

**APLIKASI REKRUTMEN BERBASIS WEB DENGAN
METODE PROTOTYPING MENGGUNAKAN
FRAMEWORK YII 2**

SKRIPSI



**Oleh:
Hot Albert Limbong
170210118**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

**APLIKASI REKRUTMEN BERBASIS WEB DENGAN
METODE PROTOTYPING MENGGUNAKAN
FRAMEWORK YII 2**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Hot Albert Limbong
170210118**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2021**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Hot Albert Limbong
NPM : 170210118
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “**Skripsi**” yang saya buat dengan judul:

APLIKASI REKRUTMEN BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPING MENGGUNAKAN FRAMEWORK YII 2

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, di dalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip di dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 29 Januari 2021



Hot Albert Limbong

170210118

**APLIKASI REKRUTMEN BERBASIS WEB DENGAN
METODE PROTOTYPING MENGGUNAKAN
FRAMEWORK YII 2**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
Memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Hot Albert Limbong
170210118**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 29 Januari 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'RAF' with a long horizontal stroke extending to the right.

**Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Rekrutmen merupakan proses mencari, menemukan dan menarik para calon karyawan untuk dipekerjakan dalam dan oleh organisasi. Proses rekrutmen yang terjadi saat ini masih banyak menggunakan media kertas sehingga memerlukan banyak waktu untuk memproses lamaran. Perusahaan bisa juga menyewa jasa pihak ketiga untuk mengiklankan lowongannya, namun tentunya harus mengeluarkan biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan agar iklan lowongan kerja yang diterbitkan dapat dilihat oleh pencari kerja. PT Tropical Electronic sebagai salah satu perusahaan terkemuka di Batam masih menggunakan proses rekrutmen yang menggunakan media kertas atau menyewa penyedia iklan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi rekrutmen *online* atau *e-recruitmen* di lingkungan perusahaan PT Tropical Electronic sehingga mempermudah calon karyawan dalam menemukan informasi lowongan di PT Tropical Electronic. Model pengembangan perangkat lunak yang akan digunakan adalah model *prototyping*. Pengujian aplikasi menggunakan metode *black box testing*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah PHP dengan menggunakan *framework* Yii2 dan RDBMS yang digunakan adalah MySQL. Desain dan implementasi dibatasi pada proses pembukaan lowongan, memilih calon karyawan, menutup lowongan dari sisi admin perusahaan, sedangkan dari sisi pelamar desain dan implementasi dibatasi pada proses pengajuan lamaran. Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah proses rekrutmen di PT Tropical Electronic. Hal-hal yang telah dilakukan dan belum dilakukan pada pengembangan perangkat lunak ini akan di ulas pada bagian akhir skripsi ini.

Kata kunci: *e-Recruitmen*, *Framework yii2*, *Prototyping*, Rekrutmen

ABSTRACT

Recruitment is the process of finding, finding and attracting prospective employees to be employed in and by the organization. The recruitment process currently taking place still uses paper media so it takes a lot of time to process applications. Companies can also hire third-party services to advertise their vacancies, but of course they have to pay the costs that must be incurred by the company so that the job advertisements published can be seen by job seekers. PT Tropical Electronic as one of the leading companies in Batam is still using a recruitment process that uses paper media or hires advertising providers. This study aims to build an online recruitment or e-recruitment application within the PT Tropical Electronic company, making it easier for prospective employees to find job information at PT Tropical Electronic. The software development model that will be used is a prototyping model. Testing the application using the black box testing method. The programming language used in the development of this application is PHP using the Yii2 framework and the RDBMS used is MySQL. Design and implementation are limited to the process of opening vacancies, selecting prospective employees, closing vacancies from the company admin side, while from the applicant side, design and implementation are limited to the application submission process. This application is expected to facilitate the recruitment process at PT Tropical Electronic. Things that have been done and have not been done in this software development will be reviewed at the end of this thesis.

