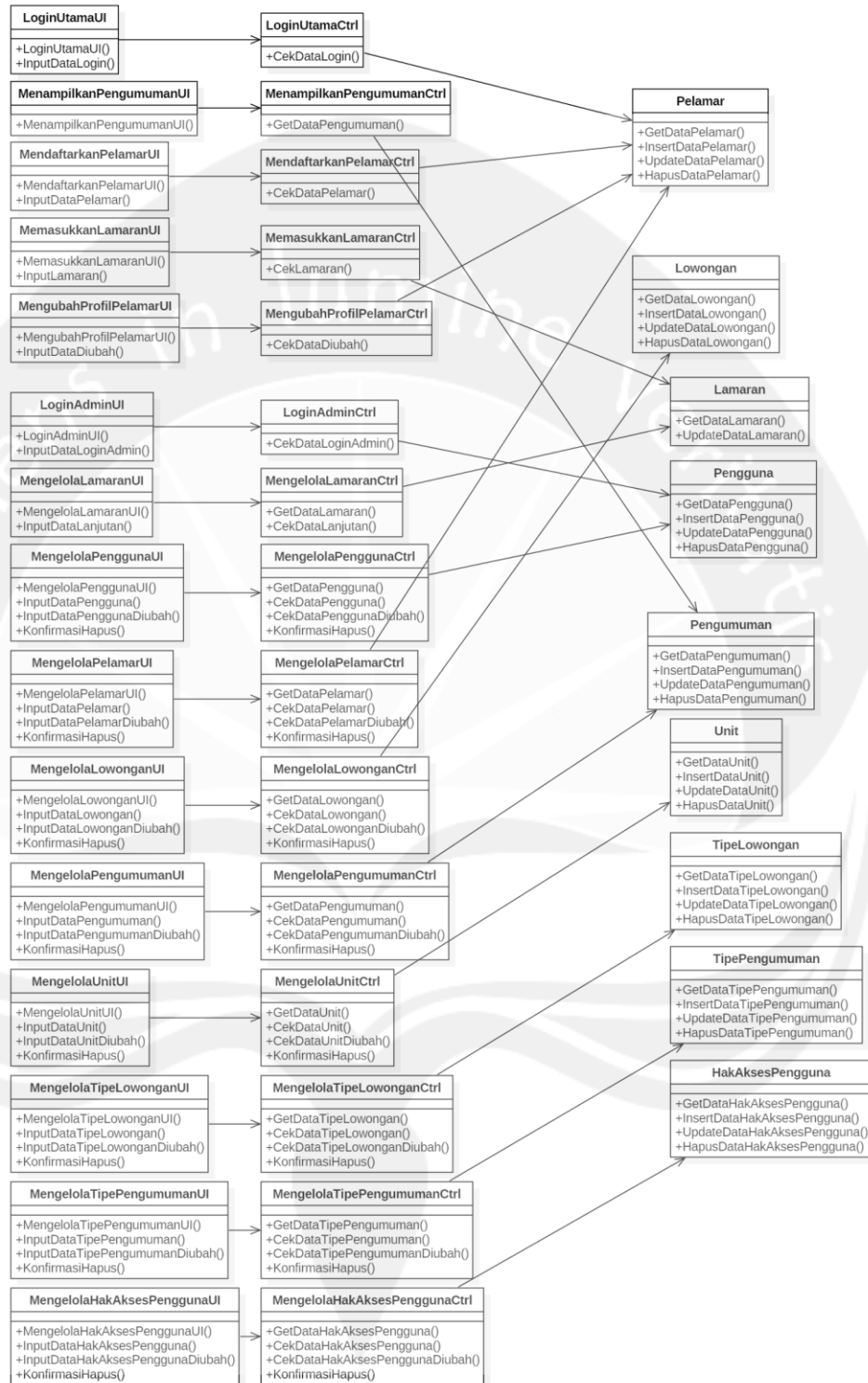
### 2.2.1.15.3 Ubah Data Hak Akses Pengguna



#### 2.2.1.15.4 Hapus Data Hak Akses Pengguna



## 2.2.2 Class Diagram



Gambar 2. Class Diagram

## 2.2.3 Class Diagram Specific Descriptions

### 2.2.3.1 Specific Design Class LoginUtamaUI

<b>LoginUtamaUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ LoginUtamaUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataLogin () Operasi ini digunakan untuk memasukkan data login pelamar.	

### 2.2.3.2 Specific Design Class

#### MenampilkanPengumumanUI

<b>MenampilkanPengumumanUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MenampilkanPengumumanUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	

### 2.2.3.3 Specific Design Class

#### MendaftarkanPelamarUI

<b>MendaftarkanPelamarUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MendaftarkanPelamarUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pelamar baru	

#### 2.2.3.4 Specific Design Class

##### MemasukkanLamaranUI

<b>MemasukkanLamaranUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MemasukkanLamaranUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataLamaran () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data lamaran.	

#### 2.2.3.5 Specific Design Class

##### MengubahProfilPelamar

<b>MengubahProfilPelamar</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MengubahProfilPelamar () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pelamar.	

#### 2.2.3.6 Specific Design Class LoginAdminUI

<b>LoginAdminUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ LoginAdminUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataLoginAdmin () Operasi ini digunakan untuk memasukkan data login pengguna.	

### 2.2.3.7 Specific Design Class

#### MengelolaLamaranUI

<b>MengelolaLamaranUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MengelolaLamaranUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataLanjutan () Operasi ini digunakan untuk melanjutkan tahapan dari pelamar.	

### 2.2.3.8 Specific Design Class

#### MengelolaPenggunaUI

<b>MengelolaPenggunaUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
+ MengelolaPenggunaUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ InputDataPengguna () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pengguna.	
+ InputDataPenggunaDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengguna.	
+ KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna.	



### 2.2.3.9 Specific Design Class

#### MengelolaPelamarUI

MengelolaPelamarUI	<<boundary>>
+ MengelolaPelamarUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+ InputDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pelamar.	
+ InputDataPelamarDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pelamar.	
+ KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data pelamar.	

### 2.2.3.10 Specific Design Class

#### MengelolaLowonganUI

MengelolaLowonganUI	<<boundary>>
+ MengelolaLowonganUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+ InputDataLowongan () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data lowongan.	
+ InputDataLowonganDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data lowongan.	
+ KonfirmasiHapus ()	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data.

### 2.2.3.11 Specific Design Class

#### MengelolaPengumumanUI

MengelolaPengumumanUI	<<boundary>>
+ MengelolaPengumumanUI () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+ InputDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pengumuman.	
+ InputDataPengumumanDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengumuman.	
+ KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengumuman.	

### 2.2.3.12 Specific Design Class

#### MengelolaUnitUI

MengelolaUnitUI	<<boundary>>
+ MengelolaUnit () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini.	
+ InputDataUnit () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data unit.	
+ InputDataUnitDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data	

```

unit.
+ KonfirmasiHapus ()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data.

