



AKSARA PUBLIC

Volume 4 Nomor 4 Edisi November 2020

Published Under The Auspices Of The Central Edutech Consultant For Social Sciences,
Education, Teaching, Service, And The Concentration Of Other Sciences



ISSN Cetak : 26 55 1918
ISSN Online : 28 77 1516

Alamat. Jl. Pahlawan No. 55 Bandung Telp. (081320053444)



**E-RECRUITMENT KARYAWAN BERBASIS WEB SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN EFISIENSI SELEKSI PENERIMAAN KARYAWAN BARU**

Indria Widyastuti, Sulistyorini

Universitas Bina Sarana Informatika

(Naskah diterima: 1 November 2020, disetujui: 30 November 2020)

Abstract

Interactive program application new employee recruitment web-based is an application to simplify the process of hiring new employees. This strategy can be felt well considering the increasing use of the internet in almost every area of life and can also serve more people to get satisfaction in meeting their needs, including in terms of obtaining information on job vacancies. By building an interactive application program web-based recruitment of new employees, can be a solution to solve problems to achieve effectiveness and efficiency. The system development method used is the waterfall and supporting equipment used to describe the application model in the form of Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Class Diagrams, Entity Relationship Diagrams, Logical Record Structure, User Interfaces, Sequence Diagrams, Deployment Diagrams, Code Generation, Blaxkbox Testing, Notepad ++, XAMPP and MySQL. With the interactive web application application program for new employees, it is expected to help improve the recruitment system for new employees in a company, as well as to help applicants find information and job applications in the company.

Keyword: Recruitment, WEB, Efficiency

Abstrak

Aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web adalah aplikasi untuk mempermudah proses penerimaan karyawan baru. Strategi ini bisa dirasakan baik mengingat semakin banyaknya penggunaan internet hampir pada setiap bidang kehidupan dan juga dapat melayani lebih banyak masyarakat untuk memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya termasuk dalam hal memperoleh suatu informasi lowongan pekerjaan. Dengan membangun aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web, dapat menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan untuk mencapai efektifitas maupun efisiensi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall dan peralatan pendukung yang digunakan untuk menggambarkan model aplikasi berupa Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Entity Relationship Diagram, Logical Record Structure, User Interface, Sequence Diagram, Deployment Diagram, Code Generation, Blaxkbox Testing, Notepad++, XAMPP dan MySQL. Dengan aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web, maka diharapkan dapat membantu meningkatkan sistem penerimaan karyawan baru di suatu perusahaan, sekaligus dapat membantu pelamar mencari informasi dan lowongan pekerjaan di perusahaan tersebut.

Kata Kunci: Penerimaan Karyawan Baru, WEB, Efisiensi

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini berkembang sangat pesat, hampir seluruh kegiatan manusia bergantung pada kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Pertumbuhan perusahaan – perusahaan yang semakin dinamis pada saat ini menuntut perusahaan agar dapat menyesuaikan diri dan mampu merespon berbagai perubahan. Pertumbuhan tersebut diimbangi dengan penggunaan teknologi informasi pada suatu perusahaan. Penerapan teknologi informasi pada perusahaan dapat kita lihat pada kegiatan umum perkantoran seperti membuat dokumen, melakukan perhitungan, membuat presentasi dengan aplikasi perkantoran. Pemanfaatan teknologi informasi dalam hal ini digunakan untuk mendukung salah satu fungsi bisnis yaitu sumber daya manusia.

Salah satu kegiatan paling penting dalam suatu perusahaan atau organisasi adalah masalah sumber daya manusia. Karena, fokus utama manajemen sumber daya manusia adalah memberikan kontribusi sukses atau tidaknya suatu perusahaan. Manajemen sumber daya manusia sendiri tidak hanya mengatur karyawan yang ada dalam perusahaan, tetapi dimulai dari pemilihan calon karyawan, penilaian suatu kinerja karyawan, pemilihan dan

penempatan karyawan serta pengisian jabatan manajerial sesuai dengan kepatutan dan kelayakan.

