

Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Pada PT Yogya Indah Sejahtera Yogyakarta

Reza Ardianto ¹⁾, Gunawan Budi Sulisty ²⁾
Sistem Informasi Universitas BSI Yogyakarta ¹⁾
12171136@bsi.ac.id¹⁾
Sistem Informasi Universitas BSI Yogyakarta ²⁾
gunawan.gnw@bsi.ac.id²⁾

Abstract - The development of information technology in the business world is getting tougher. Supported by good human resources, a company management will run even better. One of them is the management of PT. Yogya Indah Sejahtera as a company engaged in a growing retail sector, currently the recruitment and selection process for its employees is still using manual methods in the recruitment process. This can cause several problems, including damaged or missing applicant data, spending a lot of time in the process of hiring new employees, and not ensuring data availability. From these problems the writer designed a web-based new employee recruitment system, in his research the writer used the waterfall model software development method to design an information system and used UML diagrams and CorelDraw x7 as a website prototype design that could be used as the basis for the implementation of the admissions information system design. employees at PT. Yogya Indah Sejahtera is based on a website which is expected to help the performance of human resources.

Keywords: *Prototype, Employee Recruitment Information System, Retail*

Abstrak – *Perkembangan teknologi informasi dalam dunia bisnis semakin ketat. Didukung oleh sumber daya manusia yang baik, sebuah manajemen perusahaan akan berjalan semakin baik pula. Salah satu diantaranya adalah manajemen sistem penerimaan karyawan PT. Yogya Indah Sejahtera sebagai perusahaan yang bergerak di bidang ritel yang sedang berkembang, saat ini proses rekrutmen dan seleksi karyawannya masih menggunakan metode manual pada proses perekrutannya. Hal tersebut dapat menimbulkan beberapa permasalahan, diantaranya, data pelamar yang rusak atau hilang, dan menghabiskan banyak waktu dalam proses penerimaan karyawan baru, serta tidak terjaminnya ketersediaan data. Dari permasalahan tersebut penulis merancang sebuah sistem perekrutan karyawan baru berbasis web, dalam penelitiannya penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model waterfall untuk merancang sebuah sistem informasi dan menggunakan diagram UML serta coreldraw x7 sebagai desain prototype website yang dapat digunakan sebagai dasar implementasi dari perancangan sistem informasi penerimaan karyawan di PT. Yogya Indah Sejahtera berbasis website yang diharapkan dapat membantu kinerja sumber daya manusia.*

Kata kunci: *Prototype, Sistem Informasi Perekrutan Karyawan, Ritel*

1.a Latar Belakang

Sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu faktor penting dan melekat dari sebuah organisasi, institusi maupun perusahaan. Pengertian sumber daya manusia adalah seseorang yang bekerja sebagai inti pada suatu organisasi, institusi maupun perusahaan serta sebagai aset yang dapat dilatih juga dikembangkan kemampuannya. “Sumber daya manusia (SDM) adalah merupakan suatu asset yang sangat penting dalam perusahaan karena sumber daya manusia (SDM) menjadi penggerak dalam menjalankan perusahaan” (Wahyudi 2016). Zaman sekarang ini proses perkembangan informasi sangat penting dengan arus yang begitu cepat serta informatif. Semakin efisien dan efektif pada proses pendapatan dan pengolahan

informasi maka semakin sederhana pula proses penyampainnya. “Jika sebuah perusahaan salah dalam melakukan pemilihan karyawan, maka hal tersebut dapat menyebabkan perusahaan rugi dalam hal waktu, biaya dan tenaga. Hal tersebut dikarenakan proses perekrutan karyawan membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak” (Wati, Saptono, and Nainggolan 2017). “Rekrutmen merupakan suatu keputusan perencanaan manajemen sumber daya manusia mengenai jumlah karyawan yang dibutuhkan, kapan diperlukan, serta kriteria apa saja yang diperlukan dalam suatu organisasi” (Sunarsi 2018). Sistem penyeleksian yang baik dapat mempengaruhi kualitas kinerja dari sebuah organisasi, institusi maupun perusahaan. Dengan sistem penyeleksian yang tepat dapat membantu

organisasi, institusi dan perusahaan dalam merekrut sumber daya berkualitas dan mampu bersaing pada era globalisasi ini. Sehingga dapat meningkatkan nilai produktivitas dari sebuah organisasi, institusi maupun perusahaan. Sistem informasi seleksi perekrutan karyawan baru yang berjalan pada PT Yogya Indah Sejahtera masih dilakukan secara manual. Proses pengumpulan data dari dokumen lamaran yang masuk diinput satu persatu oleh admin kedalam program pengolahan data. Hal tersebut menjadikan proses seleksi perekrutan memakan waktu yang tidak sedikit dan kurang efisien. Berdasarkan permasalahan yang dimiliki pada PT. Yogya Indah Sejahtera, membutuhkan sebuah program yang dapat membantu perusahaan dalam proses seleksi perekrutan pekerja baru dengan harapan memberikan solusi dalam meningkatkan kinerja dan keefektifan dalam mengelola data pelamar pada seleksi perekrutan karyawan baru.