```

### 2.2.3.13 Specific Design Class

#### MengelolaTipeLowonganUI

MengelolaTipeLowonganUI	<<boundary>>
<pre> + MengelolaTipeLowongan() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini. + InputDataTipeLowongan () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data tipe lowongan. + InputDataTipeLowonganDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data tipe lowongan. + KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data tipe lowongan. </pre>	

### 2.2.3.14 Specific Design Class

#### MengelolaTipePengumuman

MengelolaTipePengumuman	<<boundary>>
<pre> + MengelolaTipePengumuman() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini. + InputDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data tipe pengumuman. </pre>	

```

+ InputDataTipePengumumanDiubah ()
Operasi ini digunakan untuk mengubah data
tipe pengumuman.
+ KonfirmasiHapus ()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data.

```

**2.2.3.15 Specific Design Class**

**MengelolaHakAksesPenggunaUI**

<b>MengelolaHakAksesPenggunaUI</b>	<b>&lt;&lt;boundary&gt;&gt;</b>
<pre> + MengelolaHakAksesPengguna () Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribut dari kelas ini. + InputDataHakAksesPengguna () Operasi ini digunakan untuk menambahkan data hak akses pengguna. + InputDataHakAksesPenggunaDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengubah data hak akses pengguna. + KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data hak akses pengguna. </pre>	

**2.2.3.16 Specific Design Class**

**LoginUtamaCtrl**

<b>LoginUtamaCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre> + CekDataLogin () Operasi ini digunakan untuk mengecek username dan password yang diinputkan oleh pelamar. </pre>	

### 2.2.3.17 Specific Design Class

#### MenampilkanPengumumanCtrl

<b>MenampilkanPengumumanCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ GetDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengumuman.	

### 2.2.3.18 Specific Design Class

#### MendaftarkanPelamarCtrl

<b>MendaftarkanPelamarCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ CekDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk mengecek data pelamar yang diinputkan.	

### 2.2.3.19 Specific Design Class

#### MemasukkanLamaranCtrl

<b>MemasukkanLamaranCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ CekLamaran () Operasi ini digunakan untuk mengecek data lamaran yang dimasukkan.	

### 2.2.3.20 Specific Design Class

#### MengubahProfilPelamarCtrl

<b>MengubahProfilPelamarCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ CekDataDiubah ()	

Operasi ini digunakan untuk mengecek data pelamar yang diubah.

#### 2.2.3.21 Specific Design Class

##### LoginAdminCtrl

<b>LoginAdminCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ CekDataLoginAdmin () Operasi ini digunakan untuk mengecek data username dan password yang dimasukkan.	

#### 2.2.3.22 Specific Design Class

##### MengelolaLamaranCtrl

<b>MengelolaLamaranCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ GetDataLamaran () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data lamaran. + CekDataLanjutan () Operasi ini digunakan untuk memasukkan lamaran ke tahap berikutnya.	

#### 2.2.3.23 Specific Design Class

##### MengelolaPeggunaCtrl

<b>MengelolaPeggunaCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
+ GetDataPegguna () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna. + CekDataPegguna () Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan	

data pengguna.

+ CekDataPenggunaDiubah ()

Operasi ini digunakan untuk mengecek data pengguna yang diubah.

+ KonfirmasiHapus ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna.

#### 2.2.3.24 Specific Design Class

##### MengelolaPelamarCtrl

<b>MengelolaPelamarCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ GetDataPelamar ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pelamar.</p> <p>+ CekDataPelamar ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data pelamar.</p> <p>+ CekDataPelamarDiubah ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek data pelamar yang diubah.</p> <p>+ KonfirmasiHapus ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data pelamar.</p>	

#### 2.2.3.25 Specific Design Class

##### MengelolaLowonganCtrl

<b>MengelolaLowonganCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ GetDataLowongan ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data</p>	

lowongan.

+ CekDataLowongan ()  
 Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data lowongan.

+ CekDataLowonganDiubah ()  
 Operasi ini digunakan untuk mengecek data lowongan yang diubah.

+ KonfirmasiHapus ()  
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data lowongan.

**2.2.3.26 Specific Design Class**

**MengelolaPengumumanCtrl**

<b>MengelolaPengumumanCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ GetDataPengumuman ()          Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengumuman.</p> <p>+ CekDataPengumuman ()          Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data pengumuman.</p> <p>+ CekDataPengumumanDiubah ()          Operasi ini digunakan untuk mengecek data pengumuman yang diubah.</p> <p>+ KonfirmasiHapus ()          Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengumuman.</p>	

**2.2.3.27 Specific Design Class**

**MengelolaUnitCtrl**

<b>MengelolaUnitCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
--------------------------	--------------------------------



<p>+ GetDataUnit ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data unit.</p> <p>+ CekDataUnit ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data unit.</p> <p>+ CekDataUnitDiubah ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek data unit yang diubah.</p> <p>+ KonfirmasiHapus ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data unit.</p>
---

### 2.2.3.28 Specific Design Class

#### MengelolaTipeLowonganCtrl

<b>MengelolaTipeLowonganCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<p>+ GetDataTipeLowongan ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tipe lowongan.</p> <p>+ CekDataTipeLowongan ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data tipe lowongan.</p> <p>+ CekDataTipeLowonganDiubah ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengecek data tipe lowongan yang diubah.</p> <p>+ KonfirmasiHapus ()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data tipe lowongan.</p>	

### 2.2.3.29 Specific Design Class

#### MengelolaTipePengumumanCtrl

<b>MengelolaTipePengumumanCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+ GetDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data tipe pengumuman. + CekDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data tipe pengumuman. + CekDataTipePengumumanDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengecek data tipe pengumuman yang diubah. + KonfirmasiHapus () Operasi ini digunakan untuk menghapus data tipe pengumuman.</pre>	

### 2.2.3.30 Specific Design Class

#### MengelolaHakAksesPenggunaCtrl

<b>MengelolaHakAksesPenggunaCtrl</b>	<b>&lt;&lt;control&gt;&gt;</b>
<pre>+ GetDataHakAksesPengguna () Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hak akses pengguna. + CekDataHakAksesPengguna () Operasi ini digunakan untuk mengecek inputan data hak akses pengguna. + CekDataHakAksesPenggunaDiubah () Operasi ini digunakan untuk mengecek data</pre>	

hak akses pengguna yang diubah.

+ KonfirmasiHapus ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hak akses pengguna.

#### 2.2.3.31 Specific Design Class Pelamar

<b>Pelamar</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
+ GetDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk mengambil data pelamar.	
+ InsertDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk menambah data pelamar.	
+ UpdateDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pelamar.	
+ HapusDataPelamar () Operasi ini digunakan untuk menghapus data pelamar.	

#### 2.2.3.32 Specific Design Class Lowongan

<b>Lowongan</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
+ GetDataLowongan () Operasi ini digunakan untuk mengambil data lowongan.	
+ InsertDataLowongan () Operasi ini digunakan untuk menambah data lowongan.	
+ UpdateDataLowongan ()	

Operasi ini digunakan untuk mengubah data lowongan.

