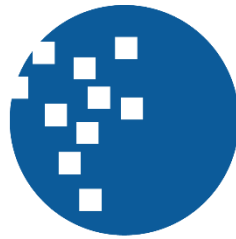


**RANCANG BANGUN PLATFORM *INTERNSHIP JOB*
VACANCIES (*INTERNCIES*) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI
MEDIA REKRUTMEN MAHASISWA MAGANG (STUDI
KASUS: MAHASISWA UMN)**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Glenys Mae

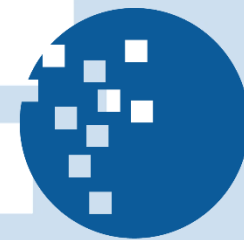
00000036649

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2023

**RANCANG BANGUN PLATFORM *INTERNSHIP JOB*
VACANCIES (*INTERNCIES*) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI
MEDIA REKRUTMEN MAHASISWA MAGANG (STUDI
KASUS: MAHASISWA UMN)**

SKRIPSI



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Glenys Mae

00000036649

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Glenys Mae

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036649

Program studi : Sistem Informasi

Skripsi dengan judul:

“Rancang Bangun Platform *Internship Job Vacancies (Interncies)* Berbasis *Website* sebagai Media Rekrutmen Mahasiswa Magang (Studi Kasus: Mahasiswa UMN)”

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 03 Januari 2023



Glenys Mae

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

"Rancang Bangun Platform *Internship Job Vacancies (Interncies)* Berbasis *Website* sebagai Media Rekrutmen Mahasiswa Magang (Studi Kasus: Mahasiswa UMN)"


Oleh

Nama : Glenys Mae
NIM : 00000036649
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika


Telah diujikan pada hari Kamis, 05 Januari 2023
Pukul 08.00 s.d 10.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Penguji



Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.
0313058001

Dosen Pembimbing I



Johan Setiawan, S.Kom., MM.
0327106402

Dosen Pembimbing II


Jansen Wiratama, S.Kom., M.Kom.
0409019301/074887


Antonius Sony Eko Nugroho, S.T., M.T.
0314058005

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

iii

Rancang Bangun Platform..., Glenys Mae, Universitas Multimedia Nusantara

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Glenys Mae
NIM : 00000036649
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika
Jenis Karya : Skripsi

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

“Rancang Bangun Platform *Internship Job Vacancies (Interncies)* Berbasis *Website* sebagai Media Rekrutmen Mahasiswa Magang (Studi Kasus: Mahasiswa UMN)”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, 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.

Tangerang, 03 Januari 2023

Yang menyatakan,


Glenys Mae

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya, penyusunan laporan skripsi ini dapat disusun dengan baik. Penyusunan laporan yang diajukan sebagai salah satu prasyarat kelulusan ini tidak terlepas dari bantuan, arahan, dan dukungan yang diterima dari berbagai pihak. Secara khusus, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, MA, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Jansen Wiratama, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan skripsi ini.
5. Bapak Antonius Sony Eko Nugroho, S.T., M.T., selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan skripsi ini.
6. Ronald Maximillian yang terus menuntun, memberikan dorongan serta arahan dalam perancangan sistem yang dihasilkan sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
7. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral selama proses penulisan laporan skripsi.
8. Rekan-rekan seperjuangan yang terus mendorong semangat penulis sehingga penulisan laporan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
9. Teman-teman, dosen, perusahaan, dan seluruh pihak lainnya yang telah berkontribusi dalam memberikan suara maupun ide untuk keberlangsungan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan sangat diterima oleh penulis. Semoga penelitian ini dapat membawa manfaat bagi para pembaca.

Tangerang, 03 Januari 2023



Glenys Mae

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

RANCANG BANGUN PLATFORM *INTERNSHIP JOB*
VACANCIES (*INTERNCIES*) BERBASIS *WEBSITE* SEBAGAI
MEDIA REKRUTMEN MAHASISWA MAGANG (STUDI
KASUS: MAHASISWA UMN)

