

***E-RECRUITMENT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT***

SKRIPSI



Disusun oleh :

PRAYOGI DWI CAHYO PUTRO

197064516085

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2022

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

E-RECRUITMENT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT



PRAYOGI DWI CAHYO PUTRO

197064516085

Dosen Pembimbing 1

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Septi Andryana'.

(Dr. Septi Andryana, S.Kom, MMSI)

Dosen Pembimbing 2

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'H. Benrahman'.

(H. Benrahman, B.Sc, S.Kom, MMSI)

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul :

E-RECRUITMENT BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE
RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 09 Februari 2022

Prayogi Dwi Cahyo Putro

1970464516085



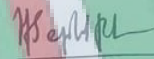
LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir dengan judul :

**E-RECRUITMENT BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN METODE RAPID
APPLICATION DEVELOPMENT**

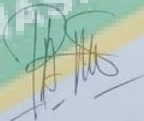
Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Akhir Semester Ganjil 2022-2023 pada tanggal 24 Februari Tahun 2023

Dosen Pembimbing 1



Dr. Septi Andryana, S.Kom, MMSI
NID 0103010799

Ketua Program Studi



Ratih Titi Komala Sari, ST, MM, MMSI
NID 0103150850

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : PRAYOGI DWI CAHYO PURO

NPM : 197064516085

Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Program Studi : Informatika

Tanggal Sidang : 24 Februari 2023

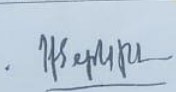
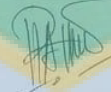

JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

E-REKRUTMEN BERBASIS ANDORID MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

ANDROID-BASED E-RECRUTMEN USING THE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT METHOD

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 09/03/20203	TGL : 09/03/20203	TGL : 09/03/20203
		

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : PRAYOGI DWI CAHYO PUTRO

NPM : 197064516085

Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Program Studi : Informatika

Tanggal Sidang : 24 Februari 2023

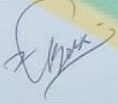
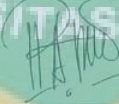
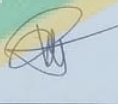
JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

E-REKRUTMEN BERBASIS ANDORID MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

ANDROID-BASED E-REKRUTMEN USING THE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT METHOD

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

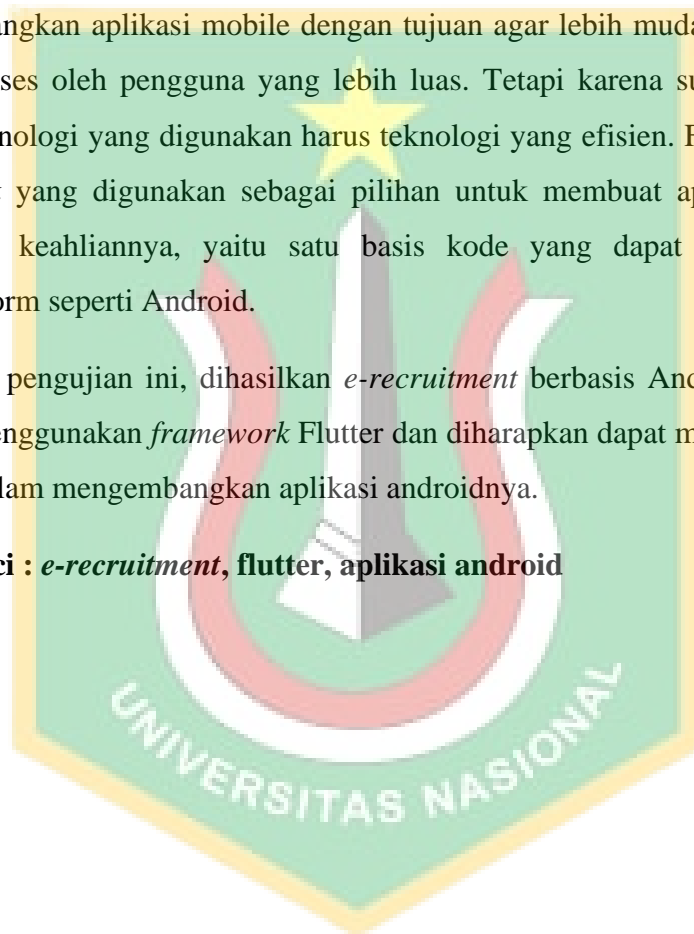
Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 09/03/2023	TGL : 09/03/2023	TGL : 09/03/2023
		

