

Perancangan Platform Pencarian Kerja Freelance Bagi Mahasiswa Berbasis Web

Syafira Salsabila¹, Yudie Irawan²

^{1,2} Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus

Email: ¹salsabilasyafira71@gmail.com, ²yudie.irawan@umk.ac.id

Email Penulis Korespondensi: salsabilasyafira71@gmail.com

Abstrak

Perancangan platform pencarian pekerjaan *freelance* bagi mahasiswa berbasis web dikembangkan untuk mengatasi kendala mahasiswa dalam menemukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan waktu mereka. Sistem ini menyediakan fitur-fitur seperti registrasi, login, pengajuan proposal, pengelolaan proyek, serta notifikasi. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Waterfall* dengan tahapan identifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi. Sistem dibangun menggunakan framework *Django* yang mampu memberikan keamanan, efisiensi, serta kemudahan dalam manajemen data dan autentikasi pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu berfungsi dengan baik, memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan, dan aman dari ancaman umum keamanan. Dengan adanya platform ini, mahasiswa dapat dengan mudah menemukan pekerjaan *freelance* sesuai minat dan keterampilan mereka secara efisien dan terstruktur.

Kata Kunci: Freelance, Mahasiswa, Platform Pencarian Kerja, *Django*, *Waterfall*

Abstract

The design of a web-based freelance job search platform for students was developed to address the challenges students face in finding jobs that match their skills and schedules. This system provides features such as registration, login, proposal submission, project management, and notifications. The development method used is *Waterfall* with stages of problem identification, literature study, data collection, system design, implementation, and evaluation. The system is built using the *Django* framework, which provides security, efficiency, and ease in data management and user authentication. Testing results show that the system functions well, offers a satisfying user experience, and is secure from common security threats. With this platform, students can easily find freelance jobs that match their interests and skills efficiently and in a structured manner.

Keywords: Freelance, Students, Job Search Platform, *Django*, *Waterfall*

1. PENDAHULUAN

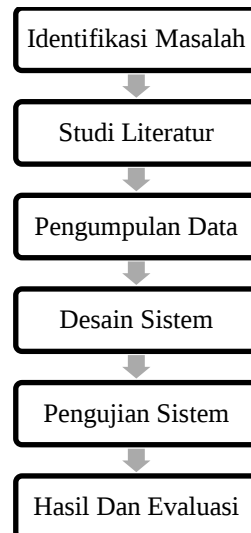
Perkembangan teknologi informasi mendorong fleksibilitas dalam dunia kerja, salah satunya melalui pekerjaan *freelance*, yang kini menjadi pilihan umum bagi mahasiswa. Mahasiswa menjalani pekerjaan *freelance* tidak hanya untuk memperoleh penghasilan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan diri dan portofolio keterampilan. Studi oleh [1] menunjukkan bahwa mahasiswa Prodi Fotografi ISI Padang Panjang memilih pekerjaan *freelance* untuk meningkatkan kemampuan teknis dan membangun relasi kerja, meskipun di sisi lain mereka juga mengalami beban kerja berlebih dan kelelahan akademik. Namun demikian, tantangan besar masih dihadapi dalam hal akses informasi kerja. Penelitian oleh [2] menyoroti bahwa sistem penyebaran informasi lowongan pekerjaan bagi mahasiswa UNWAHA masih terpusat pada lingkungan internal kampus dan belum berbasis sistem informasi yang optimal. Kendala waktu juga menjadi perhatian penting. Meskipun sistem informasi dapat membantu manajemen data, mahasiswa tetap membutuhkan cara mengatur waktu secara efektif. Hal ini sejalan dengan penelitian [3] yang mengembangkan sistem monitoring stok dengan pendekatan *Reorder Point*, dan menekankan pentingnya efisiensi dan pengelolaan sistem yang mendukung alur kerja cepat dan terstruktur.