Proses perekrutan karyawan merupakan tahap yang strategis untuk mengidentifikasi calon yang tepat. Hal yang sama juga diungkapkan oleh seorang peneliti bahwa proses perekrutan karyawan baru ikut andil dalam mengambil kebijakan organisasi. Tujuan utama dalam proses perekrutan karyawan baru adalah untuk mendapatkan orang yang tepat pada penempatan yang tepat pula sehingga sesuai dengan kondisi dan kebutuhan organisasi atau perusahaan. Perusahaan yang baik akan senantiasa mencari individu-individu yang mempunyai etos kerja yang baik. Sehingga, ketika hal tersebut telah dimiliki oleh sebuah organisasi atau perusahaan maka ia akan mampu bertahan ditengah persaingan dengan penuh kompetisi dan perubahan yang begitu cepat.

Untuk mampu bertahan ditengah persaingan perusahaan dalam hal pengelolaan Sumber Daya Manusia, salah satu hal yang dapat dilakukan adalah menerapkan Sistem Informasi berbasis Web, Sistem Informasi berbasis Web yang dibangun ini adalah untuk menggantikan pengelolaan Sumber Daya Manusia secara manual. Salah satunya sistem perekrutan karyawan manual ini menyebabkan kurang

efektifnya dalam proses publikasi lowongan, proses penseleksian dan terjadinya penumpukan arsip lamaran kerja. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibangunlah Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Web.

II. KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Rekrutment (Penerimaan Karyawan)

Menurut Bangun dalam (Permana & Dewantara, n.d.) mengemukakan bahwa “Rekrutmen adalah penarikan karyawan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan karyawan sesuai dengan jumlah dan kualitasnya, baik dalam jangka pendek, menengah maupun panjang”.

Menurut Mangkuprawira dalam (Permana & Dewantara, n.d.) mengemukakan bahwa “Metode rekrutmen karyawan terbagi menjadi rekrutmen internal yaitu rekrutmen karyawan yang diambil dari dalam perusahaan, dan rekrutmen eksternal yaitu rekrutmen yang dilakukan untuk pihak di luar perusahaan”.

Dengan demikian, rekrutmen adalah proses mencari, menemukan, mengajak dan menetapkan sejumlah orang dari dalam maupun dari luar perusahaan sebagai calon tenaga kerja dengan karakteristik tertentu seperti yang telah ditetapkan dalam perencanaan sumber daya manusia

2.2 Konsep Dasar ERecruitment

E-Recruitment adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial kedalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial secara *online* (Mashudi, n.d.).

2.3 Konsep Dasar World Wide Web

Menurut (Prayogo & Karnila, n.d.) menyimpulkan bahwa “Website bisa diibaratkan sebagai sebuah rumah, toko, atau kantor, Sebuah rumah atau kantor harus memiliki alamat tetap, ada fisik bangunannya, serta ada isinya berupa ruangruang, peralatan, dan perabotan agar orang bisa beraktivitas di dalamnya”. Demikian halnya dengan website. Website membutuhkan domain name sebagai alamatnya, *web hosting* sebagai fisik bangunannya, serta desain dan aplikasi web sebagai isinya.

2.4 Penelitian-Penelitian Sebelumnya

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rizky & Ramdhani, n.d.)
 - a. Sistem informasi perekrutan karyawan berbasis *web* dapat mengurangi besarnya biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan setiap kali akan merekrut karyawan.

b. Sistem informasi perekrutan karyawan menyajikan informasi yang dapat mempermudah bagian HRD / Spv PT. Ria Indah Mandiri dalam menangani proses perekrutan karyawan, sehingga data pelamar tidak menumpuk di lemari arsip.

c. Sistem informasi perekrutan karyawan menyajikan informasi perekrutan karyawan yang dapat di akses oleh calon karyawan secara mudah dan cepat tanpa harus datang langsung ke perusahaan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Christoper, Hery, E Widjaja, & Suryasari, n.d.)

Pengembangan sistem informasi psikotes dan alokasi pelatihan calon karyawan yang berfungsi membantu pihak HRD dalam melaksanakan perekrutan dan pengalokasian pelatihan calon karyawan berdasarkan hasil psikotes. Saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem informasi psikotes dan alokasi pelatihan karyawan selanjutnya adalah (1) Penambahan fitur untuk notifikasi di dalam sistem informasi, untuk memudahkan pihak HRD dalam melihat perubahan informasi terbaru. (2) Penambahan fitur untuk penjadwalan pelatihan. (4) Penambahan fitur filter untuk penanggalan pada dashboard dan pelamar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Susanti, Abdullah, & Nurjannah, n.d.)