+ HapusDataLowongan ()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data lowongan.

#### 2.2.3.33 Specific Design Class Lamaran

Lamaran	<<entity>>
+ GetDataLamaran () Operasi ini digunakan untuk mengambil data lamaran.	
+ InsertDataLamaran () Operasi ini digunakan untuk menambah data lamaran.	
+ UpdateDataLamaran () Operasi ini digunakan untuk mengubah data.	

#### 2.2.3.34 Specific Design Class Pengguna

Pengguna	<<entity>>
+ GetDataPengguna () Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengguna.	
+ InsertDataPengguna () Operasi ini digunakan untuk menambah data pengguna.	
+ UpdateDataPengguna () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengguna.	
+ HapusDataPengguna ()	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna.

### 2.2.3.35 Specific Design Class Pengumuman

Pengumuman	<<entity>>
+ GetDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk mengambil data pengumuman.	
+ InsertDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk menambah data pengumuman.	
+ UpdateDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengumuman.	
+ HapusDataPengumuman () Operasi ini digunakan untuk menghapus data.	

### 2.2.3.36 Specific Design Class Unit

Unit	<<entity>>
+ GetDataUnit () Operasi ini digunakan untuk mengambil data unit.	
+ InsertDataUnit () Operasi ini digunakan untuk menambah data unit.	
+ UpdateDataUnit () Operasi ini digunakan untuk mengubah data unit.	
+ HapusDataUnit ()	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data.

### 2.2.3.37 Specific Design Class TipeLowongan

<b>TipeLowongan</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
+ GetDataTipeLowongan () Operasi ini digunakan untuk mengambil data tipe lowongan.	
+ InsertDataTipeLowongan () Operasi ini digunakan untuk menambah data tipe lowongan.	
+ UpdateDataTipeLowongan () Operasi ini digunakan untuk mengubah data tipe lowongan.	
+ HapusDataTipeLowongan () Operasi ini digunakan untuk menghapus data tipe lowongan.	

### 2.2.3.38 Specific Design Class

#### TipePengumuman

<b>TipePengumuman</b>	<b>&lt;&lt;entity&gt;&gt;</b>
+ GetDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk mengambil data tipe pengumuman.	
+ InsertDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk menambah data tipe pengumuman.	
+ UpdateDataTipePengumuman () Operasi ini digunakan untuk mengubah data tipe pengumuman.	

```
+ HapusDataTipePengumuman ()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data.
```

### 2.2.3.39 Specific Design Class

#### HakAksesPegguna

HakAksesPegguna	<<entity>>
<pre>+ GetDataHakAksesPegguna () Operasi ini digunakan untuk mengambil data hak akses pegguna. + InsertDataHakAksesPegguna () Operasi ini digunakan untuk menambah data hak akses pegguna. + UpdateDataHakAksesPegguna () Operasi ini digunakan untuk mengubah data hak akses pegguna. + HapusDataHakAksesPegguna () Operasi ini digunakan untuk menghapus data hak akses pegguna.</pre>	

## 3. Perancangan Data

### 3.1 Dekomposisi Data

4. Deskripsi Entitas Pelamar			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pelamar	Integer	11	id_pelamar, primary key
username_pelamar	Variabel Character	255	Username pelamar
password_pelamar	Variabel Character	255	Password pelamar

nama_lengkap_pelamar	Variabel Character	255	Nama lengkap dari pelamar
jenis_kelamin_pelamar	Variabel Character	255	Jenis kelamin dari pelamar
tempat_lahir_pelamar	Variabel Character	255	Tempat lahir dari pelamar
tgl_lahir_pelamar	Date	-	Tanggal lahir dari pelamar
alamat_pelamar	Variabel Character	255	Alamat dari pelamar
pendidikan_pelamar	Variabel Character	255	Pendidikan terakhir dari pelamar
ipk_pelamar	Variabel Character	255	Ipk dari pelamar
no_telp_pelamar	Variabel Character	255	No telepon dari pelamar
email_pelamar	Variabel Character	255	Email dari pelamar
foto_pelamar	Variabel Character	255	Foto dari pelamar
ijazah_linier_pelamar	Variabel Character	255	Scan ijazah linier dari pelamar
ktp_pelamar	Variabel Character	255	Scan ktp dari pelamar
cv_pelamar	Variabel Character	255	Scan cv dari pelamar
ijazah_s1_pelamar	Variabel Character	255	Scan ijazah S1 dari pelamar
ijazah_s2_pelamar	Variabel	255	Scan ijazah S2



	Character		dari pelamar
ijazah_s3_pelamar	Variabel Character	255	Scan ijazah S3 dari pelamar
surat_catatan_ polisi_pelamar	Variabel Character	255	Scan surat catatan polisi dari pelamar
surat_sehat_pelamar	Variabel Character	255	Scan surat sehat dari pelamar
surat_pernyataan_ diri_pelamar	Variabel Character	255	Scan surat pernyataan diri dari pelamar
surat_bekerja_pelamar	Variabel Character	255	Scan surat bekerja dari pelamar
sertifikat_pelamar	Variabel Character	255	Scan sertifikat dari pelamar
status_pelamar	Integer	11	Status pelamar dalam sistem

#### Deskripsi Entitas Lamaran Dosen

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_lamaran	Integer	11	id_lamaran, Primary Key
tgl_masuk_lamaran	Date	-	Tanggal masuk lamaran
posisi_lamaran	Text		Posisi lamaran yang dipilih pelamar
status_lamaran	Integer	11	Status lamaran dosen
catatan1_lamaran	Text		Catatan yang

			diberikan ditahap 1
rekomendasi1_lamaran	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 1
catatan2_lamaran	Text		Catatan yang diberikan ditahap 2
rekomendasi2_lamaran	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 2
catatan3_lamaran	Text		Catatan yang diberikan ditahap 3
rekomendasi3_lamaran	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 3
catatan4_lamaran	Text		Catatan yang diberikan ditahap 4
rekomendasi4_lamaran	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 4
pk1_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 1
pk2_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 2
pk3_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 3
pk4_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 4

pk5_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 5
pk6_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 6
pk7_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 7
pk8_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 8
pk9_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 9
pk10_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 10
pk11_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 11
pk12_lamaran	Float		Nilai Tes Kompetensi 12
totalpk_lamaran	Float		Total nilai kompetensi
nilai4_lamaran	Float		Nilai tahap 4 pelamar
total_nilai_lamaran	Float		Total nilai semua tes
id_lowongan	Integer	11	id_lowongan dari Lamaran, foreign key dari tabel Lowongan
id_pelamar	Integer	11	id_pelamar dari Lamaran, foreign key dari tabel Pelamar

