

**APLIKASI PELACAK KARIR ALUMNI BERBASIS WEB  
(STUDI KASUS STMIK INSAN PEMBANGUNAN)**

<sup>1</sup>Budi Haryanto, <sup>2</sup>Jimy, <sup>3</sup>Nurasiah, <sup>4</sup>Yayah Yulia

<sup>1,3,4</sup>Dosen Tetap STMIK Insan Pembangunan

<sup>2</sup>Mahasiswa STMIK Insan Pembangunan

Email: [1inibudiharyanto@gmail.com](mailto:1inibudiharyanto@gmail.com), [2jimy1897@gmail.com](mailto:2jimy1897@gmail.com), [3nurash\\_ip@yahoo.com](mailto:3nurash_ip@yahoo.com),  
[4yuliyayah92@gmail.com](mailto:4yuliyayah92@gmail.com)

**ABSTRAK**

Data alumni sangat penting bagi perguruan tinggi selain untuk kebutuhan akreditasi program studi yang ada di jurusan, data alumni juga berguna untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di kampus dimana data ini dapat dijadikan masukan atau informasi pengambilan keputusan, komunikasi dengan alumni sangat dibutuhkan oleh pihak kampus karena bisa berbagi peluang lowongan pekerjaan, pemagangan, dan event informasi.

Untuk memperoleh data alumni dibutuhkan sebuah penelusuran informasi alumni melalui beberapa daftar pertanyaan, seperti lama tunggu mendapat pekerjaan setelah lulus, persentase lulusan yang sudah bekerja, kesesuaian program studi yang diambil dengan posisi kerja yang didapat, dan lain sebagainya.

Penelitian ini akan dibuat sebuah sarana untuk mendapatkan data lulusan dengan menggunakan website. Selain kemudahan dalam mengakses website oleh semua kalangan, sistem informasi yang akan dibangun juga dapat dipergunakan bagi alumni dan mahasiswa untuk berbagi informasi tentang lowongan pekerjaan yang ada dan tentunya sesuai dengan jurusan yang diambil.

Kata kunci: Alumni, Pelacak Karir, Web

**ABSTRACT**

*Alumni data is very important for universities in addition to the need for accreditation of study programs in the department, alumni data is also useful for measuring the success of learning on campus where this data can be used as input or decision-making information, communication with alumni is needed by the campus because it can share job vacancies, apprenticeship opportunities, and information events.*

*To obtain alumni data, it is necessary to search for alumni information through several lists of questions, such as the length of time waiting to get a job after graduation, the percentage of graduates who are already working, the suitability of the study program taken with the work position obtained, and so on.*

*This research will create a means to obtain graduate data by using the website. In addition to the ease of accessing the website by all people, the information system that will be built can also be used for alumni and students to share information about existing job vacancies and of course in accordance with the majors taken.*

Keywords: Alumni, Career Tracker, Web

## PENDAHULUAN

Informasi adalah salah satu kunci pada saat ini. Untuk mendapatkan dan menghasilkan informasi, komputer dan teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Penggunaan komputer dalam bidang akademik perguruan tinggi antara lain untuk media pendataan data akademik, alat bantu pengelolaan data alumni serta mahasiswa aktif, dan media penyimpanan informasi.

Dalam melakukan penyampaian informasi penggunaan sebuah sistem informasi dapat membantu kegiatan akademik, seperti halnya dalam pendataan alumni. Alumni merupakan suatu produk dari sebuah institusi pendidikan. Alumni memiliki peranan yang penting untuk pengembangan sebuah institusi Pendidikan. Karena alumni bisa menjadi perwakilan lulusan yang mencerminkan kualitas sebuah institusi pendidikan di publik luar.

Dengan adanya pemberdayaan alumni yang baik secara tidak langsung dapat meningkatkan citra baik almamater terhadap masyarakat umum.

Data alumni ini sangat penting bagi perguruan tinggi selain untuk kebutuhan akreditasi program studi yang ada di jurusan, data alumni juga berguna untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di kampus dimana data ini dapat dijadikan masukan atau informasi pengambilan keputusan, karena setiap tahun jumlah lulusan sarjana yang lulus dari perguruan tinggi semakin bertambah, namun lulusan perguruan tinggi tersebut yang langsung diterima bekerja di dunia kerja tidaklah banyak (Budi Haryanto, 2021)

Komunikasi yang baik antara kampus dengan alumni juga sangat dibutuhkan oleh pihak kampus karena bisa berbagi peluang lowongan pekerjaan, pemagangan, dan event informasi. Untuk memperoleh data alumni dibutuhkan sebuah penelusuran informasi alumni melalui beberapa daftar pertanyaan, seperti lama tunggu mendapat pekerjaan setelah lulus, persentase lulusan yang sudah bekerja, kesesuaian program studi yang diambil dengan posisi kerja yang didapat, dan lain sebagainya.