Glenys Mae

ABSTRAK

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan komputer dan internet tidak lagi hanya dibatasi untuk keperluan instansi tertentu saja, melainkan juga sebagai alat komunikasi sehari-hari. Di Indonesia sendiri, 73.7% dari total populasinya telah menggunakan internet untuk berbagai aspek kebutuhan hidup, di mana salah satunya adalah aspek untuk melengkapi kebutuhan pendidikan. Dalam kaitannya dengan kebutuhan di bidang pendidikan, masih terdapat kesulitan bagi mahasiswa terkhususnya mahasiswa asal Universitas Multimedia Nusantara untuk mencari tempat magang yang memenuhi persyaratan. Permasalahan ini kemudian diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh para mahasiswa melalui pengisian kuesioner ataupun wawancara.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah platform berbasis *website* yang berperan sebagai media penghubung antara perusahaan dan calon mahasiswa magang. Dengan berlandaskan metode *SDLC Prototyping*, proses perancangan *website* diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan serta merancang *prototype* agar *feedback* dari *user* hingga hasil akhir yang ingin diperoleh dapat tergambarkan secara jelas. *Website* dirancang menggunakan *framework* CodeIgniter, Bootstrap, serta sistem basis data MySQL yang pengelolaannya dijalankan menggunakan phpMyAdmin.

Kehadiran *website* yang dirancang melalui penelitian ini membuka peluang baru bagi mahasiswa pencari lowongan magang sekaligus perusahaan penyedia lowongan magang untuk saling memenuhi kebutuhan masing-masing. Hasil rancangan *website* telah diuji menggunakan metode *User Acceptance Test* dan seluruh fitur dapat berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dapat menjawab permasalahan yang ada.

Kata Kunci: Magang, Platform *Internship Job Vacancies*, *Prototyping*, *Website*.

**DESIGN AND BUILD A WEBSITE BASED INTERNSHIP JOB
VACANCIES (INTERNCIES) PLATFORM AS INTERNSHIP
RECRUITMENT FACILITY (CASE STUDY: STUDENT AT
UMN)**

Glenys Mae

ABSTRACT

Along with the rapid development of technology, the use of computers and internet is no longer limited to the needs of certain agencies or companies as it has become the central of communication nowadays. In Indonesia, 73.7% of the country's total population has used the internet for various aspects of the necessities in life, one of which is the aspect of completing education needs. In relation to the needs in educational field, there are still some difficulties for students especially those from Universitas Multimedia Nusantara to find internships that meet certain requirements. This problem was then supported by the opinions expressed by students through questionnaires and interviews.

This study aims to produce a website-based platform which connects both companies and students. Based on the SDLC Prototyping method, the website design process begins with requirements identification and prototype designing process. Therefore, the feedback from the user can be clearly described since the beginning of the development. The website created in this research is developed using frameworks such as CodeIgniter, Bootstrap, and as well as MySQL database system which is managed through the use of phpMyAdmin.

The results of the website design have been tested using the User Acceptance Test method. All features are proven to run as expected. Hence, it can be concluded that this research did resolve the existing problems. Furthermore, the presence of the website created through this research opens up new opportunities for students who are currently seeking for internship vacancies as well as companies who are in the need of internship candidates.

Keywords: *Internship, Internship Job Vacancies Platform, Prototyping, Website.*

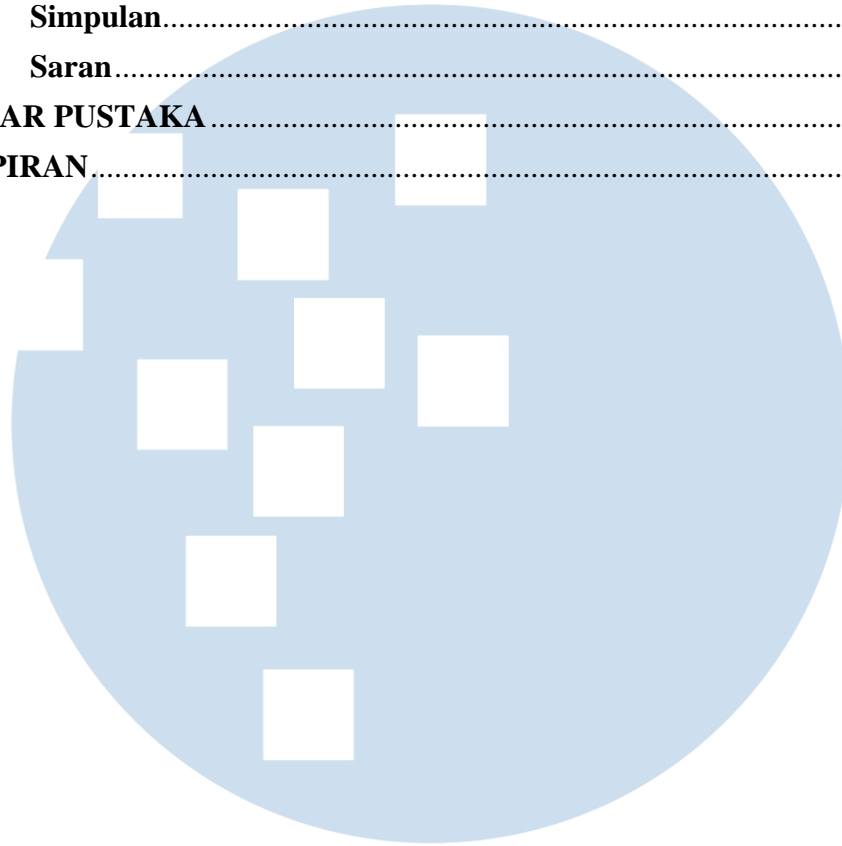
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1. Tujuan Penelitian	4
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Teori Mengenai Framework dan Bahasa Pemrograman yang Digunakan	6
2.1.1. HyperText Markup Language (HTML)	6
2.1.2. Cascading Style Sheet (CSS)	6
2.1.3. Hypertext Preprocessor (PHP)	6
2.1.4. Bootstrap	7
2.1.5. JavaScript	7
2.1.6. phpMyAdmin	8
2.1.7. Visual Studio Code	8
2.1.8. Database	9
2.1.9. CodeIgniter	9
2.2. Teori Mengenai Rancangan Sistem	9

