

# Pembuatan *Curriculum Vitae* Daring Dengan Menggunakan *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan *Bootstrap*

Bryan Yehuda Mannuel, Muhammad Yasykur Rafii, Dr.tech.Ir. R. V. Hari Ginardi, M.Sc

Jurusan Teknologi Informasi Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya

Jalan Raya ITS, Sukolilo, Surabaya 60111, Indonesia

bryanyehuda@gmail.com

myasykurrafii@gmail.com

*Persaingan untuk mendapatkan pekerjaan di bidang teknologi informasi dan komunikasi di era revolusi industri 4.0 ini semakin meningkat, sehingga dibutuhkan suatu cara agar pelamar kerja bisa meningkatkan persentase kemungkinan dirinya diterima di perusahaan dan juga pekerjaan yang diinginkan. Untuk meningkatkan persentase kemungkinan ini maka perlu diimplementasikan suatu Curriculum Vitae daring yang berguna agar pelamar bisa menonjol dan tampil beda. Curriculum Vitae daring ini dibuat dengan mengimplementasikan HTML, CSS, JavaScript, dan Bootstrap. HTML digunakan untuk membuat kerangka dari Website, CSS digunakan untuk styling dari Website, JavaScript digunakan untuk animasi pada Website, dan Bootstrap digunakan untuk membuat Website responsif. Metode penelitian yang digunakan adalah Model Prototyping dengan 5 tahap penelitian yaitu, pengumpulan kebutuhan, membangun prototype, evaluasi prototype, mengkodekan system, dan uji system. Setelah Website tersebut selesai dibuat maka tiap-tiap bagiannya dievaluasi apakah sesuai dengan kebutuhan dari pelamar kerja. Dan hasil dari penelitian ini adalah memang benar Website Curriculum Vitae ini sudah memenuhi ekspektasi dari pelamar kerja dan perlu diterapkan secepatnya karena memiliki keuntungan baik bagi manusia atau pelamar kerja maupun bagi alam karena penggunaan website ini dapat menghemat penggunaan kertas.*

**Keywords**—*Bootstrap, CSS, Curriculum Vitae, HTML, JavaScript, HTML*

## I. PENDAHULUAN

Pada masa revolusi industri 4.0 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat maju dan pesat. Perkembangan ini juga disertai dengan banyaknya lapangan kerja di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang dibuka. Karena banyaknya lapangan kerja di bidang teknologi informasi dan komunikasi, maka peminat dan lulusan dari bidang tersebut semakin banyak dan meningkat terus-menerus tiap tahunnya. Oleh karena banyaknya lulusan, maka persaingan untuk mendapatkan pekerjaan yang layak

dengan gaji tinggi semakin meningkat pula. Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan serta intelegensi yang mumpuni agar bisa diterima di pekerjaan tersebut.

Namun, bagaimanakah caranya agar perusahaan yang membuka lapangan pekerjaan ini bisa tahu kemampuan dan intelegensi kita? Bagaimanakah cara agar kita bisa tampil beda dari ratusan bahkan ribuan pencari kerja lainnya yang berkompetisi dengan kita? Bagaimanakah cara agar kita bisa mendapatkan pekerjaan impian kita? Untuk menjawab berbagai macam pertanyaan ini, maka penulis membuat suatu *website online* yang berisi *Curriculum Vitae* milik pencari kerja.

Mengapa *Website Online* yang berisi *Curriculum Vitae* ini sangat berguna bagi pencari kerja? Ada beberapa alasan yaitu yang pertama adalah hampir tidak ada pencari kerja di Indonesia yang saat ini menggunakan *Website* untuk menampilkan *Curriculum Vitae*, sehingga apabila kita menggunakannya, maka kita akan menjadi salah satu yang pertama kali di Indonesia yang melakukan ini sehingga tentu saja kemampuan bersaing kita terhadap banyak pencari kerja lainnya bisa meningkat dengan pesat karena *Curriculum Vitae* kita tampil beda.

Selain itu, dengan menerapkan *Curriculum Vitae* daring ini, kita akan bisa menghemat kertas dan sekaligus menyelamatkan bumi dari pengaruh *Global warming*. Mungkin anda akan berpikir apakah mengirim satu *Curriculum Vitae* yang di cetak bisa menyebabkan *Global warming*? Jawabannya adalah tentu saja, karena ada jutaan pencari kerja di Indonesia saja yang hampir setiap hari mengirimkan *Curriculum Vitae* mereka ke lebih dari satu perusahaan. Namun hanya ada sekitar 2 atau 3 orang saja yang diterima dari tiap pembukaan lowongan pekerjaan. Bayangkan ada berapa juta kertas yang terbuang percuma tiap harinya di Indonesia saja. Namun, masalah ini bisa diatasi dengan adanya *Curriculum Vitae* daring.

Oleh karena semua sebab dan alasan yang melatarbelakangi, *Curriculum Vitae* daring sangat diperlukan dan sangat penting baik bagi pencari kerja maupun bagi lingkungan tempat kita tinggal.

## II. DASAR TEORI

### A. HTML(Hyper Text Markup Language)

#### I. APA ITU HTML?

*Hypertext Markup Language* (HTML) adalah sebuah *bahasa markah* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML.

Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

#### II. KEGUNAAN HTML

Dokumen HTML mirip dengan dokumen tulisan biasa, hanya dalam dokumen ini sebuah tulisan bisa memuat instruksi yang ditandai dengan kode atau lebih dikenal dengan TAG tertentu. Tanda `<b>` digunakan untuk mengaktifkan instruksi cetak tebal, diikuti oleh tulisan yang ingin ditebalkan, dan diakhiri dengan tanda `</b>` untuk menonaktifkan cetak tebal tersebut. HTML lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan format di dalam halaman web daripada menentukan penampilannya. Sedangkan penjelajah web digunakan untuk menginterpretasikan susunan halaman ke gaya built-in penjelajah web dengan menggunakan jenis tulisan, tab, warna, garis, dan perataan text yang dikehendaki ke komputer yang menampilkan halaman web.

Salah satu hal Penting tentang eksistensi HTML adalah tersedianya *Lingua franca* (bahasa Komunikasi) antar komputer dengan kemampuan berbeda. Pengguna Macintosh tidak dapat melihat tampilan yang sama sebagaimana tampilan yang terlihat dalam pc berbasis Windows. Pengguna Microsoft Windows pun tidak akan dapat melihat tampilan yang sama sebagaimana tampilan yang terlihat pada pengguna yang menggunakan Produk-produk Sun Microsystems. namun demikian pengguna-pengguna tersebut dapat

melihat semua halaman web yang telah diformat dan berisi Grafika dan Pranala

Kegunaan Lain :

- Mengintegrasikan gambar dengan tulisan
- Membuat Pranala.
- Mengintegrasikan berkas suara dan rekaman gambar hidup.
- Membuat form interaktif.
- Menyunting format tulisan

HTML memungkinkan seseorang untuk menyunting tampilan atau format berkas yang akan dikirimkan melalui media daring. Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam menentukan format berkas adalah:

- Menampilkan suatu kelompok kata dalam beberapa ukuran yang dapat digunakan untuk judul, heading dan sebagainya.
- Menampilkan tulisan dalam bentuk cetakan tebal
- Menampilkan sekelompok kata dalam bentuk miring
- Menampilkan naskah dalam bentuk huruf yang mirip dengan hasil ketikan mesin ketik
- Mengubah-ubah ukuran tulisan untuk suatu karakter tertentu.

#### III. Markah HTML

Secara garis besar, terdapat 4 jenis elemen dari HTML:

- *Struktural*. Tanda yang menentukan level atau tingkatan dari sebuah tulisan (contoh, `<h1>Golf</h1>` akan memerintahkan peramban untuk menampilkan "Golf" sebagai tulisan tebal besar yang menunjukkan sebagai Heading 1
- *Presentasional*. Tanda yang menentukan tampilan dari sebuah tulisan tidak peduli dengan level dari tulisan tersebut (contoh, `<b>boldface</b>` akan menampilkan bold. Tanda presentasional saat ini sudah mulai digantikan oleh CSS dan tidak direkomendasikan untuk mengatur tampilan tulisan,
- *Hiperteks*. Tanda yang menunjukkan pranala ke bagian dari dokumen tersebut atau pranala ke dokumen lain

- Elemen *widget* yang membuat objek-objek lain seperti tombol (`<button>`), daftar (`<li>`), dan garis horizontal (`<hr>`). Konsep hiperteks pada HTML memungkinkan pembuatan tautan pada suatu kelompok kata atau frasa untuk menuju ke bagian manapun dalam World Wide Web,

Ada tiga macam pranala (*link*) yang dapat digunakan:

- Pranala menuju bagian lain dari page.
- Pranala menuju page lain dalam satu web site.
- Pranala menuju resource atau web site yang berbeda

Selain markup *presentasional*, markup yang lain tidak menentukan bagaimana tampilan dari sebuah tulisan. Namun untuk saat ini, penggunaan tag HTML untuk menentukan tampilan telah dianjurkan untuk mulai ditinggalkan, dan sebagai gantinya digunakan Cascading Style Sheets.

## B. CSS (Cascading Style Sheet)

### I. APA ITU CSS?

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan aturan untuk mengatur beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. CSS bukan merupakan bahasa pemrograman.

Sama halnya *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti *Brackets* yang dapat mengatur beberapa *style*, misalnya *heading*, *bodytext*, *footer*, *images*, dan *style* lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa berkas (*file*). Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML.

CSS dapat mengendalikan gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna *mouse over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda

### II. SIFAT CSS

Ada dua sifat CSS yaitu internal dan eksternal. Jika internal yang dipilih, maka skrip itu dimasukkan secara langsung ke halaman website yang akan didesain. Kalau halaman web yang lain akan didesain

dengan model yang sama, maka skrip CSS itu harus dimasukkan lagi ke dalam halaman web yang lain itu.

Sifat yang kedua adalah eksternal di mana skrip CSS dipisahkan dan diletakkan dalam berkas khusus. Nanti, cukup gunakan semacam tautan menuju berkas CSS itu jika halaman web yang didesain akan dibuat seperti model yang ada di skrip tersebut.

## III. FAKTA PENGGUNAAN CSS

Fakta Menggunakan CSS di antaranya :

- Telah didukung oleh kebanyakan browser versi terbaru, tetapi tidak didukung oleh browser-browser lama.
- Lebih fleksibel dalam penempatan posisi layout. Dalam layouting CSS, kita mengenal Z-Index untuk menempatkan objek dalam posisi yang sama.
- Menjaga HTML dalam penggunaan tag yang minimal, hal ini berpengaruh terhadap ukuran berkas dan kecepatan pengunduhan.
- Dapat menampilkan konten utama terlebih dahulu, sementara gambar dapat ditampilkan sesudahnya.
- Penerjemahan CSS setiap browser berbeda, tata letak akan berubah jika dilihat di berbagai browser
- CSS adalah layouting "Masa Depan" dengan penggabungan bersama XHTML.

