

**RANCANG BANGUN SISTEM KLOP JOB AND CAREER
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FEAF
(Studi kasus: Universitas Nusa Putra)**

SKRIPSI

MUHAMMAD RIZALDI MAULANA

20190050002



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JUNI 2023**

**RANCANG BANGUN SISTEM KLOP JOB AND CAREER
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FEAF
(Studi kasus: Universitas Nusa Putra)**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Pada Program Studi
Sistem Informasi Dalam Menempuh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)*

MUHAMMAD RIZALDI MAULANA

20190050002



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK KOMPUTER DAN DESAIN
SUKABUMI
JUNI 2023**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : Rancang Bangun Sistem Klop Job And Career Berbasis Web
Menggunakan FEAF (Studi Kasus: Universitas Nusa Putra)
NAMA : Muhammad Rizaldi Maulana
NIM : 20190050002

"Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing - masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti - bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut"

Sukabumi, 27 Juni 2023



MUHAMMAD RIZALDI MAULANA
Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : Rancang Bangun Sistem Klop Job And Career Berbasis Web
Menggunakan FEAF (Studi Kasus: Universitas Nusa Putra)
NAMA : Muhammad Rizaldi Maulana
NIM : 20190050002

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 4 Juli 2023. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer

Sukabumi, Juli 2023

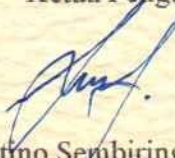
Pembimbing I


Muhamad Muslih, S.T., M.Kom
NIDN. 0429038601

Pembimbing II

Nunik Destria Arianti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0404128502

Ketua Penguji


Falentino Sembiring, M.Kom
NIDN. 0408029102

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Adhitia Erfina, S.T., M.Kom
NIDN. 0417049102

Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., Asean Eng.
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

In October 2022 the International Monetary Fund (IMF) released the World Economic Outlook which stated that Indonesia was ranked 59th as a country with the highest number of unemployed. Until August 2022 the Open Unemployment Rate (TPT) reached 5.86% or around 8.42 million people of the total Labor Force (AK) in Indonesia with a distribution of 7.74% of the urban population and 3.43% of the rural population. The highest number of unemployed if based on the age range is in the age range of 20-24 years, which is around 2.5 million people. In 2023, the IMF predicts that Indonesia will experience a decrease in the unemployment rate to around 5.3%. Currently, Nusa Putra University graduates only get information about job vacancies through the Nusa Putra University Career Service Unit (CSU) social media. With advances in technology which provide freedom and convenience for people to share employment information. Enterprise Architecture is the design of business processes and technology in every organization and company, and then integrated to achieve a certain goal. This system was built by applying the Federal Enterprise Architecture Framework (FEAF) model which will make the relationship between companies and educational institutions well coordinated. Using FEAF (Federal Enterprise Architecture Framework) in making the Job and Career Job and Career system, can provide benefits such as ensuring compatibility between business strategy and information technology, increasing system efficiency and effectiveness, and facilitating the management and development of systems on an ongoing basis. Through the tests that have been carried out, the acquisition of an average value of 87.31 indicates that the system can be well received by users and can be categorized as strongly agreeing that the system created will be able to help graduates of Nusa Putra University find work, and for companies it can help Find candidates who match the desired criteria.

