

CUALIVY “CV SCANNER APPLICATION FOR JOBSEEKER”

LAPORAN PRAKTIK KERJA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Mata Kuliah Praktik Kerja
Bidang Teknologi Informasi**

Oleh:

ERNI SEPTIANI

NIM 20.51.0006



PROGRAM STUDI S1 – SISTEM INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA**

MALANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

CUALIVY "CV SCANNER APPLICATION FOR JOBSEEKER"

Oleh:
Erni Septiani
20.51.0006

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 01 September 2023

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

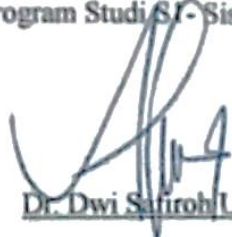
Dosen Pembimbing PKTI



Dr. Dwi Safiroh Utsalina
NIK. 00.12.01.016

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 - Sistem Informasi



Dr. Dwi Safiroh Utsalina

NIK. 00.12.01.016

LEMBAR PENGESAHAN

CUALIVY "CV SCANNER APPLICATION FOR JOBSEEKER"

Oleh:
Erni Septiani
20.51.0006

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 01 September 2023

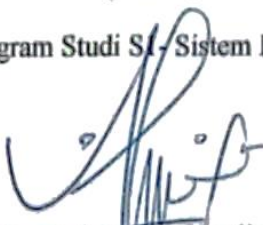
Dewan Penguji,



Dr. Dwi Safiroh Utsalina
NIK. 00.12.01.016

Mengetahui,

Ketua Program Studi SI - Sistem Informasi



Dr. Dwi Safiroh Utsalina
NIK. 00.12.01.016

LEMBAR ORISINALITAS LAPORAN PKTI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Erni Septiani
N.I.M : 20.51.0006
Program Studi : SI – Sistem Informasi
Perguruan Tinggi : STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang
Judul Laporan : CualiVy “CV Scanner Application For Jobseeker”

Saya menyatakan orisinalitas laporan PKTI ini merupakan karya ilmiah saya sendiri dan bukan merupakan tiruan, salinan atau duplikasi dari laporan yang telah dipergunakan untuk mendapatkan gelar Sarjana baik dilingkungan Sekolah Tinggi STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang maupun diperguruan tinggi lain, serta belum pernah dipublikasikan.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab serta bersedia memikul segala resiko jika pernyataan diatas tidak benar.

Malang, 30 Agustus 2023



Erni Septiani

20.51.0006

RINGKASAN

Kegiatan Praktik Kerja Teknologi Informasi ini dilaksanakan di Yayasan Dicoding Indonesia dengan program yang bernama Program Bangkit Academy. Program Bangkit Academy menyediakan tiga *learning path*, yaitu Mobile Development, Cloud Computing, dan Machine Learning. Pada kegiatan magang di tempat tersebut penulis memilih *learning path* Mobile Development. Di dalam *learning path* Mobile Development penulis mendapatkan ilmu berupa kelas belajar untuk menjadi Android Developer dari level pemula sampai mahir.

Di akhir Program Bangkit Academy terdapat *project team* yang bernama Capstone Project. Capstone Project ini berupa pembuatan inovasi aplikasi sesuai tema yang telah ditentukan oleh Tim Bangkit. Tim dalam Capstone Project terdiri dari kombinasi dari ketiga *learning path*. Dalam Capstone Project setiap *learning path* berkontribusi sesuai ilmu yang didapatkan dalam *learning path* yang dipilih.

Disini penulis bersama tim membuat project berjudul “CualiVy”. CualiVy merupakan aplikasi scan CV yang mampu memberikan rekomendasi lowongan kerja sesuai CV yang telah dimasukkan. Sesuai *learning path* yang telah dipilih, penulis berkontribusi dalam pembuatan aplikasi. Mulai dari membuat desain antar muka aplikasi sampai membangun aplikasi dengan bahasa Kotlin. Selain itu, penulis turut serta berdiskusi dalam tim serta ikut memberikan usul dan solusi atas permasalahan yang terjadi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Pemurah dan Maha Penyayang, dengan limpah karunia-Nya Penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi (PKTI) ini.

Laporan ini bertujuan untuk memenuhi mata kuliah kegiatan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi yang telah penulis tempuh di Yayasan Dicoding Indonesia yang dimulai dari tanggal 16 Februari 2023 hingga 31 Juli 2023

Penulis Menyadari bahwa tanpa adanya dukungan dan kerja sama dari beberapa pihak aktivitas ini tidak dapat berjalan dengan baik, untuk itu peneliti menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya PKTI ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Dwi Safiroh Utsalina, S.Kom., MMSI selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi dan Pembimbing Mata Kuliah PKTI STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.
3. Pak Fuad dan Pak Najib selaku advisor Capstone Project di tempat Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi berlangsung.

Tentunya penulis menyadari bahwa penulisan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi ini masih belum sempurna dan masih banyak yang perlu diperbaiki. Untuk itu, maka kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan unruk kesempurnaan dan laporan ini.

Diharapkan laporan Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi ini bisa bermanfaat untuk banyak pihak dan bisa memberikan tambahan pengetahuan, khususnya bagi teman teman mahasiswa STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ORISINALITAS LAPORAN PKTI.....	iv
RINGKASAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan PKTI	2
1.3 Kontribusi PKTI	2
1.4 Lingkup Kerja	2
BAB II OBJEK PKTI	3
2.1 Tinjauan Umum	3
2.1.1 Sejarah	3
2.1.2 Visi.....	3
2.1.3 Misi.....	3
2.1.4 Struktur Organisasi	4
2.1.5 Lokasi	4
2.2 Divisi Kerja.....	5
2.3 Tugas dan Fungsi	5
2.3.2 Program Lead.....	5
2.3.3 Program Manager	5
2.3.4 Learning Support Manager	5
2.3.5 Cohort Manager	6
2.3.6 Curriculum Manager.....	6
2.3.7 Communication and Partnership Team.....	6
2.3.8 Learning Support Team	6
2.3.9 Cohort Management Team	6
2.3.10 Curriculum Team	7

