

PEMBUATAN SISTEM CARI KERJA BERBASIS ANDROID UNTUK LULUSAN UIKA

Ramadhan, Hersanto Fajri, Fitrah Satrya Fajar Kusuma

Teknik Informatika, Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jalan Sholeh Iskandar, Kedungbadak, Kota Bogor

ramadhan.mamo13@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah merubah sebagian orang dalam mencari sumber informasi pekerjaan dimanapun dan kapanpun, terutama bagi mahasiswa lulusan baru. Oleh karena itu Universitas harus mampu membantu dalam menyediakan informasi lowongan pekerjaan terkini dan terpercaya sehingga lulusannya dapat terserap secara luas dan cepat masuk ke dalam dunia kerja. Tujuan penelitian ini adalah pembuatan aplikasi pencarian pekerjaan, dengan menyediakan fitur filter yang detail untuk memudahkan mahasiswa dalam mempersempit pencarian kerja. Fitur ini dapat mencakup kriteria seperti lokasi, keahlian mahasiswa, industri, tingkat pendidikan, pengalaman organisasi, level mahasiswa dan jenis kontrak kerja (penuh waktu, paruh waktu, kontrak) agar mahasiswa dapat menyelesaikan suatu pencarian pekerjaan dan tidak perlu menganggur lama. Perusahaan akan menginformasikan tentang lowongan kerja dengan aplikasi berbasis web dan aplikasi android yang akan berfungsi sebagai informasi ter-update dari perusahaan yang menawarkan lowongan kerja. Metode yang digunakan pada sistem ini yaitu dengan metode waterfall dan menggunakan bahasa pemrograman Dart dan framework Flutter yang dikembangkan oleh perusahaan Google. Diharapkan dengan dibuatnya sistem cari kerja berbasis android mampu membantu ketersediaan informasi dan memfasilitasi proses pencarian pekerjaan dan mampu merekomendasikan pekerjaan untuk membantu mahasiswa lulusan baru Universitas Ibn Khaldun Bogor dalam proses mencari banyaknya lowongan pekerjaan. Penelitian ini didapati hasil bahwa tiap indikator dan fungsi yang diuji kepada mahasiswa lulusan baru telah memberikan kemudahan dalam mencari lowongan pekerjaan, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa lulusan baru di Universitas Ibn Khaldun Bogor.

Kata kunci : *Lowongan Pekerjaan, Mahasiswa, Android*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital yang terus berkembang, teknologi dan informasi telah mengubah cara mahasiswa untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan keinginan bagi lulusan di perguruan tinggi. Tentunya sumber informasi tentang lowongan kerja sangat dibutuhkan oleh mahasiswa lulusan baru. Oleh karena itu perguruan tinggi harus mampu menyediakan informasi lowongan kerja yang cepat, terkini dan terpercaya sehingga lulusannya dapat terserap secara luas dan cepat masuk ke dalam dunia kerja guna mengurangi angka pengangguran di Indonesia [1].

Tingginya angka pengangguran disebabkan karena banyaknya lamaran atau tawaran kerja dari perusahaan yang tidak sesuai dengan para pencari kerja [2]. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah pengangguran terbuka pada Februari 2023 sebesar 5,45% atau mencapai lebih dari 7,99 juta orang [3]. Dalam survei terhadap responden yang sebagian besar adalah mahasiswa yang menganggur yaitu sebanyak 77,4% responden menunjukkan ketertarikan dengan aplikasi lowongan kerja dan 80,6% dari mahasiswa yang disurvei menginginkan aplikasi pencarian kerja yang menemukan lowongan dengan cepat dan sesuai keahlian menggunakan pencarian. Tampilan aplikasi yang sederhana dan user-friendly juga menjadi pilihan kedua responden saat menggunakan aplikasi pencari

kerja[4]. Terakhir yaitu mekanisme pencocokan keterampilan dengan pekerjaan, karena sering kali terjadi kesenjangan antara kebutuhan perusahaan dan kualifikasi mahasiswa yang tidak sesuai pekerjaan [5]