Keywords: e-Recruitmen, Framework Yii, Prototyping, Recruitmen

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa bantuan bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer;
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Bapak Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam;
5. Bapak Koko Handoko, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing akademik;
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
7. Ibu Retnawati selaku pimpinan perusahaan PT Tropical *Electronic* yang telah memberikan izin tempat penelitian;
8. Bapak Fassi Y Fahri Singagerda selaku atasan penulis di departemen R&D PT Tropical *Electronic* yang telah banyak memberikan masukan terhadap penelitian penulis;
9. Rekan kerja di PT Tropical *Electronic* yang telah banyak memberikan masukan dan saran terhadap penelitian penulis;
10. Kedua orang tua penulis yang telah banyak memberikan doa dan dukungan selama proses perkuliahan penulis;
11. Saudara-suadari penulis yang telah banyak memberikan doa, dukungan serta pengertian selama proses perkuliahan penulis terlebih selama proses penelitian;

12. Pacar penulis yang telah banyak memberikan doa, dukungan, dan pengertian selama proses penelitian;
13. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak memberi masukan dan saran terhadap penelitian penulis;
14. Semua pihak yang terlibat baik secara langsung atau tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Batam, 29 Januari 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Albert Limbong', with a long horizontal line underneath it.

Penulis (*Hot Albert Limbong*)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Manfaat teoritis	5
1.6.2 Manfaat praktis.....	6

BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Teori Dasar	8
2.1.1 Pengertian rekrutmen	8
2.1.2 Pengertian aplikasi	10
2.1.3 Pengertian web	12
2.1.4 Pengertian aplikasi web.....	12
2.2 Teori Khusus	13
2.2.1 Framework Yii 2	13
2.2.2 MySQL.....	17
2.2.3 <i>Browser</i>	18
2.2.4 <i>Text Editor</i>	18
2.2.5 Adobe XD	19
2.2.6 Microsoft Visio	20
2.2.7 UML.....	20
2.2.8 <i>Class Diagram</i>	22
2.2.9 <i>Object Diagram</i>	24
2.2.10 <i>Component Diagram</i>	24
2.2.11 <i>Composite Structure Diagram</i>	24
2.2.12 <i>Package Diagram</i>	24
2.2.13 Deployment Diagram	24
2.2.14 Use Case Diagram.....	25
2.2.15 <i>Activity Diagram</i>	26
2.2.16 <i>State Machine Diagram</i>	28
2.2.17 Sequence Diagram	28

2.2.18	<i>Communication Diagram</i>	29
2.2.19	<i>Timing Diagram</i>	30
2.2.20	<i>Interaction Overview Diagram</i>	30
2.3	Penelitian Terdahulu.....	30
2.4	Kerangka Pemikiran.....	33
BAB III		36
METODE PENELITIAN		36
3.1.	Desain Penelitian.....	36
3.1.1	Analisis proses rekrutmen yang sedang berjalan.....	38
3.1.2	Entity relationship diagram.....	38
3.1.2	Desain <i>database</i>	41
3.2.	Metode Perancangan Sistem.....	51
3.3.	Alur Perancangan Sistem.....	52
3.2.1	<i>Class Diagram</i>	52
3.2.2	<i>Use Case Diagram</i>	53
3.2.3	<i>Activity Diagram</i>	84
3.2.4	<i>Sequence Diagram</i>	116
3.2.5	Desain Antarmuka.....	130
3.4.	Metode Pengujian Sistem.....	141
3.5.	Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	142
3.4.1	Lokasi Penelitian.....	142
3.4.2	Jadwal Penelitian.....	142
BAB IV		143
HASIL DAN PEMBAHASAN		143
4.1	Hasil Penelitian.....	143

4.1.1	Bagian Admin	143
4.1.2	Bagian Pelamar	155
4.2	Pembahasan	170
4.2.1	Bagian Admin	170
4.2.2	Bagian Pelamar	184
BAB V	200
SIMPULAN DAN SARAN	200
5.1	Kesimpulan.....	200
5.2	Saran	200
DAFTAR PUSTAKA	201
LAMPIRAN	202
	Lampiran 1. Pendukung Penelitian	202
	Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup.....	254
	Lampiran 3. Hasil Turnitin.....	255
	Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian	262