Dengan besarnya jumlah alumni STMIK Insan Pembangunan memberikan kesempatan yang cukup luas dalam membuka kerja sama, baik antara pihak kampus dengan alumni, alumni dengan alumni, maupun alumni dengan mahasiswa aktif, maka dari itu aplikasi berbasis web yang dapat melakukan pelacakan karir alumni sangat tepat diterapkan di STMIK Insan Pembangunan.

Berdasarkan fakta diatas, serta mengingat perkembangan teknologi yang

semakin pesat maka pada penelitian ini akan dibuat sebuah sarana untuk mendapatkan data lulusan dengan menggunakan website. Selain kemudahan dalam mengakses website oleh semua kalangan, sistem informasi yang akan dibangun juga dapat dipergunakan bagi alumni dan mahasiswa untuk berbagi informasi tentang lowongan pekerjaan yang ada dan tentunya sesuai dengan jurusan yang diambil.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dengan model prototyping adalah suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan dan

keinginan atas informasi pengguna secara cepat. (Nugraha, 2020)

Dalam area pengembangan aplikasi, sebuah prototipe merupakan contoh awal dari aplikasi yang akan dibuat dan hal ini menentukan mana fitur yang akan digunakan dan yang tidak akan digunakan sehingga muncul gambaran dasar dari tampilan aplikasi. (Rizky, 2019)

Adapun tahapan di dalam pengembangan prototipe adalah

#### 1. Pengumpulan kebutuhan

Pengguna dan pengembang secara bersama sama mendefinisikan akan format dan kebutuhan keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi dari semua kebutuhan, dan garis besar dari sistem yang akan dibuat.

#### 2. Membangun prototyping

Membangun prototyping dengan cara membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pengguna. (Contohnya dengan membuat contoh masukan dan keluaran dari sistem).

#### 3. Evaluasi protoptyping

Evaluasi dilakukan oleh pengguna apakah prototyping yang sudah dibuat sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai dengan keinginan pengguna maka langkah selanjutnya akan diambil. Jika tidak, maka prototyping diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

#### 4. Mengkodekan system

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati dan dievaluasi akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai dengan tujuan pembuatan sistem atau aplikasi.

#### 5. Menguji system

Setelah sistem atau aplikasi sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap digunakan, harus dilakukan testing sebelum digunakan. Pengujian ini bisa dilakukan dengan salah satu metode White Box, Black Box, Basis Path, pengujian arsitektur dan lain-lain.

#### 6. Evaluasi Sistem

Pengguna akan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka langkah selanjutnya akan dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

#### 7. Menggunakan system

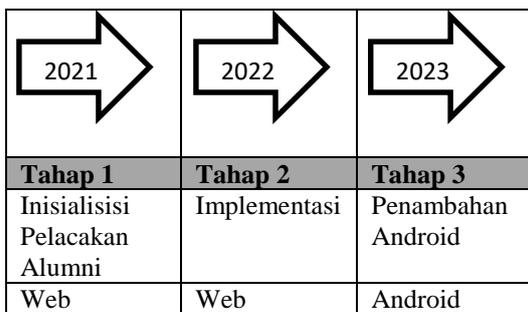
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pengguna siap untuk digunakan.

Kelebihan dari metode prototipe adalah (Manulu, 2019)

1. Pengguna ikut dalam hampir semua tahapan pengembangan sistem yang akan memudahkan pengembang mengetahui apakah produk sesuai dengan yang diharapkan pelanggan.
2. Analisa akan kebutuhan dari aplikasi lebih mudah diwujudkan.
3. Mempersingkat didalam waktu pengembangan atau pembuatan produk perangkat lunak.
4. Komunikasi yang baik antara pengembang dan pengguna.
5. Pengembang akan jauh lebih mudah dalam menentukan kebutuhan pengguna.
6. Penerapan menjadi lebih mudah karena pengguna mengetahui apa yang diharapkannya.