Seleksi adalah proses yang terdiri dari berbagai langkah yang spesifik dari kelompok pelamar yang paling cocok dan memenuhi syarat untuk jabatan tertentu. Dari definisi tersebut diatas, kita mengetahui bahwa seleksi merupakan suatu kegiatan pemilihan dan penentuan pelamar yang diterima atau ditolak untuk menjadi karyawan perusahaan.

a. Pendidikan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan juga sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak.

b. Pengalaman kerja

Pengalaman kerja adalah proses pembentukan pengetahuan atau keterampilan tentang metode suatu pekerjaan karena keterlibatan karyawan tersebut dalam pelaksanaan tugas pekerjaannya.

c. Kondisi fisik

Kondisi fisik merupakan unsur yang penting dan menjadi dasar dalam mengembangkan teknik, taktik maupun strategi dalam perusahaan.

d. Kepribadian

Kepribadian adalah keseluruhan cara seorang individu bereaksi dan berinteraksi dengan individu lain.

III. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan adalah metode *Rational Unified Process (RUP)* dengan fase *inception, elaboration, construction*, dan pengujian sistem menggunakan metode *Black-Box Testing*.

Pada metode *Rational Unified Process* ini terdapat beberapa kelebihan yaitu sebagai berikut :

- a. Menyediakan akses yang mudah terhadap pengetahuan dasar bagi anggota tim.
- b. Menyediakan petunjuk bagaimana menggunakan uml secara efektif.
- c. Mendukung proses pengulangan dalam pengembangan *software*.
- d. Memungkinkan adanya penambahan-penambahan pada proses.

Unified Modelling Language

Sistem yang dibangun akan menggunakan konsep *Object Oriented Programming (OOP)* untuk memudahkan pengembangan lebih lanjut. Karena menggunakan konsep OOP, maka perancangan pada pembuatan sistem ini menggunakan UML untuk mempermudah pengembang dalam membangun sistem ini.

Menurut (Nugroho, 2010), UML adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Salah satu jenis diagram dalam UML adalah *Use Case Diagram*. Pada *diagram* tersebut *use case* yang terdapat di dalam kotak adalah *use case* yang terdapat pada sistem yang dibuat sedangkan yang diluar adalah *use case* yang bersifat eksternal sehingga tidak tercakup dalam sistem.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (M Kumar & R K, 2015) :

Inception

Inception merupakan tahap awal dari RUP. Pada tahap ini menjelaskan hasil dari studi literatur yang diolah menjadi spesifikasi kebutuhan sistem dan proses bisnis baru yang dirancang untuk mendapatkan hasil akhir berupa spesifikasi sistem, aktor, *use case diagram* dan *activity diagram* yang di mana akan digunakan untuk pembuatan diagram selanjutnya pada tahap *elaboration*.

Elaboration

Setelah mendapatkan aktor, *use case diagram* dan *activity diagram* pada tahap

inception, maka pada tahap *elaboration* ini aktor, *use case diagram* dan *activity diagram* digunakan untuk membuat gambaran awal dari sebuah sistem dan rincian sistem yang akan dibuat bersamaan dengan perancangan *layout*. Maka hasil yang didapat pada tahap *elaboration* ini adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *LRS*, spesifikasi file dan rancangan *layout*.

Construction

Pada tahap ini jika perancangan yang telah dilakukan pada tahap *elaboration* selesai maka dilanjutkan dengan mengimplementasikan hasil dari perancangan tadi ke dalam bahasa pemrograman yang akan menghasilkan sistem informasi dalam versi beta.

Pengujian

Sistem informasi yang telah dibuat selanjutnya diuji, pada pengujian ini menggunakan metode *blackbox testing* dengan pengujian yang dilakukan hanya pada area yang fungsional, setelah pengujian berhasil dilakukan maka sistem informasi dapat digunakan.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Inception

1. Analisa Kebutuhan Software

Analisa kebutuhan *software* untuk program penggajian diusulkan dengan beberapa prosedur diantaranya:

A. Analisa Kebutuhan Bagian Admin.

A.1 Admin dapat melakukan login pada *web* penerimaan karyawan baru.

A.2 Admin dapat mengakses menu utama.

A.3 Admin dapat mengakses dan mengolah menu *home*.

A.4 Admin dapat mengakses dan mengolah menu *recruitment process*.