BAB III KEGIATAN PKTI	8
3.1 Pekerjaan dan Target PKTI.....	8
3.2 Pelaksanaan Pekerjaan.....	8
3.3 Hasil pekerjaan	9
3.3.1 Rapat Penentuan Tugas Seminggu Ke Depan	9
3.3.2 Pengerjaan Tugas.....	10
3.3.3 Mentoring Dengan Advisor	20
BAB IV PENUTUP.....	23
4.1 Kesimpulan.....	23
4.2 Saran	23

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pekerjaan dan Aktivitas PKTI.....	8
---	---

DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.2 Lokasi Kantor Yayasan Dicoding Indonesia</i>	<i>4</i>
<i>Gambar 3.1 Rapat Penentuan Tugas</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 3.2 Tugas-Tugas di Trello.....</i>	<i>10</i>
<i>Gambar 3.3 Desain Antar Muka Dengan Figma</i>	<i>112</i>
<i>Gambar 3.4 Tampilan Source Code Aplikasi.....</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 3.5 Tampilan Dependensi Pembangunan Aplikasi</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 3.6 Tampilan Splash Screen.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 3.7 Tampilan Onboarding.....</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 3.8 Tampilan Submit CV.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 3.9 Tampilan Choose From Gallery</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 3.10 Tampilan Scan</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 3.11 Tampilan Preview Foto CV</i>	<i>17</i>
<i>Gambar 3.12 Tampilan Proses</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 3.13 Tampilan List Rekomendasi Job</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 3.14 Tampilan Detail Job</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 3.15 Mentoring bersama Pak Fuad</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 3.16 Mentoring bersama Pak Najib.....</i>	<i>22</i>

DAFTAR LAMPIRAN

1. CV
2. Surat Balasan dari Perusahaan/Instansi Tempat PKTI
3. Berita Acara Bimbingan PKTI
4. Detail Bimbingan PKTI
5. Activity Control

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, mencari pekerjaan di negara ini menjadi semakin sulit karena tingginya persaingan di antara para pencari kerja. Menurut laporan CNN Indonesia, diperkirakan jumlah pengangguran akan mencapai 8,4 juta orang pada tahun 2022. Semua orang yang mencari pekerjaan berusaha semaksimal mungkin untuk membuat resume atau Curriculum Vitae (CV) yang menarik agar dapat diperhatikan oleh perusahaan-perusahaan. Pengalaman dan keterampilan yang dimiliki oleh pencari kerja menjadi faktor penting yang dipertimbangkan oleh perusahaan tujuan pencari kerja dalam proses seleksi.

Sebelum melamar pekerjaan, pencari kerja umumnya menyusun CV yang mencerminkan latar belakang dan keahlian mereka. Selanjutnya, mereka akan mencari lowongan pekerjaan yang membutuhkan kualifikasi yang sesuai dengan yang tercantum dalam CV mereka. Dalam konteks ini, tim pengembang kami mempunyai ide untuk menyederhanakan proses pencarian pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang tertera dalam CV pencari kerja.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi para pencari kerja tersebut, pada karya ilmiah ini mencoba mengembangkan sebuah aplikasi bernama CualiVar. CualiVar adalah sebuah aplikasi mobile yang menggunakan teknologi Machine Learning (ML) untuk menganalisis dan mengevaluasi CV para pencari kerja. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pencari kerja dalam mencari pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang mereka miliki dengan mencocokkan kata-kata yang tercantum dalam CV, seperti pendidikan, keterampilan, dan pengalaman kerja. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan rekomendasi lowongan pekerjaan yang relevan dengan CV pencari kerja, dengan menyoroti kata-kata yang relevan setelah dipindai oleh model Machine Learning.

Dengan demikian, CualiVar memberikan solusi yang inovatif untuk membantu para pencari kerja mengoptimalkan CV mereka dan mencari pekerjaan yang sesuai dengan kualifikasi yang mereka miliki.

1.2 Tujuan PKTI

Tujuan dari PKTI ini untuk meneliti dan mempelajari bagaimana cara membangun aplikasi mulai dari perancangan desain antar muka hingga aplikasi menjadi produk jadi. Selain itu, kegiatan ini bertujuan untuk melatih mahasiswa dalam berdiskusi bersama tim untuk menyelesaikan Capstone Project sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Dalam kegiatan ini, mahasiswa akan dibekali dengan pembelajaran lapangan secara langsung. Hal ini akan memungkinkan mahasiswa untuk mengenali, mengetahui, dan memahami kondisi objektif, perkembangan teknologi, serta berbagai peluang yang ada di instansi maupun industri.

1.3 Kontribusi PKTI

Adapun kontribusi dari Praktik Kerja Bidang Teknologi Informasi Informasi ini antara lain :

a. Bagi Perusahaan

Membantu instansi dalam kekurangan SDM dalam perusahaannya

b. Bagi Penulis

Dapat mempelajari tentang Mobile Development dalam pembangunan aplikasi.

1.4 Lingkup Kerja

Yayasan Dicoding Indonesia merupakan sebuah yayasan pendidikan dan pelatihan di Indonesia yang fokus dalam bidang teknologi dan pemrograman komputer. Yayasan Dicoding Indonesia menyediakan berbagai program pelatihan dan sertifikasi yang dapat diakses secara online, sehingga dapat diikuti oleh siapa saja di seluruh penjuru Indonesia. Salah satu program Yayasan Dicoding Indonesia yaitu Program Bangkit Academy.

Program Bangkit Academy adalah sebuah inisiatif pendidikan dan pelatihan yang diselenggarakan oleh Google, Tokopedia, Gojek, dan Traveloka, bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Program ini merupakan langkah konkret dalam mempersiapkan Indonesia untuk menghadapi revolusi industri 4.0 dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis teknologi di masa depan.

BAB II

OBJEK PKTI

2.1 Tinjauan Umum

Pada bab tinjauan umum ini berisi tentang sejarah, visi dan misi Yayasan Dicoding Indonesia

2.1.1 Sejarah

Yayasan Dicoding Indonesia didirikan pada tahun 2015 oleh Nadiem Makarim. Nadiem Makarim adalah seorang pengusaha Indonesia yang juga pendiri perusahaan ojek online terkemuka di Indonesia, Gojek. Yayasan Dicoding Indonesia berfokus pada pengembangan keterampilan teknologi informasi di Indonesia melalui pendidikan dan pelatihan.