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo <i>Framework Yii</i>	13
Gambar 2. 2 Pola desain <i>Framework Yii</i>	14
Gambar 2. 3 Alur kerja <i>Framework Yii</i>	15
Gambar 2. 4 Logo MySQL.....	17
Gambar 2. 5 Logo Google Chrome	18
Gambar 2. 6 Logo Sublime Text	19
Gambar 2. 7 Logo Adobe XD	19
Gambar 2. 8 Logo Microsoft Visio	20
Gambar 2. 9 Struktur UML 2.3	21
Gambar 2. 10 Kerangka pemikiran penelitian.....	34
Gambar 3. 1 Desain Penelitian	36
Gambar 3. 2 <i>Entity Relationship Diagram</i>	39
Gambar 3. 3 Ilustrasi metode <i>prototyping</i>	51
Gambar 3. 4 <i>Class Diagram</i> aplikasi penelitian.....	52
Gambar 3. 5 <i>Use Case Diagram</i> Admin Login.....	53
Gambar 3. 6 <i>Use Case Diagram</i> Admin Membuka Lowongan	54
Gambar 3. 7 <i>Use Case Diagram</i> Admin Menghapus Lowongan.....	55
Gambar 3. 8 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengubah Status Lowongan	55
Gambar 3. 9 <i>Use Case Diagram</i> Admin Memilih Pelamar.....	56
Gambar 3. 10 <i>Use Case Diagram</i> Admin Membuat Interview	57
Gambar 3. 11 <i>Use Case Diagram</i> Admin Menghapus Interview	58
Gambar 3. 12 <i>Use Case Diagram</i> Admin Menutup Interview.....	58

Gambar 3. 13	<i>Use Case Diagram</i> Admin Menambah Admin	59
Gambar 3. 14	<i>Use Case Diagram</i> Admin Mengubah Admin	60
Gambar 3. 15	<i>Use Case Diagram</i> Admin Menghapus Admin.....	61
Gambar 3. 16	<i>Use Case Diagram</i> Admin Logout.....	61
Gambar 3. 17	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Registrasi.....	62
Gambar 3. 18	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Login	63
Gambar 3. 19	<i>Use Case Diagram</i> Mengubah Data Pribadi	64
Gambar 3. 20	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menambah Data Pendidikan	65
Gambar 3. 21	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengubah Data Pendidikan.....	66
Gambar 3. 22	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menghapus Data Pendidikan	67
Gambar 3. 23	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menambah Data Keahlian	68
Gambar 3. 24	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengubah Data Keahlian	69
Gambar 3. 25	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menghapus Data Keahlian.....	70
Gambar 3. 26	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menambah Data Bahasa	71
Gambar 3. 27	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengubah Data Bahasa	72
Gambar 3. 28	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menghapus Data Bahasa.....	73
Gambar 3. 29	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menambah Data Pengalaman Kerja	74
Gambar 3. 30	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengubah Data Pengalaman Kerja	75
Gambar 3. 31	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Menghapus Data Pengalaman Kerja	76
Gambar 3. 32	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengelola CV	77
Gambar 3. 33	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengelola Foto Profil.....	77
Gambar 3. 34	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengganti Password.....	78
Gambar 3. 35	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengajukan Lamaran	79
Gambar 3. 36	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Membatalkan Lamaran	80
Gambar 3. 37	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Mengelola Interview	81

Gambar 3. 38	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Lupa Password	82
Gambar 3. 39	<i>Use Case Diagram</i> Pelamar Logout	83
Gambar 3. 40	<i>Activity Diagram</i> login admin	84
Gambar 3. 41	<i>Activity Diagram</i> admin membuka halaman utama.....	85
Gambar 3. 42	<i>Activity Diagram</i> admin mengelola lowongan	86
Gambar 3. 43	<i>Activity Diagram</i> admin memilih pelamar	89
Gambar 3. 44	<i>Activity Diagram</i> admin mengelola <i>interview</i>	91
Gambar 3. 45	<i>Activity Diagram</i> admin (<i>super admin</i>) mengelola admin	93
Gambar 3. 46	<i>Activity Diagram</i> admin <i>logout</i>	95
Gambar 3. 47	<i>Activity Diagram</i> pelamar registrasi	96
Gambar 3. 48	<i>Activity Diagram</i> pelamar <i>login</i>	97
Gambar 3. 49	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengubah data pribadi	98
Gambar 3. 50	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola data pendidikan.....	99
Gambar 3. 51	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola data keahlian.....	101
Gambar 3. 52	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola data bahasa.....	103
Gambar 3. 53	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola data pengalaman kerja	105
Gambar 3. 54	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola CV.....	107
Gambar 3. 55	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengelola foto profil.....	108
Gambar 3. 56	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengganti password.....	109
Gambar 3. 57	<i>Activity Diagram</i> pelamar mengajukan lamaran	110
Gambar 3. 58	<i>Activity Diagram</i> pelamar membatalkan lamaran	111
Gambar 3. 59	<i>Activity Diagram</i> pelamar menerima <i>interview</i>	112
Gambar 3. 60	<i>Activity Diagram</i> pelamar menolak <i>interview</i>	113
Gambar 3. 61	<i>Activity Diagram</i> pelamar lupa <i>password</i>	114
Gambar 3. 62	<i>Activity Diagram</i> pelamar melihat profil perusahaan.....	115