Keyword: FEAF, Career, Job

ABSTRAK

Pada Oktober 2022 Dana Moneter Internasional (IMF) merilis *World Economic Outlook* yang menyebutkan bahwa Indonesia masuk urutan 59 sebagai negara dengan jumlah pengangguran tertinggi. Hingga Agustus 2022 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) mencapai 5,86% atau sekitar 8,42 juta jiwa dari jumlah Angkatan Kerja (AK) di Indonesia dengan sebaran 7,74% penduduk perkotaan dan 3,43% penduduk pedesaan. Jumlah pengangguran tertinggi jika berdasarkan rentang usia berada pada rentang usia 20-24 tahun yaitu sekitar 2,5 juta jiwa. Tahun 2023 IMF memprediksi Indonesia mengalami penurunan tingkat pengangguran menjadi sekitar 5,3%. Para lulusan Universitas Nusa Putra saat ini hanya mendapatkan informasi seputar lowongan pekerjaan melalui media sosial *Career Service Unit* (CSU) Universitas Nusa Putra. Dengan kemajuan teknologi yang mana memberikan kebebasan dan kemudahan bagi masyarakat untuk berbagi informasi lapangan pekerjaan. *Enterprise Architecture* merupakan perancangan proses bisnis dan teknologi disetiap organisasi dan perusahaan, dan kemudian diintegrasikan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini dibangun dengan menerapkan model *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF) yang akan membuat hubungan antara perusahaan dan lembaga pendidikan dapat terkoordinasi dengan baik. Dengan menggunakan FEAF (*Federal Enterprise Architecture Framework*) dalam pembuatan sistem *Klop Job and Career*, dapat memberikan manfaat seperti memastikan kesesuaian antara strategi bisnis dan teknologi informasi, meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem, serta memudahkan pengelolaan dan pengembangan sistem secara berkelanjutan. Melalui pengujian yang telah dilakukan, perolehan rata-rata nilai yaitu 87,31 yang menunjukkan sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan dapat dikategorikan sangat setuju dengan adanya sistem yang dibuat akan dapat membantu lulusan Universitas Nusa Putra untuk mencari pekerjaan, dan bagi perusahaan dapat membantu menemukan kandidat yang cocok dengan kriteria yang diinginkan.

Kata Kunci: FEAF, Karir, Pekerjaan

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua, sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Alhamdulillah berkat doa dan dukungan dari semua pihak peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*RANCANG BANGUN SISTEM KLOP JOB AND CAREER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FEAF (STUDI KASUS: UNIVERSITAS NUSA PUTRA)*”.

Tujuan penulisan skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Sarjana (S1) Pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Nusa Putra. Peneliti menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Kurniawan, S.T.,M.Si.,MM selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi
2. Bapak Ir. Paikun,S.T.,M.T.,IPM, Asean Eng. selaku Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain
3. Bapak Adhitia Erfina, S.T.,M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi
4. Bapak Muhamad Muslih S.T., M.Kom selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberikan solusi, arahan dan tambahan ilmu setiap permasalahan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Nunik Destria Arianti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan solusi, arahan dan tambahan ilmu setiap permasalahan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini.
6. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Putra Sukabumi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat selama proses perkuliahan.
7. Kedua Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan dan do'a yang tiada hentinya kepada peneliti.
8. Neng Sri Intan Septiani, yang selalu menyemangati tiada henti hari demi hari.

9. Semua rekan kantor saya, terutama divisi IT yang telah memberikan dukungan.
10. Serta masih banyak pihak - pihak yang sangat membantu dan berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang bersifat positif dan membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dalam bidang Sistem Informasi.

Sukabumi, Juni 2023

Peneliti



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizaldi Maulana
NIM : 20190050002
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM KLOP JOB AND CAREER BERBASIS WEB
MENGUNAKAN FEAF (STUDI KASUS: UNIVERSITAS NUSA PUTRA)

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : Juli 2023

Yang menyatakan



(MUHAMMAD RIZALDI MAULANA)

DAFTAR ISI

PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	3
1.5.2 Manfaat Praktis.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Perancangan	8
2.2.2 Enterprise Architecture.....	8
2.2.3 Federal Enterprise Architecture Framework.....	9
2.2.4 Klop Job and Career.....	10
2.2.5 PEST.....	11
2.2.6 SWOT.....	12
2.2.7 Value Chain.....	13
2.2.8 Business System Planning (BSP)	15
2.2.9 Website.....	15
2.3 Kerangka Berfikir	16

BAB III.....	17
METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Tahapan Penelitian.....	17
3.2 Metode Pengumpulan Data	18
3.2.1 Studi Literatur.....	18
3.3 Sumber Data	18
3.4 Model Perancangan Sistem Informasi.....	18
3.5 Analisis Sistem dan Perancangan	19
3.5.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	19
3.5.2 <i>Activity Diagram</i>	20
3.6 Alat Bantu	20
3.7 Pengujian Teknis	21
3.7.1. <i>Usability Testing</i>	21
BAB IV	23
PEMBAHASAN	23
4.1 Implementasi <i>Federal Enterprise Architecture Framework (FEAF)</i> . 23	
4.2 <i>Blueprint</i>	41
4.3 Implementasi <i>User Interface</i>	42
4.4 Pengujian <i>Usability Testing</i>	46
BAB V.....	48
PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	49