<b>Deskripsi Entitas Lamaran Pegawai</b>			
<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
id_lamaran_pegawai	Integer	11	id_lamaran, Primary Key
tgl_masuk_ lamaran_pegawai	Date	-	Tanggal masuk lamaran
posisi_lamaran_pegawai	Text		Posisi lamaran yang dipilih pelamar
status_lamaran_pegawai	Integer	11	Status lamaran pegawai
catatan1_ lamaran_pegawai	Text		Catatan yang diberikan ditahap 1
rekomendasi1_ lamaran_pegawai	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 1
catatan2_ lamaran_pegawai	Text		Catatan yang diberikan ditahap 2
rekomendasi2_ lamaran_pegawai	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 2
catatan3_ lamaran_pegawai	Text		Catatan yang diberikan ditahap 3
rekomendasi3_ lamaran_pegawai	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 3
catatan4_ lamaran_pegawai	Text		Catatan yang diberikan ditahap

			4
rekomendasi4_ lamaran_pegawai	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 4
catatan5_ lamaran_pegawai	Text		Catatan yang diberikan ditahap 5
rekomendasi5_ lamaran_pegawai	Variabel Character	100	Rekomendasi yang diberikan ditahap 5
twk1_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 1
twk2_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 2
twk3_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 3
twk4_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 4
twk5_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 5
twk6_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 6
twk7_lamaran_pegawai	Float		Nilai Tes Wawancara Komitmen 7

twk8_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Wawancara Komitmen 8
twk9_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Wawancara Komitmen 9
totaltwk_lamaran_pegawai	Float	Total Nilai Tes Wawancara Komitmen
tku1_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Keterampilan Umum 1
tku2_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Keterampilan Umum 2
tku3_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Keterampilan Umum 3
tku4_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Keterampilan Umum 4
tku5_lamaran_pegawai	Float	Nilai Tes Keterampilan Umum 5
totaltku_lamaran_pegawai	Float	Total Nilai Tes Keterampilan Umum
nilai4_lamaran_pegawai	Float	Nilai tahap 4 lamaran pegawai
nilai5_lamaran_pegawai	Float	Nilai tahap 5 lamaran pegawai
total_nilai_	Float	Total nilai

lamaran_pegawai			lamaran pegawai
id_lowongan	Integer	11	id_lowongan dari Lamaran, foreign key dari tabel Lowongan
id_pelamar	Integer	11	id_pelamar dari Lamaran, foreign key dari tabel Pelamar

### Deskripsi Entitas Pengguna

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pengguna	Integer	11	id_pengguna, Primary Key
username_pengguna	Variabel Character	255	Username dari pengguna
password_pengguna	Variabel Character	255	Password dari pengguna
nama_pengguna	Variabel Character	255	Nama dari pengguna
tempat_lahir_pengguna	Variabel Character	255	Tempat lahir dari pengguna
tanggal_lahir_pengguna	Date	-	Tanggal lahir dari pengguna
jenis_kelamin_pengguna	Variabel Character	255	Jenis kelamin dari pengguna
alamat_pengguna	Variabel Character	255	Alamat dari pengguna
email_pengguna	Variabel Character	255	Email dari pengguna
no_telp_pengguna	Variabel	255	No telepon dari

	Character		pengguna
foto_pengguna	Variabel Character	255	Foto dari pengguna
id_hak_akses_pengguna	Integer	11	id_hak_akses _pengguna dari Pengguna, foreign key dari tabel hak_akses_pengguna

Deskripsi Entitas Lowongan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_lowongan	Integer	11	id_lowongan, primary key
judul_lowongan	Variabel Character	255	Judul dari lowongan
deskripsi_lowongan	Variabel Character	255	Deskripsi dari lowongan
tgl_post_lowongan	Date	-	Tanggal posting lowongan
tgl_mulai_lowongan	Date	-	Tanggal mulai lowongan
tgl_akhir_lowongan	Date	-	Tanggal berakhir lowongan
posisi_lowongan	Text		Posisi lowongan yang dibuka
jenis_kelamin _lowongan	Variabel Character		Jenis kelamin yang dibutuhkan
pendidikan_ minimum_lowongan	Variabel Character		Pendidikan minimum lowongan yang dibuka
usia_maksimum _lowongan	Integer	11	Usia maksimum untuk lowongan pegawai



usia_maksimum_s2_lowongan	Integer	11	Usia maksimum untuk S2
usia_maksimum_s3_lowongan	Integer	11	Usia maksimum untuk s3
ipk_s1_lowongan	Float		IPK untuk lulusan S1
ipk_s2_lowongan	Float		IPK untuk lulusan S2
id_tipe_lowongan	Integer	11	id_tipe_lowongan dari lowongan, foreign key dari tabel tipe_lowongan
id_pengguna	Integer	11	id_pengguna dari lowongan, foreign key dari tabel pengguna
id_unit	Integer	11	id_unit dari lowongan, foreign key dari tabel unit

#### Deskripsi Entitas Pengumuman

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pengumuman	Integer	11	id_pengumuman, primary key
tgl_post_pengumuman	Date	-	Tanggal posting pengumuman
judul_pengumuman	Variabel Character	255	Judul dari pengumuman
deskripsi_pengumuman	Variabel Character	255	Deskripsi dari pengumuman
foto_pengumuman	Variabel Character	255	Foto dari pengumuman
id_pengguna	Integer	11	Id_pengguna dari pengumuman,

			foreign key dari tabel pengguna
id_tipe_pengumuman	Integer	11	id_tipe_pengumuman dari pengumuman, foreign key dari tabel tipe_pengumuman

Deskripsi Entitas Pendidikan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pendidikann	Integer	11	id_pendidikan, primary key
tgl_masuk_pendidikan	Date	-	Tanggal mulai pendidikan
Tgl_selesai_pendidikan	Date	-	Tanggal selesai pendidikan
Tingkat_pendidikan	Variabel Character	10	Tingkatan pendidikan
Instansi_pendidikan	Variabel Character	255	Nama Instansi pada tingkat tertentu
Kota_pendidikan	Variabel Character	100	Kota pada tingkat tertentu
Jurusan_pendidikan	Variabel Character	100	Jurusan pada tingkat tertentu
Nilai_pendidikan	Variabel Character	10	Nilai pada tingkat tertentu
Id_pelamar	Integer	11	id_pelamar dari pendidikan, foreign key dari tabel pelamar

Deskripsi Entitas Pengalaman			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_pengalaman	Integer	11	id_pengalaman, primary key
tgl_masuk_pengalaman	Date	-	Tanggal mulai pengalaman
Tgl_selesai_pengalaman	Variabel Character	255	Tanggal selesai pengalaman
jabatan_pengalaman	Variabel Character	255	Jabatan pada pengalaman tertentu
instansi_pengalaman	Variabel Character	255	Nama Instansi pada pengalaman tertentu
kota_pengalaman	Integer	11	Nama kota pada pengalaman tertentu
id_pelamar	Integer	11	id_pelamar dari pengalaman, foreign key dari tabel pelamar

Deskripsi Entitas Keterampilan			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
id_keterampilan	Integer	11	id_pengumuman, primary key
Bahasa_keterampilan	Variabel Character	100	Bahasa yang dikuasai oleh pelamar
Baca_keterampilan	Variabel Character	100	Nilai membaca pada bahasa

			tertentu
Tulis_keterampilan	Variabel Character	100	Nilai menulis pada bahasa tertentu
Bicara_keterampilan	Variabel Character	100	Nilai bicara pada bahasa tertentu
Mendengarkan_keterampilan	Variabel Character	100	Nilai mendengarkan pada bahasa tertentu
id_pelamar	Integer	11	id_pelamar dari keterampilan, foreign key dari tabel pelamar