2.2.1.	Rapid Application Development	9
2.2.2.	Prototyping	10
2.2.3.	Agile	11
2.2.4.	Class Diagram	11
2.2.5.	Use Case Diagram	13
2.2.6.	Activity Diagram	15
2.2.7.	User Acceptance Test	16
2.2.8.	Black Box Testing	17
2.3.	Penelitian Terdahulu	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		21
3.1.	Gambaran Umum Objek Penelitian	21
3.2.	Metode Penelitian	21
3.3.	Variabel Penelitian	24
3.3.1.	Variabel Dependen	24
3.3.2.	Variabel Independen	24
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	24
3.4.1.	Studi Pustaka	25
3.4.2.	Penyebaran Kuesioner	25
3.4.3.	Wawancara	26
3.5.	Teknik Pengambilan Sampel	26
3.6.	Teknik Analisis Data dan Tools	27
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN		28
4.1.	Hasil Analisis Data	28
4.1.1.	Hasil Wawancara	28
4.1.2.	Hasil Kuesioner	34
4.2.	Analisis Masalah dan Kebutuhan Penelitian	46
4.2.1.	Proses Bisnis	46
4.2.2.	Kebutuhan Sistem	49
4.3.	Perancangan Sistem	50
4.3.1.	System Design	50
4.3.2.	Perancangan Database	62
4.3.3.	Prototyping	66
4.3.4.	Customer Evaluation	91
4.3.5.	Code Validation	99

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	105
5.1. Simpulan	105
5.2. Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	111



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Notasi <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.2 Tabel Notasi <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.3 Tabel Notasi <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu	17
Tabel 3.1 Perbandingan Metode RAD, Agile, dan Prototyping	22
Tabel 3.2 Perbandingan Tableau dan Microsoft Power BI.....	27
Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 1	28
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 2.....	29
Tabel 4.3 Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 3.....	29
Tabel 4.4 Hasil Wawancara dengan Perusahaan 1.....	30
Tabel 4.5 Hasil Wawancara dengan Perusahaan 2.....	31
Tabel 4.6 Hasil Wawancara dengan Perusahaan 3.....	31
Tabel 4.7 Hasil Wawancara dengan Perusahaan 4.....	32
Tabel 4.8 Hasil Wawancara dengan Perusahaan 5.....	33
Tabel 4.9 Kebutuhan Fungsional Rancangan Sistem <i>Website</i>	49
Tabel 4.10 Kebutuhan Nonfungsional Rancangan Sistem <i>Website</i>	50
Tabel 4.11 Spesifikasi Tabel <i>User</i>	62
Tabel 4.12 Spesifikasi Tabel <i>Company</i>	63
Tabel 4.13 Spesifikasi Tabel <i>Job Vacancies</i>	63
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel <i>Location</i>	64
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel <i>Work Type</i>	64
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel <i>Application</i>	64
Tabel 4.17 Spesifikasi Tabel <i>Status</i>	64
Tabel 4.18 Spesifikasi Tabel <i>Saved Jobs</i>	64
Tabel 4.19 Spesifikasi Tabel <i>User Role</i>	64
Tabel 4.20 Spesifikasi Tabel <i>User Menu</i>	65
Tabel 4.21 Spesifikasi Tabel <i>User Access Menu</i>	65
Tabel 4.22 Spesifikasi Tabel <i>User Registration Token</i>	65
Tabel 4.23 Spesifikasi Tabel <i>Intern Period</i>	65
Tabel 4.24 Spesifikasi Tabel <i>Job Category</i>	65
Tabel 4.25 Spesifikasi Tabel <i>Student Major</i>	66
Tabel 4.26 Hasil UAT Terhadap Mahasiswa.....	91
Tabel 4.27 Hasil UAT Terhadap Perusahaan.....	95