1.b Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir diuraikan sebagai berikut, yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem informasi seleksi pekerja baru yang sedang berlangsung di PT Yogya Indah Sejahtera saat ini.
2. Memberikan rancangan usulan sistem informasi perekrutan karyawan yang baru pada PT Yogya Indah Sejahtera dengan berbasis web.

Sedangkan manfaat penulisan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis sebagai Pengembangan penelitian Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.PSDKU Yogyakarta.
2. Manfaat bagi perusahaan Penelitian ini dapat dijadikan sebuah usulan atau bahan pertimbangan perusahaan dalam melakukan proses perekrutan dan penyeleksian, serta dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia pada PT Yogya Indah Sejahtera.
3. Manfaat bagi pembaca Laporan ini dapat memberikan wawasan, acuan, serta informasi kepada pembaca mengenai proses rekrutmen dan seleksi pada PT Yogya Indah Sejahtera.

1.c Metode Penelitian

Dalam teknik pengumpulan data dan informasi mengenai pembuatan Tugas Akhir (TA), penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut :

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada perkembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Menurut (Sukanto & Shalahudin, 2016:28) menyimpulkan bahwa : Model SDLC (*system development life cycle*) air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam pengumpulan data untuk menyusun Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung terkait prosedur serta dokumen-dokumen yang digunakan dalam sistem seleksi perekrutan karyawan baru pada PT. Yogya Indah Sejahtera yang beralamat di Jl. Malioboro 52-58 Sosromenduran, Gedung Tengen, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55213.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan proses tanya jawab secara langsung dan sistematis kepada Bapak Casmadi dengan jabatan sebagai manajer dari PT. Yogya Indah Sejahtera pada hari minggu tanggal 10 mei 2020.

3. Studi Pustaka

Penulis mencari referensi, jurnal dan laporan yang berkaitan dengan judul dari ini, serta berkas dokumen yang di ambil dari data internal PT. Yogya Indah Sejahtera.

1.d Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan batasan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini. Batasan ini bertujuan untuk alur yang ada pada sistem yang dibuat. Batasan dibuat dengan awal mula permasalahan sampai dengan penyelesaian yang dicapai. Pada ruang lingkup ini penulis membatasi hanya tentang sistem transaksi jual-beli ternak, *input* data dan laporan keuangan. Hak akses dalam pembuatan perancangan ini dibagi menjadi tiga yaitu hak akses calon pembeli (*user*), hak akses bendahara dan hak akses ketua.

2. Landasan Teori

2.a. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi dari suatu teknologi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung operasi serta

manajemen, misalnya seperti cara memperoleh dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi. (Sukanto & Shalahuddin, 2016:100) menyimpulkan bahwa metodologi berorientasi objek (OOP) adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya.

Keuntungan menggunakan metodologi berorientasi objek adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan produktivitas
2. Kecepatan pengembangan
3. Kemudahan pemeliharaan
4. Adanya konsistensi
5. Meningkatkan kualitas perangkat lunak

Menurut (Sukanto & Shalahuddin, 2016:104) sistem berorientasi objek adalah “Sebuah sistem yang komponennya dibungkus (*dienkapsulasi*) menjadi kelompok data dan fungsi”. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya, dan dapat berinteraksi satu sama lain.

2.b. Perekrutan Pekerja Baru (*E- Recruitment*) Website

Dalam perekrutan pekerja baru tentunya tidak lepas dari kualitas sumber daya manusia (SDM). Sumber daya manusia adalah kunci utama dalam kesuksesan dari sebuah organisasi maupun perusahaan. Sumber daya manusia memiliki peran penting dalam jalannya roda produktivitas. Menurut Werther dan Davis dalam Sutrisno (2016:4) menyatakan bahwa sumber daya manusia adalah “pegawai yang siap, mampu, dan siaga dalam mencapai tujuan-tujuan organisasi. Menurut Dessler dalam Sutrisno (2016:5) mendefinisikan manajemen sumber daya manusia sebagai suatu kebijakan dan praktik yang dibutuhkan seseorang yang menjalankan aspek “orang” atau sumber daya manusia dari posisi seorang manajemen, meliputi perekrutan, penyaringan, pelatihan, pengimbalan, dan penilaian.

Selain hal sumber daya manusia yang berkualitas, tentunya sistem perekrutan juga mempunyai peran penting dalam perkembangan dan kemajuan dari sebuah perusahaan. Menurut (Dwi Nanda & Prasetya, 2017) Kegiatan rekrutmen merupakan proses mencari dan mendapatkan pelamar yang mampu untuk bekerja dalam suatu perusahaan. Sedangkan menurut (Sidik et al., 2018) *E-recruitment* adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang memiliki potensi ke dalam suatu organisasi ataupun perusahaan, termasuk di dalamnya adalah penggunaan dari situs perusahaan itu

sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial dan secara daring.

2.c. Website

Website atau yang dikenal juga dengan istilah *web* adalah suatu sistem yang digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, suara, video, dan yang lainnya pada jaringan internet. *World Wide Web Consortium* (W3C) adalah organisasi dunia yang mengatur standar *World Wide Web* (WWW). Beberapa standar hasil pengembangan dari (W3C) antara lain html, css, xhtml, dan lain-lain.