<b>Deskripsi Entitas Unit</b>			
<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
id_unit	Integer	11	id_unit, primary key
nama_unit	Variabel Character	255	Nama dari unit

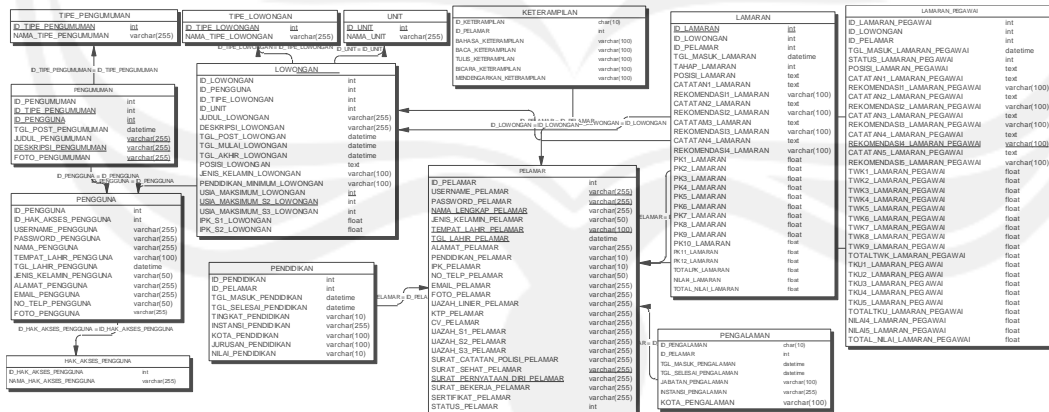
Tabel 4.10. Tabel Deskripsi Entitas Unit

<b>Deskripsi Entitas Tipe_lowongan</b>			
<b>Nama</b>	<b>Tipe</b>	<b>Panjang</b>	<b>Keterangan</b>
id_tipe_lowongan	Integer	11	id_tipe_lowongan, primary key
nama_tipe_lowongan	Variabel Character	255	Nama dari tipe lowongan

Deskripsi Entitas Tipe_pengumuman			
Nama	Type	Panjang	Keterangan
id_tipe_pengumuman	Integer	11	id_tipe_pengumuman, primary key
nama_tipe_pengumuman	Variabel Character	255	Nama dari tipe pengumuman

Deskripsi Entitas Hak_akses_pengguna			
Nama	Type	Panjang	Keterangan
id_hak_akses_pengguna	Integer	11	id_hak_akses _pengguna, primary key
nama_hak_akses _pengguna	Variabel Character	255	Nama dari hak akses pengguna

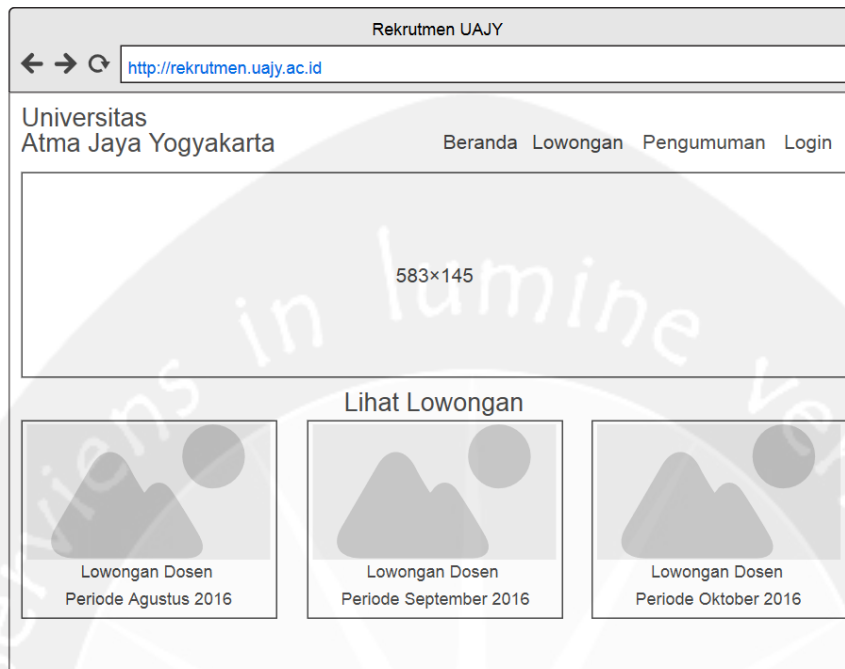
#### 4.1 Physical Data Model



Gambar 3. Physical Data Model

## 5. Deskripsi Perancangan Antarmuka

### 5.1 Antarmuka Halaman Utama



Antarmuka Halaman Utama digunakan untuk menampilkan beberapa pengumuman mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia serta menampilkan profil dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

## 5.2 Antarmuka Halaman Lowongan

▼ #	▼ Judul Lowongan	▼ Tanggal Mulai	▼ Tanggal Akhir	▼ Pilihan
1	Lowongan Dosen FTI	03 June 2016	10 June 2016	[Detil]
2	Lowongan Dosen FE	13 June 2016	23 June 2016	[Detil]

Antarmuka Halaman Lowongan digunakan untuk menampilkan lowongan yang tersedia. Pelamar dapat melihat detail lowongan dengan cara menekan tombol detail di kolom Pilihan.

## 5.3 Antarmuka Halaman Detil Lowongan

**Lowongan Dosen FTI**  
Di posting pada 02 June 2016  
Lowongan Dosen Periode Agustus

Masukkan Lamaran      Kembali

Antarmuka Halaman Detil Lowongan digunakan untuk menampilkan detil lowongan berdasarkan pilihan pelamar. Pada Halaman Detil Lowongan, pelamar dapat memasukkan lamaran dengan cara menekan tombol Masukkan Lamaran. Sedangkan jika ingin kembali ke halaman sebelumnya, pelamar menekan tombol Kembali.

#### 5.4 Antarmuka Halaman Pengumuman



Antarmuka Halaman Pengumuman digunakan untuk menampilkan pengumuman yang ada. Dalam Halaman Pengumuman terdapat gambar dari informasi pengumuman, judul beserta deskripsi pengumuman. Pengumuman dapat berupa informasi lowongan maupun hasil seleksi.



## 5.5 Antarmuka Halaman Login Utama



Rekrutmen UAJY

← → ↻ <http://rekrutmen.uajy.ac.id/login/>

Universitas Atma Jaya Yogyakarta Beranda Lowongan Pengumuman Login

# Login

Username

Password

Login

[Daftar Sekarang!](#)

Antarmuka Halaman Login Utama digunakan pelamar untuk masuk ke dalam sistem. Pada Halaman Login Utama terdapat 2 buah *textbox* (*username* dan *password*) yang harus diisi oleh pelamar. Kemudian sebuah tombol Login untuk memasukkan data *username* dan *password* ke dalam sistem. Jika berhasil maka pelamar akan masuk ke dalam sistem. Jika gagal maka akan muncul peringatan bahwa *username* atau *password* yang dimasukkan salah.