Studi oleh [4] memperkuat hal tersebut. Mereka menemukan bahwa mahasiswa yang memiliki kemampuan manajemen waktu tinggi cenderung lebih seimbang antara tugas akademik dan pekerjaan *freelance*, tanpa mengorbankan salah satunya. Sejumlah solusi telah mulai dikembangkan. Aplikasi *JobHere* dari penelitian [5] misalnya, memungkinkan mahasiswa menemukan lowongan kerja berbasis lokasi dengan tampilan sederhana melalui perangkat *Android*, serta terhubung dengan UMKM lokal. Dari sisi desain, [6] mengembangkan platform PWA untuk pencarian kerja paruh waktu UMKM, menggunakan pendekatan *Design Thinking* agar lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna muda dan pemilik usaha kecil. Tidak hanya dalam bidang pekerjaan, [7] mengembangkan sistem informasi pendaftaran dan penilaian siswa berbasis *WhatsApp* untuk SDIT, yang terbukti efektif dalam mendukung efisiensi komunikasi sekolah. Model ini bisa diterapkan juga dalam konteks platform kerja *freelance* berbasis notifikasi cepat. Terakhir, dalam UI/UX, studi [8] tentang platform reservasi gym berbasis *Design Thinking* menunjukkan bahwa pendekatan berpusat pada pengguna mampu meningkatkan pengalaman interaksi dan navigasi sistem. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang platform pencarian kerja *freelance* berbasis web khusus mahasiswa, dengan menggunakan metode *Waterfall* dan framework *Django*. Sistem ini ditujukan untuk memberikan pengalaman pengguna yang aman, efisien, dan

terstruktur, serta mampu menjawab kebutuhan spesifik mahasiswa dalam mencari pekerjaan *freelance* yang sesuai minat, keahlian, dan waktu mereka.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* karena dianggap cocok untuk proses yang sistematis dan terstruktur, sebagaimana diterapkan dalam pengembangan sistem informasi *freelancer* oleh [9]. Pada Gambar 1. menunjukkan model pengembangan sistem yang berurutan dan terstruktur. Setiap tahap dalam model ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari analisis masalah hingga evaluasi hasil. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam penelitian ini:

a. Identifikasi Masalah

Permintaan pekerjaan *freelance* di kalangan mahasiswa meningkat, namun banyak masalah yang dihadapi dalam mencari pekerjaan sesuai keahlian dan waktu. Beberapa masalah di antaranya:

1. Platform *freelance* yang tidak efektif.
2. Kurangnya penyedia pekerjaan yang terpercaya.
3. Keterbatasan waktu untuk mencari pekerjaan.
4. Fitur pencocokan yang belum optimal.

b. Studi Literatur

Penelitian ini mengkaji literatur yang berkaitan dengan pengembangan sistem berbasis *web* untuk pencarian pekerjaan *freelance*, khususnya bagi mahasiswa yang mencari pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan waktu yang mereka miliki:

1. Konsep sistem informasi untuk pekerjaan *freelance*.
2. Penggunaan *django* dalam pengembangan aplikasi *web*.
3. Antarmuka pengguna (*User Interface*) yang intuitif.
4. Keamanan dalam pengembangan aplikasi *web*.
5. Faktor-faktor keberhasilan pengembangan platform *freelance*.

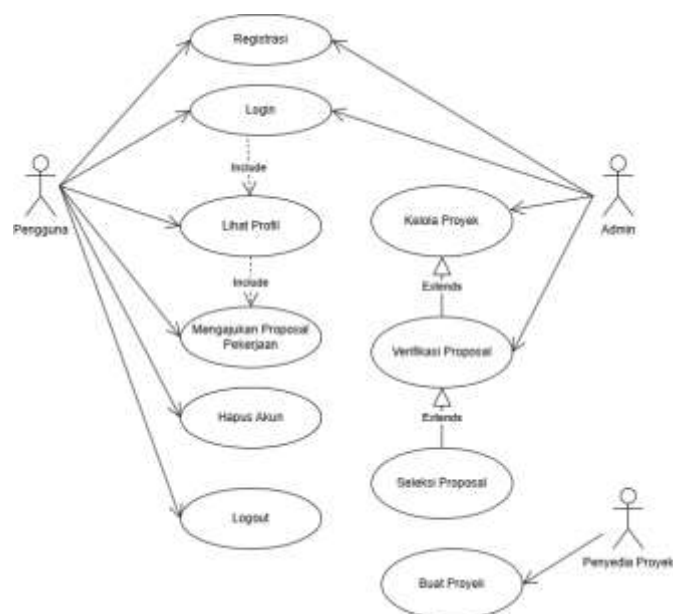
c. Pengumpulan Data

Data untuk pengembangan pencarian pekerjaan *freelance* berbasis *web* dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Pendekatan ini merujuk pada penelitian sosial yang dilakukan oleh [10] terhadap mahasiswa pekerja *freelance*, dan studi [11] yang meneliti pengaruh aktivitas *freelance* terhadap kesiapan kerja mahasiswa. Berikut penjelasan metode pengumpulan data yang digunakan.

