

**PRAKTIKUM  
RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK  
SEMESTER GANJIL T.A 2020/2021**

**LAPORAN PROYEK**



**DISUSUN OLEH :**

<b>RIZKY MAHFUDDIN HARAHAP</b>	<b>124180037</b>
<b>BERTHA OLIVERA L. GOWASA</b>	<b>124180009</b>
<b>ABD. ROFIK BUDIN</b>	<b>124180015</b>

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK INDUSTRI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"  
YOGYAKARTA  
2020**

## **DESKRIPSI APLIKASI**

Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis web, didalamnya terdapat iklan-iklan yang ditawarkan perusahaan, sehingga mempermudah user dalam menggunakannya, selain itu tampilan ui/ux yang menarik dan sederhana akan tetapi tidak mengganggu serta mampu menarik minat user dalam menggunakannya, karena sistem nya dan pemilihan icon, warna dll yang sudah di uji untuk kenyamanan user. Untuk alur dari aplikasi ini yaitu, user dapat melakukan pencarian lowongan magang atau dapat langsung melihat iklan yang tersedia di halaman beranda. Ketika user mengklik salah satu iklan, maka akan ditampilkan informasi lengkap mengenai perusahaan tersebut. Ketika user ingin melamar maka user akan meklik button lamar sekarang, setelah itu user akan disajikan berupa halaman daftar dan login, jika sudah login maka langsung mengklik button kirim berkas, jika belum maka akan masuk kehalaman daftar untuk melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Untuk berkas yang akan dikirim berupa CV atau portofolio dan berkas-berkas umum lainnya berupa sertifikat dan surat magang dari kampus jikalau usernya adalah mahasiswa.

Setelah melakukan pengiriman dokumen maka untuk keberlanjutannya akan di tangani oleh pihak perusahaan yang nantinya akan menghubungkan pelamar jika lolos. Karena aplikasi berbasis web ini hanya sebagai tempat menampung atau sebagai wadah saja.

Selain itu dalam aplikasi ini, perusahaan memiliki alur yang berbeda, dimana harus mendaftarkan diri terlebih dahulu serta mengisi data-data sebagai penunjang informasi untuk user. Untuk tindak lanjut dari proses pelamaran akan di serahkan kepada perusahaan.

## A. Class Diagram

