

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan teknologi berperan penting untuk proses perekrutan sumber daya manusia dalam sebuah perusahaan atau organisasi (Chandra, 2019). Dengan teknologi, segala tahap proses perekrutan bisa dilakukan dengan mudah dan cepat (Wijaya, 2017). Beragam jenis perekrutan dapat dilakukan dalam sebuah organisasi, (Dhea, 2016) salah satunya yaitu perekrutan juri.

Juri merupakan orang atau panitia yang menilai serta memutuskan kalah atau menang dalam suatu perlombaan (Saptio & Putri, 2019). Perekrutan juri harus dilakukan semaksimal mungkin dengan kriteria dan persyaratan tertentu. Juri diharapkan dapat memberikan penilaian yang adil, objektif dan bertanggung jawab dalam sebuah *event* atau kontes (Arkam, 2016).

EO Bumi Sangkar Baraya (BSB) merupakan penyedia jasa *event organizer* kontes burung dan ikan yang berlokasi di Kp. Leles RT. 004/002 Desa Sukamanah, Kecamatan Karang Tengah, Kabupaten Cianjur. Sistem perekrutan juri baru pada EO Bumi Sangkar Baraya masih menggunakan metode konvensional, yakni dengan menggunakan media kertas yang menyebabkan penumpukan berkas, seperti formulir dan copy kelengkapan berkas persyaratan. Pendaftar harus mendatangi langsung ke lokasi untuk mendapatkan formulir serta informasi terkait perekrutan juri baru, pelaksanaan diklat dan pengumuman hasil perekrutan. Hal tersebut dirasa kurang efektif dan efisien. Dalam melakukan pencarian data dan pembuatan laporan juga membutuhkan waktu yang lama karena harus mengecek satu-persatu berkas

pendaftar yang masuk. Maka dari itu, diperlukan sebuah pembaruan sistem guna mengatasi permasalahan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi.

Dengan adanya inovasi melalui perancangan sistem informasi perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya dapat mempermudah calon juri dalam melakukan pendaftaran sekaligus membantu panitia dalam perekrutan juri baru, pencarian data dan pembuatan laporan.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

- A. Proses perekrutan tim juri dirasa kurang efektif karena masih menggunakan metode konvensional, pendaftar harus datang langsung ke lokasi untuk mengetahui informasi perekrutan pengambilan formulir dan pelaksanaan diklat.
- B. Banyak berkas formulir dan copy persyaratan pendaftaran yang menumpuk sehingga rentan terhadap kehilangan dan kerusakan data.
- C. Keterbatasan dalam media informasi terkait kulaifikasi dan hasil perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya.

### **1.3. Perumusan Masalah**

- A. Bagaimana cara mengatasi permasalahan terkait sistem perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya ?
- B. Bagaimana cara membuat perancangan sistem informasi perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya ?
- C. Bagaimana cara meminimalisir penumpukan berkas, kemudahan dalam penyampaian informasi, pencarian data dan pembuatan laporan ?

#### 1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud penulisan dari skripsi ini adalah:

- A. Merancang sistem perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya berbasis *website*.
- B. Membantu panitia dalam proses perekrutan juri baru EO Bumi Sangkar Baraya, pencarian data dan pembuatan laporan.
- C. Memudahkan calon juri dalam mendapatkan informasi serta melakukan pendaftaran tanpa harus datang langsung ke lokasi.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada program strata satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika Kampus Sukabumi.

#### 1.5. Metode Penelitian

##### 1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

- A. Pengamatan langsung (*Observation*)

Metode ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung dari suatu kegiatan yang dilakukan ke EO Bumi Sangkar Baraya untuk mengetahui sistemnya yang berjalan saat ini.

- B. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data secara langsung dengan cara tanya jawab secara lisan dalam hal mendapatkan informasi, yang diwawancarai adalah Muhammad Awal Yusuf, sebagai Ketua Umum Bumi Sangkar Baraya, Muhammad Tegar Yusuf sebagai ketua pelaksana, David Kurniadi Saputra sebagai Pembina tim juri, Ana Maulana sebagai Kepala Tim Juri, dan Arif Muhammad sebagai kontestan.