1. Studi pustaka: Data dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara dengan mahasiswa dan penyedia pekerjaan *freelance*, observasi penggunaan platform *freelance* yang ada, serta survei pengguna.
2. Wawancara dengan mahasiswa dan penyedia pekerjaan: Data diperoleh dari wawancara dengan mahasiswa dan penyedia pekerjaan untuk menggali kebutuhan, kendala, dan tantangan dalam mencari pekerjaan *freelance*.
3. Observasi: Observasi dilakukan dengan menggunakan platform *freelance* yang sudah ada untuk menganalisis bagaimana mahasiswa berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

4. Survei pengguna: Survei dilakukan untuk menggali masukan terkait fitur, jenis pekerjaan, dan tantangan dalam *platform freelance* untuk pengembangan fitur yang sesuai.
 5. Analisis data dari pengguna dan pekerjaan *freelance*: Data survei dan wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi pola dan tren yang berguna dalam merancang algoritma pencocokan pekerjaan otomatis dan antarmuka yang lebih *user-friendly*.
- d. Desain Sistem
- Desain sistem aplikasi pencarian pekerjaan *freelance* berbasis web ini memperhatikan kebutuhan mahasiswa dalam mencari pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan waktu. Elemen utama desain sistem adalah sebagai berikut:
1. Perancangan Antarmuka Pengguna (*UI/UX*)
 2. Perancangan *Database*
 3. Arsitektur Sistem
 4. Keamanan dan Autentikasi
- e. Pengujian Sistem
- Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi pencarian pekerjaan *freelance* berbasis *web* berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Prinsip desain pengujian ini diadopsi dari sistem pencarian kerja berbasis web yang dikembangkan oleh [12] yang menekankan pentingnya antarmuka intuitif dan fitur pencocokan pekerjaan yang efektif. Pengujian dilakukan dalam tiga aspek utama:
1. Pengujian fungsionalitas: Pengujian memastikan fitur utama aplikasi, seperti pencarian pekerjaan, pencocokan otomatis, dan autentikasi, berfungsi lancar tanpa kesalahan.
 2. Pengujian keamanan: Pengujian keamanan memastikan data pengguna terlindungi dari ancaman seperti *SQL injection* dan *XSS*, serta hanya pengguna terautentikasi yang dapat mengakses data.
 3. Pengujian Pengalaman Pengguna (*UX*): Pengujian *UX* menilai kemudahan penggunaan aplikasi, yang dinilai intuitif dan mudah dinavigasi, meskipun beberapa fitur pencarian perlu perbaikan untuk efisiensi.
- f. Hasil dan Evaluasi
- Setelah sistem pencarian pekerjaan *freelance* berbasis *web* dikembangkan dan diuji, berikut adalah hasil dan evaluasi dari sistem yang telah diterapkan:
1. Hasil pengembangan sistem: Sistem berjalan sesuai desain, dengan fitur pencarian pekerjaan dan pencocokan otomatis yang berfungsi dengan baik.
 2. Evaluasi keamanan dan kinerja: Pengujian keamanan menunjukkan aplikasi aman dari serangan seperti *SQL injection* dan *XSS*, berkat fitur keamanan *Django*. Pengujian kinerja menunjukkan aplikasi dapat menangani banyak pengguna tanpa penurunan kecepatan signifikan.
 3. Evaluasi pengalaman pengguna (*UX*): Pengujian pengalaman pengguna menunjukkan sebagian besar mahasiswa puas dengan antarmuka yang intuitif, meski ada saran untuk meningkatkan kecepatan pencarian dan menambah filter untuk penyaringan pekerjaan.

2.2 Usecase Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada Gambar 2. *Use Case Diagram* di atas menunjukkan hubungan interaksi antara pengguna dan sistem dalam perancangan *Platform Pencarian Pekerjaan Freelance* bagi Mahasiswa Berbasis *Web*. Diagram ini menggambarkan fungsi-fungsi utama yang tersedia di dalam sistem serta peran masing-masing aktor yang berinteraksi sesuai dengan hak akses dan tanggung jawabnya. Terdapat tiga aktor utama dalam sistem ini, yaitu: Pengguna (Mahasiswa), Penyedia Proyek, dan Admin. Ketiganya memiliki akses terhadap fitur-fitur tertentu yang mendukung alur kerja aplikasi sesuai perannya masing-masing.