Dengan melihat tingginya angka ketertarikan dalam memanfaatkan penggunaan internet pada sebuah aplikasi untuk mencari pekerjaan, maka sebuah aplikasi pencarian kerja adalah solusi untuk mengatasi masalah mencari pekerjaan, dengan menyediakan fitur filter yang detail untuk memudahkan mahasiswa dalam mempersempit pencarian kerja. Fitur ini dapat mencakup kriteria seperti lokasi, keahlian mahasiswa, industri, tingkat pendidikan, pengalaman organisasi, level mahasiswa dan jenis kontrak kerja (penuh waktu, paruh waktu, kontrak) agar mahasiswa dapat menyelesaikan suatu pekerjaan dan tidak perlu menganggur lama. Perusahaan akan menginformasikan tentang lowongan kerja dengan aplikasi berbasis web dan aplikasi android yang akan berfungsi sebagai informasi ter-update dari perusahaan yang menawarkan lowongan kerja [6]

Dalam penelitian ini akan dibuat aplikasi berbasis android untuk memudahkan pencarian kerja dengan melibatkan beberapa tahapan seperti pembuatan tampilan aplikasi yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna serta mengoptimalkan dalam pencocokan rekomendasi pekerjaan yang sesuai dengan kriteria mahasiswa. Untuk membangun sebuah aplikasi berbasis android tentunya perlu tools seperti

smartphone sebagai device dan framework yang digunakan harus sesuai dengan apa yang dibutuhkan, untuk itu aplikasi ini akan dikembangkan dengan framework google flutter yang akan membangun sebuah sistem aplikasi berbasis android dan pengkodean dengan menggunakan dart [7], [8], [9].

Rumusan masalah ini meliputi pembuatan sistem yang dapat membantu proses pencarian kerja dan memberikan rekomendasi pekerjaan dari level mahasiswa untuk mencari pekerjaan bagi lulusan baru Universitas Ibn Khaldun Bogor. Terdapat beberapa Batasan masalah yang ditetapkan, seperti aplikasi ini hanya bisa diakses oleh perangkat android versi 4.4 ke atas dan aplikasi ini hanya bisa digunakan oleh mahasiswa Ibn Khaldun Bogor saja.

Penelitian ini terwujud dari terkumpulnya permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Dengan demikian, diharapkan penelitian dengan judul “Pembuatan Sistem Cari Kerja Berbasis Android untuk Lulusan UIKA” ini dapat terealisasi dengan baik dan dapat menurunkan angka pengangguran ketika sudah lulus kuliah, serta dapat mempermudah dan menghemat waktu mahasiswa dalam proses pencarian kerja yang sesuai dengan minat dan kriteria.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Kerja Berbasis Android di UNIKOM Bandung yang diteliti oleh Rajab Fachrizal M dan Sukmo Aji G. Penelitian ini membahas tentang cara mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan keinginan mahasiswa lulusan di perguruan tinggi UNIKOM Bandung. Hasil akhir penelitian ini berupa pencarian pekerjaan di perguruan tinggi UNIKOM Bandung [1].

Penelitian sebelumnya dengan judul Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Tingkat Pengangguran Terbuka Di Indonesia yang diteliti oleh Rizki Ardian. Penelitian ini membahas tentang kenaikan pertumbuhan ekonomi belum dapat dipastikan akan mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia. Hasil akhir penelitian ini berupa menganalisa pengaruh pertumbuhan ekonomi terhadap tingkat pengangguran terbuka pada tahun 2015 – 2019 [2].

Penerapan Clean Architecture Dalam Membangun Aplikasi Berbasis Mobile Dengan Framework Google Flutter yang diteliti oleh Sinatria M dan Oman Komarudi. Penelitian ini membahas tentang metode yang digunakan untuk Menyusun aplikasi secara arsitektural dan untuk memecahkan masalah manajemen state. Tujuan mendasar dari arsitektur adalah pemisahan fungsional dan skalabilitas. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu berupa kerangka dalam melakukan penerapan clean architecture dalam membangun aplikasi mobile dengan framework Google Flutter [8].