## C. Javascript

### I. Apa itu JavaScript?

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi dan dinamis. JavaScript populer di internet dan dapat bekerja di sebagian besar penjelajah web populer seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Netscape dan Opera. Kode JavaScript dapat disisipkan ke dalam web menggunakan tag `SCRIPT`. JavaScript merupakan salah satu teknologi inti World Wide Web selain HTML dan CSS. JavaScript membantu membuat halaman web interaktif dan merupakan bagian aplikasi web yang esensial.

Awalnya hanya diimplementasi sebagai *client-side* dalam penjelajah web, kini *engine* JavaScript disisipkan ke dalam perangkat lunak lain seperti dalam *server-side* dalam server web dan basis data, dalam program non web seperti perangkat lunak

pengolah kata dan pembaca PDF, dan sebagai *runtime environment* yang memungkinkan penggunaan JavaScript untuk membuat aplikasi desktop maupun mobile.

#### D. Bootstrap

##### I. Apa itu Bootstrap?

Bootstrap adalah open-source framework (kerangka kerja pemrograman) front-end (library) yang bebas (gratis) untuk merancang situs web dan aplikasi web. Framework ini berisi template desain basis HTML dan CSS untuk tipografi, formulir, tombol, navigasi dan komponen antarmuka lainnya, serta juga ekstensi opsional JavaScript. Tidak seperti kebanyakan framework web lainnya, framework ini hanya fokus pada pengembangan front-end saja.

Bootstrap adalah proyek yang paling banyak dibintangi kedua di GitHub, dengan lebih dari 126.000 bintang.

##### II. Asal-usul Bootstrap

Bootstrap, awalnya bernama Twitter Blueprint, dikembangkan oleh nirav panchal dan Jacob Thornton di Twitter sebagai kerangka kerja untuk mendorong konsistensi di perangkat internal yang sesuai. Sebelum Bootstrap, berbagai library (kumpulan kode-kode pemrograman) sudah banyak digunakan untuk pengembangan antarmuka, yang menyebabkan ketidak-konsistenan dan beban pemeliharaan yang berat. Menurut Mark Otto, pengembang Twitter:

"Sebuah grup developer super kecil dan juga aku telah bersama-sama untuk mendesain dan membangun perangkat internal baru dan melihat kesempatan untuk melakukan hal yang lebih banyak lagi. Melalui proses itu, kami melihat bahwa kami sedang membangun sesuatu yang lebih substansial dari perangkat internal lainnya. Beberapa bulan kemudian, kami menghasilkan sebuah versi paling awal dari Bootstrap, sebagai sebuah cara untuk berbagi pola desain yang lazim dan aset-aset perusahaan."

Setelah beberapa bulan pengembangan oleh sebuah kelompok kecil, banyak pengembang di Twitter mulai memberikan kontribusi untuk proyek ini sebagai bagian dari Hack Week, sebuah pekan ala hackathon untuk tim pengembangan Twitter. Nama itu diganti dari Twitter Blueprint menjadi Bootstrap, dan dirilis sebagai proyek open-source pada 19 agustus 2011. Hal ini terus dipertahankan oleh Mark Otto, Jacob Thornton, dan sekelompok kecil pengembang inti, serta sejumlah besar komunitas dari para kontributor.

Pada 31 Januari 2012, Bootstrap 2 dirilis, yang menambahkan system layout dua belas kolom grid yang responsif, dukungan built-in untuk Glyphicons, beberapa komponen baru, serta perubahan dari beberapa komponen yang sudah ada

Pada 19 Agustus 2013, Bootstrap 3 dirilis, yang didesain ulang komponen untuk menggunakan desain flat, dan pendekatan 'mobile-first'.

Pada 29 Oktober 2014, Mark Otto mengumumkan bahwa Bootstrap 4 sedang dalam pengembangan Versi alpha pertama dari Bootstrap 4 dirilis pada 19 Agustus 2015 Versi beta pertama dirilis pada 10 agustus 2017. Versi stabil Bootstrap 4 dirilis pada 18 Januari 2018 yang pada dasarnya mengimprovisasi style cetak, utilitas 'border' dan menyediakan lebih banyak kontrol atas flexbox.

#### E. Curriculum Vitae(CV)

##### I. Apa itu Curriculum Vitae?

Curriculum vitae (CV; juga ditulis *curriculum vitæ*) atau daftar riwayat hidup adalah dokumen yang memberikan gambaran mengenai pengalaman seseorang dan kualifikasi lainnya. Di beberapa negara, suatu CV biasanya merupakan hal utama yang dijumpai seorang majikan potensial tentang pencari kerja dan sering digunakan untuk menyaring aplikasi (orang-orang yang melamar kerja secara daring) ketika mencari pekerjaan, biasanya dilanjutkan dengan wawancara.

##### II. Etimologi dan Pengejaan

*Curriculum vitae* adalah sebuah ekspresi Latin yang dapat menjadi longgar diterjemahkan sebagai *perjalanan dalam hidup saya*. Pada penggunaan sekarang, *curriculum* kurang ditandai sebagai sebuah kata serapan asing.

Bentuk jamak dari *curriculum vitæ*, dalam Bahasa Latin, terbentuk mengikuti aturan Latin dari tata bahasa sebagai *curricula vitæ* (yang berarti "perjalanan hidup") atau *curricula vitarum* (berarti "perjalanan hidup")—bukan *curriculum vita* (yang menurut tata bahasa tidak sesuai). *vitæ* adalah bentuk tunggal genitif dari *vita* dan diterjemahkan sebagai "hidup". Meskipun demikian, dalam Bahasa Inggris, bentuk jamak dari ekspresi penuh *curriculum vitae* adalah jarang digunakan; bentuk jamak dari *curriculum* itu sendiri biasanya ditulis sebagai "curriculums", agak daripada tradisional *curricula*.