## 5.6 Antarmuka Halaman Pendaftaran Pelamar



The screenshot shows a web browser window titled "Rekrutmen UAJY" with the URL "http://rekrutmen.uajy.ac.id/pendaftaran/". The page header includes "Universitas Atma Jaya Yogyakarta" and navigation links for "Beranda", "Lowongan", "Pengumuman", and "Login". The main heading is "Pendaftaran". Below this, there is a registration form with the following fields: "Username", "Password", "Nama Lengkap", "Tempat/Tanggal Lahir", and "Email". A "Daftar" button is located at the bottom of the form.

Antarmuka Halaman Pendaftaran Pelamar digunakan pelamar untuk mendaftarkan diri ke dalam sistem sehingga pelamar memiliki akses untuk masuk ke dalam sistem. Pada Halaman Pendaftaran terdapat beberapa *field* yang harus diisi oleh pelamar sebagai persyaratan untuk mendapatkan akses ke dalam sistem. Jika semua *field* telah diisi, maka pelamar memasukkan data dengan menekan tombol Daftar. Jika data yang dimasukkan sudah sesuai maka pelamar akan memiliki akses untuk masuk ke dalam sistem. Namun, jika data yang dimasukkan pelamar tidak sesuai maka akan muncul peringatan bahwa data yang dimasukkan tidak sesuai.

## 5.7 Antarmuka Halaman Ubah Profil Pelamar

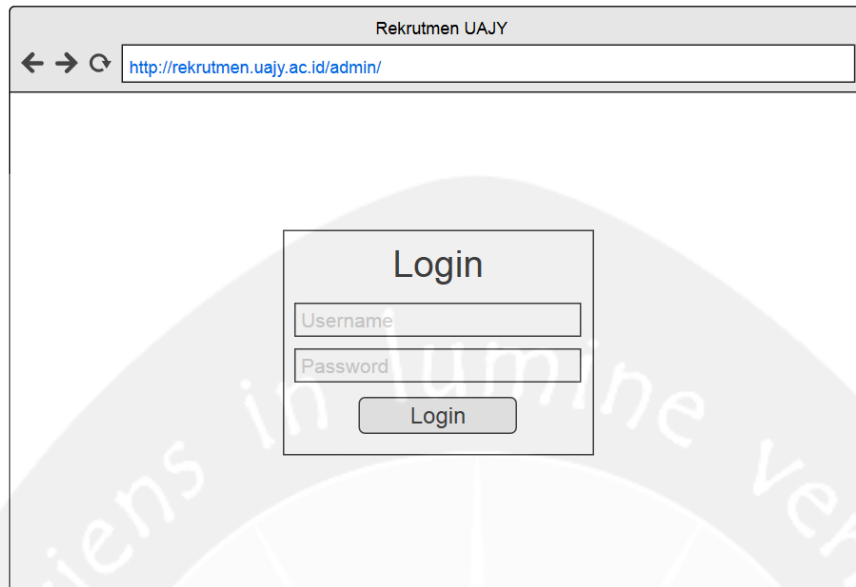
The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying <http://rekrutmen.uajy.ac.id/ubahprofil/>. The page header includes 'Universitas Atma Jaya Yogyakarta' and navigation links for 'Beranda', 'Lowongan', 'Pengumuman', and 'Login'. The main content area is titled 'Ubah Profil' and contains a form with the following fields:

- Username: waode
- Password: \*\*\*\*\*
- Name: Mani Waode
- Birth Date: Makasar, 12 April 1991
- Email: waode@gmail.com

Below the form is a button labeled 'Ubah Profil'.

Antarmuka Halaman Ubah Profil Pelamar digunakan pelamar untuk mengubah data pelamar. Sistem akan menampilkan data yang sudah pernah dimasukkan oleh pelamar. Pelamar diperbolehkan untuk mengubah data dengan mengubah isi pada *textbox* yang telah disediakan. Setelah data diubah, untuk menyimpannya pelamar harus menekan tombol Ubah Profil. Jika data yang diubah sudah sesuai maka sistem akan menyimpan data yang telah diubah. Namun jika data yang diubah tidak sesuai dengan yang diminta maka sistem akan memberikan peringatan kepada pelamar.

## 5.8 Antarmuka Halaman Login Admin



Rekrutmen UAJY

<http://rekrutmen.uajy.ac.id/admin/>

**Login**

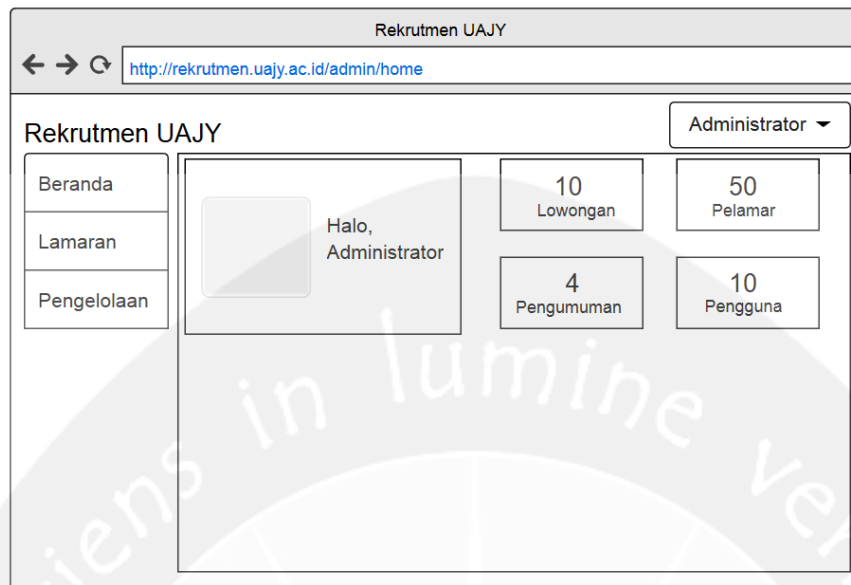
Username

Password

Login

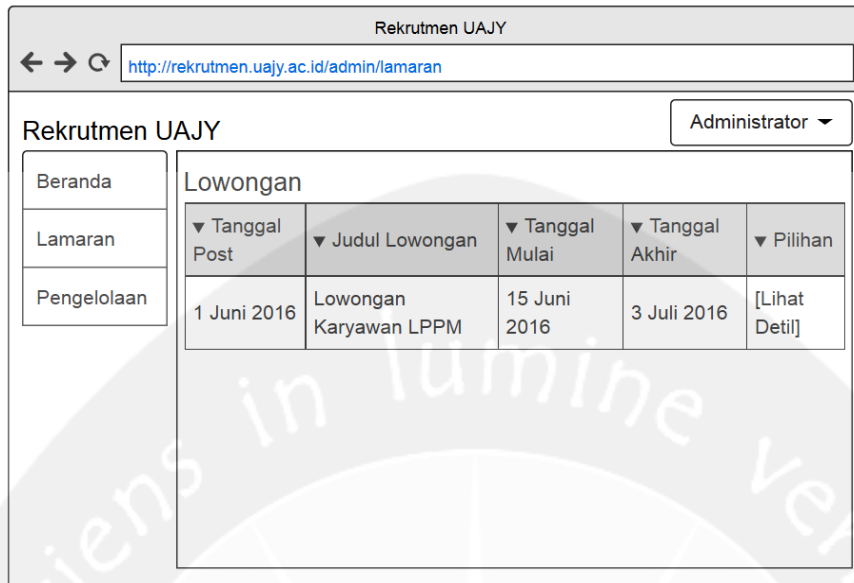
Antarmuka Halaman Login Admin digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Pada Halaman Login Admin terdapat 2 buah *textbox* (*username* dan *password*) yang harus diisi oleh pengguna. Kemudian sebuah tombol Login untuk memasukkan data *username* dan *password* ke dalam sistem. Jika berhasil maka pengguna akan masuk ke dalam sistem. Jika gagal maka akan muncul peringatan bahwa *username* atau *password* yang dimasukkan salah.

## 5.9 Antarmuka Halaman Utama Admin



Antarmuka Halaman Login Admin digunakan pengguna untuk masuk ke dalam sistem. Pada Halaman Login Admin terdapat 2 buah *textbox* (*username* dan *password*) yang harus diisi oleh pengguna. Kemudian sebuah tombol Login untuk memasukkan data *username* dan *password* ke dalam sistem. Jika berhasil maka pengguna akan masuk ke dalam sistem. Jika gagal maka akan muncul peringatan bahwa *username* atau *password* yang dimasukkan salah.

## 5.10 Antarmuka Halaman Lowongan Lamaran



The screenshot shows a web browser window with the URL <http://rekrutmen.uajy.ac.id/admin/lamaran>. The page title is 'Rekrutmen UAJY' and the user role is 'Administrator'. On the left is a navigation menu with 'Beranda', 'Lamaran', and 'Pengelolaan'. The main content area is titled 'Lowongan' and contains a table with the following data:

▼ Tanggal Post	▼ Judul Lowongan	▼ Tanggal Mulai	▼ Tanggal Akhir	▼ Pilihan
1 Juni 2016	Lowongan Karyawan LPPM	15 Juni 2016	3 Juli 2016	[Lihat Detil]

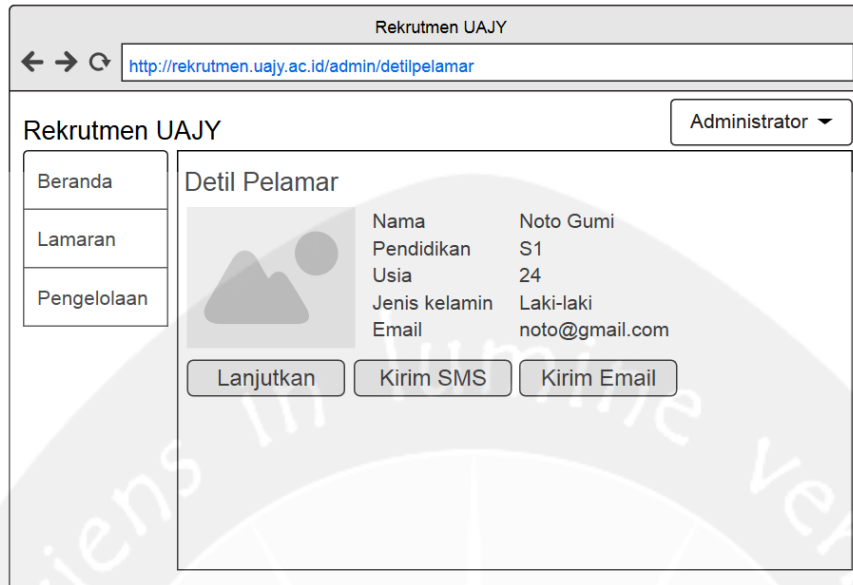
Antarmuka Halaman Lowongan Lamaran digunakan pengguna untuk melihat daftar lowongan yang tersedia. Pada Halaman Lowongan Lamaran, pengguna dapat melihat detil lowongan beserta dengan para pelamar yang mendaftar pada lowongan tersebut dengan menekan tombol lihat Detil di dalam kolom Pilihan. Jika berhasil maka pengguna akan diarahkan ke detil lowongan.

### 5.11 Antarmuka Halaman Semua Lamaran

▼ Username	▼ Nama	▼ Email	▼ No Telp	▼ Pilihan
notogumi	Noto Gumi	noto@gmail.com	884137	[Detil Pelamar]
wanti	Wantisari	wanti@gmail.com	886271	[Detil Pelamar]

Antarmuka Halaman Semua Lamaran digunakan pengguna untuk melihat semua lamaran yang masuk berdasarkan lowongan tertentu. Pada Halaman Semua Lamaran, pengguna dapat melakukan penyaringan data dengan atribut tertentu sesuai dengan masukan dari pengguna. Halaman Semua Lamaran menyediakan beberapa *field* (usia, pendidikan dan asal universitas) untuk diisi. Jika berhasil mengisi maka data lamaran akan tersaring sesuai dengan atribut yang dimasukkan. Selain itu pengguna juga dapat melihat detil pelamar dengan menekan tombol Detil Pelamar.

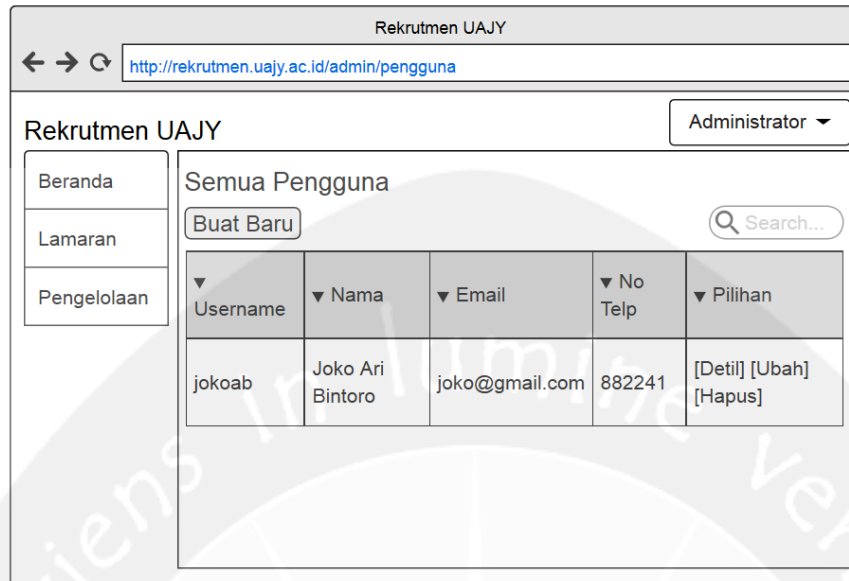
## 5.12 Antarmuka Halaman Detil Pelamar



Antarmuka Halaman Detil Lamaran digunakan pengguna untuk melihat detil dari pelamar. Pada Halaman Detil Pelamar terdapat keterangan dari pelamar berupa nama, pendidikan, usia, jenis kelamin, email, dan lainnya. Selain itu pengguna juga dapat melakukan beberapa aksi terhadap pelamar yaitu dengan melanjutkan ke tahap berikutnya dengan menekan tombol Lanjutkan, mengirimkan SMS ke pelamar dengan menekan tombol Kirim SMS serta mengirimkan email ke pelamar dengan menekan tombol Kirim Email.