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan SUS.....	21
Tabel 4.1 Analisis PEST	23
Tabel 4.2 Analisis SWOT	24
Tabel 4.3 Identifikasi Kelas Bisnis.....	29
Tabel 4.4 Physical Data Model.....	36
Tabel 4.5 System Design	37
Tabel 4.6 Data Definition Language.....	38
Tabel 4.7 Target Aplikasi.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Matriks FEAF [16].....	10
Gambar 2.2 Value Chain Activity [22]	14
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir	16
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	17
Gambar 4.1 Value Chain Klop Job and Career	26
Gambar 4.5 Struktur Organisasi Universitas Nusa Putra	29
Gambar 4.6 Matriks FEAF	30
Gambar 4.7 Peta Lokasi Penelitian.....	31
Gambar 4.8 Semantic Model	32
Gambar 4.9 Activity Diagram Login.....	32
Gambar 4.10 Activity Diagram Lowongan	33
Gambar 4.11 Activity Diagram Pembuatan Lowongan.....	33
Gambar 4.12 Hubungan Antar Tabel.....	34
Gambar 4.13 Sitemap	35
Gambar 4.14 Arsitektur Jaringan.....	35
Gambar 4.15 Blueprint	42
Gambar 4.16 User Interface Login	42
Gambar 4.17 Baca Data Fakultas	43
Gambar 4.18 Tambah Data Fakultas	43
Gambar 4.19 Baca Data Prodi	43
Gambar 4.20 Tambah Data Prodi	44
Gambar 4.21 Baca Data Lulusan.....	44
Gambar 4.22 Tambah Data Lulusan.....	44
Gambar 4.23 Baca Biodata	45
Gambar 4.24 Tambah Biodata	45
Gambar 4.25 Cari Perusahaan	45
Gambar 4.26 Cari Lowongan	46
Gambar 4.27 Apply Lowongan	46
Gambar 4.28 Skala SUS	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	52
Lampiran 2 Jawaban Rekapitulasi Kuesioner	53
Lampiran 3 Curriculum Vitae	56



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Oktober 2022 Dana Moneter Internasional (IMF) merilis *World Economic Outlook* yang menyebutkan bahwa Indonesia masuk urutan 59 sebagai negara dengan jumlah pengangguran tertinggi [1]. Hingga Agustus 2022 Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) mencapai 5,86% atau sekitar 8,42 juta jiwa dari jumlah Angkatan Kerja (AK) di Indonesia dengan sebaran 7,74% penduduk perkotaan dan 3,43% penduduk pedesaan. Jumlah pengangguran tertinggi jika berdasarkan rentang usia berada pada rentang usia 20-24 tahun yaitu sekitar 2,5 juta jiwa [2]. Tahun 2023 IMF memprediksi Indonesia akan mengalami penurunan tingkat pengangguran menjadi sekitar 5,3%. Angka tersebut dapat terealisasi mengingat berdasarkan Survei Angkatan Kerja Nasional (Sakernas) yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Tahun 2022 jumlah Angkatan Kerja Indonesia sebanyak 143,72 juta jiwa dari 209,42 juta jiwa penduduk yang masuk usia kerja, naik 3,57 juta jiwa dibandingkan tahun 2021 [3]. Pandemi Covid-19 telah memberikan banyak dampak yang merugikan bagi perekonomian Indonesia. Salah satunya adalah meningkatnya tingkat pengangguran akibat ekonomi yang melambat, sehingga prospek lapangan kerja berkurang [4]. Pengangguran merupakan isu global yang mempengaruhi berbagai aspek masyarakat, termasuk ekonomi, kesejahteraan sosial, politik, psikologi, dan moralitas. Keadaan ekonomi yang negatif menunjukkan bahwa sebagian tenaga kerja tidak dipekerjakan, yang merupakan masalah signifikan di seluruh dunia [5].