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Pengembangan RAD.....	10
Gambar 2.2 Metode Pengembangan Prototyping	10
Gambar 2.3 Metode Pengembangan Agile	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	12
Gambar 2.5 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	14
Gambar 2.6 Contoh <i>Activity Diagram</i>	15
Gambar 4.1 Jumlah Responden Mahasiswa Berdasarkan Program Studi	35
Gambar 4.2 Jumlah Responden Mahasiswa Magang Per Tahun Berdasarkan Angkatan	35
Gambar 4.3 Jumlah Responden Mahasiswa Berdasarkan Banyaknya Informasi Magang yang Diperoleh.....	36
Gambar 4.4 Jumlah Responden Mahasiswa Berdasarkan Kemudahan Mendapatkan Informasi Magang	37
Gambar 4.5 Jumlah Responden Mahasiswa Berdasarkan Ketertarikan untuk Menggunakan Rancangan <i>Website</i>	37
Gambar 4.6 Jumlah Responden Berdasarkan Bentuk Perusahaannya	39
Gambar 4.7 Jumlah Responden Berdasarkan Sektor Perusahaannya	39
Gambar 4.8 Jumlah Responden Berdasarkan <i>Awareness</i> Terhadap UMN.....	40
Gambar 4.9 Jumlah Responden Berdasarkan Tingkat Kebutuhan Karyawan Magang.....	40
Gambar 4.10 Jumlah Responden Berdasarkan Waktu yang Diperlukan Perusahaan untuk Mendapatkan Mahasiswa Magang.....	41
Gambar 4.11 Jumlah Responden Berdasarkan Kemudahan untuk Mendapatkan Mahasiswa Magang.....	41
Gambar 4.12 Jumlah Responden Berdasarkan Ketertarikan Menggunakan <i>Website</i> yang Dirancang pada Penelitian.....	42
Gambar 4.13 Jumlah Responden Dosen Berdasarkan Program Studi	43
Gambar 4.14 Jumlah Responden Dosen Berdasarkan Rata-Rata Jumlah Mahasiswa yang Dibimbing per Semester	44
Gambar 4.15 Jumlah Responden dengan Mahasiswa Bimbingan Magang yang Mengaku Kesulitan dalam Mencari Magang	44
Gambar 4.16 Jumlah Responden Berdasarkan Preferensi Terhadap Platform Job Portal Saat Ini.....	45
Gambar 4.17 Jumlah Responden Berdasarkan Preferensi Perancangan Sistem ...	46
Gambar 4.18 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	51
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Proses Melamar Pekerjaan	52
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram</i> Proses Menyimpan Data Lowongan Pekerjaan ..	53
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram</i> Proses Registrasi.....	54
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengubah Informasi Profil.....	55
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram</i> Proses Registrasi Perusahaan.....	56
Gambar 4.24 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengubah Informasi Profil Perusahaan..	57
Gambar 4.25 <i>Activity Diagram</i> Proses Menambahkan Lowongan Magang.....	58
Gambar 4.26 <i>Activity Diagram</i> Proses Mengubah Informasi Lowongan Magang59	