Yayasan Dicoding Indonesia berusaha untuk memfasilitasi akses masyarakat Indonesia ke pelatihan teknologi informasi yang berkualitas, terutama dalam bidang pengembangan perangkat lunak dan pemrograman. Yayasan ini menawarkan berbagai program pelatihan dan sertifikasi di berbagai bidang teknologi informasi, seperti pemrograman web, aplikasi mobile, analisis data, kecerdasan buatan (AI), dan lain-lain.

Salah satu program yang diadakan oleh Yayasan Dicoding Indonesia adalah Program Bangkit. Program Bangkit adalah inisiatif kolaboratif antara Yayasan Dicoding Indonesia, Google, Tokopedia, Gojek, dan Traveloka yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknologi informasi di Indonesia.

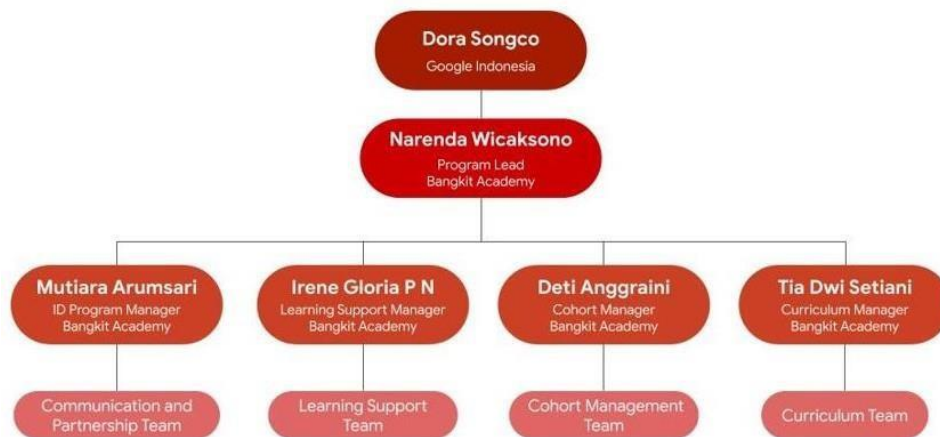
2.1.2 Visi

Menciptakan ekosistem teknologi informasi yang inklusif dan berkelanjutan di Indonesia.

2.1.3 Misi

1. Memberikan akses pendidikan teknologi informasi
2. Mengembangkan keterampilan teknologi informasi
3. Kolaborasi dengan industri dan institusi pendidikan
4. Mendorong inovasi dan kreativitas

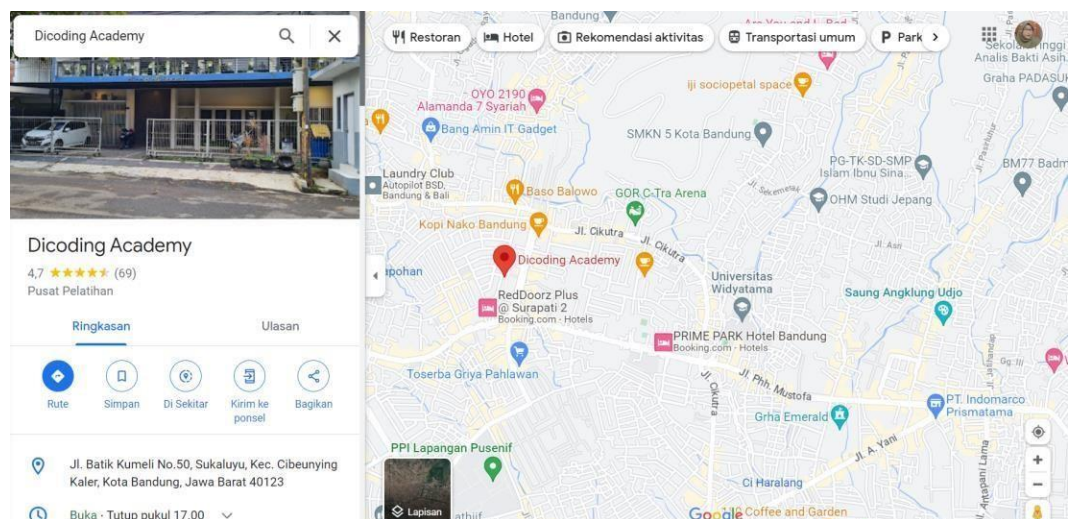
2.1.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.5 Lokasi

Jl. Batik Kumeli No.50, Sukaluyu, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung,
Jawa Barat 40123



Gambar 2.2 Lokasi Kantor Yayasan Dicoding Indonesia

2.2 Divisi Kerja

Program Bangkit Academy bergerak dibidang IT dengan menyediakan tiga *learning path* yaitu Mobile Development, Machine Learning, dan Cloud Computing. Mobile Development merupakan learning path yang dipilih penulis memberikan kurikulum pembelajaran Android Developer dari pemula sampai mahir. Pembelajaran dilakukan secara online melalui google meeting dan kelas-kelas di website dicoding.

2.3 Tugas dan Fungsi

2.3.1 Google Indonesia

Sebagai mitra dan penyelenggara Program Bangkit Academy, Google Indonesia berperan dalam memberikan dukungan dan sumber daya untuk keberhasilan program. Mereka mungkin terlibat dalam pengembangan kurikulum, pelatihan pengajar, dan memberikan wawasan industri kepada peserta.

2.3.2 Program Lead

Program Lead adalah individu yang bertanggung jawab secara keseluruhan atas pengelolaan dan pelaksanaan Program Bangkit Academy. Mereka memimpin tim dan mengawasi semua aspek operasional, termasuk pengembangan strategi, koordinasi program, dan mencapai tujuan program.

2.3.3 Program Manager

Program Manager bertanggung jawab untuk mengkoordinasikan dan mengelola operasional sehari-hari Program Bangkit Academy. Mereka bekerja sama dengan berbagai tim untuk memastikan kelancaran program, termasuk rekrutmen peserta, pengelolaan jadwal, pemantauan progres peserta, dan koordinasi dengan mitra program.

2.3.4 Learning Support Manager

Learning Support Manager bertanggung jawab untuk menyediakan dukungan pembelajaran kepada peserta Program Bangkit Academy.

Mereka mengelola tim Learning Support yang membantu peserta dalam memahami materi, menjawab pertanyaan, memberikan umpan balik, dan memberikan bimbingan individual jika diperlukan.