Para lulusan Universitas Nusa Putra saat ini hanya mendapatkan informasi seputar lowongan pekerjaan melalui media sosial *Career Service Unit* (CSU) Universitas Nusa Putra. Dengan kemajuan teknologi yang mana memberikan kebebasan dan kemudahan bagi masyarakat untuk berbagi informasi lapangan pekerjaan. Dengan adanya peran lembaga pendidikan pada sistem ini akan memastikan informasi yang ada kredibel dan dapat dipercaya serta memastikan data-data calon tenaga kerja sesuai dengan rekam jejak mereka selama menempuh pendidikan yang tentunya akan sangat dibutuhkan oleh perusahaan.

Perancangan dapat dilakukan menggunakan banyak cara, salah satunya menggunakan *Enterprise Architecture*. *Enterprise Architecture* yaitu sebuah perancangan proses teknologi dan bisnis disetiap perusahaan dan organisasi, dan kemudian diintegrasikan agar mencapai tujuan tertentu [6]. Berbagai macam metode dan paradigma dapat digunakan dalam perancangan *Enterprise Architecture* diantaranya yaitu FEAF, *Zachman*, TOGAF dan gartner [7]. Sistem ini dibangun dengan menerapkan model *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF) yang akan membuat hubungan antara perusahaan dan lembaga pendidikan dapat terkoordinasi dengan baik. Dengan kerangka kerja tersebut, informasi, bisnis teknologi pendukung bisnis, pendukung bisnis dan transisi dari teknologi lama ke teknologi baru dapat dilakukan [8]. Selain itu juga FEAF telah mengadopsi tiga kolom utama dari kerangka *Zachman* yang terdiri dari deskripsi data, deskripsi fungsi, dan deskripsi jaringan [9]. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem terkomputerisasi yang dapat menjadi penghubung antara perusahaan, calon pekerja, dan lembaga pendidikan. Khususnya bagi para lulusan Universitas Nusa Putra dapat dengan mudah mendapatkan informasi pekerjaan yang sesuai dengan minat dan keahlian yang dimiliki. Permasalahan tersebut menarik gagasan bagi peneliti dengan mengusung judul **“Rancang Bangun Sistem Klop Job and Career Berbasis Web Menggunakan FEAF”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengimplementasikan *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF) pada perancangan sistem Klop Job and Career?
2. Apa saja keuntungan yang didapatkan para Lulusan Universitas Nusa Putra sebagai para pencari kerja dengan adanya sistem Klop Job and Career?
3. Apa saja keuntungan Perusahaan yang menggunakan sistem Klop Job and Career?
4. Bagaimana pembuatan website Klop Job and Career yang dibuat agar dapat menarik perhatian penggunanya?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi penyimpangan dari masalah yang telah dirumuskan, maka dibuat batasan masalah berikut:

1. Perancangan yang dibuat terbatas menggunakan *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF).
2. Sistem yang dibuat dikhususkan untuk Universitas Nusa Putra.
3. Hasil penelitian berupa sistem berbasis *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan beberapa poin yang telah dibuat pada rumusan masalah, tujuan penelitian meliputi:

1. Mengimplementasikan *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF) pada sistem yang akan dibuat, sebagaimana salah satu metode yang telah dipelajari pada masa perkuliahan.
2. Pembuatan hasil akhir berupa sistem Klop *Job and Career* berbasis *website* yang mudah digunakan para penggunanya.
3. Dengan adanya sistem yang dibuat dapat membantu mempermudah para Lulusan Universitas Nusa Putra yang ingin mencari pekerjaan sesuai dengan keahliannya masing-masing.
4. Dengan adanya sistem yang dibuat dapat membantu mempermudah para Perusahaan yang ingin mencari pekerja sesuai dengan keahlian yang dibutuhkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini mempunyai harapan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rujukan terkait penelitian serupa khususnya dalam penerapan *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF).
2. Hasil dari penelitian ini bermaksud agar dapat bertambahnya wawasan, pengetahuan, dan juga ilmu yang berkaitan dengan sistem yang dibuat.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini dijadikan pengalaman yang sangat berharga untuk meningkatkan kemampuan menulis penelitian dan dapat mengimplementasikan ilmu-ilmu yang dipelajari selama masa perkuliahan.

b. Bagi Pengguna

Dengan adanya hasil akhir yang dibuat dalam penelitian ini, diharapkan dapat mempermudah para lulusan Universitas Nusa Putra untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki.

c. Bagi Instansi

Hasil dari sistem yang telah dibuat diharapkan dapat membantu Universitas Nusa Putra dalam menjalin hubungan baik dengan banyak perusahaan yang membutuhkan karyawan.

d. Bagi Pemerintah

Sistem yang dibuat dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk menanggulangi masalah serupa.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat digunakan untuk dasar penelitian lanjutan dalam pengembangan sistem yang serupa, khususnya dengan menggunakan metode *Federal Enterprise Architecture Framework* (FEAF).

