

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini, maka mengharuskan kita untuk turut serta dalam mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi dapat membantu dalam menghasilkan suatu sistem informasi secara cepat, akurat, dan tepat waktu, dimana informasi tersebut sangat dibutuhkan dalam berbagai sector yang akan mendukung perkembangan disegala bidang dan dapat membantu dalam pemecahan masalah untuk menghasilkan keputusan yang tepat.

Penerimaan karyawan baru adalah salah satu faktor yang penting di dalam perusahaan. Penerimaan karyawan sangat dibutuhkan untuk mencari sumber daya manusia untuk mengisi suatu pekerjaan yang ada di perusahaan. PT. Ranggada Graha Nuansa yang bergerak dibidang kontraktor memiliki HRD yang bertanggung jawab dalam pemilihan calon karyawan untuk mengisi bagian pekerjaan yang ada. Namun terkadang HRD dapat melakukan kesalahan dalam penyeleksian karyawan baru yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah waktu yang singkat untuk HRD sementara pelamar terlalu banyak dan bervariasi.

Penelitian sebelumnya menurut (Pangestu, 2018) *E-recruitment* atau penerimaan karyawan merupakan sebuah metode perekrutan tenaga kerja yang dilakukan secara online, sehingga dapat membantu HRD dalam menyeleksi karyawan dan menghemat waktu, serta mendapatkan karyawan yang sesuai dengan standar perusahaan.

Sedangkan Menurut (Fajarianto, Iqbal, & Cahya, 2017) Dalam penelitian ini PT Gajah Tunggal Tbk memberikan penilaian seleksi calon karyawan masih dilakukan secara manual sehingga semua data seleksi calon karyawan baru tidak memiliki bobot yang tetap, dan sering terjadi kesalahan sehingga ada calon karyawan yang tidak memenuhi standar lolos proses seleksi.

Dan Menurut (Ayu & Perdana, 2017) PT. *Qwords Company International* sebagai perusahaan yang bergerak di bidang IT dan juga merupakan perusahaan yang sedang berkembang, saat ini proses rekrutmen dan seleksi karyawannya masih menggunakan metode manual dan juga menggunakan kertas.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

### **A. Tujuan**

1. Membuat perancangan system informasi penerimaan karyawan secara *online* di PT. Ranggada Graha Nuansa
2. Mempermudah pelamar dalam melakukan tes awal
3. Seleksi karyawan lebih cepat dengan menggunakan system tes *online*.
4. Mendapatkan calon karyawan yang diinginkan.

### **B. Manfaat**

1. Manfaat untuk penulis  
Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI).
2. Manfaat untuk objek penelitian
  - a. Memudahkan para pelamar untuk melamar lowongan pekerjaan yang disediakan oleh PT. Ranggada Graha Nuansa

- b. Memudahkan bagian HRD PT. Ranggada Graha Nuansa untuk melakukan proses rekrutmen dan seleksi karyawan
  - c. Sistem informasi penerimaan karyawan lebih efektif dan akurat.
3. Manfaat untuk pembaca
- Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi penerimaan karyawan baru.

### 1.3. Metode Penelitian

#### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini yaitu dengan menggunakan model SDLC (*Software Development Life Cycle*) air terjun (*waterfall*) oleh (Sukamto & Shalahuddin, 2018) Berikut ini model air terjun yang terbagi menjadi lima tahap :

##### 1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Pada tahap analisa kebutuhan perangkat lunak, penulis menganalisa dokumen dan semua data-data yang berkaitan dengan penerimaan karyawan baru pada PT. Ranggada Graha Nuansa, seperti : pelamar mengisi form data diri, melakukan tes *online* dan melihat hasil tes *online* sedangkan HRD : mengelolah lowongan, membuat tes *online*, menampilkan laporan hasil tes dan melihat data pelamar.

##### 2. Desain

Pada tahap ini penulis membuat desain antar muka dengan menggunakan diagram *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *squence diagram*. Untuk desain database menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Relational Structure* (LRS).

### 3. Pembuatan kode program

Pada pembuatan kode program penulis membuat desain tampilan antar muka saja dengan menggunakan *Sublime text 3* dan *php* yang nantinya *script* tersebut akan dijalankan pada *web browser*.

### 4. Pengujian

Untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi pada proses pengkodean, penulis melakukan pengujian dengan menerapkan *Black Box testing* yaitu mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya saja dan untuk mengetahui apakah fungsionalitas, masukan, dan keluaran perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan.

## B. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Melakukan pengamatan pada PT. Ranggada Graha Nuansa khususnya bagian penerimaan karyawan baru untuk memperoleh informasi yang dapat dijadikan bahan penulisan. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung bagaimana proses penerimaan karyawan pada PT. Ranggada Graha Nuansa.

### 2. Wawancara

Memperoleh data dengan cara mengajukan tanya jawab kepada bagian *Human Resources Departement (HRD)* PT. Ranggada Graha Nuansa untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penulisan Tugas Akhir ini.

### 3. Studi Pustaka

Penulis melakukan tinjauan pustaka dari berbagai referensi seperti, buku, jurnal, dan lain-lain sebagai bahan referensi yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini.

#### 1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dibahas dalam penulisan tugas akhir ini dibatasi hanya tentang sistem informasi penerimaan karyawan baru pada PT. Ranggada Graha Nuansa, mulai dari proses *upload* berkas lamaran, proses tes *online* kemudian proses penilaian, waktu wawancara sampai pengumuman telah diterima sebagai karyawan.