Prototipe Aplikasi Mobile Android YourDreamJS Untuk Pelamar Dan Pencari Kerja yang

diteliti oleh Honni d. Penelitian ini membahas tentang rancangan aplikasi yang dapat membantu warga dalam mencari lowongan kerja dimana saja dan kapan saja, metode yang digunakan dengan pengumpulan data, analisis dan perancangan yang dilakukan dengan diagram UML. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu aplikasi YourDreamJs mampu memudahkan warga dalam mencari berbagai informasi lowongan kerja, secara mudah dan cepat [4].

Analisis Yuridis PHK Dengan Alasan Ketidacocokan Para Pihak Pada Perjanjian Kerja PT Home Center Indonesia yang diteliti oleh Alvin Cristiantara. Penelitian ini membahas tentang analisis makna dari ketidacocokan pada suatu pekerjaan dan apakah dengan alasan tersebut pengusaha dapat mengakhiri hubungan kerja. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu perjanjian kerja telah diatur dalam UUK yang dimana dalam UUK tersebut mengakomodir hak dan kewajiban dari pihak-pihak yang akan melakukan perjanjian kerja, sehingga dalam melakukan sebuah perjanjian kerja sudah terdapat aturan yang tidak boleh dilanggar [5].

2.2. Android

Android adalah *Platform* untuk perangkat *mobile* yang dibuat untuk memberikan kecanggihan di dalamnya, agar perangkat mobile dapat dengan mudah dijalankan. Di Android memiliki kebebasan untuk memutuskan kapan dan apakah data pengguna dibagikan, seperti Aktivitas Web & Aplikasi atau Riwayat Lokasi. Jika aplikasi mengakses lokasi pengguna saat pengguna tidak menggunakannya, pengguna akan menerima pemberitahuan dan jika pengguna ingin mengubah izin-izin tersebut, semua pengaturan privasi pengguna berada dalam satu tempat. Ini adalah privasi yang memberikan pengguna kendali penuh [10].

2.3. Metode Waterfall

Metode *Waterfall* adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi ke dalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang dikerjakan secara berurutan dan sistematis. Metode untuk pengembangan aplikasi ini dimulai dari tahap perencanaan konsep, permodelan(design), implementasi, pengujian, dan pemeliharaan [11].

2.4. Flutter

Flutter adalah sebuah framework berbasis dart yang tersedia untuk developers sebagai alat mengembangkan aplikasi multiplatform di berbagai sistem operasi secara bersamaan, yaitu seperti Web, Desktop, Linux, Android dan iOS. Flutter sendiri pertama kali diluncurkan pada tahun 2015 oleh Facebook dan bersifat open source (terbuka untuk umum) [12].

2.5. Lowongan Pekerjaan

Posisi kosong di suatu organisasi yang perlu diisi oleh individu yang memiliki kualifikasi, keterampilan, dan pengalaman yang sesuai [6].

- a. Kekosongan Posisi: Lowongan pekerjaan terjadi ketika ada posisi-posisi yang belum terisi dalam suatu organisasi. Hal ini bisa disebabkan oleh perluasan bisnis, pensiun pegawai, promosi, perubahan organisasi, atau kebutuhan tambahan dalam tim atau departemen tertentu.
- b. Kualifikasi dan Keterampilan: Untuk mengisi lowongan pekerjaan, organisasi mencari individu yang memiliki kualifikasi, keterampilan, dan pengalaman yang sesuai dengan tuntutan pekerjaan tersebut. Persyaratan tersebut bisa meliputi pendidikan, latar belakang profesional, keahlian teknis, atau kemampuan komunikasi.
- c. Proses Perekrutan: Organisasi menggunakan proses perekrutan untuk menarik dan mengidentifikasi calon yang potensial untuk mengisi lowongan pekerjaan. Proses ini melibatkan aktivitas seperti pengumuman lowongan, screening CV, wawancara, dan evaluasi calon kerja.
- d. Seleksi: Setelah melalui proses perekrutan, organisasi melakukan seleksi untuk memilih calon yang paling cocok untuk mengisi lowongan pekerjaan. Hal ini bisa meliputi penilaian lebih lanjut, tes keterampilan, tes psikologi, atau pengecekan referensi.
- e. Penempatan Pekerjaan: Setelah calon yang cocok dipilih, mereka akan ditempatkan dalam posisi yang sesuai dengan kualifikasi dan minat mereka. Ini melibatkan proses penawaran pekerjaan, negosiasi gaji dan fasilitas, serta penyusunan kontrak kerja.