A.5 Admin dapat mengakses dan mengolah menu lowongan kerja.

A.6 Admin dapat mengakses menu data pelamar.

A.7 Admin dapat *input* hasil seleksi administrasi, *input* jadwal tes tertulis dan interview, *input* nilai tes tertulis, *input* hasil tes tertulis dan *interview*, *input* jadwal penandatanganan kontrak terjadinya *input* penempatan kerja.

A.8 Admin dapat mengakses menu laporan hasil seleksi administrasi, laporan hasil tes tertulis dan *interview* serta laporan penerimaan karyawan baru.

A.9 Admin dapat melakukan *logout* dari *web* penerimaan karyawan baru.

B. Analisa Kebutuhan Bagian User

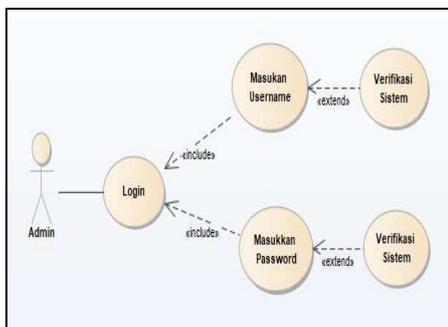
- B.1 User melakukan registrasi user pada *web* penerimaan karyawan baru.
- B.2 User melakukan *login* pada *web* penerimaan karyawan baru.
- B.3 User dapat mengakses menu *utama*.
- B.4 User dapat melamar lowongan pekerjaan sesuai dengan posisi yang dibutuhkan pada menu lowongan kerja.
- B.5 User dapat melihat hasil seleksi administrasi, melihat hasil tes tertulis dan *interview* dan melihat penempatan kerja pada menu *recruitment info*.
- B.6 User dapat melakukan *logout* dari *web* penerimaan karyawan baru.