2.3.5 Cohort Manager

Cohort Manager bertanggung jawab untuk mengelola kelompok peserta (cohort) dalam Program Bangkit Academy. Mereka memastikan kelancaran komunikasi dan interaksi antara peserta, memfasilitasi kegiatan grup, dan memberikan dukungan untuk pembelajaran kolaboratif.

2.3.6 Curriculum Manager

Curriculum Manager bertanggung jawab untuk merancang, mengembangkan, dan memperbarui kurikulum Program Bangkit Academy. Mereka bekerja sama dengan tim pengajar dan mentor untuk menyusun materi pembelajaran yang relevan dan berkualitas, serta memastikan bahwa kurikulum mengikuti perkembangan teknologi informasi terbaru.

2.3.7 Communication and Partnership Team

Tim ini bertanggung jawab untuk mengelola komunikasi dan kemitraan Program Bangkit Academy dengan pihak eksternal, seperti perusahaan mitra dan institusi pendidikan. Mereka menjalin kerjasama, menjaga hubungan dengan mitra, dan mengelola komunikasi publik terkait program.

2.3.8 Learning Support Team

Tim Learning Support bekerja di bawah koordinasi Learning Support Manager. Mereka memberikan dukungan pembelajaran kepada peserta melalui forum diskusi, sesi tanya jawab, atau bantuan teknis dalam mengakses materi pembelajaran.

2.3.9 Cohort Management Team

Tim Cohort Management bekerja di bawah koordinasi Cohort Manager. Tugas mereka termasuk mengelola grup peserta dalam

program, memfasilitasi kolaborasi antarpeserta, dan memberikan dukungan administratif dan organisasi terkait kelompok peserta.

2.3.10 Curriculum Team

Tim Curriculum bekerja di bawah koordinasi Curriculum Manager. Tugas mereka meliputi pengembangan dan penyusunan materi pembelajaran, penyesuaian kurikulum sesuai kebutuhan, serta pembaruan dan peningkatan konten kurikulum.

BAB III

KEGIATAN PKTI

3.1 Pekerjaan dan Target PKTI

Penulis melakukan kegiatan PKTI di Program Bangkit Academy di Yayasan Dicoding Indonesia, Malang selama 5 bulan dimulai pada tanggal 16 Februari 2023 sampai dengan 31 Juli 2023 yang dilakukan secara online atau Work From Home (WFH). Kegiatan dan waktu pelaksanaan PKTI dapat dilihat pada tabel 3.1

Pada saat melakukan Praktik Kerja Lapangan di Program Bangkit Academy, tugas utama penulis dalam pengerjaan Capstone Project adalah membuat desain antar muka dan membangun aplikasi sampai jadi.

3.2 Pelaksanaan Pekerjaan

Berikut ini rincian pekerjaan dan aktivitas yang dilakukan saat pengerjaan Capstone Project.

Tabel 3.1 Pekerjaan dan Aktivitas PKTI

#	Task	16 May - 16 June (5 weeks)				
		Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5
1	Pre-Production					
	Define project scope and do research available options for ML workflow					
	User requirement gathering					
	Perform UI and UX design based on user requirement (MD)					
	Exploring and collecting data (ML&CC)					
	Choosing suitable algorithm or pre-trained model (ML)					
	Preparing data for training (ML)					
	Define cloud architecture (CC)					
	Estimate cloud billing (CC)					
2	Application Production					
	Build, train, and adjust ML Model (ML)					
	Prepare for deployment with TensorFlow (ML)					

	Backend development (CC)					
	Creating application design (MD)					
	Creating user profile system (MD)					
3	Testing					
	Testing application					
	Bug fixing, optimize, and adjustment					
4	Deployment					
	Application deployment					
	Architecture deployment (CC)					
	Application and architecture maintainance					

3.3 Hasil pekerjaan

Hasil yang didapat dan dikerjakan selama kegiatan PKTI berlangsung penulis telah menyelesaikan kegiatan PKTI dengan kegiatan yang diarahkan oleh mentor Capstone Project pada PKTI. Berikut lampiran dari hasil kegiatan PKTI yang telah penulis buat.

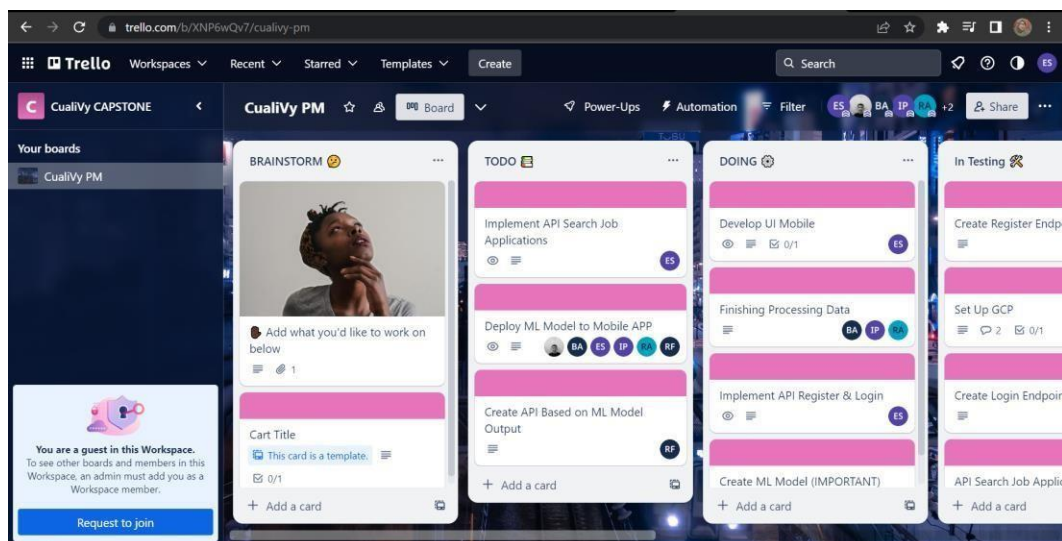
3.3.1 Rapat Penentuan Tugas Seminggu Ke Depan

Tahapan pertama dari pekerjaan penulis pada PKTI adalah menerima tugas seminggu ke depan dari hasil rapat bersama tim. Rapat penentuan tugas ini berupa tugas yang akan dilakukan seminggu ke depan untuk setiap *learning path*.