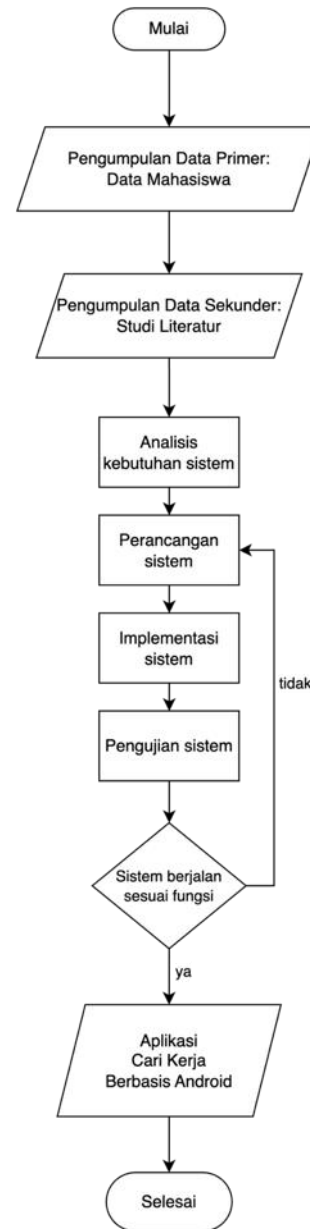
3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode Waterfall yang merupakan salah satu jenis model pengembangan aplikasi ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang dikerjakan secara berurutan dan sistematis (Roger S. Pressman, t.t.). Metode untuk pengembangan aplikasi ini dimulai dari tahap pengumpulan data, analisis, perancangan, pengkodean, pengujian. Metode penelitian ditampilkan pada Gambar 1.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses analisis kebutuhan sistem antara lain analisis kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non – fungsional, arsitektur sistem, sistem yang berjalan, sistem yang akan dibuat.



Gambar 1 Metode Penelitian

4.2. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis berupa gambaran proses yang dikerjakan oleh sistem untuk melayani kebutuhan pengguna (User). Berdasarkan kebutuhan pemilihan maka fungsi utama yang harus dilakukan sistem cari kerja adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi Login
Digunakan oleh mahasiswa sebagai tahap awal untuk masuk ke dalam sistem cari kerja, dengan login mahasiswa dapat masuk dan melakukan pencarian kerja pada sistem.
- b. Fungsi Melamar Pekerjaan
Digunakan oleh mahasiswa untuk melakukan proses apply pekerjaan, mahasiswa akan diberikan tampilan berupa beberapa keterangan tentang gaji

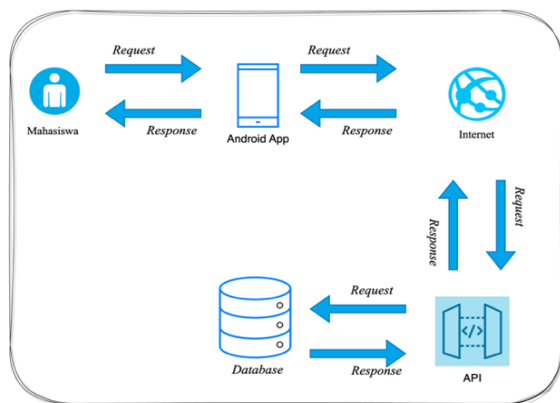
- yang diharapkan, syarat dan benefit untuk mahasiswa yang sedang mencari pekerjaan.
- c. Fungsi Bukti Melamar Pekerjaan
Digunakan untuk menyediakan bukti melamar untuk perusahaan sebagai tujuan meyakinkan bahwa mahasiswa telah melakukan apply melalui sistem cari kerja.
- d. Fungsi Rekomendasi Pekerjaan
Digunakan oleh mahasiswa untuk mencari pekerjaan, langkah ini bertujuan untuk mahasiswa mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan menggunakan sistem.