1.6 Sistematika Penulisan

- BAB I : PENDAHULUAN**, mencakup uraian tentang Topik, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**, menguraikan tentang Penelitian Terkait, Landasan Teori dan Kerangka Berfikir.
- BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**, menguraikan tentang Tahapan Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data.
- BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**, menguraikan tentang implementasi *Federal Enterprise Architecture Framework* dan Pengujian Teknis.
- BAB V : PENUTUP**, terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasar pada penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan:

1. Dengan menggunakan FEAF (*Federal Enterprise Architecture Framework*) dalam pembuatan sistem Klop *Job and Career*, dapat memberikan manfaat seperti memastikan kesesuaian antara strategi bisnis dan teknologi informasi, meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem, serta memudahkan pengelolaan dan pengembangan sistem secara berkelanjutan.
2. Melalui pengujian yang telah dilakukan, perolehan rata-rata nilai yaitu 87,31 yang menunjukkan sistem dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan dapat dikategorikan sangat setuju dengan adanya sistem yang dibuat akan dapat membantu lulusan Universitas Nusa Putra untuk mencari pekerjaan, dan bagi perusahaan dapat membantu menemukan kandidat yang cocok dengan kriteria yang diinginkan.
3. Pembuatan sistem Klop *Job and Career* memiliki manfaat untuk memudahkan pencarian pekerjaan dan karir bagi para pencari kerja. Sistem ini juga dapat membantu perusahaan dalam mencari kandidat yang sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan. Selain itu, penggunaan sistem ini juga dapat menghemat waktu dan biaya dalam proses rekrutmen dan seleksi karyawan.

5.2 Saran

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut baik dalam perancangan yang lebih kompleks ataupun dari segi pengembangan sistemnya. Untuk penelitian selanjutnya dapat dibahas lebih lanjut mengenai keamanan sistem dan enkripsi data pada sistem yang telah dibuat dikarenakan tidak adanya uji keamanan dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "IMF, "World Economic Outlook", Oktober 2022 [Online]. Tersedia : [https://www.imf.org/external/datamapper/LUR@WEO/OEMDC/ADVEC/WEO/WORLD/IDN, \[IMF\],](https://www.imf.org/external/datamapper/LUR@WEO/OEMDC/ADVEC/WEO/WORLD/IDN, [IMF],) [Online].
- [2] "Badan Pusat Statistik, "Agustus 2022: Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) sebesar 5,86 persen dan Rata-rata upah buruh 3,07 juta rupiah per bulan", 7 November 2022, [Online]. Tersedia : [https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/11/07/1916/agustus-2022--,"](https://www.bps.go.id/pressrelease/2022/11/07/1916/agustus-2022--,) [Online].
- [3] "Erwina Rachmi Puspapertiwi, Sari Hardiyanto," rediksi Tingkat Pengangguran di Dunia 2023, Indonesia Nomor Berapa?", 3 Maret 2023, [Online]. Tersedia : [https://www.kompas.com/tren/read/2023/03/03/213000365/prediksi-tingkat-pengangguran-di-dunia-2023-i,"](https://www.kompas.com/tren/read/2023/03/03/213000365/prediksi-tingkat-pengangguran-di-dunia-2023-i,) [Online].
- [4] N. Istiyani, A. Hanim, I. R. Dewi, and M. K. Najib, "Accuracy of Predicting the Unemployment Rate in Indonesia.," *Journal of Economics, Management and Trade.*, vol. 29, no. 6, p. 18–26, 2023.
- [5] "Erwin Haryono, "Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Tetap Kuat" , 6 Februari 2023. [Online]. Tersedia : [https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_252823.aspx#:~:text=Ke%20depan%2C%20pertumbuhan%20ekonomi%202023,konsumsi%20rumah%2,"](https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_252823.aspx#:~:text=Ke%20depan%2C%20pertumbuhan%20ekonomi%202023,konsumsi%20rumah%2,) [Online].
- [6] Monita, K., Erfina, A., & Warman, C., "Perancangan Enterprise Architecture Menggunakan Framework TOGAF Architecture Development Method (TOGAF-ADM) Pada SMK Bina Mandiri 2," *Seminar Nasional Sistem Informasi dan Manajemen Informatika Universitas Nusa Putra*, vol. 1, 2021.
- [7] Hermawan, D., Mahardika, F., & Akbar, Y. H, "Enterprise Architecture Planning Using TOGAF Version 9 (Case Study Of Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah Kab. Sumedang)," *SISFOTENIKA*, vol. 10, pp. 139-151, 2020.
- [8] Sutiawan, A., Marlianti, R. S., Kareksi, S. T., & Saepudin, S, "Perancangan Enterprise Architecture Pendaftaran Uji Kir Menggunakan FEAF di DISHUB Kab. Sukabumi," *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, pp. 391-404, 2020.
- [9] Manalu, O. H., Saedudin, R., & Rahmad, B, "Perancangan Enterprise Architecture Pada Fungsi Warehouse Dan Inventory Industri Pengolahan Kayu Perhutani Dengan Menggunakan Framework Togaf," *eProceedings of Engineering*, vol. 5, 2018.

- [10] Defriani, M., & Resmi, M.G., "E-Government Architectural Planning Using Federal Enterprise Architecture Framework in Purwakarta Districts Government," *2019 Fourth International Conference on Informatics and Computing (ICIC)*, pp. 1-9, 2019.
- [11] Zhang, Huang dan Jiang, "The mediating role of organizational attractiveness and the moderating role of organizational reputation," *The effect of corporate social responsibility on online job search behavior*., 2022.
- [12] Kang dan Lee, "Enhancing perceived usefulness and ease of use for mobile job search applications," 2021.
- [13] Sulistyo, Soeharto, Hanafi, "E-recruitment adoption in developing countries: An exploratory study in Indonesia," 2020.
- [14] Eder dan Parry, "From job search to job discovery: A review and research agenda for passive and active jobseekers," 2019.
- [15] Zhang Li, dan Li, "The effect of online social networks on job search behavior: A systematic review," 2018.
- [16] Natalia Repelita, "Dokumen Tips," [Online]. Available: <https://dokumen.tips/documents/feaf-bahan.html>.
- [17] Dede Wira Trise Putra and Jendra Jonika Putra, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCARIAN LOWONGAN," *JTIF*, vol. 6, no. 1, pp. 48-54, 2018.
- [18] S. Laoyan, "4 steps of the PEST analysis process," 18 12 2022. [Online]. Available: asana.com/resources/pest-analysis.
- [19] M. Fairlie, "What Is a PEST Analysis?," 22 2 2023. [Online]. Available: www.businessnewsdaily.com.
- [20] Germaine Cresmer, PHR SHRM-CP, "Next Steps: Using the SWOT Analysis to design your job search plan," 11 04 2023. [Online].
- [21] Anggi, "Value Chain Adalah: Pengertian, Fungsi dan Strategi Menerapkannya," Accurate, 2021. [Online]. Available: <https://accurate.id/marketing-manajemen/value-chain-adalah/>.
- [22] Tim Stobierski, "WHAT IS A VALUE CHAIN ANALYSIS? 3 STEPS," Harvard Business School, 2020. [Online]. Available: <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-value-chain-analysis>.

- [23] R. R. A. S. Ruuhwan Ruuhwan, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SKRIPSI MENGGUNAKAN BUSINESS SYSTEM PLANNING," *Semnas Ristek*, vol. 6, no. 1, 2022.
- [24] Elgamar, KONSEP DASAR PEMROGRAMAN WEBSITE DENGAN PHP, Ahlimedia Book, 2020.
- [25] Universitas Nusa Putra, "Visi dan Misi," [Online]. Available: <https://nusaputra.ac.id/tentang/visi-dan-misi/>.
- [26] Universitas Nusa Putra, "Struktur Organisasi," [Online]. Available: <https://nusaputra.ac.id/tentang/struktur-organisasi/>.