ABSTRAK

Seiring kemajuan teknologi yang semakin pesat, perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang terampil sehingga aspek rekrutmen karyawan berdampak signifikan terhadap perkembangan perusahaan. PT Kereta Api Indonesia (KAI) Persero mencoba memberikan solusi dengan membuat *e-recruitment*. Dengan tingginya penggunaan *smartphone* di Indonesia. PT KAI Persero akan mengembangkan aplikasi mobile dengan tujuan agar lebih mudah digunakan dan dapat diakses oleh pengguna yang lebih luas. Tetapi karena sumber daya tidak cukup, teknologi yang digunakan harus teknologi yang efisien. Flutter merupakan *framework* yang digunakan sebagai pilihan untuk membuat aplikasi serbaguna mengingat keahliannya, yaitu satu basis kode yang dapat digabungkan ke multiplatform seperti Android.

Dari pengujian ini, dihasilkan *e-recruitment* berbasis Android yang dibuat dengan menggunakan *framework* Flutter dan diharapkan dapat membantu PT KAI Persero dalam mengembangkan aplikasi androidnya.

Kata kunci : *e-recruitment*, flutter, aplikasi android



ABSTRACT

As technology advances more rapidly, companies need a skilled workforce so that the employee recruitment aspect has a significant impact on company development. PT Kereta Api Indonesia (KAI) Persero is trying to provide a solution by creating e-recruitment. With the high use of smartphones in Indonesia. PT KAI Persero will develop a mobile application with the aim of making it easier to use and accessible to a wider range of users. But because the resources are not enough, the technology used must be efficient technology. Flutter is a framework that is used as an option for creating versatile applications given its expertise, namely a single code base that can be integrated into multiplatforms such as Android.

From this test, an Android-based e-recruitment was generated using the Flutter framework and is expected to assist PT KAI Persero in developing its Android application.

Keywords : e-recruitment, flutter, android application



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABLE	x
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Hasil Penelitian Yang Sesuai Sebagai Rujukan Penelitian	5
2.2. <i>E-recruitment</i>	10
2.3. Android	11
2.4. Dart	11
2.5. Flutter	12
2.6. Firebase	12
2.7. <i>RAPID APPLICATION DEVELOPMENT</i>	13
BAB III METODELOGI PENELITIAN	14
3.1. Lokasi Penelitian	14
3.3. Penentuan Subjek Penelitian	14
3.4. Fokus Penelitian	14
3.6. Desain Penelitian	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
4.1. Hasil Perancangan Aplikasi	20
4.2. Hasil Pengujian Fungsionalitas	25
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	28
5.1. Kesimpulan	28
5.2. Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR TABLE

Table 2.1. Rujukan Penelitian	10
Table 3.1 Table Waktu Penelitian	14
Table 3.2 Table Analisis Kebutuhan Fitur	17
Table 4.1 Table Hasil Pengujian Fitur	27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dart.....	11
Gambar 2.2 Flutter	12
Gambar 2.3 Firebase	12
Gambar 2.4 Tahapan Rapid Appliation Development	13
Gambar 3.1 Flowchart E-recruitment Mobile.....	17
Gambar 4.1 Login	20
Gambar 4.2 Register.....	21
Gambar 4.3 Homepage.....	21
Gambar 4.4 Validasi CV	22
Gambar 4.5 Daftar Lowongan Pekerjaan.....	22
Gambar 4.6 Detail Lowongan Pekerjaan	23
Gambar 4.7 Halaman Status Lowongan Pekerjaan	23
Gambar 4.8 Detail Status Lowongan Kerja Pelamar	24
Gambar 4.9 Profile	24
Gambar 4.10 Edit Profile	25

