

ABSTRAK

RENO BIASTOMO, Pengembangan Aplikasi *Mobile* Bursa Kerja dalam lingkup Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta berbasis Android. Pembimbing Hamidillah Ajie, S.Si., MT dan Bambang P. Adhi, S.Pd., M.Kom.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum adanya sebuah sistem yang dapat menampilkan data alumni ke perusahaan-perusahaan secara mudah. Tujuan pengembangan aplikasi *mobile* ini bertujuan untuk memfasilitasi perusahaan-perusahaan yang membutuhkan lulusan dari Fakultas Teknik UNJ dan meningkatkan peluang bagi para alumni pada khususnya maupun mahasiswa dari semua prodi yang ada di Fakultas Teknik UNJ dalam mencari pekerjaan. Metodologi Pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan produk ini adalah Metodologi *Agile* dan Model yang digunakan adalah menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Scrum*. Tahapan-tahapan yang ada pada pemodelan perangkat lunak *scrum* terdiri dari; Fase *pre-game*, merancang segala kebutuhan dalam proses pengembangan, fase *game*, melakukan proses pengembangan yang dibagi dalam empat sprint secara *iterasi* sekaligus *incremental*. dan fase *post-game*, saat sistem siap digunakan. Pengujian produk ini menggunakan metode pengujian kotak hitam (*black-box testing*). Hasil dari penelitian ini yaitu berupa aplikasi *mobile* Bursa Kerja yang sudah diuji fungsionalitasnya sehingga dapat dikatakan bahwa produk sudah berhasil dirancang dan dibuat.

Kata Kunci : Aplikasi *Mobile*, Bursa Kerja, *black-box.*, Fakultas Teknik, Model Pengembangan, *Scrum*, Universitas Negeri Jakarta.

ABSTRACT

RENO BIASTOMO, Job Seeker Mobile Application Development in Faculty of Engineering State University Of Jakarta (FT UNJ) based on Android. Counsellor Hamidillah Ajie, S.si., MT and Bambang P. Adhi, S.Pd., M.Kom.

This research was motivated by the absence of a system that can easily display alumni data to companies. The purpose of developing this mobile application was to facilitate companies that need graduates from FT UNJ and increase opportunities for alumni in particular as well as a university student from all of the study program in FT UNJ to finding a job. The Methodology development of this product was agile. The model that was used to develop this product was *Scrum*. The step in scrum software development compose by; pre-game phase, game phase and post-game phase. The testing for this product used a black box testing method. The result of this research was a Job Seeker Mobile App which had tested the functionality so that can be said this product had succeeded to develop.

Keyword: Mobile App, Faculty of Engineering, State University Of Jakarta, Software Development Model, Scrum, black-box.