1. Pengguna

Pengguna merupakan mahasiswa yang menggunakan *platform* untuk mencari dan mengajukan pekerjaan freelance. *Use case* yang dapat diakses oleh pengguna antara lain:

- Registrasi: Mendaftarkan akun pengguna baru ke dalam sistem.
- Login: Masuk ke dalam sistem. Setelah login, pengguna dapat mengakses fitur lain seperti.
 - Lihat Profil (*include*): Menampilkan informasi akun pengguna.
 - Mengajukan Proposal Pekerjaan (*include*): Mengisi dan mengirimkan proposal terhadap proyek yang tersedia.
- Hapus Akun: Menghapus akun dari sistem.
- Logout: Keluar dari sesi pengguna.

2. Penyedia Proyek

Penyedia proyek merupakan aktor yang bertanggung jawab untuk mengunggah pekerjaan freelance ke dalam sistem. Fitur yang dapat digunakan oleh penyedia proyek adalah:

- Buat Proyek: Menambahkan proyek baru ke dalam sistem agar bisa dilihat dan diajukan oleh pengguna (mahasiswa).

3. Admin

Admin bertindak sebagai pengelola utama sistem yang berwenang dalam validasi dan manajemen proyek serta proposal yang masuk. *Use case* yang dimiliki oleh admin antara lain:

- Login: Masuk ke sistem sebagai admin.
- Kelola Proyek: Mengelola data proyek yang masuk ke sistem.
- Verifikasi Proposal (*extends* dari Kelola Proyek): Melakukan pemeriksaan terhadap proposal yang diajukan oleh pengguna.
- Seleksi Proposal (*extends* dari Verifikasi Proposal): Memilih proposal terbaik yang sesuai dengan kriteria.

2.3 Tabel Relasi



Gambar 3. Tabel Relasi

Pada Gambar 3. Tabel Relasi menunjukkan struktur Tabel Relasi dari sistem “*Platform Pencarian Pekerjaan Freelance* bagi Mahasiswa Berbasis *Web*”. Diagram ini menjelaskan hubungan antar entitas utama dalam basis data, yang digunakan untuk mengelola proses mulai dari pendaftaran pengguna, pembuatan proyek, pengajuan proposal, hingga pengiriman notifikasi. Berikut penjelasan masing-masing tabel relasi:

1. Tabel pengguna

Menyimpan informasi semua pengguna sistem, baik itu mahasiswa maupun admin.

Atribut utama: id_pengguna (*primary key*), nama_pengguna, email, kata_sandi, peran (enum: mahasiswa, admin), dan tanggal_bergabung.

Relasi:

- Satu pengguna dapat membuat banyak proyek (relasi ke proyek melalui dibuat_oleh).
- Satu pengguna dapat mengajukan banyak proposal (relasi ke proposal).
- Satu pengguna dapat menerima banyak notifikasi (relasi ke notifikasi).

2. Tabel proyek
Berisi data proyek yang tersedia di *platform*.
Atribut: *id_proyek* (*primary key*), judul, deskripsi, harga, tenggat, status (enum: tersedia, diambil), dibuat_oleh (*foreign key* dari pengguna), dan tanggal_dibuat.
Relasi:
 - a. Satu proyek dapat menerima banyak proposal.
 - b. Satu proyek dapat memiliki lebih dari satu kategori (*relasi many-to-many* melalui table relase kategori proyek).
3. Tabel proposal
Mencatat semua pengajuan proposal dari pengguna terhadap proyek.
Atribut: *id_proposal* (*primary key*), *id_pengguna*, *id_proyek*, nama, email, no_hp, file_cv, status (enum: menunggu, diterima, ditolak), tanggal_diajukan.
Relasi:
 - a. Proposal selalu terkait dengan satu pengguna dan satu proyek.
4. Tabel notifikasi
Digunakan untuk menyimpan pesan pemberitahuan kepada pengguna.
Atribut: *id_notifikasi* (*primary key*), *id_pengguna*, pesan, status (enum: belum_dibaca, dibaca), dan tanggal_dikirim.
Relasi:
 - a. Satu pengguna dapat memiliki banyak notifikasi.
5. Tabel kategori_proyek
Menyimpan daftar kategori atau bidang pekerjaan *freelance*, seperti Desain, Penulisan, dan Pemrograman.
Atribut: *id_kategori* (*primary key*), nama.
6. Tabel relasi_kategori_proyek
Merupakan tabel penghubung *many-to-many* antara proyek dan kategori_proyek.
Atribut: *id_proyek* dan *id_kategori* sebagai *foreign key*.
Relasi:
 - a. Satu proyek bisa termasuk ke dalam beberapa kategori.
 - b. Satu kategori dapat dimiliki oleh banyak proyek.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Implementasi Sistem

Berikut ini merupakan hasil dari implementasi sistem pencarian pekerjaan freelance bagi mahasiswa berbasis web. Sistem ini dibangun menggunakan *framework Django* sebagai basis pengembangan backend dan *frontend*-nya.

1. Halaman Dashboard



Gambar 4. Halaman *Dashboard*

Pada Gambar 4. Halaman *dashboard* ini dirancang untuk memberikan informasi awal mengenai *platform Goleancer* kepada pengguna. Tampilan ini menyajikan pengenalan singkat tentang layanan yang tersedia serta menyediakan navigasi menuju halaman lain seperti login dan registrasi, sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses fitur utama pada sistem.

2. Halaman Registrasi



Gambar 5. Halaman Registrasi

Pada Gambar 5. Halaman registrasi ini digunakan oleh pengguna baru untuk membuat akun di sistem. Setelah berhasil registrasi, akun dapat digunakan untuk login ke dalam platform dan mulai menggunakan layanan yang tersedia.

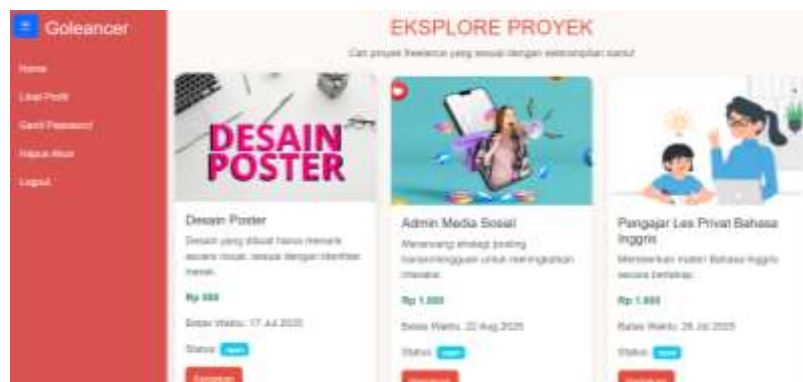
3. Halaman *Login*



Gambar 6. Halaman *Login*

Pada Gambar 6. Pengguna diminta memasukkan username dan kata sandi yang telah dibuat saat registrasi. Jika login berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman utama sesuai perannya dalam sistem.

4. Halaman *Home*



Gambar 7. Halaman Home

Pada Gambar 7. Halaman home ini ditampilkan setelah pengguna berhasil login. Halaman ini menampilkan menu navigasi, banner informasi utama, serta fitur eksplorasi proyek yang tersedia.

5. Halaman Ajukan Proposal



Gambar 8. Halaman Ajukan Proposal

Pada Gambar 8. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk mengajukan proposal terhadap proyek yang diminati. Pengguna diminta mengisi nama, email, nomor HP, serta mengunggah file CV. Setelah semua data terisi, pengguna dapat menekan tombol “Submit Proposal”.

6. Halaman Profil



Gambar 9. Halaman Profil

Pada Gambar 9. Halaman ini menampilkan informasi akun pengguna seperti nama pengguna, email, peran, dan tanggal bergabung. Selain itu, terdapat opsi untuk menghapus akun di bagian bawah halaman.

7. Halaman Ganti Password



Gambar 10. Halaman Ganti Password

Pada Gambar 10. Halaman ini digunakan untuk memperbarui kata sandi pengguna. Pengguna diminta memasukkan kata sandi lama dan kata sandi baru, kemudian menekan tombol “Perbarui Profil” untuk menyimpan perubahan.

8. Halaman Hapus Akun



Gambar 11. Halaman Hapus Akun

Pada Gambar 11. Halaman ini menampilkan konfirmasi kepada pengguna sebelum menghapus akun. Jika pengguna memilih “Ya, Hapus Akun”, maka akun akan dihapus permanen dari sistem.