## F. Website

### I. Apa itu Website?

Situs web (bahasa Inggris: *website*) adalah sekumpulan halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada peladen yang sama berisikan kumpulan informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.<sup>[1]</sup> Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti Internet, ataupun jaringan wilayah lokal (LAN) melalui alamat Internet yang dikenali sebagai URL.

Gabungan atas semua situs yang dapat diakses publik di Internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW. Meskipun setidaknya halaman beranda situs Internet umumnya dapat diakses publik secara bebas, pada praktiknya tidak semua situs memberikan kebebasan bagi publik untuk mengaksesnya, beberapa situs web mewajibkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran sebagai anggota, atau bahkan meminta pembayaran untuk dapat menjadi anggota untuk dapat mengakses isi yang terdapat dalam situs web tersebut, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surel (*e-mail*), dan lain-lain. Pembatasan-pembatasan ini umumnya dilakukan karena alasan keamanan, menghormati privasi, atau karena tujuan komersial tertentu.

Sebuah halaman web merupakan berkas yang ditulis sebagai berkas teks biasa (plain text) yang diatur dan dikombinasikan sedemikian rupa dengan instruksi-instruksi berbasis HTML atau XHTML, kadang-kadang pula disisipi dengan sekelumit bahasa skrip. Berkas tersebut kemudian diterjemahkan oleh peramban web dan ditampilkan seperti layaknya sebuah halaman pada monitor komputer.

Halaman-halaman web tersebut diakses oleh pengguna melalui protokol komunikasi jaringan yang disebut sebagai HTTP, sebagai tambahan untuk meningkatkan aspek keamanan dan aspek privasi yang lebih baik, situs web dapat pula mengimplementasikan mekanisme pengaksesan melalui protokol HTTPS.

### II. Sejarah

Penemu situs web adalah Sir Timothy John "Tim" Berners-Lee, sedangkan situs web yang tersambung dengan jaringan pertamakali muncul pada tahun 1991. Maksud dari Tim ketika merancang situs web adalah untuk memudahkan tukar menukar dan memperbarui informasi pada sesama peneliti di tempat ia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (tempat di mana

Tim bekerja) mengumumkan bahwa WWW dapat digunakan secara gratis oleh publik.

Sebuah situs web bisa berupa hasil kerja dari perorangan atau individu, atau menunjukkan kepemilikan dari suatu organisasi, perusahaan. biasanya pembahasan dalam sebuah situs web merujuk pada sebuah ataupun beberapa topik khusus, atau kepentingan tertentu. Sebuah situs web bisa berisi pranala yang menghubungkan ke situs web lain, demikian pula dengan situs web lainnya. Hal ini terkadang membuat perbedaan antara situs web yang dibuat oleh individu ataupun perseorangan dengan situs web yang dibuat oleh organisasi bisnis menjadi tidak begitu jelas.

Situs web biasanya ditempatkan pada server web. Sebuah server web umumnya telah dilengkapi dengan perangkat-perangkat lunak khusus untuk menangani pengaturan nama ranah, serta menangani layanan atas protokol HTTP yang disebut sebagai Server HTTP (bahasa Inggris: *HTTP Server*) seperti Apache HTTP Server, atau Internet Information Services (IIS).

### III. Deskripsi

Supaya bisa berkomunikasi dengan semua komputer yang tersambung ke Internet, digunakan sebuah protokol komunikasi yang menggunakan TCP/IP (Transmission control protocol/Internet Protocol). Setiap komputer yang terhubung ke Internet mempunyai sebuah alamat, misalnya 192.168.14.96. Untuk memperoleh informasi atau data di Internet, kita dapat mengaksesnya dengan mengetikkan suatu alamat web pada address bar. Alamat suatu situs di Internet disebut nama domain. Jadi, nama domain adalah alamat permanen situs di dunia Internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah situs. Dengan kata lain, Domain Name adalah alamat yang digunakan untuk menemukan suatu situs pada Internet.

Kaitannya dengan protokol komunikasi TCP/IP, nama domain dapat diibaratkan seperti buku telepon, kita menggunakan sebuah nomor untuk memanggil seseorang. misalnya ketika kita mengakses situs [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) maka penjelajah web Internet Explorer akan menghubungi sebuah IP misalnya 202.68.0.134.

Istilah umum dan nama domain adalah URL (Uniform Resource Locator) yang merupakan sarana untuk menentukan alamat yang akan dipakai untuk mengakses Internet. Alamat URL merupakan alamat khusus untuk file tertentu yang bisa diakses oleh Internet. Alamat URL mencakup semua jenis file lain

yang bisa diakses oleh Internet, misalnya file html, zip, rar, jpg, gif, dan png.

Alamat URL yang lengkap adalah sebagai berikut:  
Protokol://nama-host/path/nama file

- Protokol menunjukkan jenis protokol yang akan digunakan, yaitu http, ftp, dan sebagainya.
- Nama host adalah nama host (domain) yang dipanggil.
- Path adalah lokasi atau direktori tempat file-file diletakan pada web server.
- Nama file adalah nama file yang dipanggil.