2. Use Case Diagram

Use Case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

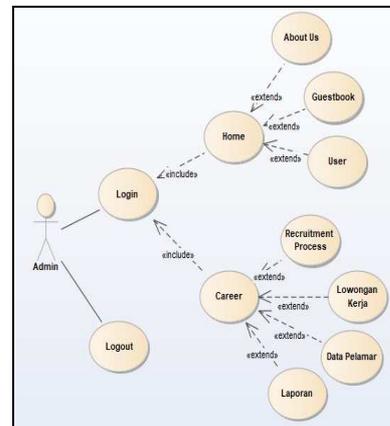
A. Use Case Diagram Halaman Admin

Gambar 1 : Use Case Diagram Login



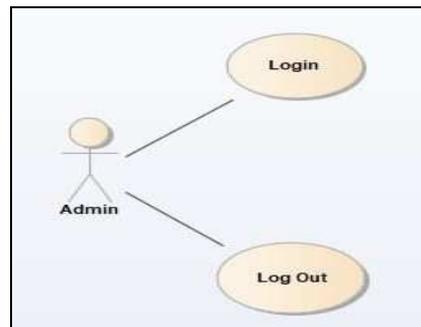
Sumber : Data Olahan

Gambar 2 : Use Case Diagram Halaman Utama Admin



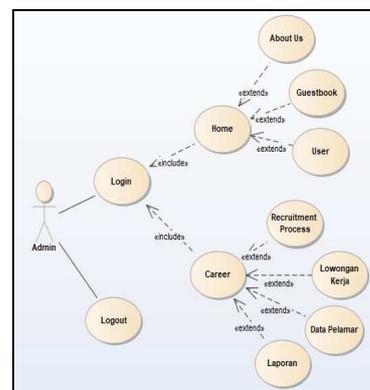
Sumber : Data Olahan

Gambar 3 : Use Case Diagram Logout



Sumber : Data Diolah

B. Use Case Diagram Halaman User



Gambar 4 : Use Case Diagram Halaman Utama User

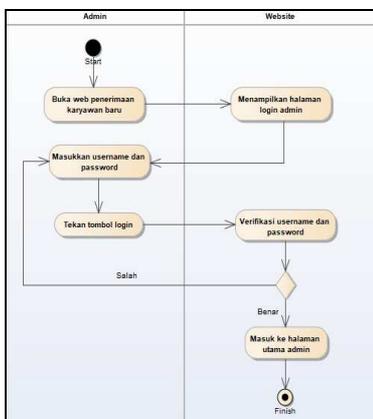
Sumber : Data Diolah

3. Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

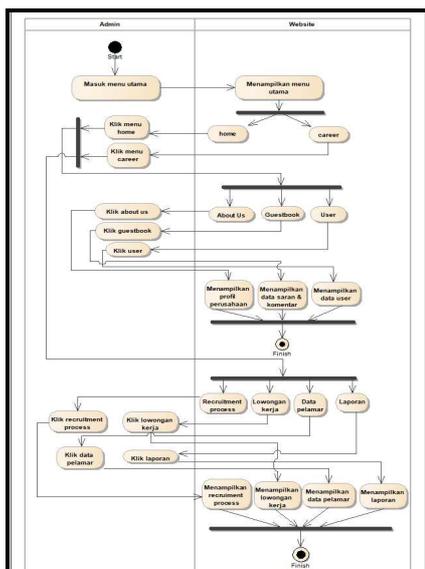
A. Activity Diagram Halaman Admin

Gambar 5: Activity Diagram Login



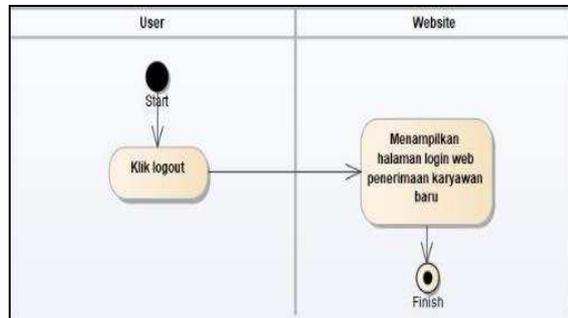
Sumber : Data Diolah

Gambar 6 : Activity Diagram Menu Utama Admin



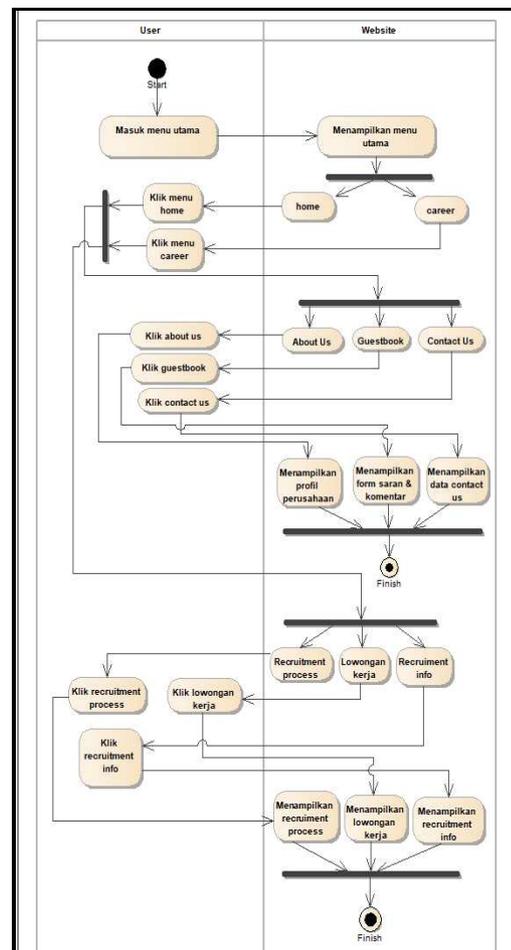
Sumber : Data Diolah

Gambar 7 : Activity Diagram Logout



Sumber : Data Diolah

B. Activity Diagram Halaman User



Gambar 8 : Activity Diagram Menu Utama User

Sumber : Data Diolah

Gambar 11 : User Interface Halaman Utama Admin



Sumber : Data Diolah

Gambar 12 : User Interface About Us

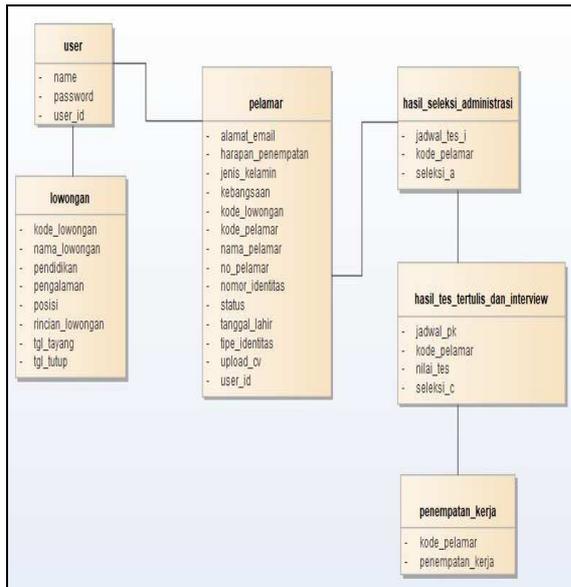


Sumber : Data Diolah

4.2 Elaboration

Class Diagram

Gambar 9 : Class Diagram



Sumber : Data Diolah

4.3 Construction

User Interface

Gambar 10 : User Interface Login Admin



Sumber : Data Diolah

Gambar 13 : User Interface Guest Book

Name

Email

Your Comments

Kirim Komentar

Name : RINI
Email : rini12345@gmail.com
Komentar :
THANKS FOR YOUR INFORMATION

Sumber : Data Diolah

Gambar 14 : User Interface Tambah Lowongan Halaman Admin

Tambah Lowongan

Kode Lowongan

Nama Lowongan

Pendidikan
SMP

Pengalaman

Posisi yang Dibutuhkan
**(Pisahkan Dengan Koma)*
Human Resource Staff , etc

Rincian

Tanggal Tayang

Tanggal Penutupan

Simpan

Sumber : Data Diolah

Gambar 15 : User Interface Recruitment Process Halaman User

RECRUITMENT PROCESS

[Tambah](#)

Tahap	Process	Action
1	Informasi Lowongan Kerja	Edit Delete
2	Seleksi Administrasi	Edit Delete
3	Informasi Hasil Seleksi Administrasi	Edit Delete
4	Jadwal Tes Tertulis dan Interview	Edit Delete