### C. Studi Pustaka (*Library Research*)

Pencarian data dari artikel ilmiah yang bisa berupa jurnal atau literatur-literatur lain yang berkaitan dengan program yang sedang dibuat serta beberapa komponen pendukung sistem perekrutan tim juri.

### 1.5.2. Model Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang dipakai dalam pembuatan rancangan sistem perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya adalah *Agile Development* dengan model *scrum*. Adapun tahapan-tahapan *scrum* yang dilakukan sebagai berikut:

#### A. *Backlog*

Menyusun rincian prioritas pada fitur-fitur yang akan dibangun pada sistem perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya.

#### B. *Sprints*

Menyusun kegiatan yang akan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan yang ditetapkan dalam *backlog* dengan durasi realisasi selama 30 hari kerja.

#### C. *Scrum Meeting*

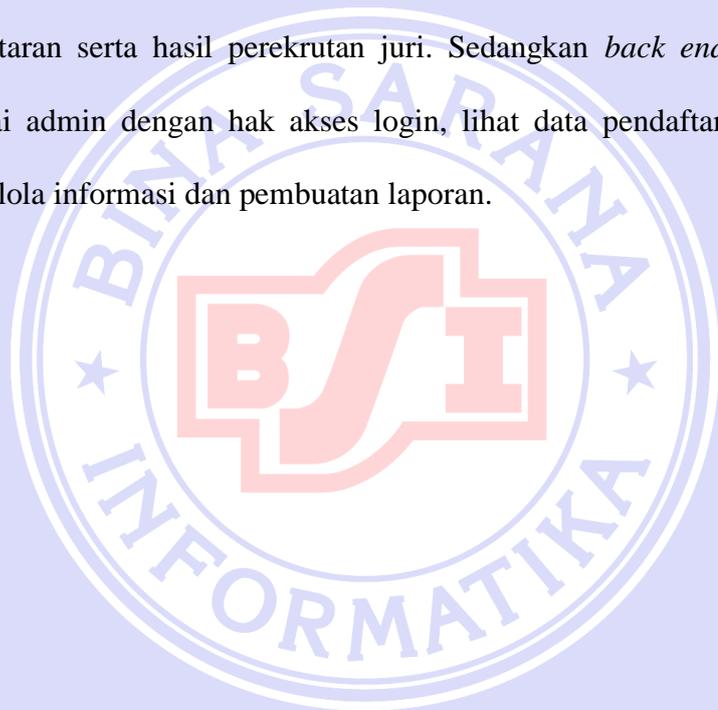
Menyelenggarakan rapat dengan pihak EO Bumi Sangkar Baraya yang telah ditunjuk untuk membahas kemajuan kegiatan pengembangan sistem perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya.

#### D. *Demos*

Menunjukkan fitur-fitur *software* yang telah dihasilkan untuk dievaluasi oleh pengguna sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

## 1.6. Ruang Lingkup

Agar tidak menyimpang dari topik pembahasan, maka penelitian ini hanya dibatasi dengan ruang lingkup yang memfokuskan pada proses perekrutan juri EO Bumi Sangkar Baraya meliputi: penyampaian informasi perekrutan pendaftaran juri, pengelolaan data pendaftar, pengumuman hasil perekrutan dan pembuatan laporan. Perancangan sistem ini dibuat dengan 2 akses, *front end* dan *back end*. *Front end* dapat diakses oleh *user*/pendaftar dengan fitur login, lihat informasi pendaftaran dan proses pendaftaran serta hasil perekrutan juri. Sedangkan *back end* dikelola oleh panitia sebagai admin dengan hak akses login, lihat data pendaftar, kelola status perekrutan, kelola informasi dan pembuatan laporan.



**UNIVERSITAS**