Gambar 3.1 Rapat Penentuan Tugas

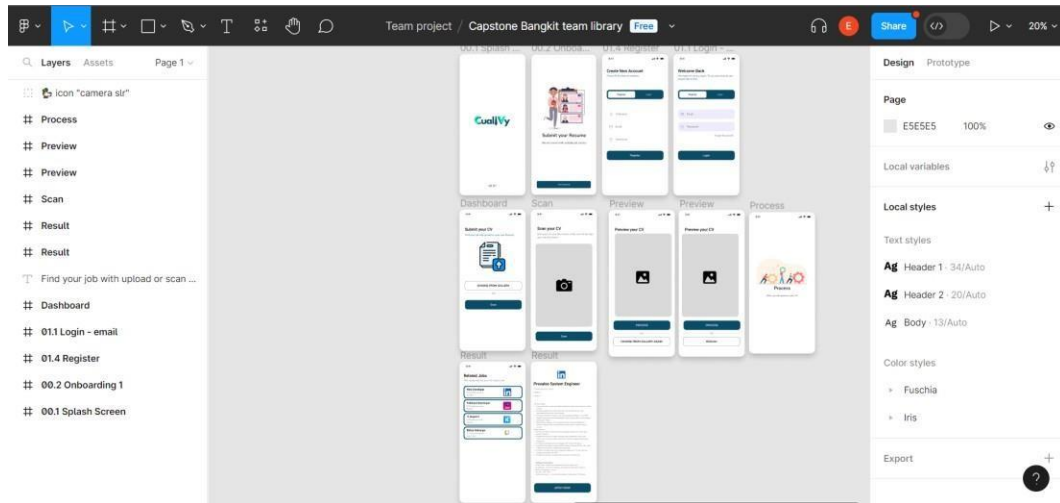
Untuk mencatat tugas yang akan dilakukan maupun menandai tugas yang sudah selesai dilakukan, dibutuhkan Trello.



Gambar 3.2 Tugas-Tugas di Trello

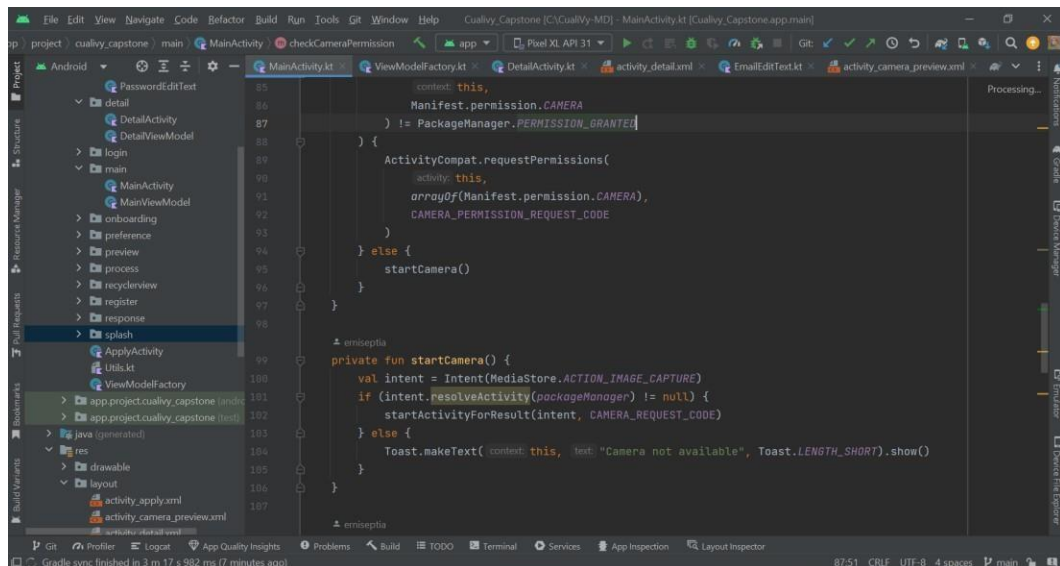
3.3.2 Pengerjaan Tugas

Pengerjaan tugas sesuai dengan learning path yang dipilih, penulis mulai mengerjakan desain antar muka aplikasi menggunakan Figma.

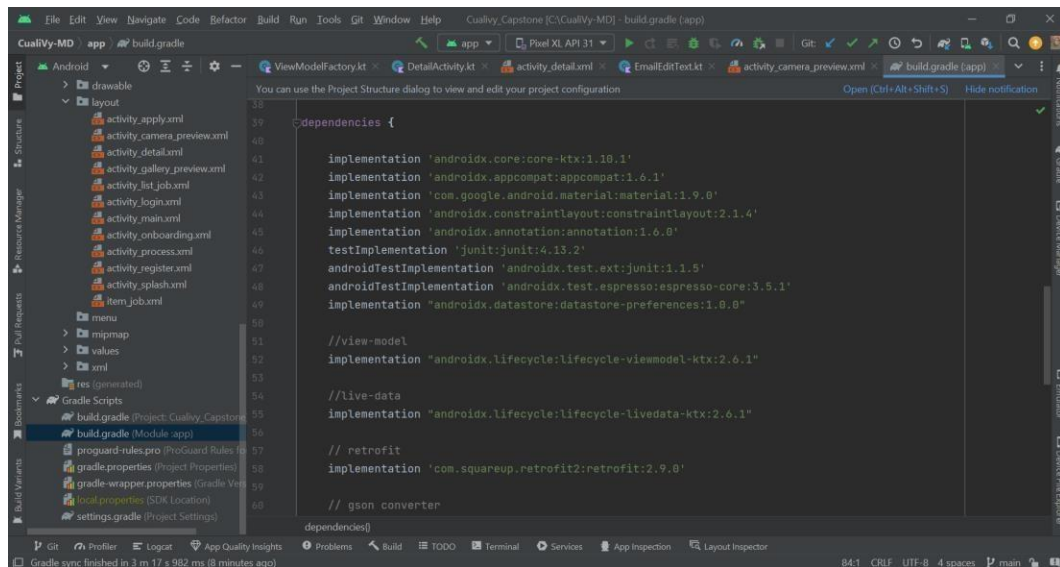


Gambar 3.3 Desain Antar Muka Dengan Figma

Setelah membuat desain antar muka aplikasi selanjutnya yaitu membuat aplikasi dengan menggunakan Android Studio. Disini penulis menggunakan Android Studio versi 2022.1.1 yaitu Electric Eel.