Gambar 4.27 Rancangan <i>Class Diagram</i>	60
Gambar 4.28 Tabel Relasi <i>Website</i>	66
Gambar 4.29 Halaman <i>Welcome Page</i> Mahasiswa.....	67
Gambar 4.30 Halaman <i>Sign Up</i> Mahasiswa	68
Gambar 4.31 Halaman <i>Log In</i>	69
Gambar 4.32 Halaman <i>Profile</i> Mahasiswa	70
Gambar 4.33 Halaman <i>Edit Profile</i> Mahasiswa.....	70
Gambar 4.34 Halaman <i>Job Vacancies</i> Mahasiswa	71
Gambar 4.35 Halaman <i>Job Vacancies Details</i> Mahasiswa.....	72
Gambar 4.36 Halaman <i>Apply Job</i> Mahasiswa	73
Gambar 4.37 Halaman <i>Applications</i> Mahasiswa	74
Gambar 4.38 Halaman <i>Saved Jobs</i> Mahasiswa.....	74
Gambar 4.39 Halaman <i>Welcome Page</i> Perusahaan	75
Gambar 4.40 Halaman <i>Sign Up</i> Perusahaan	76
Gambar 4.41 Halaman <i>Profile</i> Perusahaan	77
Gambar 4.42 Halaman <i>Edit Profile</i> Perusahaan	78
Gambar 4.43 Halaman <i>Jobs Posted</i> Perusahaan	79
Gambar 4.44 Halaman <i>Post Vacancy</i> Perusahaan	80
Gambar 4.45 Halaman <i>Job Vacancy Details</i> Perusahaan	81
Gambar 4.46 Halaman <i>Edit Job Vacancy</i> Perusahaan	82
Gambar 4.47 Halaman <i>Applications</i> Perusahaan	82
Gambar 4.48 Halaman <i>Application Details</i> Perusahaan	83
Gambar 4.49 Halaman <i>Edit Application Status</i> Perusahaan	84
Gambar 4.50 Halaman <i>Profile</i> Administrator	85
Gambar 4.51 Halaman <i>Student Details</i> Administrator	85
Gambar 4.52 Halaman <i>Create Student Details</i> Administrator	86
Gambar 4.53 Halaman <i>Edit Student Details</i> Administrator.....	86
Gambar 4.54 Halaman <i>Student Application Details</i> Administrator.....	87
Gambar 4.55 Halaman <i>Company Details</i> Administrator	87
Gambar 4.56 Halaman <i>Create Company Details</i> Administrator	88
Gambar 4.57 Halaman <i>Edit Company Details</i> Administrator	88
Gambar 4.58 Halaman <i>Company's Employee Details</i> Administrator	89
Gambar 4.59 Halaman <i>Create Company's Employee Details</i> Administrator	90
Gambar 4.60 Halaman <i>Edit Company's Employee Details</i> Administrator	90
Gambar 4.61 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Create Company</i> Administrator Sebelum Diperbaiki.....	100
Gambar 4.62 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Create Company</i> Administrator Setelah Diperbaiki.....	100
Gambar 4.63 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Company's Employee Details</i> Administrator Sebelum Diperbaiki.....	101
Gambar 4.64 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Company's Employee Details</i> Administrator Setelah Diperbaiki.....	101
Gambar 4.65 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Sign Up</i> Mahasiswa Sebelum Diperbaiki ..	101
Gambar 4.66 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Sign Up</i> Mahasiswa Setelah Diperbaiki	102
Gambar 4.67 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Applications</i> Perusahaan Sebelum Diperbaiki	102

Gambar 4.68 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Applications</i> Perusahaan Setelah Diperbaiki	102
.....	102
Gambar 4.69 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Profile</i> Perusahaan Sebelum Diperbaiki....	103
Gambar 4.70 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Profile</i> Perusahaan Setelah Diperbaiki.....	103
Gambar 4.71 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Welcome Page</i> Mahasiswa Sebelum Diperbaiki.....	103
Gambar 4.72 Pesan <i>Error</i> Halaman <i>Welcome Page</i> Mahasiswa Setelah Diperbaiki	104
.....	104



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Formulir Konsultasi Skripsi dengan Pembimbing I.....	111
Lampiran B: Formulir Konsultasi Skripsi dengan Pembimbing II.....	112
Lampiran C: <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) Hasil Wawancara dengan Perusahaan 1	113
Lampiran D: Transkrip Wawancara dengan Perusahaan 2.....	117
Lampiran E: Transkrip Wawancara dengan Perusahaan 3.....	118
Lampiran F: Transkrip Wawancara dengan Perusahaan 4.....	119
Lampiran G: <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) Hasil Wawancara dengan Perusahaan 5	120
Lampiran H: <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 1	123
Lampiran I: <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 2	127
Lampiran J: <i>Minutes of Meeting</i> (MoM) Hasil Wawancara dengan Mahasiswa 3	131
Lampiran K: Form UAT Mahasiswa.....	134
Lampiran L: Form UAT Perusahaan.....	139
Lampiran M: Hasil Pengecekan Turnitin.....	145

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA