

Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Baru Pada PT Kido Jaya Karawang

¹Haryanto, ² Robiatu Adawiah, ³Anggi Puspita Sari

¹ Sistem Informasi Akuntansi Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

^{2,3} Sistem Informasi Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

^{1,2,3} Jl. Kramat Raya No.98 RT 02/ RW 09 Jakarta Pusat

¹haryanto.hyt@bsi.ac.id, ² robiatuadawiah@gmail.com, ³anggi.apr@bsi.ac.id

Abstract: Employee acceptance is an important part of improving the quality of existing human resources. The quality of human resources will be able to help the progress of a company. The employee recruitment system becomes a component that will assist management in making hiring decisions. A system that is still old by relying on recording documents in writing will certainly be very less effective in the midst of increasingly rapid technological developments like now. For that we need a new system based on information technology that will help the management in the speed and accuracy of the data of prospective employees to become employees. With this computerized system, it will eliminate the accumulation of files and duplicate data on prospective employees, so that the effectiveness of the system can assist management in accepting new employees in the company.

Keywords: Information System, Employee Recruitment, computerization

Abstrak: Penerimaan karyawan merupakan bagian penting peningkatan kualitas sumber daya manusia yang ada. Kualitas sumber daya manusia akan dapat membantu kemajuan dari suatu perusahaan. Sistem perekrutan karyawan menjadi suatu komponen yang akan membantu manajemen dalam pengambilan keputusan penerimaan karyawan. Sistem yang masih manual dengan mengandalkan pencatatan dokumen-dokumen secara tertulis tentunya akan sangat kurang efektif ditengah perkembangan teknologi yang sudah semakin pesat seperti sekarang. Untuk itu dibutuhkan suatu sistem baru yang berbasis teknologi informasi yang akan membantu pihak manajemen dalam kecepatan dan keakuratan data calon karyawan sampai menjadi karyawan. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini akan menghilangkan penumpukan berkas dan kerangkapan data-data calon karyawan, sehingga efektifitas sistem dapat membantu manajemen dalam penerimaan karyawan baru di perusahaan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Perekrutan karyawan, komputerisasi

I. PENDAHULUAN

Pemilihan sumber-sumber tenaga kerja sangat penting mengingat jika salah dalam pemilihan sumber tenaga kerja akan berakibat fatal yaitu memperoleh tenaga kerja yang tidak sesuai dengan harapan ([1]. Penerimaan karyawan adalah usaha di setiap perusahaan untuk mendapatkan calon pekerja yang sesuai dengan kualifikasi dan standar yang telah ditetapkan perusahaan untuk mengisi lowongan pada perusahaan terkait. Di era sekarang ini penggunaan website sebagai salah satu sumber informasi bagi masyarakat maupun internal perusahaan merupakan hal yang sangat penting. Dengan perkembangan tersebut yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat, sehingga perusahaan membutuhkan tenaga kerja terampil yang dapat membawa perusahaan berkembang dan bersaing dengan perkembangan zaman, dan aspek perekrutan mulai mendapatkan pandangan khusus, karena proses perekrutan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat menghambat laju berkembangnya perusahaan itu sendiri. Selain berfungsi sebagai media promosi perusahaan website juga dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Melalui website juga perusahaan dapat memberikan informasi tentang pekerjaan kepada masyarakat luas. E-rekrutmen adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan secara komersial secara online .[2]. Setiap pelamar selanjutnya akan melakukan proses seleksi sampai perusahaan memutuskan layak atau tidak pelamar tersebut menempati posisi yang ditentukan. Saat ini sudah banyak perusahaan yang menggunakan sistem komputer yang mendukung diperolehnya informasi, ini dapat membantu manajemen dalam mengambil keputusan dengan tepat. Hal ini juga dapat membantu mendukung sistem penerimaan karyawan baru di perusahaan. Rekrutmen sangat penting bagi suatu organisasi karena memiliki fungsi untuk menghimpun sumber daya manusia ke dalam suatu organisasi. Perusahaan perlu merekrut orang-orang dengan kemampuan yang tepat untuk mencapai tujuan organisasi[3]

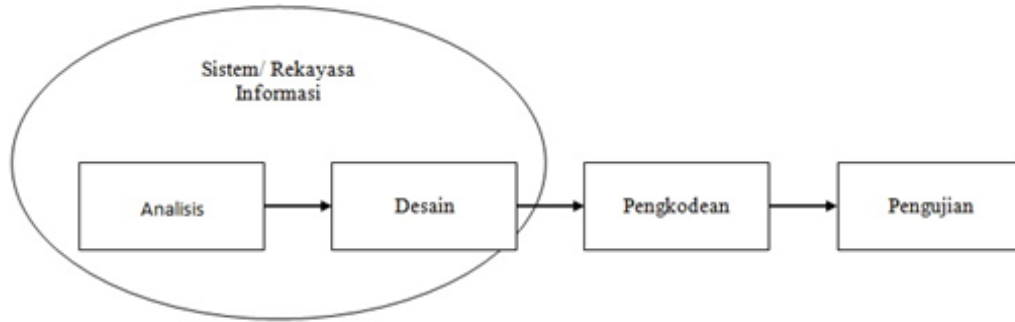
II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang dapat menyimpan data-data pelamar, kemampuan membuat laporan kebutuhan karyawan, perangkat lunak dapat digunakan secara multiuser, dan kemampuan unjuk kerja yang optimal.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi anatarmuka, dan prosedur pengodean. Penggunaan UML dan ERD akan membantu dalam desainnya. Tahap ini mentransaksi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Pengguna
3. Pembuatan Kode Program
Desain harus ditranslasikan ke program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan aplikasi bahasa pemrograman PHP
4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi dan fungsional dan memastikan bahwa bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan. Metode pengujian dengan menggunakan black box testing diharapkan dapat membantu meminimalisir tingkat error yang terjadi
5. Pendukung (Support)
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satu fungsi atau tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses pekerjaan tertentu. [2]. “E-rekrutmen adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan secara komersial secara online”. [2]

Menurut [4] “Internet adalah jaringan global yang menghubungkan computer-computer di seluruh dunia”. [2] mengemukakan bahwa “PHP merupakan bahasa untuk pengembangan aplikasi berbasis website yang mendukung metode pemrograman terstruktur dan berorientasi objek”. adapun kelebihan-kelebihan dari PHP. Sedangkan menurut [5] “MySQL adalah program yang digunakan untuk mengolah dan mengelola database yang memiliki kumpulan prosedur dan struktur sedemikian rupa sehingga mempermudah dalam menyimpan, mengatur dan menampilkan data”. Menurut [6] “Sistem basis data adalah system yang terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. [7] mengatakan bahwa “Sistem Basis Data merupakan sistem yang terdiri atas kumpulan tabel data yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data di sebuah sistem komputer) dan sekumpulan program (yang bisa disebut DBMS/ Data Base Management System) yang memungkinkan beberapa pemakai dan/atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi tabel-tabel data tersebut”. Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall [8] yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:



Sumber:[8]

Gambar. 1 Ilustrasi model waterfall

III. HASIL PENELITIAN

A. Analisa kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan fungsional program disertai dengan penggambaran use case diagram dan scenario use case yang terkait dengan proses sistem yang diusulkan. Analisa kebutuhan dalam sistem ini yaitu:

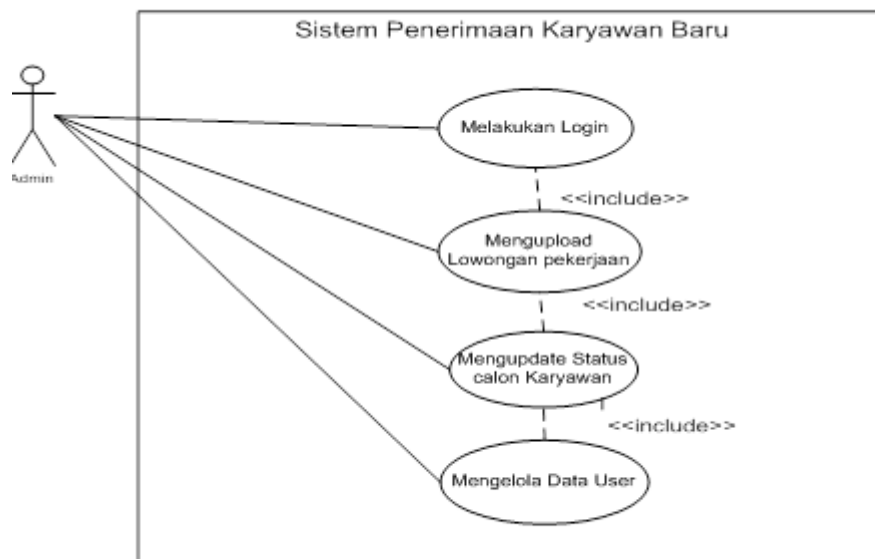
1. Skenario kebutuhan Administrtor:
2. Skenario kebutuhan HRD
3. Skenario keutuhan Pelamar
4. Kebutuhan sistem

B. Rancangan Diagram Use Case

Use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk melakukan (Behavior) sistem informasi yang akan di buat. Pada sistem penerimaan karyawan baru pada PT. Kido jaya ada tiga use case yang tersedia diantaranya:

1. Use Case Admin

Use case admin ini adalah salah satu actor yang berperan penting pada sistem karena admin yang mengatur data loker dan data user pada sistem. Adapun use case digambarkan sebagai berikut



Gambar 2 Use Case Admin

Tabel 1 Deskripsi Use Case Melakukan Login

<i>Use Case Name</i>	Melakukan Login
<i>Requirement</i>	Bagian Admin dapat melakukan login
<i>Goal</i>	Admin dapat membuka web lowongan pekerjaan
<i>Pre-Conditions</i>	Admin tidak bisa login
<i>Post-Conditions</i>	Admin login
<i>Failed and Conditions</i>	Selain Admin pihak yang lain tidak dapat melihat berkas lamaran para pelamar
<i>Actors</i>	Admin Perusahaan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	1. Admin memasukan username 2. Admin memasukan password
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	Membuka web penerimaan karyawan

Tabel 2 Deskripsi Use Case Mengupload Lowongan Pekerjaan

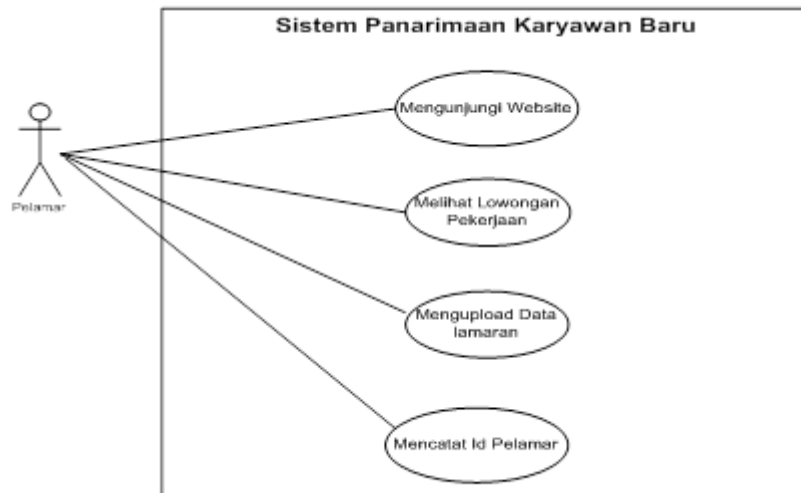
<i>Use Case Name</i>	Mengupload lowongan pekerjaan
<i>Requirement</i>	Bagian Admin dapat membuka web penerimaan karyawan
<i>Goal</i>	Admin dapat mengupload lowongan pekerjaan
<i>Pre-Conditions</i>	Admin tidak bisa login
<i>Post-Conditions</i>	Admin login
<i>Failed and Conditions</i>	Selain Admin pihak yang lain tidak dapat melihat berkas lamaran para pelamar
<i>Actors</i>	Admin Perusahaan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Admin masuk pada web penerimaan karyawan Admin dapat mengupload lowongan pekerjaan
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	Mengupload lowongan pekerjaan

Tabel 3 Deskripsi Use Case Mengupdate Status Calon Karyawan

<i>Use Case Name</i>	Mengupdate status calon karyawan
<i>Requirement</i>	Bagian Admin dapat membuka web penerimaan karyawan
<i>Goal</i>	Admin menerima data pelamar pada web
<i>Pre-Conditions</i>	Admin tidak dapat mengupdate calon karyawan
<i>Post-Conditions</i>	Admin dapat mengupdate calon karyawan
<i>Failed and Conditions</i>	Selain Admin pihak yang lain tidak dapat melihat berkas lamaran para pelamar
<i>Actors</i>	Admin Perusahaan
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Admin masuk pada web penerimaan karyawan Admin dapat mengecek data pelamar pada web Admin memeriksa kelengkapan data pelamar pada web Admin dapat mengupdate status calon karyawan jika data pelamar sesuai dengan kriteria perusahaan
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	Mengupdate stutus pelamar

2. Use Case Pelamar

Use case pelamar adalah actor yang membutuhkan pekerjaan dan dengan adanya web ini maka dengan mudah dia bis mengakses lowongan pekerjaan yang tersedia



Gambar 3 Use Case Pelamar

Tabel 4 Deskripsi Use Case Mengunjungi Website

<i>Use Case Name</i>	Mengunjungi Website
<i>Requirement</i>	Pelamar menetik alamat website penerimaan karyawan
<i>Goal</i>	Pelamar dapat mengunjungi web penerimaan karyawan baru
<i>Pre-Conditions</i>	Pelamar tidak mengunjungi website
<i>Post-Conditions</i>	Pelamar dapat mengunjungi website
<i>Failed and Conditions</i>	Pelamar dapat mengunjungi website penerimaan karyawan baru
<i>Actors</i>	Pelamar
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Pelamar menetik alamat web penerimaan karyawan baru Pelamar mengunjungi website penerimaan karyawan baru
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	Pelamar mengunjungi website

Tabel 5 Deskripsi Use Case Melihat Lowongan Pekerjaan

<i>Use Case Name</i>	Melihat lowongan pekerjaan
<i>Requirement</i>	Pelamar menetik alamat website penerimaan karyawan
<i>Goal</i>	Pelamar dapat melihat lowongan pekerjaan yang etrsedia pada website
<i>Pre-Conditions</i>	Pelamar tidak melihat lowongan pekerjaan pada website
<i>Post-Conditions</i>	Pelamar dapat melihat lowongan pekerjaan pada website
<i>Failed and Conditions</i>	Pelamar dapat mengunjungi website penerimaan karyawan baru serta dapat melihat lowongan pekerjaan yang tersedia
<i>Actors</i>	Pelamar
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Pelamar menetik alamat web penerimaan karyawan baru Pelamar mengunjungi website penerimaan karyawan baru Pelamar melihat lowongan pekerjaan pada website
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	Pelamar dapat melihat lowongan pekerjaan

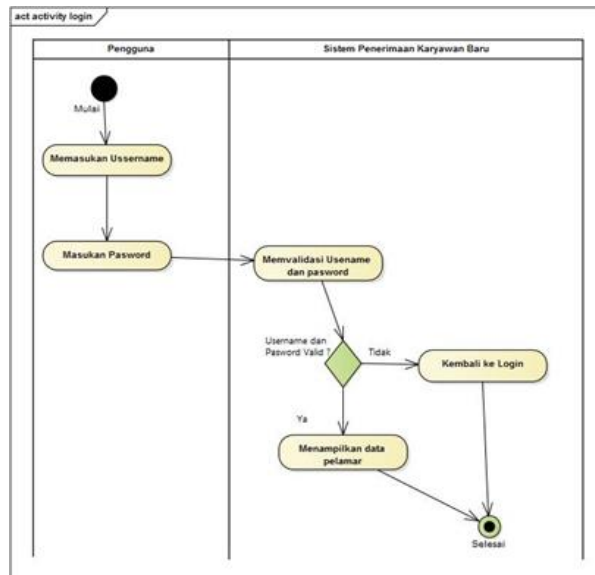
Tabel 6 Deskripsi Use Case Mengupload Data Lamaran

<i>Use Case Name</i>	Mengupload data lamaran
<i>Requirement</i>	Pelamar menetik alamat website penerimaan karyawan
<i>Goal</i>	Pelamar dapat melihat lowongan pekerjaan yang tersedia pada websitese dan mengupload data lamaran sesuai dengan kemampuan pada daftar lowongan
<i>Pre-Conditions</i>	Pelamar tidak dapat mengupload data lamaran
<i>Post-Conditions</i>	Pelamar dapat mengupload data lamaran
<i>Failed and Conditions</i>	Pelamar dapat mengunjungi website penerimaan karyawan baru serta dapat mengupload data sesuai dengan lowongan yang tersedia pada web
<i>Actors</i>	Pelamar
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Pelamar mengisi data lamaran Pelamar mengisi form nama Pelamar mengisi form tempat tanggal lahir Pelamar mengisi form alamat Pelamar mengisi form No.Hp Pelamar mengupload foto Pelamar mebgupload ijazah Pelamar megupload KK Pelamar mengupload pakelaring Pelamar mengupload surat lamaran
<i>Alternat Flow/Invarian A</i>	Pelamar dapat mengupload data lamaran

C. Rancangan Diagram Aktivitas

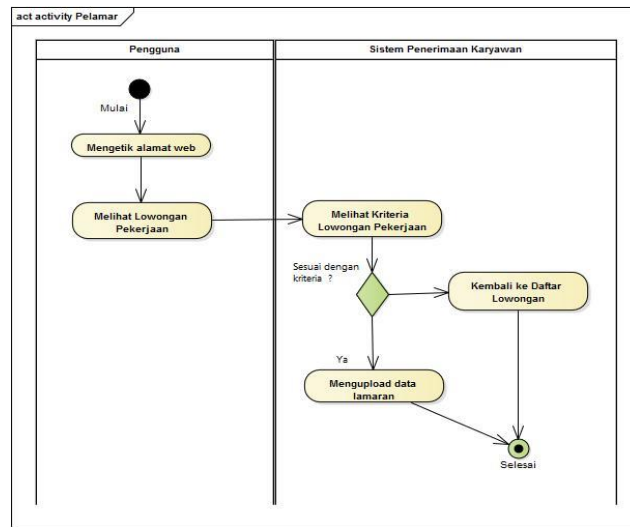
Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada erangkat lunak. Adapun activity diagram penerimaan karyawan baru adalah sebagai berikut:

1. Activity diagram Admin



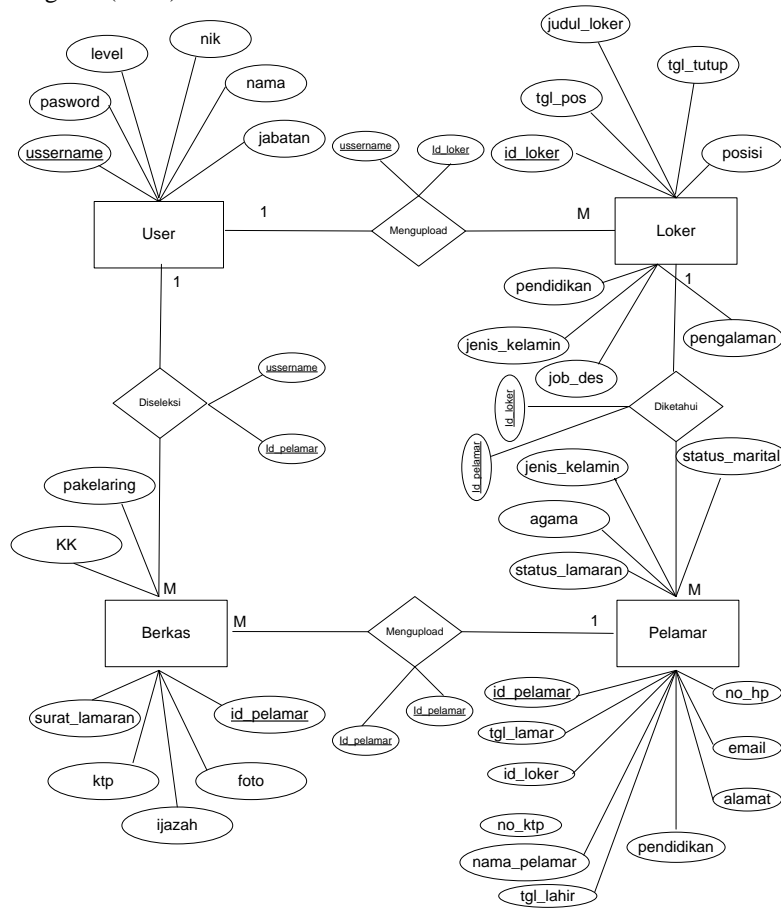
Gambar 4 Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram pelamar



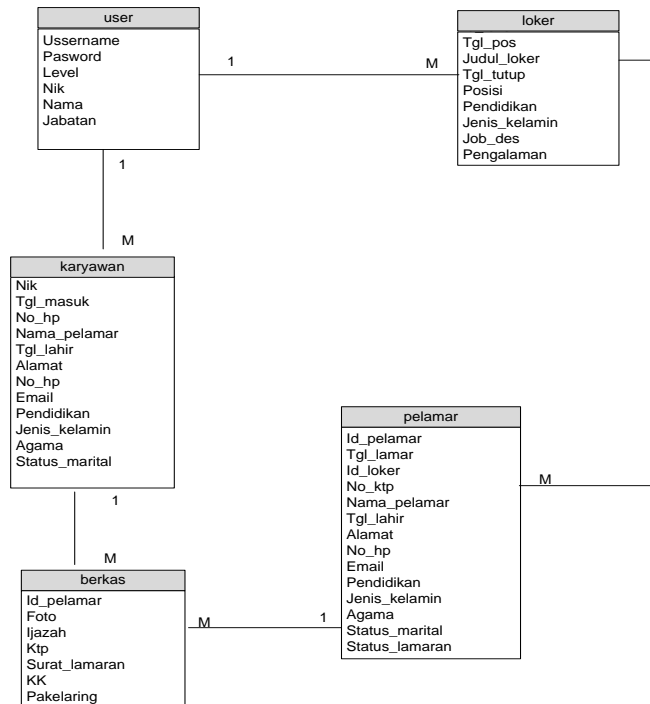
Gambar 5 Activity Diagram Pelamar

D. Entity Relationship Diagram (ERD)



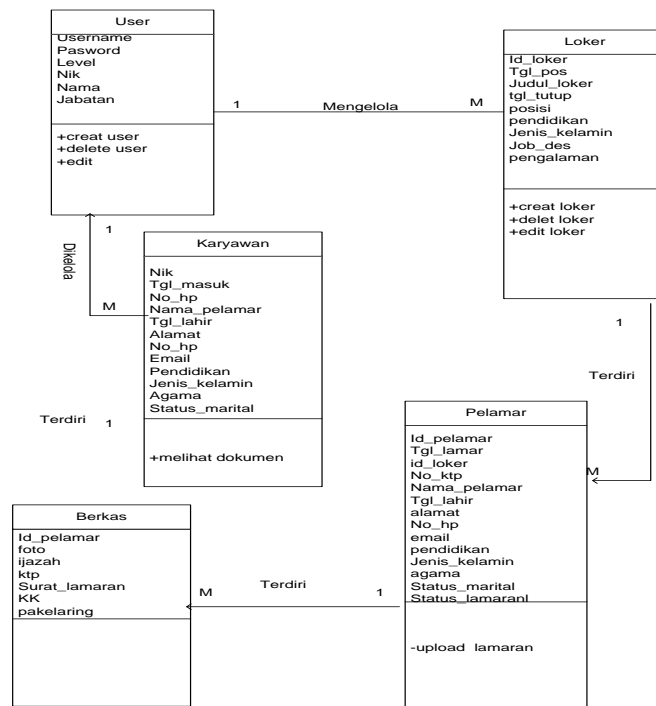
Gambar 6 ERD sistem penerimaan karyawan baru

E. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 7 Class diagram sistem penerimaan karyawan baru

F. Class Model / Class Diagram



Gambar 8 Class diagram sistem penerimaan karyawan baru

IV. Kesimpulan

1. Sistem komputerisasi dibuat sebagai alternatif dari permasalahan yang terjadi dan diharapkan mengalami perubahan yang signifikan dengan menghasilkan laporan yang dibutuhkan dengan tepat waktu, efektif dan efisien
2. Mempermudah manajemen perusahaan dalam pengelolaan database calon karyawan

REFERENSI

- [1] A. R. Astriany and I. Ramadhan, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEREKRUTAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI PT. RIA INDAH MANDIRI,” *J A M I K A J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. April, pp. 49–57, 2019.
- [2] A. Nurlaili, Anton, and R. Ummu, “Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geogservices,” vol. 3, no. 2, pp. 48–54, 2016.
- [3] A. Prabowo, “PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT PANGGUNG ELECTRIC CITRABUANA),” 2018.
- [4] P. Hidayatullah and K. J. Kawistara, *Pemrograman WEB*. 2017.
- [5] Fatmawati, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Katering Berbasis Web Pada Rumah Makan Tosuka Tangerang,” *J. Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. II, no. 2, pp. 33–41, 2016.
- [6] R. Sukanto and M. Shalahudin, *rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. 2013.
- [7] FATHANSYAH, *BASIS DATA EDISI REVISI KETIGA*, REVISI KE. INFORMATIKA, 2015.
- [8] A. R. Sukamnto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.