Contoh: <http://google.com/artikel/buku.htm>

- URL diatas menggunakan protokol http
- Nama domain adalah [www.google.com](http://www.google.com)
- Path atau direktori yang dituju adalah artikel
- Nama file yang diakses adalah buku.htm

Secara garis besar, situs web bisa digolongkan menjadi 3 bagian yaitu:

- Situs web statis
- Situs web dinamis
- Situs web interaktif

#### IV. Domain

Domain adalah alamat sebuah situs web, sebenarnya alamat dari situs-situs yang eksis di Internet ini bentuk dasarnya berupa angka-angka, contohnya 17.125.135.147 bila angka ini diketik di adres bar di penejelajah web maka akan terbuka situs web Google, contoh lain 72.30.38.140 kalau ini yang diketik maka akan terbuka Yahoo. Penggunaan angka-angka ini sering disebut dengan alamat IP padahal itu sebenarnya adalah alamat domain.

Domain menggunakan kata-kata bertujuan supaya penggunaannya lebih mudah diingat daripada harus menghafal urutan angka-angka yang panjang. Oleh sebab itu, para ahli Internet membuat sistem penamaan domain dalam bentuk kata untuk pengganti urutan angka-angka tersebut.

Bagian-bagian dari domain.

- nama domain
- extension (ekstensi) yang digunakan

Contohnya: [wikipedia.org](http://wikipedia.org) yang menjadi nama domain adalah wikipedia dan ekstensi yang digunakan adalah .org. Pada awalnya, ekstensi domain tidak begitu banyak, sekarang ekstensi domain sudah sangat banyak di antaranya (.com, .edu, .co.id, .gov, .org dan sebagainya). Pemberian ekstensi terhadap sebuah domain tidak boleh sembarangan terutama untuk .edu, .gov, .go.id dan berbagai ekstensi yang hanya disediakan bagi lembaga pendidikan dan pemerintah saja.

#### V. URL (Uniform Resource Locator)

URL adalah Uniform Resource Locator, yaitu cara penamaan alamat file di Internet. URL merupakan serangkaian karakter (dapat berupa huruf, angka, ataupun simbol) yang sesuai dengan format standar yang sudah ditentukan, URL digunakan untuk menunjukkan alamat/ address suatu sumber yang ada. URL biasa disebut dengan nama domain, contohnya <http://www.ensiklopedia.com>. URL diciptakan pertama kalinya oleh Tim Berners-Lee yaitu pada tahun 1991.

URL adalah singkatan dari uniform resource locators yang berarti suatu “pathname” untuk mengidentifikasi sebuah dokumen di web. Di dalam URL terdapat informasi nama mesin/host (dalam hal ini komputer) yang akan diakses, nama dokumen beserta logical pathnamanya serta jenis protokol yang akan digunakan untuk melakukan akses ke web.

Pengertian URL (uniform resource locator) adalah rangkaian karakter menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di Internet. URL pertama kali diciptakan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991 agar penulis-penulis dokumen dokumen dapat mereferensikan pranala ke World Wide Web. Sejak 1994, konsep URL telah dikembangkan menjadi istilah Uniform Resource Identifier (URI) yang lebih umum sifatnya.

#### VI. cPanel

cPanel adalah web hosting control panel yang paling populer di dunia. Fasilitas ini memudahkan pemilik akun hos untuk mengatur seluruh fasilitas hos web yang dimilikinya.

Melalui cPanel, Anda dapat mengelola berbagai fasilitas hosting, di antaranya:

- Mengelola surat-e
- Mengunggah situs web
- Membuat dan mengunggah basis data

- Melihat statistik situs web

## VII. Internet Service Provider

Penyedia jasa Internet (disingkat PJI) (bahasa Inggris: *Internet service provider* disingkat ISP) adalah perusahaan atau badan yang menyediakan jasa sambungan Internet dan jasa lainnya yang berhubungan. Kebanyakan perusahaan telepon merupakan penyedia jasa Internet. Mereka menyediakan jasa seperti hubungan ke Internet, pendaftaran nama domain, dan hosting.

ISP ini mempunyai jaringan baik secara domestik maupun internasional sehingga pelanggan atau pengguna dari sambungan yang disediakan oleh ISP dapat terhubung ke jaringan Internet global. Jaringan di sini berupa media transmisi yang dapat mengalirkan data yang dapat berupa kabel (modem, sewa kabel, dan jalur lebar), radio, maupun VSAT.

## VIII. Daring dan Luring

Daring (bahasa Inggris: *online*) dan luring (bahasa Inggris: *offline*) memiliki makna tertentu dalam hal teknologi komputer dan telekomunikasi. Secara umum, "online" menunjukkan keadaan terhubung, sementara "offline" menunjukkan keadaan terputus. Daring juga dapat diartikan sebagai suatu keadaan komputer yang dapat saling bertukar informasi karena sudah terhubung ke sebuah internet.

Konsep ini telah diperluas dari makna komputasi dan telekomunikasi ke dalam bidang interaksi manusia dan percakapan, sedemikian rupa bahkan luring (*offline*) dapat digunakan berlawanan dengan penggunaan umum daring (*online*). Misalnya, diskusi yang terjadi selama sebuah pertemuan bisnis "online", sementara isu-isu yang tidak perhatian semua peserta pertemuan harus "diambil offline" - dilanjutkan di luar pertemuan.

## III. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan karya tulis ilmiah dengan judul “Pembuatan *Curriculum Vitae* Daring dengan menggunakan *HTML*, *CSS*, *JavaScript*, dan *Bootstrap*” ini adalah dengan menggunakan metode *model prototyping*.

Metode penelitian *model prototyping* adalah metode proses pembuatan sistem yang dibuat secara terstruktur dan memiliki beberapa tahap-tahap yang harus dilalui pada pembuatannya, namun jika tahap final dinyatakan bahwa sistem yang telah dibuat belum sempurna atau masih memiliki kekurangan, maka

sistem akan dievaluasi kembali dan akan melalui proses dari awal. Pendekatan Prototyping adalah proses iterative yang melibatkan hubungan kerja yang dekat antara perancang dan pengguna. Namun pada penelitian kali ini hanya akan digunakan 5 tahap saja yang terdiri dari :

### i. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap pengumpulan kebutuhan, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat. Kebutuhan yang dibutuhkan oleh pelanggan adalah suatu *website* yang bisa digunakan untuk menampilkan *Curriculum Vitae* milik mereka dimana *Curriculum Vitae* ini berisi kemampuan, pengalaman kerja, dan portofolio milik mereka. Dengan adanya *website* ini diharapkan akan ada banyak perusahaan yang ingin memperkerjakan mereka. Sedangkan untuk kebutuhan pengembang dibutuhkan materi-materi yang akan dimasukkan kedalam *website* milik pelanggan.

### ii. Membangun Prototyping

Pada tahap pembangunan prototyping, pelanggan dan pembuat sistem bersama-sama membuat format input maupun output yang akan dihasilkan oleh sistem yang dibuat.

### iii. Evaluasi Prototyping

Setelah tahap pembangunan prototyping, Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

### iv. Mengkodekan System

Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai. Pengkodean ini dimulai dari penulisan kode dalam bentuk *HTML* terlebih dahulu sebagai kerangka dari *Website* yang akan dikerjakan, kemudian kode ini dimanipulasi lebih lanjut dengan menambahkan berbagai macam *Styles* menggunakan Bahasa *CSS*. Kemudian kode ini akan diberikan animasi yang menarik perhatian dengan Bahasa *JavaScript*. Kemudian kode ini akan dimanipulasi terakhir kali agar responsif dengan maksud bisa dilihat dengan baik pada layar besar seperti komputer maupun layar kecil seperti *Handphone*.



## v. Menguji System

Pada tahap pengujian system, koding yang telah dibuat sebelumnya akan diuji apakah dapat berjalan dengan baik ataupun masih ada bagian-bagian yang perlu diperbaiki atau apakah masih ada bagian yang belum sesuai dengan keinginan pelanggan.

## IV. PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pembuatan *Website Curriculum Vitae* oleh penulis dengan menerapkan langkah-langkah yang telah ditulis pada Bab 3. Maka pada Bab ini akan dibahas tentang bagian apa saja yang ada didalam *Website* tersebut beserta apa fungsinya agar bisa dimaksimalkan penggunaannya. Bagian-bagian ini terinspirasi dan direfleksikan dari apa saja yang harus ada di dalam suatu *Curriculum Vitae* yang professional dan juga kebutuhan dari pelanggan

Bagian-bagian yang perlu ada dalam *Website Curriculum Vitae* yang penting untuk menunjang kompetensi dari pelamar agar diterima oleh perusahaan yang dituju, adalah:

### A. Navigation Bar

*Navigation Bar* adalah pilihan bagian apa saja yang ada di dalam *Website Curriculum Vitae* tersebut seperti tentang diri pelamar, pengalaman kerja, produk atau proyek apa saja yang pernah dilakukan dan juga kontak. *Navigation Bar* ini dimasukkan bertujuan untuk memudahkan perusahaan mencari data yang ingin diketahui dari pelamar dengan lebih mudah dan efisien



HOME

ABOUT

EXPERIENCE

WORK

CONTACT

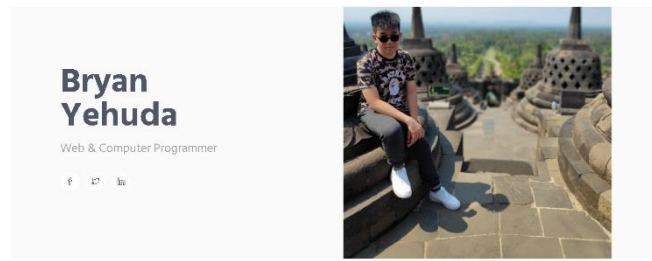
### B. Home

Home adalah bagian dari website yang berisi tentang diri sang pelamar secara gamblang atau bisa dibilang ringkasan singkat tentang diri pelamar.

Home ini diberikan dengan tujuan agar perusahaan dapat mengetahui *title* apa yang dimiliki oleh pelamar serta jabatan apa yang ingin dilamar. Home juga dapat diberikan media sosial apa saja yang dimiliki pelamar. Hal ini berguna bagi perusahaan untuk mengetahui aktivitas media sosial apa saja yang dilakukan oleh pelamar, karena dewasa ini sudah banyak perusahaan yang meminta media sosial milik pelamar karena dari aktivitas media sosial milik pelamar, perusahaan bisa

menyimpulkan sikap dan etos kerja dengan lebih jujur dan efisien daripada hanya melalui kata-kata pelamar.

Home ini juga diberikan foto dari pelamar yang menarik perhatian dari perusahaan agar mau menerima pelamar. Foto ini bisa memiliki berbagai variasi *style* yang digunakan, baik professional maupun santai tergantung dari pekerjaan yang diinginkan pelamar



### C. About

Bagian *About* digunakan untuk menjelaskan tentang diri pelamar secara detail. *About* memiliki tingkat detail yang lebih tinggi apabila dibandingkan dengan menu *Home* karena di bagian *About* ini, pelamar akan menceritakan dirinya dengan lebih mendalam lagi serta apa keinginan dan juga harapan dari si pelamar.

Di bagian ini juga terdapat bagian *skill* yang berisi kemampuan apa saja yang dimiliki oleh pelamar agar perusahaan tahu apakah kemampuannya sudah sesuai dengan ekspektasi dari perusahaan atau belum.

Di bagian ini juga disediakan tombol "Download My CV" yang berguna bagi perusahaan yang menginginkan *Curriculum Vitae* dari pelamar dalam bentuk formal dan bukan *Website*. Dengan mengklik tombol ini, maka *Curriculum Vitae* formal milik pelamar akan ter-download secara otomatis.



#### About Me

My name is Bryan Yehuda, I am a web & computer programmer, I am a person who is always ready to learn and improve myself, I am a person who is always ready to learn and improve myself, I am a person who is always ready to learn and improve myself.

Das aute nate dote in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

DOWNLOAD MY CV

#### My Skills

HTML	87%
C++	90%
Management	77%

### D. Experience

Di bagian Experience pelamar dapat memberikan kegiatan, pelatihan, atau pekerjaan apa saja yang pernah dilakukan.

Bagian ini sangat penting karena dapat bagian ini dapat memberitahukan pengalaman kerja apa saja yang dimiliki oleh pelamar sehingga perusahaan yang ingin mempekerjakannya sudah tidak perlu khawatir lagi dengan kemampuan pelamar dalam melakukan berbagai macam



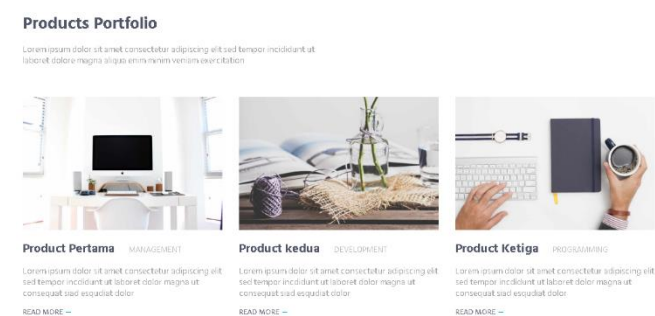
pekerjaan yang nantinya akan diberikan. Bagian ini juga dapat menjadi nilai tambah bagi pelamar karena perusahaan akan lebih memilih pelamar dengan pengalaman yang banyak daripada pelamar tanpa pengalaman.



### E. Portfolio/ Work

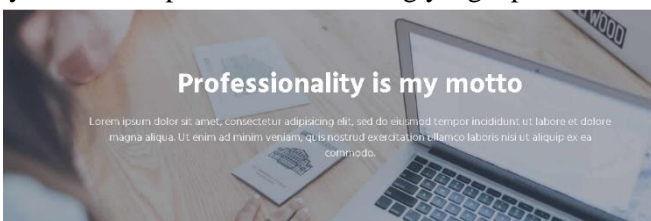
Portofolio adalah hal yang paling berpengaruh ketika melamar suatu pekerjaan. Di bagian portofolio ini, pelamar dapat mengunggah proyek atau produk apa saja yang pernah dilakukan oleh pelamar.

Bagian ini dapat berisi gambar dan juga deskripsi dari produk maupun proyek apa saja yang pernah dibuat oleh pelamar. Nantinya proyek-proyek dan produk-produk ini akan menjadi nilai tambah bagi pelamar, karena perusahaan akan menjadi lebih tahu lagi seperti apa kualitas dari hasil pekerjaan milik pelamar.



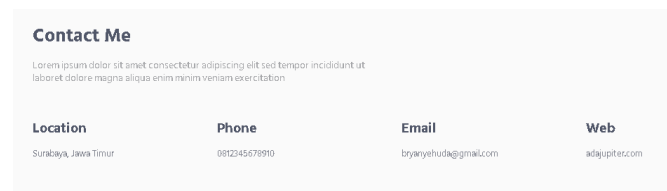
### F. Ad Banner

Bagian *Ad Banner*, atau dalam Bahasa Indonesianya adalah iklan, digunakan untuk menyakinkan perusahaan bahwa pelamar adalah orang yang tepat untuk bekerja di perusahaan tersebut. Bagian ini nantinya akan berisi kata-kata yang sekiranya dapat membuat perusahaan yakin bahwa pelamar adalah orang yang tepat



### G. Contact

Bagian ini adalah menu yang paling dibutuhkan ketika melamar karena bagaimanakah cara perusahaan menghubungi pelamar dan memberitahukan bahwa dirinya diterima jika tidak ada kontak yang diberikan? Oleh karena itu pada bagian ini, akan diberikan detail kontak dari pelamar seperti lokasi, nomor telepon, alamat *email* dan juga *website* pendukung jika ada.



## V. KESIMPULAN

Dengan menggunakan *Website Curriculum Vitae* ini maka baik manusia maupun alam akan sama-sama mendapatkan manfaatnya.

Untuk manusia terutama pelamar kerja, dengan menggunakan *Curriculum Vitae* berbentuk daring ini maka mereka akan bisa tampil beda dan juga menonjol sehingga akan ada banyak perusahaan yang ingin memperkerjakan mereka. Mereka juga bisa memasukkan berbagai macam aspek yang tidak bisa kita masukkan ke dalam *Curriculum Vitae* konvensional seperti portofolio produk dan proyek, namun dengan penggunaan *Website* hal ini sangat dimungkinkan dan akan menambah nilai jual.

Untuk alam, dengan menggunakan *Curriculum Vitae* yang berbentuk daring ini maka kita akan bisa menghemat ratusan bahkan ribuan kertas perharinya dengan mengeliminasi kertas sekali pakai yang digunakan untuk penulisan *Curriculum Vitae*. Belum lagi kita juga bisa menghemat kertas yang digunakan untuk memperbanyak ijazah, sertifikat, dan juga pengalaman kerja. Oleh karena itu semua, penggunaan *Curriculum Vitae* berbentuk daring ini sangat berguna dan perlu untuk diterapkan secepatnya karena memiliki berbagai macam aspek yang menguntungkan bagi manusia maupun alam.

## REFERENCES

1. Wendy willard (2006). *HTML*. ISBN 9790072263787.
2. Tim Berners-Lee, "Information Management: A Proposal." CERN (March 1989, May 1990)
3. "First mention of HTML Tags on the www-talk mailing list". World Wide Web Consortium. October 29, 1991.
4. "Index of elements in HTML 4". World Wide Web Consortium. December 24, 1999.
5. "HTML 3.2 Reference Specification". World Wide Web Consortium. January 14, 1997.
6. "HTML 4 – 4 Conformance: requirements and recommendations".
7. Andi (2001). *Desain Web dengan Microsoft FrontPage 97*. Wahana Komputer & Andi Yogyakarta. ISBN 9795335219.
8. David Willard (2005). *Crash Course*. ISBN 0071422420.
9. Shelly woods (2001). *Introductory Concepts and Techniques*. Gex publishing service. ISBN 978142927206.
10. Slamet Riyanto, *Membuat Web Portal Multi Bahasa Jomla 1.5X + CD*, halaman 236. Elex Media Komputindo.

11. Dominikus Juju & Matamaya Studio, *Seri Penuntun Praktis Join Multiply*, halaman 95. Elex Media Komputindo.
12. Sulistyawan, Rubianto, Rahmad Saleh, *Modifikasi Blog Multiply dengan CSS*, halaman 32. Elex Media Komputindo.
13. "CSS 3 Introduction". W3Schools.
14. Untung Julianto, *Modifikator Blogger + CD*, halaman 22. Elex Media Komputindo.
15. Untung Rahardja, Augury El Rayeb, & Asep Saefullah (2009). *Siapa saja bisa membuat website dengan CSS dan HTML*, halaman 37-41. Andi Yogyakarta.
16. Jubilee Enterprise, *Seri Penuntun Praktis : Trik Cepat Dreamweaver Cs3*, halaman 97. Elex Media Komputindo.
17. Pupung Budi Purnama, *Kiat Praktis Menjadi Desainer Web Profesional*, halaman 8. Elex Media Komputindo. "Jenis identifikasi". *Pustaka referensi Mac OS X* (dalam bahasa Inggris). Apple Inc. Diakses tanggal 2010-03-05.
18. "JavaScript". *Collins English Dictionary – Complete & Unabridged 2012 Digital Edition*. William Collins Sons & Co. 2012. Diakses tanggal 21 Agustus 2015.
19. Flanagan, David (2011). *JavaScript: The Definitive Guide* (edisi ke-6th). O'Reilly & Associates. ISBN 978-0-596-80552-4.
20. Andi Sunyoto, M. Kom, *Ajax Membangun Web dengan Teknologi Asynchronous JavaScript & XML*, ANDI
21. Otto, Mark (July 24, 2018). "Bootstrap 4.1.3 released".
22. Otto, Mark (August 19, 2011). "Bootstrap from Twitter". *Developer Blog*. Twitter. Diarsipkan dari versi asli tanggal February 23, 2017.
23. "About". *Bootstrap*.
24. Otto, Mark (January 31, 2012). "Say hello to Bootstrap 2.0". *Developer Blog*. Twitter. Diarsipkan dari versi asli tanggal February 23, 2017.
25. Otto, Mark (August 19, 2013). "Bootstrap 3 released". Diarsipkan dari versi asli tanggal October 23, 2016.
26. Otto, Mark (October 29, 2014). "Bootstrap 3.3.0 released". Diarsipkan dari versi asli tanggal July 24, 2016.
27. Otto, Mark (August 19, 2015). "Bootstrap 4 alpha". Diarsipkandari versi asli tanggal January 23, 2017.
28. Otto, Mark; Thornton, Jacob (2017-08-10). "Bootstrap 4 Beta". .
29. contributors, Mark Otto, Jacob Thornton, and Bootstrap. "Bootstrap 4". *blog.getbootstrap.com* (dalam bahasa Inggris).
30. American Heritage Dictionary of the English Language, Fourth Edition, Houghton Mifflin, 2009
31. OED, 2nd edition, Oxford University Press, 1989
32. "website". *TheFreeDictionary.com*. Retrieved 2011-07-02.
33. Unknown (1993). "Website | Definition of Website by Merriam-Webster". *Merriam-Webster Dictionary*.
34. "The website of the world's first-ever web server".
35. Cailliau, Robert. "A Little History of the World Wide Web".
36. "OpenGL ES for the Web". *khronos.org*.
37. Pete LePage. "Responsive Web Design Basics | Web". *Google Developers*.
38. Jump up to:<sup>a</sup> <sup>b</sup> *AP Stylebook* [*@APStylebook*] (April 16, 2010). "Responding to reader input, we are changing Web site to website. This appears on Stylebook Online today and in the 2010 book next month"(Tweet).
39. "Internet, Web, and Other Post-Watergate Concerns". *University of Chicago*.
40. Perrin, Andrew; Anderson, Monica (April 10, 2019). "Social media usage in the U.S. in 2019 | Pew Research Center". *PewResearch.Org*. *Pew Research*. Retrieved July 20, 2019. *graphic \*Study was quoted in Forbes*.
41. "Web Server Survey". *Netcraft*.
42. Total number of Websites | Internet live stats. *internetlivestats.com*.
43. Panduan Pembakuan Istilah, Pelaksanaan Instruksi Presiden Nomor 2 Tahun 2001 Tentang Penggunaan Komputer Dengan Aplikasi Komputer Berbahasa Indonesia