Gambar 3. 63	<i>Activity Diagram</i> pelamar <i>logout</i>	115
Gambar 3. 64	<i>Sequence Diagram</i> admin <i>login</i>	116
Gambar 3. 65	<i>Sequence Diagram</i> admin mengelola admin	117
Gambar 3. 66	<i>Sequence Diagram</i> admin mengelola lowongan	118
Gambar 3. 67	<i>Sequence Diagram</i> admin mengelola pelamar	119
Gambar 3. 68	<i>Sequence Diagram</i> admin mengelola interview	120
Gambar 3. 69	<i>Sequence Diagram</i> pelamar <i>login</i>	121
Gambar 3. 70	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengajukan lamaran	122
Gambar 3. 71	<i>Sequence Diagram</i> pelamar membatalkan lamaran	123
Gambar 3. 72	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengelola data pribadi	124
Gambar 3. 73	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengelola data pendidikan.....	125
Gambar 3. 74	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengelola data pendidikan.....	126
Gambar 3. 75	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengelola data bahasa.....	127
Gambar 3. 76	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengelola data pengalaman kerja .	128
Gambar 3. 77	<i>Sequence Diagram</i> pelamar mengganti <i>password</i>	129
Gambar 3. 78	<i>Sequence Diagram</i> pelamar lupa <i>password</i>	130
Gambar 3. 79	Desain antarmuka halaman <i>login</i> admin.....	131
Gambar 3. 80	Desain antarmuka halaman utama admin.....	132
Gambar 3. 81	Desain antarmuka halaman daftar lowongan di bagian admin...	133
Gambar 3. 82	Desain antarmuka halaman daftar pelamar di bagian admin.....	134
Gambar 3. 83	Desain antarmuka halaman daftar jadwal <i>interview</i>	135
Gambar 3. 84	Desain antarmuka halaman daftar lowongan.....	136
Gambar 3. 85	Desain antarmuka halaman <i>login</i> pelamar.....	137
Gambar 3. 86	Desain antarmuka halaman registrasi pelamar	138
Gambar 3. 87	Desain antarmuka halaman profil pelamar	139

Gambar 3. 88 Desain antarmuka halaman lowongan di bagian pelamar	140
Gambar 3. 89 Desain antarmuka halaman detail lowongan	141
Gambar 4. 1 Halaman <i>login</i> admin.....	144
Gambar 4. 2 Halaman utama admin	144
Gambar 4. 3 Halaman lowongan bagian admin	145
Gambar 4. 4 Halaman tambah lowongan	146
Gambar 4. 5 Halaman ubah lowongan	147
Gambar 4. 6 Halaman detail lowongan bagian lowongan.....	147
Gambar 4. 7 Halaman lamaran bagian admin	148
Gambar 4. 8 Halaman pelamar	149
Gambar 4. 9 Halaman detail pelamar	150
Gambar 4. 10 Halaman <i>interview</i>	151
Gambar 4. 11 Halaman tambah <i>interview</i>	151
Gambar 4. 12 Halaman peserta <i>interview</i>	152
Gambar 4. 13 Halaman admin.....	153
Gambar 4. 14 Halaman tambah admin	153
Gambar 4. 15 Halaman ubah admin	154
Gambar 4. 16 Halaman <i>login</i> pelamar.....	155
Gambar 4. 17 Halaman register pelamar	156
Gambar 4. 18 Halaman lupa password	156
Gambar 4. 19 Halaman profil.....	157
Gambar 4. 20 Halaman ubah profil	158
Gambar 4. 21 Halaman pendidikan	158
Gambar 4. 22 Halaman tambah pendidikan	159
Gambar 4. 23 Halaman ubah pendidikan	160