4.3. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non – fungsional merupakan analisis yang digunakan untuk mendefinisikan hal – hal yang berkaitan dengan sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah kebutuhan non – fungsional sistem:

- a. Correctness
Sistem cari kerja ini dibuat dengan semestinya yaitu dengan menyajikan data-data lowongan pekerjaan untuk melakukan proses pencocokan dan pencarian pekerjaan oleh setiap mahasiswa yang baru saja lulus.
- b. Reliability
Sistem cari kerja ini dapat dipakai dimanapun dengan waktu yang telah ditentukan.
- c. Portability
Dalam penggunaan sistem cari kerja ini mahasiswa harus memiliki jaringan internet untuk dapat mengakses sistem cari kerja.
- d. Testability
Sistem cari kerja ini dapat dilakukan uji coba sebelum proses pencarian dan pencocokan pekerjaan oleh setiap mahasiswa.
- e. Usability
Sistem cari kerja ini memberikan tampilan yang friendly terhadap pengguna, sehingga memberikan kenyamanan pada pengguna ketika sistem cari kerja ini diakses.

4.4. Analisis Arsitektur Sistem



Gambar 2. Analisis Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem yang dibuat mengacu pada model client-server, dimana pada model client-server, client bersifat aktif dalam mengirim dan meminta dari layanan yang disediakan server sebagai penyedia layanan. Arsitektur sistem yang dibuat ditampilkan pada Gambar 2.

4.5. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan proses analisis kebutuhan sistem antara lain analisis kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non – fungsional, arsitektur sistem, sistem yang berjalan, sistem yang akan dibuat.

a. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram dapat dilihat pada Gambar 3 dan Tabel 1 merupakan deskripsi untuk setiap use case.



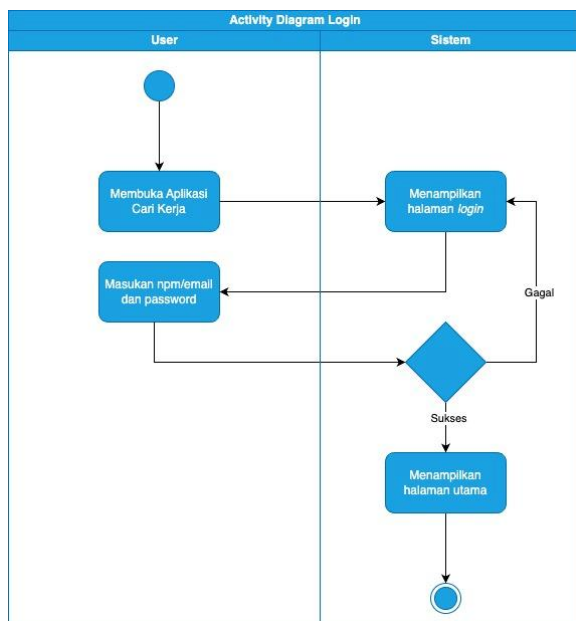
Gambar 3. Use Case Diagram

Tabel 1. Identifikasi Use Case

Nama Use Case	Keterangan
Login	Use case ini berfungsi sebagai autentifikasi login agar aktor dapat masuk ke dalam sistem.
Register	Use case ini berfungsi sebagai autentifikasi daftar pada mahasiswa agar aktor dapat masuk ke dalam sistem.
Melihat Halaman Utama	Use case ini berfungsi untuk melihat data seperti rekomendasi pekerjaan, perusahaan, level mahasiswa dan melihat informasi terkait dengan kegiatan di Fakultas.
Apply Pekerjaan	Use case ini berfungsi untuk melamar pekerjaan yang bertujuan untuk menentukan bahwa aktor yang melamar

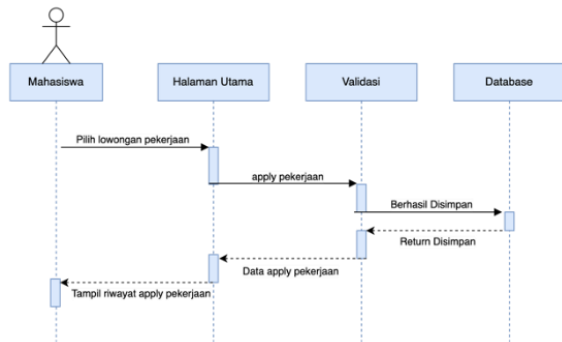
Nama Use Case	Keterangan
	kedalam sistem itu belum mempunyai pekerjaan.
Chatting	Use case ini berfungsi untuk melakukan interaksi melalui pesan antara mahasiswa Ibn Khaldun Bogor
Edit Profile	Use case ini berfungsi agar aktor dapat melihat aktivitas pada pekerjaan yang sudah diapply
Riwayat Apply Pekerjaan	Use case ini berfungsi agar aktor dapat melihat aktivitas pada pekerjaan yang sudah diapply
Logout	Use case ini berfungsi ketika aktor akan keluar dari sistem.

b. Activity Diagram



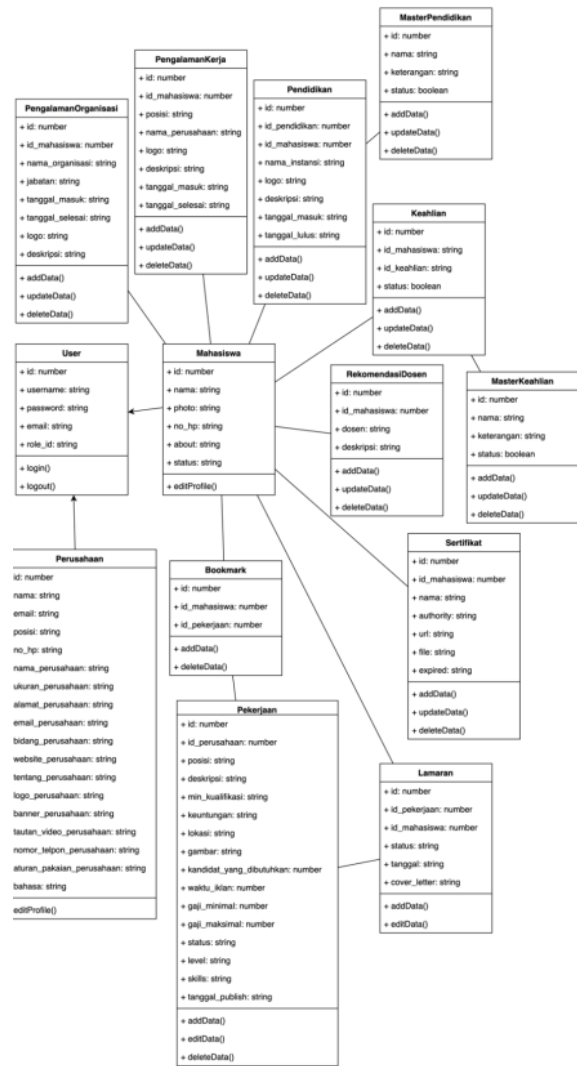
Gambar 4. Activity Diagram

c. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram

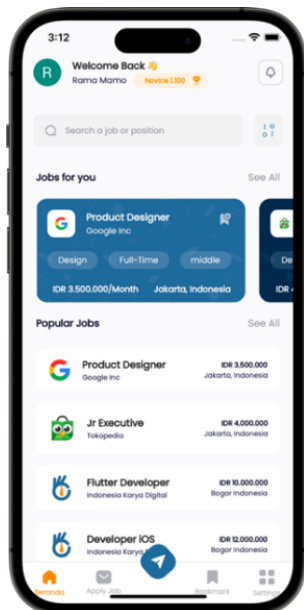
d. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram

4.6. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan penerapan dari desain sistem yang telah dibuat. Implementasi sistem dari cari kerja berbasis mobile dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

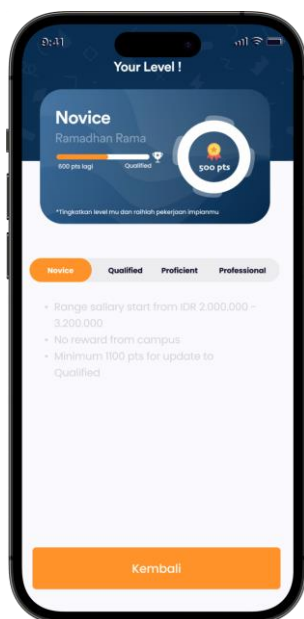
Dapat dilihat pada Gambar 7, halaman ini menampilkan list lowongan pekerjaan dan pencarian pekerjaan, kemudian terdapat menu di bawahnya yaitu terdiri dari menu bookmark pekerjaan, riwayat lamar pekerjaan dan profil kandidat. Halaman inilah yang dipakai untuk melakukan proses pencarian lowongan pekerjaan.

dan bisa juga dengan mengikuti kegiatan salah satunya yaitu dengan cara mengikuti lomba atau event dan membuat jurnal untuk di publikasikan.



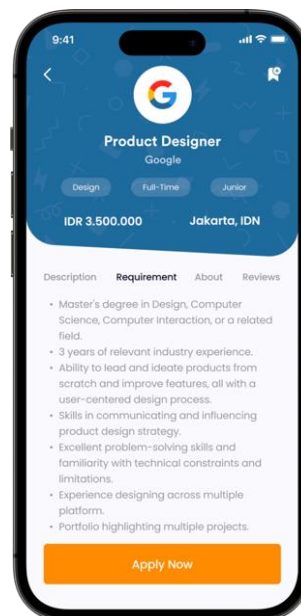
Gambar 9. Tampilan Apply Pekerjaan

Pada Gambar 9, merupakan halaman Apply Pekerjaan menampilkan berupa daftar lowongan pekerjaan yang sudah dilamar, mahasiswa akan mendapatkan pemberitahuan dari perusahaan yang telah dilamar.



Gambar 8. Tampilan Level Mahasiswa

Pada Gambar 8, merupakan halaman level mahasiswa ini menampilkan berupa tingkatan pada mahasiswa yang terdiri dari 7 level yaitu novice, qualified, proficient, professional, specialist, superior, dan legend. Level ini akan mengukur gaji setiap mahasiswa untuk mencari pekerjaan, untuk meningkatkan level ada beberapa cara yang harus dilakukan mahasiswa yaitu dengan menjaga nilai IPK



Gambar 10. Tampilan Detail Pekerjaan

Pada Gambar 10, merupakan halaman detail perusahaan yang menampilkan sumber informasi tentang perusahaan seperti kontak dan alamat perusahaan.

4.7. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dimaksudkan untuk pengujian setiap tahapan pada sistem yang telah dibangun. Pada penelitian ini pengujian sistem menggunakan metode blackbox. Metode blackbox melakukan pengujian validasi hasil yang dikeluarkan oleh sistem pada saat

sistem diberikan suatu perintah. Pengujian sistem pada sistem cari kerja dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Pengujian Sistem

No.	Nama Fungsi	Skenario Uji	Output yang diharapkan	Kesimpulan
1	Login	Uji coba login dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> .	Jika <i>username</i> dan <i>password</i> user telah sesuai maka <i>login</i> berhasil dan sistem akan pindah ke halaman utama, jika <i>login</i> gagal maka sistem akan tetap menampilkan halaman <i>login</i> .	Pengujian Berhasil
2	Register	Uji coba pendaftaran dengan memasukkan <i>email</i> , <i>npm</i> , <i>name</i> dan <i>password</i> .	Jika data yang telah diisi telah memenuhi validasi maka sisten akan memproses penyimpanan data ke server dan sistem akan pindah kehalaman utama, jika pendaftaran tidak memenuhi validasi maka akan memunculkan pemberitahuan gagal.	Pengujian Berhasil
3	Halaman Utama	Menampilkan halaman utama yang berisikan data <i>user</i> foto profil, nama, menu <i>applied</i> pekerjaan, menu profil dan <i>bookmark</i> .	Profil data diri dari <i>user</i> telah sesuai semua dan menu – menu seperti <i>applied</i> pekerjan, profil dan <i>bookmark</i> dapat berfungsi untuk dapat melanjutkan ke halaman melamar pekerjaan.	Pengujian Berhasil
4.	Halaman Level Mahasiswa	Menampilkan halaman informasi level yang diraih oleh mahasiswa.	Data yang ditampilkan yaitu informasi point pada level mahasiswa dan keterangan pada setiap level.	Pengujian Berhasil
5.	Halaman Detail Pekerjaan	Menampilkan data – data kebutuhan kualifikasi pada kandidat, penjelasan singkat seperti gaji yang ditawarkan, lokasi dan jenis pekerjaan	Data – data detail pekerjaan sudah sesuai dengan apa yang telah ditampilkan, jika <i>user</i> melamar pekerjaan maka sistem akan memproses memuncul <i>pop-up</i> berupa verifikasi nama ibu kandung.	Pengujian Berhasil
6.	Halaman Tracking Applied Pekerjaan	Menampilkan hasil dari proses melamar pekerjaan.	Data <i>tracking</i> hasil proses berkas sesuai dengan pengecekan pada perusahaan terkait.	Pengujian Berhasil
7.	Halaman Direct Message	Uji coba mengirim pesan kepada <i>user</i> yang dituju	Pesan terkirim kepada <i>user</i> yang dituju dan mencoba membalas pesan tersebut.	Pengujian Berhasil
8.	Logout	Uji coba dengan keluar dari aplikasi	Jika <i>user</i> keluar maka otomatis data <i>local storage</i> terhapus dan masuk Kembali kehalaman <i>login</i>	Pengujian Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian sistem yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan yaitu aplikasi sistem cari kerja berbasis android membantu ketersediaan informasi dan memfasilitasi proses pencarian pekerjaan secara lebih mudah bagi mahasiswa lulusan baru Ibn Khaldun Bogor.