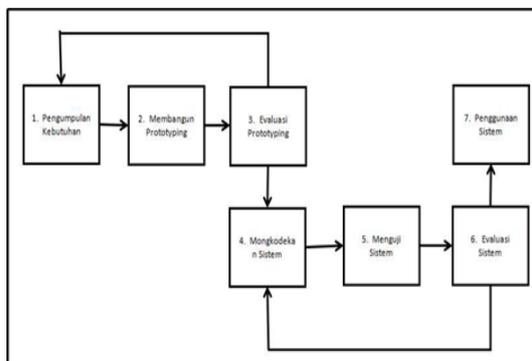
**PEMBAHASAN**

Penelitian ini terbagi dalam beberapa tahapan untuk mempercepat pembuatan aplikasi sehingga lebih cepat dimanfaatkan pengguna, dan diharapkan aplikasi dapat terus berkembang dan diperbaiki.



Gambar 1 Roadmap Penelitian

Dengan pengembangan metode prototyping diharapkan pembuatan aplikasi dapat dilakukan dengan cepat, dan pembuatan dapat terus berlanjut dengan perbaikan dan penambahan fitur yang baru.



Gambar 2 Metode Prototyping

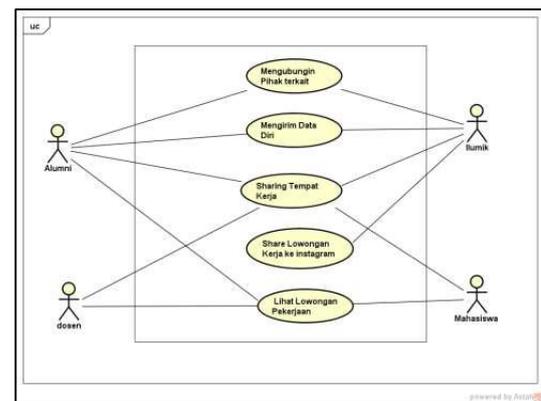
**A. Pengumpulan Kebutuhan**

Dari pengamatan dan beberapa wawancara dengan beberapa orang di didapatkan saat ini proses pendataan karir alumni STMIK Insan Pembangunan yang masih terbilang tidak efektif karena pihak ilumik terlebih dahulu harus mencari data alumni seperti nomor hp untuk menghubungi, itu sangat

membutuhkan waktu yang cukup banyak, belum lagi nomor yang didapat tidak bisa dihubungi karena sudah tidak aktif.

Disamping itu tidak adanya sarana informasi tentang data yang ada membuat alumni atau pihak yang terkait tidak mengetahui data yang sudah ada.

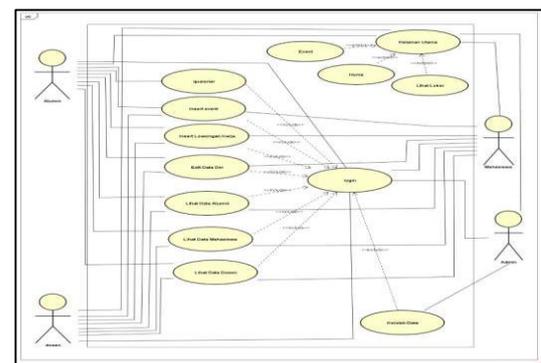
**Analisa sistem yang berjalan**



Gambar 3 Analisa Sistem Yang Berjalan

Untuk itulah penelitian ini mengusulkan untuk dibuatnya aplikasi yang memudahkan dalam pengumpulan dan penampilan data pelacakan alumni

**Analisa Sistem Usulan**



Gambar 4 Analisa Sistem yang diusulkan

Sedangkan fungsi yang diharapkan dari sistem ini adalah sebagai berikut

1. Sistem dapat digunakan alumni untuk menginput data yang dibutuhkan

2. Sistem dapat menampilkan ringkasan data dari data alumni yang ada sebagai gambaran dari alumni STMIK Insan Pembangunan.
3. Sistem juga dapat menampilkan lowongan pekerjaan yang dapat di submit oleh alumni.
4. Sistem juga dapat di gunakan sebagai saran informasi atas acara yang berhubungan dengan kampus STMIK Insan Pembangunan.

**B. Prototipe Awal**

Untuk prototipe awal yang dikerjakan sebagai berikut :

- **Halaman Utama**  
Merupakan awal proses dari aplikasi, dimana dihalaman utama user dapat melihat data lowongan kerja, dan data event.
- **Login**  
Merupakan proses pengecekan data dan hak akses untuk masuk ke halaman selanjutnya.
- **Quisioner**  
Merupakan proses dimana alumni melakukan pengisian form terkait karir alumni.
- **Insert Lowongan Kerja**  
Merupakan proses dimana user dapat menambah lowongan kerja.
- **Edit Data Diri**  
Merupakan proses update data diri yang dilakukan oleh alumni, mahasiswa, dan dosen.