5	Informasi Hasil Tes Tertulis dan Interview	Edit Delete
6	Jadwal Penandatanganan Kontrak Kerja	Edit Delete
8	Penempatan Kerja	Edit Delete

Sumber : Data Diolah

V. KESIMPULAN

Berdasarkan perancangan, pengujian dan analisa terhadap aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web dengan metode pendaftaran secara online, hal tersebut dapat memudahkan para calon karyawan untuk melamar pekerjaan.
- Aplikasi program interaktif penerimaan karyawan baru berbasis web ini mampu menampung data pelamar pada setiap penerimaan karyawan baru, hal tersebut berimbas pada minimnya terjadinya kehila-

ngan data serta mempermudah pencarian data calon karyawan yang diterima atau data calon karyawan yang tidak diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Christoper, R., Hery, E Widjaja, A., & Suryasari. (n.d.). Pengembangan Aplikasi Manajemen Rekrutment Karyawan Menggunakan Metode Profile Matching. *Intensif (Jurnal Ilmiah Penelitian & Penerapan Teknologi Sistem Informasi)*, 3(1), 81.
- M Kumar, S. S., & R K, D. 2015. A Comparative Study of Black Box Testing and White Box Testing Techniques. *International Journal of Advance Research in Computer Science and Management Studies*, 3(10), 32–44.
- Mashudi. (n.d.). Pemodelan Sistem E-Recruitment Karyawan Baru Berbasis WEB Studi Kasus PT XYZ. *Jurnal Lentera ICT*, 2(1), 30–36.
- Nugroho, A. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Permana, D. A., & Dewantara, R. Y. (n.d.). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis WEB. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, 5(1), 20–28.
- Prayogo, G., & Karnila, S. (n.d.). E-Sistem Informasi Dan Seleksi Penerimaan Karyawan Baru (Studi Kasus : UT School Pada PT United Tractors). *JTKSI*, 2(1), 38–44.
- Rizky, A. A., & Ramdhani, I. (n.d.). Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis WEB Menggunakan PHP Dan MSQl Di PT Ria Indah Mandiri. *JAMIKA (Jurnal Manajemen Informatika)*, 9(1), 49–57.
- Susanti, M., Abdullah, A., & Nurjannah. (n.d.). Analisis Proses Rekrutment & Seleksi Calon Karyawan Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan. *Jurnal BUSINESS UHO (Jurnal Administrasi Bisnis)*, 4(2), 256–267.