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Rajab Fachrizal and G. W. Sukmo Aji, “Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Kerja Berbasis Android di UNIKOM Bandung,” 2017. doi: <https://doi.org/10.34010/jamika.v7i1>.
 [2] R. Ardian, U. Sultan, A. Tirtayasa, M. Syahputra, and D. Dermawan, “Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi Terhadap Tingkat Pengangguran Terbuka di Indonesia,” vol. 1, no. 3, pp. 190–198,

Sep. 2022, doi: <https://doi.org/10.35448/jequ.v6i2.4345>.
 [3] D. Angraini, N. Sudharyati, R. A. Putra, N. Ramdhan, M. I. Nur Putra, and H. H. Putra, “Pengaruh Pertumbuhan Ekonomi, Indeks Pembangunan Manusia (IPM), dan Kemiskinan terhadap Tingkat Pengangguran Terbuka di Provinsi Jambi Selama Tahun 2017-2021,” *Ekonomis: Journal of Economics and Business*, vol. 7, no. 1, p. 672, Mar. 2023, doi: 10.33087/ekonomis.v7i1.1082.
 [4] A. Honni, “Prototipe Aplikasi Mobile Android YourDreamJS untuk Pelamar dan Pencari Kerja,” Jan. 2018. doi: 10.30813/v1i1.1141.
 [5] Alvin Cristiantara and Arinto Nugroho, “Analisis Yuridis PHK dengan Alasan Ketidakcocokan Para Pihak Pada Perjanjian Kerja PT Home

- Center Indonesia,” 2022, doi: <https://doi.org/10.2674/novum.v0i0.46575>.
- [6] Dessler and Gary, *Human Resource Management*, 15th ed. New Jersey: Pearson, 2016. [Online]. Available: <http://www.pearsonmylabandmastering.com>
- [7] Andrean W. Finaka, “66,3% masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone | Indonesia Baik.” Accessed: May 30, 2023. [Online]. Available: <https://indonesiabaik.id/Infografis/663-Masyarakat-Indonesia-Memiliki-Smartphone-8>
- [8] M. B. Sinatria, Oman Komarudin, and Kamal Prihamdani, “Penerapan Clean Architecture dalam Membangun Aplikasi Berbasis Mobile dengan Framework Google Flutter,” *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 1, pp. 132–146, May 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i1.5237.
- [9] M. K. Taryana Suryana., “Belajar Bahasa Pemrograman Dart,” vol. 1, pp. 1–4, May 2021.
- [10] “Apa itu Android | Android.” Accessed: Aug. 10, 2023. [Online]. Available: https://www.android.com/intl/id_id/what-is-android/
- [11] Ph. D. Roger S. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner’s Approach*, 7th ed. New York: McGraw-Hill, 2010. [Online]. Available: www.mhhe.com/pressman.
- [12] “Flutter - Build apps for any screen.” Accessed: Jun. 03, 2023. [Online]. Available: <https://flutter.dev/>