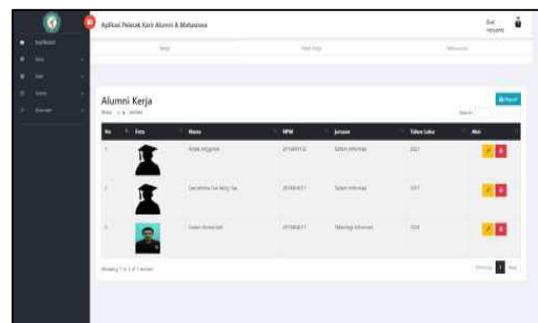
Dari masing masing proses akan dibuatkan tampilan seperti terlampir beberapa proses di bawah ini.

**Menu Utama**



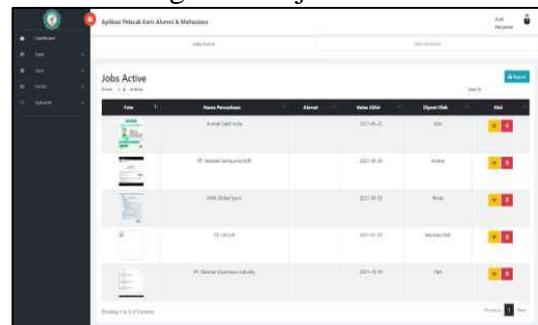
Gambar 5 Menu Utama

**Menu Alumni Status Kerja**



Gambar 6 Menu Alumni Status Kerja

**Data Lowongan Pekerjaan**



Gambar 7 Data Lowongan Pekerjaan

**Data Form Quisioner**



Gambar 8 Data Form Quisioner

## PENUTUP

Secara garis besar aplikasi pelacak alumni dan karir seharusnya sangat berguna bagi pihak kampus untuk mengukur keberhasilan pembelajaran di kampus dimana data ini dapat dijadikan masukan atau informasi pengambilan keputusan.

### 1. Kesimpulan

Diharapkan dengan adanya aplikasi alumni dan karir ini kampus dapat mengetahui hasil dari pembelajaran saat ini untuk digunakan sebagai masukan untuk perbaikan ke depan dalam dunia pembelajaran sehingga diharapkan kegiatan belajar mengajar akan semakin baik dan sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dunia kerja.

### 2. Saran

Penulis berharap aplikasi ini akan terus berkembang dan diimplementasikan sehingga dapat memberikan hasil yang nyata dan tidak hanya menjadi sekedar tulisan dan penelitian juga kedepannya dapat dikembangkan dengan aplikasi android yang semakin berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa, S. M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Abdullah, R. (2018). *7 In 1 Pemrograman Web untuk pemula Cara Cepat dan Efektif Menjadi Web Programmer*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Budi Haryanto, G. N. (2021, Desember). Pengembangan Aplikasi Android Tentang Hubungan Perencanaan Karir dan Mata Kuliah (Studi Kasus STMIK Insan Pembangunan). *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 6(4), 749-753. doi: <http://dx.doi.org/10.32493/informatika.v6i4.13207>
- Budi, H., & Arif, K. (2021, Jun). Implementasi Aplikasi Android Menggunakan App Inventor. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 9(1), 2-9. Retrieved Oktober 1, 2021, from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/189](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/189)
- Candra Surya, M. J. (2021). *Desain Web Bagi Pemula*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Haryanto, B. (2018). Implementasi Aplikasi Whatsapp Autoresponder Sebagai Sarana Informasi pada STMIK Insan Pembangunan. *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 6(1), 2-9. Retrieved from [https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs\\_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/90](https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/90)
- Haryanto, B. (2021). Optimisasi Biaya Basis Data Komputansi Awan RDS. *JOCE IP*, 15(1), 173-179. Retrieved from <http://jurnal.ipem.ac.id/index.php/joce-ip/article/view/235>
- HM, J. (2017). *Sistem teknologi Informasi: Pendekatan teritegrasi: konsepdasar, teknologi, aplikasi, pengembangan dan pengelolaan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kadir, A. (2019). *Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Manulu, E. (2019, Maret 31). *Prototyping dan Penerapannya*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/@efrenkun123/prototyping-dan-penerapannya-1d6041e65a82>
- Nugraha, Y. (2020). Information System Development with Comparison of Waterfall and Prototyping Models. *JURNAL RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, 1(1), 126-131.
- Rizky, D. (2019). *Mengenal Prototyping*. Retrieved 10 1, 2020, from medium: <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metodeprototype-8f50322b14bf>