4. KESIMPULAN

Sistem informasi pencarian pekerjaan freelance berbasis web yang dikembangkan dalam penelitian ini mampu memberikan solusi bagi mahasiswa dalam menemukan pekerjaan paruh waktu yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka. Dengan memanfaatkan *framework Django*, sistem ini mampu menyediakan fitur utama seperti pendaftaran pengguna, pencarian dan pengajuan proyek, pengelolaan data oleh admin, serta notifikasi secara terstruktur dan aman. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan diterima oleh pengguna, terbukti dari kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka yang intuitif, serta respon positif dari segi kinerja dan keamanan sistem. Selain itu, penggunaan metode *waterfall* dalam pengembangan sistem mempermudah proses analisis kebutuhan, perancangan, hingga pengujian secara sistematis. *Platform* ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif dan berkelanjutan dalam mempertemukan mahasiswa dan penyedia pekerjaan *freelance* secara efisien, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur pencocokan otomatis dan integrasi pembayaran online di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan selama proses penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada rekan-rekan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus, serta teman-teman Kelompok 11 MSIB *Educourse* atas kerjasamanya, semangat, dan dukungan yang telah diberikan selama proses pengembangan sistem dan penyusunan laporan ini. Semoga hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi positif bagi pengembangan sistem informasi di bidang pendidikan dan pekerjaan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. M. Annisa and E. Satria, “Fenomena freelance mahasiswa Prodi Fotografi Institut Seni Indonesia Padang Panjang,” vol. 3, no. 2, pp. 376–383, 2023.
- [2] W. T. Suprastiyo and P. Airlangga, “PENYEBARAN INFORMASI LOWONGAN PEKERJAAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS MAHASISWA DAN ALUMNI UNWAHA),” vol. 4, pp. 280–287, 2021.
- [3] Y. Irawan, R. Aji, and N. Susanti, “Sistem Informasi Monitoring Stok Produk Dengan Metode Safety Stock dan Reorder Point pada CV Alief Jaya,” vol. 4, no. 2, pp. 128–139, 2023.
- [4] L. Siu Chian and Rostiana, “Hubungan Manajemen Waktu Dengan Keseimbangan Kehidupan Kerja Pada Mahasiswa Yang Bekerja,” *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni*, vol. 8, no. 1, pp. 100–105, 2024, doi: 10.24912/jmishumsen.v8i1.27176.2024.
- [5] M. Y. Sabili, F. Yasdi, and Y. Asriningtias, “Model Aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android”.
- [6] M. A. Bachmid, M. T. Ananta, and K. C. Brata, “Pengembangan Aplikasi Pencarian dan Penawaran Kerja Paruh Waktu untuk Usaha Mikro , Kecil , dan Menengah (UMKM) berbasis Progressive Web App (Studi Kasus Kota Malang),” vol. 6, no. 12, 2022.
- [7] Z. S. Yahya, N. Susanti, and P. Setiaji, “Sistem Informasi Manajemen Pendaftaran Dan Penilaian Siswa SDIT Umar Bin Khathab Kudus Berbasis Web Responsive Dengan Notifikasi Whatsapp,” vol. 4, no. 1, pp. 1–11, 2023.
- [8] A. Lukito, E. Darmanto, and Y. Irawan, “Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan UI / UX Website Reservasi Gym untuk Efektivitas Pengalaman Pengguna,” vol. 14, no. 3, pp. 590–599, 2024.
- [9] A. Halim, S. Assalam, N. Adilah, M. Fajar, and M. Jaya, “MEMBANGUN SISTEM INFORMASI FREELANCER (SIF) PADA PRODUSEN LOGO CREATIVE STUDIO HBN,” vol. 9, no. 3, pp. 3812–3816, 2025.

- [10] A. Umi and O. Hadi, "SOSIOHUMANIORA : Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora Jurnal Homepage : <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio> Tindakan Sosial Pada Pekerja Freelance : Studi Mahasiswa Institut Seni Indonesia Surakarta Info artikel Bekerja , mahasiswa freelance , ,” vol. 7, no. 17, pp. 12–19, 2021.
- [11] S. Ilhamsyah, M. H. F. Fajri, and M. A. B. Defana, "Pengaruh Pekerjaan Freelance Dan Kegiatan Berorganisasi Dalam Meningkatkan Kesiapan Kerja Mahasiswa Universitas Bangka Belitung,” vol. 4, no. 2, pp. 2908–2918, 2025.
- [12] M. Fadjar *et al.*, "PERANCANGAN DESAIN ANTARMUKA PENGGUNA WEBSITE FREELANCE MAHASISWA FAKULTAS ILMU KOMPUTER,” vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2024.