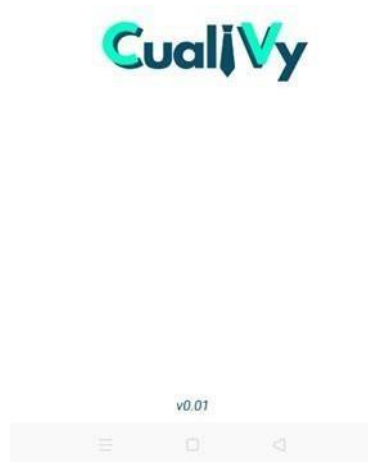
Gambar 3.4 Tampilan Source Code Aplikasi



Gambar 3.5 Tampilan Dependensi Pembangunan Aplikasi

Berikut ini merupakan tampilan aplikasi yang sudah jadi :

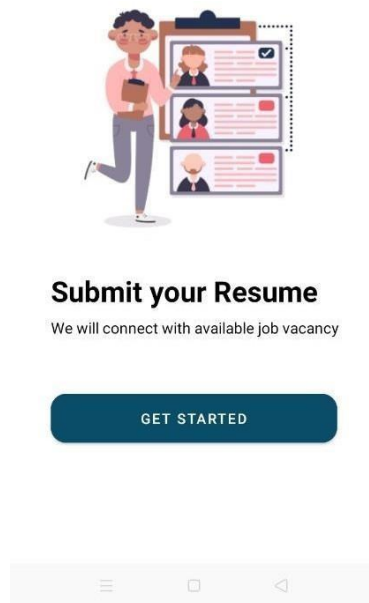
1. Tampilan Splash Screen



Gambar 3.6 Tampilan Splash Screen

Tampilan Splash Screen ini muncul ketika pertama kali membuka aplikasi.

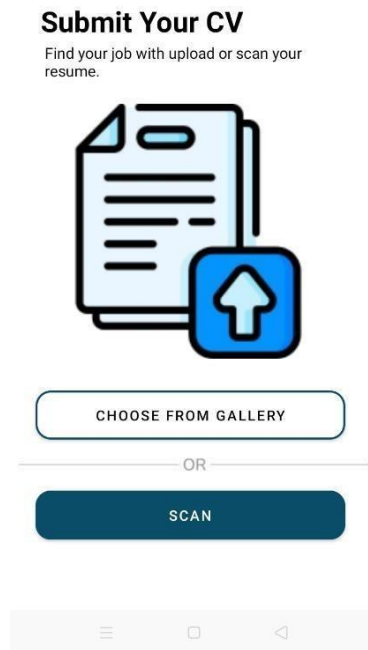
2. Tampilan Onboarding



Gambar 3.7 Tampilan Onboarding

Tampilan Onboarding ini muncul setelah tampilan Splash Screen.

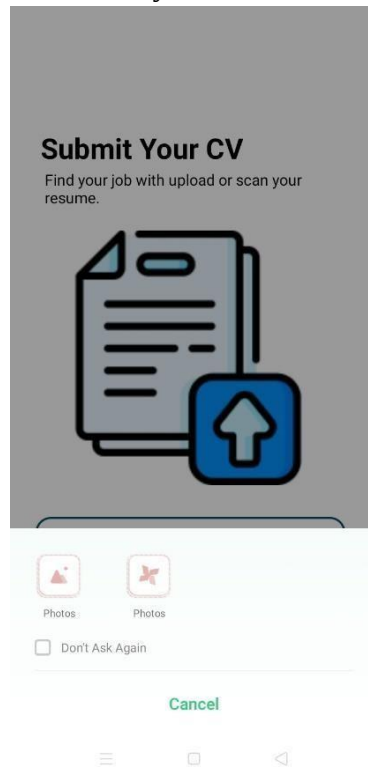
3. Tampilan Submit CV



Gambar 3.8 Tampilan Submit CV

Tampilan Submit CV ini terdapat dua pilihan yaitu memilih foto CV dari gallery atau scan langsung dari kamera.

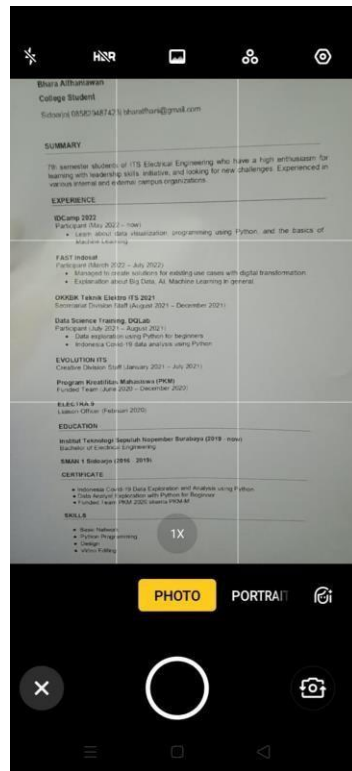
4. Tampilan Choose From Gallery



Gambar 3.9 Tampilan Choose From Gallery

Apabila memilih Choose From Gallery maka akan ada pilihan membuka foto sesuai aplikasi foto yang dimiliki oleh handphonenya.

5. Tampilan Scan



Gambar 3.10 Tampilan Scan

Apabila memilih Scan maka akan langsung membuka kamera untuk memfoto CV secara langsung. Maka user perlu menyiapkan *hard file* CV.

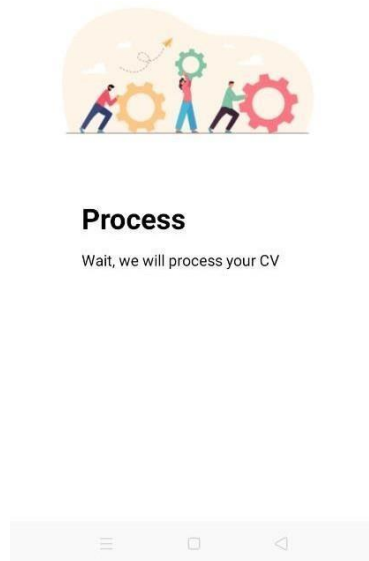
6. Tampilan Preview Foto CV



Gambar 3.11 Tampilan Preview Foto CV

Tampilan tersebut berupa preview foto CV.

7. Tampilan Proses



Gambar 3.12 Tampilan Proses

Tampilan di atas merupakan tampilan Proses yang menandakan foto CV sedang diproses untuk mendapatkan list rekomendasi pekerjaan yang sesuai.

8. Tampilan List Rekomendasi Job



Gambar 3.13 Tampilan List Rekomendasi Job

Tampilan di atas merupakan daftar rekomendasi pekerjaan yang sesuai dengan CV yang telah diupload.

9. Tampilan Detail Job



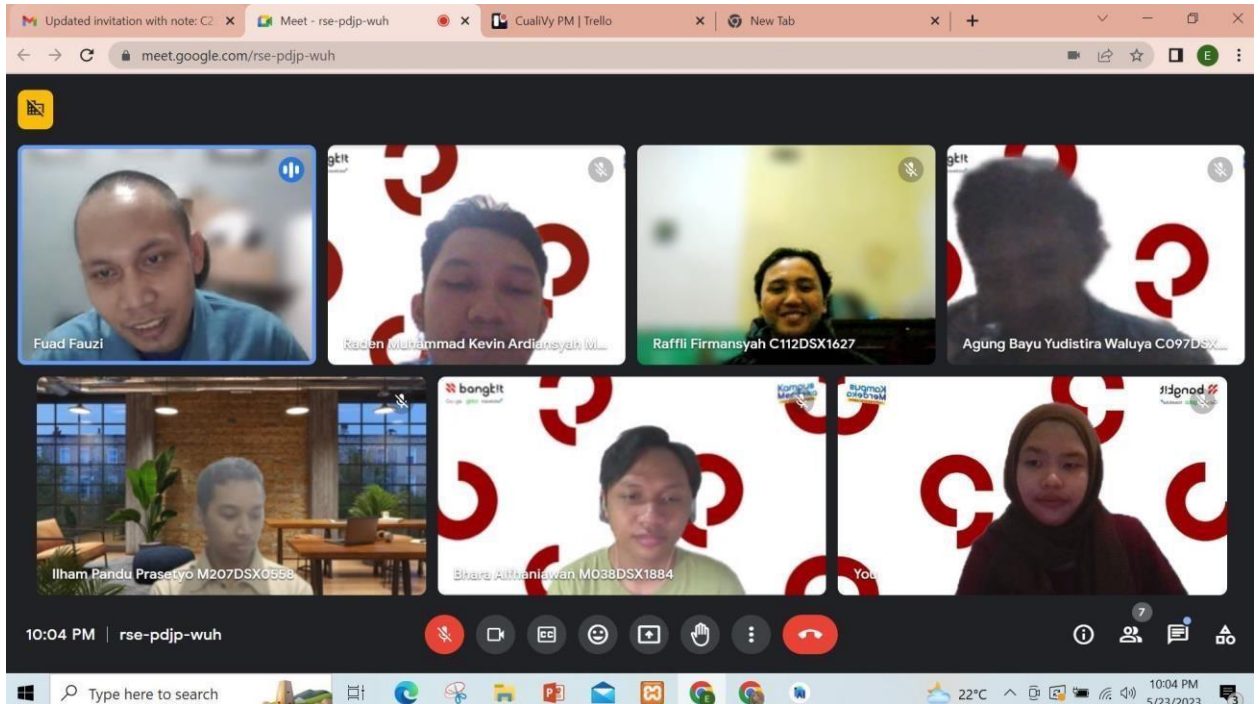
Gambar 3.14 Tampilan Detail Job

Tampilan di atas merupakan tampilan detail rekomendasi lowongan pekerjaan. Memuat hal-hal lebih detail yang dibutuhkan user. Dan terdapat tombol Apply Now apabila user tertarik dapat klik tombol tersebut untuk melamar pekerjaan tersebut.

3.3.3 Mentoring Dengan Advisor

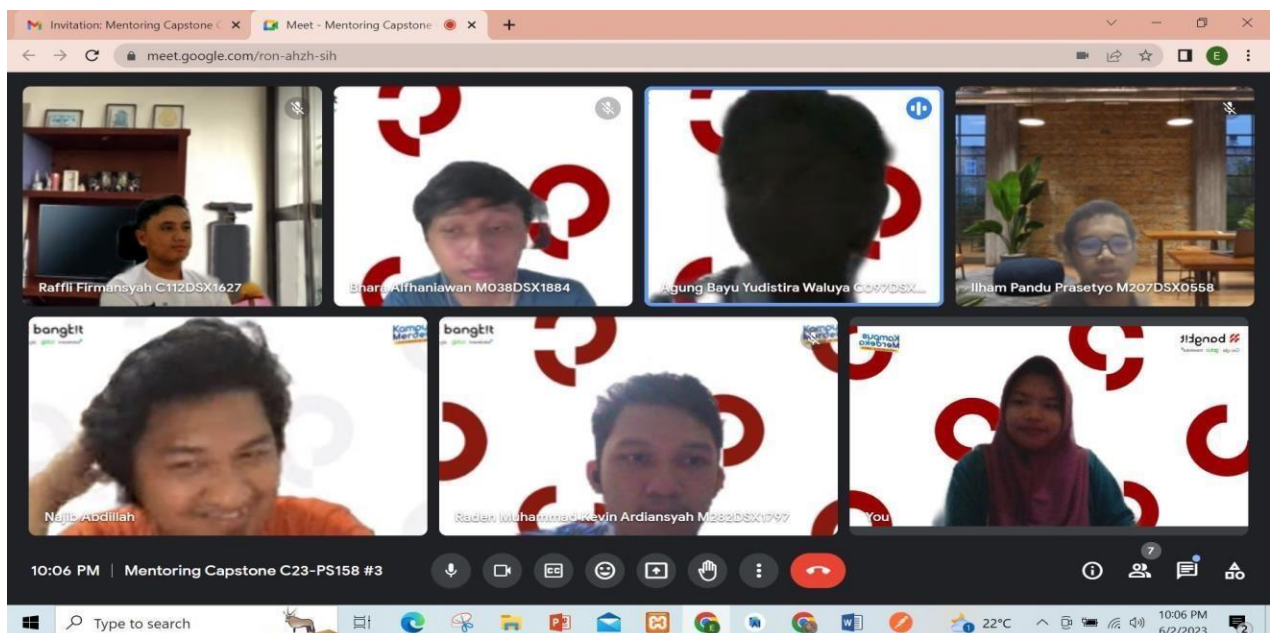
Mentoring yang pertama yaitu bersama Pak Fuad Fauzi. Beliau mahir di bidang Project Management, Business/Commerce/Startup, Ideation/UI & UX. Mentoring bersama Pak Fuad ini berupa penyampaian ide Capstone Project dan penulisan untuk pengumpulan Capstone Project. Penulis dan tim mendapat banyak

masuk dan wawasan baru dari Pak Fuad yang tentunya diterapkan pada pengerjaan Capstone Project.



Gambar 3.15 Mentoring bersama Pak Fuad

Mentoring yang kedua yaitu bersama Pak Najib Abdillah. Beliau mahir di bidang Tech - Cloud/Web/Backend/Frontend, Tech - Android/Mobile Development, Project Management. Mentoring bersama Pak Najib ini berupa penyampaian ide Capstone Project dan alur pengerjaan. Pak Najib memberi saran agar pengerjaan Capstone Project dapat dirampungkan secepat mungkin, mengingat waktunya yang mepet.



Gambar 3.16 Mentoring bersama Pak Najib

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisa kegiatan PKTI yang berlangsung, dengan kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa, Cualivy secara efektif dapat mempermudah pencari kerja menemukan rekomendasi pekerjaan sesuai kompetensi yang tertera pada CV yang telah diinputkan pada aplikasi.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan juga problematika yang dihadapi peneliti memiliki saran yang ingin disampaikan sebagai berikut .:

1. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat membuat desain antar muka aplikasi yang menarik.
2. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menambah inovasi fitur-fitur yang bermanfaat bagi pencari kerja.



ERNI SEPTIANI

Kediri, 21 September 2001

+62857-8401-1532 | erniseptiani248@gmail.com

PENDIDIKAN

SMAN 2 Pare

IPA

2017-2020

STMIK PPKIA Pradnya

Paramita

S1-Sistem Informasi

2020-Sekarang

IPK 3,88

PENGALAMAN KERJA

Digital Marketer Ongko Property

Juli-November 2022

Tentor Bimbingan Belajar

Maret-April 2021

September-Oktober 2022

- Memasarkan perumahan yang ada di Malang Raya
- Melayani dan menjawab dengan cepat dan jelas pertanyaan yang diajukan oleh *customer*
- Mengajar privat anak TK, SD, dan SMP

Admin Chabfood Malang

November 2022

- Melayani dan menjawab dengan cepat dan jelas pertanyaan yang diajukan oleh *customer*
- Melakukan rekapan data dan jumlah pembeli untuk dilakukan pengiriman makanan

ORGANISASI

UKM CLAN486

Ketua, 2021-2022

- Membuat, mendiskusikan, dan menjalankan program kerja secara terstruktur
- Memimpin jalannya organisasi dengan melakukan koordinasi bersama pengurus

PMII LUBUNTU STIMATA

Sekretaris Umum, 2021-2022

- Membuat serta merapikan arsip surat masuk dan keluar
- Membuka dan menutup jalannya rapat maupun rutinan komisariat
- Menjadi moderator dalam acara "Nobar Mahbub Djunaedi bersama PMII Se-Malang Raya"

BEM STIMATA

Kemendikbud, 2022-2022

- Membuat, mendiskusikan, serta menjalankan program kerja bersama staff Kemendikbud
- Memandu Staff Kemendikbud dalam menjalankan jobdesknya
- Melakukan koordinasi dan evaluasi bersama UKM yang dinaungi

PENGALAMAN VOLUNTEER

Literasi Digital Desa Jombok

Anggota Sie Acara, 30-31 Januari 2021

- Membuat time line, konsep, serta *rundown* acara
- Menentukan jobdesk setiap sie dan melakukan koordinasi bersama mereka

BEM STIMATA Mengajar

Anggota Sie Acara, 12 dan 15 Desember 2022

- Membuat time line, konsep, serta *rundown* acara
- Menentukan jobdesk setiap sie dan melakukan koordinasi bersama mereka
- Sebagai MC selama acara
- Sebagai pemateri pelatihan Power Point

BAHASA DAN KEMAMPUAN

- Bahasa Indonesia dan Inggris (Pasif)
- Ms. Excel (Menginput data, VLOOKUP, dan HLOOKUP)
- Ms. Office, Ms. PowerPoint, dan *Copywriting* (Basic)
- *Basic Editing* Video (Capcut)
- *Basic Editing* Foto (3DLUT dan Lightroom)
- *Beginner Content Creator* di Tiktok (Tiktok : @_rly12)
- 4.9/5 *Fast Respond* di setiap Sosial Media (Facebook : Erni Septiani dan Instagram : @_erniseptia)
- *Good in Communicating*



No : BA23-1/LoA/XXIII-02/A112DKY4327

Re : Confirmation Letter

Dear Erni Septiani,

Following your registration and our subsequent rigorous selection process, we have the pleasure of informing you that you have been confirmed as a Bangkit Academy 2023 batch 1 participant with details as follows.

Name	: Erni Septiani
Student ID (Origin University)	: 20.51.0006
University	: STMIK PPKIA Pradnya Paramita
Study Program	: Sistem Informasi
Registered Supervisor	: Nimas Embun Pratiwi, S.Pd
Bangkit ID	: A112DKY4327
Learning Path	: Mobile Development
Program Period	: 16 February - 31 July 2023

Bangkit is a Google-led career readiness program held in collaboration with Gojek, Tokopedia, and Traveloka. Affiliated with Studi Independen Bersertifikat - Kampus Merdeka, this program runs in the even semester 2023.

We have selected you and all other participants with full confidence in your ability to be successful studying tech skills, soft skills, and English for professionals during his/her 900 study hours in Bangkit (February - July 2023). If you pass Bangkit graduation criteria, you will earn up to 20 university credits (SKS) and many other benefits that are unique to this program.

Congratulations! We look forward to your study progress and wish you all the best in your new study milestone in Bangkit.

14 February 2023
Learning Support Manager
Bangkit Academy 2023

The Bangkit logo is shown, followed by a handwritten signature in black ink.

Adrianus Yoza Aprilio