Gambar 4. 24 Halaman keahlian	160
Gambar 4. 25 Halaman tambah keahlian.....	161
Gambar 4. 26 Halaman ubah keahlian.....	162
Gambar 4. 27 Halaman bahasa	162
Gambar 4. 28 Halaman tambah bahasa	163
Gambar 4. 29 Halaman ubah bahasa	164
Gambar 4. 30 Halaman pengalaman kerja.....	164
Gambar 4. 31 Halaman tambah pengalaman kerja.....	165
Gambar 4. 32 Halaman ubah pengalaman kerja.....	166
Gambar 4. 33 Halaman ganti password.....	166
Gambar 4. 34 Halaman lowongan pelamar	167
Gambar 4. 35 Halaman detail lowongan	168
Gambar 4. 36 Halaman lamaran	168
Gambar 4. 37 Halaman profil perusahaan	169

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Simbol-simbol diagram kelas	23
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>use case diagram</i>	25
Tabel 2. 3 Hubungan <i>use case diagram</i>	26
Tabel 2. 4 Simbol-simbol diagram aktivitas.....	27
Tabel 2. 5 Simbol-simbol diagram sekuen	28
Tabel 2. 6 Simbol-simbol diagram sekuen	29
Tabel 3. 1 Desain Tabel <i>users</i>	41
Tabel 3. 2 Desain Tabel <i>departmen</i>	42
Tabel 3. 3 Desain Tabel <i>vacancy</i>	42
Tabel 3. 4 Desain Tabel <i>vacancy_log</i>	44
Tabel 3. 5 Desain Tabel <i>interview</i>	45
Tabel 3. 6 Desain Tabel <i>interview_member</i>	46
Tabel 3. 7 Desain Tabel <i>education</i>	47
Tabel 3. 8 Desain Tabel <i>skill</i>	48
Tabel 3. 9 Desain Tabel <i>languange</i>	49
Tabel 3. 10 Desain Tabel <i>experience</i>	50
Tabel 3. 12 Jadwal penelitian	142
Tabel 4. 1 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Login</i>	170
Tabel 4. 2 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Home</i>	171
Tabel 4. 3 <i>Black-Box</i> Halaman Lowongan	172
Tabel 4. 4 <i>Black-Box</i> Halaman Lowongan Bagian <i>Form</i> Lowongan	174
Tabel 4. 5 <i>Black-Box</i> Halaman Lowongan Bagian Detail Lowongan.....	175

Tabel 4. 6 <i>Black-Box</i> Halaman Lamaran.....	176
Tabel 4. 7 <i>Black-Box</i> Halaman Pelamar.....	178
Tabel 4. 8 <i>Black-Box</i> Halaman Pelamar Bagian Detail Pelamar	179
Tabel 4. 9 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Interview</i>	180
Tabel 4. 10 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Interview</i> Bagian <i>Form Interview</i>	181
Tabel 4. 11 <i>Black-Box</i> Halaman Admin.....	182
Tabel 4. 12 <i>Black-Box</i> Halaman Admin Bagian <i>Form Admin</i>	183
Tabel 4. 13 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Login</i>	184
Tabel 4. 14 <i>Black-Box</i> Halaman Register.....	185
Tabel 4. 15 <i>Black-Box</i> Halaman Lupa <i>Password</i>	186
Tabel 4. 16 <i>Black-Box</i> Halaman Profil.....	187
Tabel 4. 17 <i>Black-Box</i> Halaman Pendidikan.....	188
Tabel 4. 18 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Form</i> Pendidikan	189
Tabel 4. 19 <i>Black-Box</i> Halaman Keahlian	190
Tabel 4. 20 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Form</i> Keahlian.....	191
Tabel 4. 21 <i>Black-Box</i> Halaman Bahasa	192
Tabel 4. 22 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Form</i> Bahasa	193
Tabel 4. 23 <i>Black-Box</i> Halaman Halaman Pengalaman Kerja	194
Tabel 4. 24 <i>Black-Box</i> Halaman <i>Form</i> Pengalaman Kerja.....	195
Tabel 4. 25 <i>Black-Box</i> Halaman Ganti <i>Password</i>	196
Tabel 4. 26 <i>Black-Box</i> Halaman Lowongan.....	197
Tabel 4. 27 <i>Black-Box</i> Halaman Detail Lowongan	198
Tabel 4. 28 <i>Black-Box</i> Halaman Lamaran.....	199