### 5.13 Antarmuka Halaman Pengelolaan Pengguna



Antarmuka Halaman Pengelolaan Pengguna digunakan pengguna untuk mengelola data pengguna yang dapat mengakses sistem. Pada Halaman Pengelolaan Pengguna, pengguna dapat melihat semua pengguna dan dapat melakukan aksi terhadap pengguna. Pertama pengguna dapat membuat pengguna baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil pengguna dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data pengguna dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data pengguna dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisikan kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.14 Antarmuka Halaman Pengelolaan Pelamar

Rekrutmen UAJY

Administrator ▾

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Pelamar

Buat Baru

Search...

▼ Username	▼ Nama	▼ Email	▼ No Telp	▼ Pilihan
notogumi	Noto Gumi	noto@gmail.com	884137	[Detil] [Ubah] [Hapus]
wanti	Wantisari	wanti@gmail.com	886271	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Pelamar digunakan pengguna untuk mengelola data pelamar. Pada Halaman Pengelolaan Pelamar, pengguna dapat melihat semua pelamar dan dapat melakukan aksi terhadap pelamar. Pertama pengguna dapat membuat pelamar baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil pelamar dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data pelamar dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data pelamar dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisikan kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.15 Antarmuka Halaman Pengelolaan Lowongan

Rekrutmen UAJY

Administrator

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Lowongan

Buat Baru

Search...

▼ Tanggal Post	▼ Judul Lowongan	▼ Tanggal Mulai	▼ Tanggal Berakhir	▼ Pilihan
02 Juni 2016	Lowongan Dosen FTI	03 Juni 2016	22 Juni 2016	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Lowongan digunakan pengguna untuk mengelola data lowongan. Pada Halaman Pengelolaan Lowongan, pengguna dapat melihat semua lowongan dan dapat melakukan aksi terhadap lowongan. Pertama pengguna dapat membuat lowongan baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil lowongan dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data lowongan dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data lowongan dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisikan kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.16 Antarmuka Halaman Pengelolaan Pengumuman

Rekrutmen UAJY

Administrator

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Pengumuman

Buat Baru

Search...

▼ Tanggal Post	▼ Judul Pengumuman	▼ Tipe Pengumuman	▼ Pilihan
06 Juni 2016	Lowongan Dosen Periode Agustus	Informasi Lowongan	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Pengumuman digunakan pengguna untuk mengelola data pengumuman. Pada Halaman Pengelolaan Pengumuman, pengguna dapat melihat semua pengumuman dan dapat melakukan aksi terhadap pengumuman. Pertama pengguna dapat membuat pengumuman baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil pengumuman dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data pengumuman dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data pengumuman dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisikan kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.17 Antarmuka Halaman Pengelolaan Unit

Rekrutmen UAJY

Administrator ▾

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Unit

Buat Baru

Search...

No	Nama Unit	Pilihan
1	Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat	[Detil] [Ubah] [Hapus]
2	Kantor Sumber Daya Manusia	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Unit digunakan pengguna untuk mengelola data unit. Pada Halaman Pengelolaan Unit, pengguna dapat melihat semua unit dan dapat melakukan aksi terhadap unit. Pertama pengguna dapat membuat unit baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil unit dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data unit dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data unit dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisi kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.18 Antarmuka Halaman Pengelolaan Tipe Lowongan

Rekrutmen UAJY

Administrator

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Tipe Lowongan

Buat Baru

Search...

No	Nama Tipe Lowongan	Pilihan
1	Lowongan Dosen	[Detil] [Ubah] [Hapus]
2	Lowongan Karyawan	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Tipe Lowongan digunakan pengguna untuk mengelola data tipe lowongan. Pada Halaman Pengelolaan Tipe Lowongan, pengguna dapat melihat semua tipe lowongan dan dapat melakukan aksi terhadap tipe lowongan. Pertama pengguna dapat membuat tipe lowongan baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil tipe lowongan dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data tipe lowongan dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data tipe lowongan dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisikan kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.19 Antarmuka Halaman Pengelolaan Tipe Pengumuman

Rekrutmen UAJY

Administrator ▾

Beranda

Lamaran

Pengelolaan

Semua Tipe Pengumuman

Buat Baru

Search...

▼ No	▼ Nama Tipe Pengumuman	▼ Pilihan
1	Informasi Lowongan	[Detil] [Ubah] [Hapus]
2	Hasil Seleksi	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Tipe Pengumuman digunakan pengguna untuk mengelola data tipe pengumuman. Pada Halaman Pengelolaan Tipe Pengumuman, pengguna dapat melihat semua tipe pengumuman dan dapat melakukan aksi terhadap tipe pengumuman. Pertama pengguna dapat membuat tipe pengumuman baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil tipe pengumuman dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data tipe pengumuman dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data tipe pengumuman dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisi kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.

## 5.20 Antarmuka Halaman Pengelolaan Hak Akses Pengguna

Rekrutmen UAJY

http://rekrutmen.uajy.ac.id/admin/hakaksespengguna

Rekrutmen UAJY Administrator

Beranda  
Lamaran  
Pengelolaan

Semua Hak Akses Pengguna

Buat Baru Search...

No	Nama Hak Akses Pengguna	Pilihan
1	Super Admin	[Detil] [Ubah] [Hapus]
2	Administrator	[Detil] [Ubah] [Hapus]

Antarmuka Halaman Pengelolaan Hak Akses Pengguna digunakan pengguna untuk mengelola data hak akses pengguna. Pada Halaman Pengelolaan Hak Akses Pengguna, pengguna dapat melihat semua hak akses pengguna dan dapat melakukan aksi terhadap hak akses pengguna. Pertama pengguna dapat membuat hak akses pengguna baru dengan menekan tombol Buat Baru. Kedua pengguna dapat melihat detil hak akses pengguna dengan menekan tombol Detil. Ketiga pengguna dapat mengubah data hak akses pengguna dengan menekan tombol Ubah. Terakhir, pengguna dapat menghapus data hak akses pengguna dengan menekan tombol Hapus. Selain itu pengguna dapat melakukan pencarian terhadap data tertentu dengan mengisi kata kunci ke dalam *field search* yang telah disediakan.