Dalam perkembangan aplikasi web yang sedang berkembang saat ini, dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk atau kelompok.

Berikut beberapa contoh bidang penerapan aplikasi web :

1. *Website* Bisnis

Website bisnis adalah aplikasi web yang didalamnya terdapat alur proses bisnis seperti proses jual beli, sewa menyewa, penggunaan jasa, lelang dan lain sebagainya.

Contoh situs yang menggunakan aplikasi web bisnis seperti lazada.com, shopee.com, tokopedia.com, dan lain-lain.

2. *Website* Berita dan Informasi

Website Berita dan Informasi adalah aplikasi *web* yang menyediakan konten informasi secara berbayar maupun gratis. Misalnya vivanews.com, detik.com, okezone.com dan lain-lain.

3. *Website* Profil

Website profil adalah aplikasi *web* yang mendeskripsikan tentang profil personal, organisasi maupun perusahaan. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk memperkenalkan profil perusahaan, lembaga atau orang personal kepada umum. Contoh situs yang menggunakan aplikasi *web* profil yaitu blogger.com, dan lain-lain.

4. *Website* Services

Website services adalah aplikasi *web* yang menyediakan layanan pengolahan data, penyimpanan data dan sebagainya.

5. *Website* Social Networking

Website social networking adalah aplikasi *web* yang memberikan fasilitas pertemanan, tempat berkumpul dan dapat juga menjadi wadah suatu kelompok untuk saling berkomunikasi. Contoh situs : *instagram.com*, *facebook.com*, *twitter.com*, dan lain-lain.

6. *Website* Banking

Website banking adalah aplikasi web yang didalamnya terdapat proses transaksi keuangan pada perbankan secara umum. Contoh:

paypal.com, payoneer.com, klikbca.com dan lain-lain.

7. Website Search Engine Optimize (SEO)

Website search engine optimize aplikasi web yang didalamnya terdapat proses pencarian pada internet. Contoh: yahoo.com, google.com, bing.com, dan lain-lain.

2.d. Basis Data

Basis data adalah suatu sistem penyusunan dan pengelolaan *record-record* dengan menggunakan *computer*, dengan tujuan untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data secara lengkap pada sebuah organisasi atau perusahaan, sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk kepentingan proses pengambilan keputusan” (Lubis, 2016).

Menurut (Yanto, 2016:12) Komponen penting dalam sistem basis data adalah:

1. Data
2. Hardware
3. Sistem Operasi
4. Database Management System
5. User / pengguna

Sistem Informasi tidak dapat dipisahkan dipisahkan akan basis data apapun bentuknya, entah berupa file teks ataupun Database Management System (DBMS).

Kebutuhan basis data dalam sistem informasi meliputi :

1. Memasukkan, menyimpan, dan mengambil data
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2016:44) mengemukakan bahwa DBMS (*Database Management System*) adalah “ Suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, dan menampilkan data”. Karena pentingnya data bagi suatu perusahaan atau organisasi, maka hampir semua perusahaan memanfaatkan DBMS dalam mengelola data yang mereka miliki. Berikut ini terdapat 4 macam DBMS komersial yang banyak digunakan sekarang ini :

1. Oracle
2. Microsoft SQL server
3. IBM db 2

Sedangkan versi *open source* yang paling banyak digunakan saat ini:

1. MySQL
2. PostgreSQL
3. Firebird
4. SQLite

Hampir semua DBMS mengadopsi SQL sebagai bahasa untuk mengelola data pada DBMS. Menurut (Lesmono, 2018) mengemukakan bahwa, MySQL adalah “Database untuk menyimpan dan mengolah data yang dinamis dari sebuah aplikasi web”.

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam program perancangan *prototype website* ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi windows 7 *professional edition*
2. Program aplikasi yang digunakan penulis dalam menggunakan pembuatan perancangan *website* yaitu *Software Corel Draw, Photoshop CC* program aplikasi ini digunakan untuk membuat rancangan tampilan *mock up website*.
3. Xampp 3.2.1

Paket program ini berisi diantaranya:

- a. *Apache web server*
Berfungsi menerima dan mengolah permintaan permintaan *browser web*.
- b. *PHP script language*
Berfungsi sebagai pengolah data dari *computer client* atau *computer server* sendiri.
- c. *MySQL*
Suatu RDBMS yang berfungsi dalam pengolahan data.
- d. *PHPMyadmin*
Berfungsi membuat *database* tanpa melalui *console mysql*.

3. Analisa sistem berjalan

3.a. Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan penerimaan karyawan baru yang terjadi pada PT. Yogya Indah Sejahtera merupakan tahapan-tahapan kegiatan yang sedang dijalankan. Tujuan dari pembahasan sistem berjalan ini adalah untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang bentuk permasalahan yang ada pada PT. Yogya Indah Sejahtera. Adapun prosedur sistem berjalan pada PT. Yogya Indah Sejahtera sebagai berikut :

1. Seleksi lamaran kerja

Administration SDM bagian *Departemen Head HRD* memasang info lowongan pekerjaan beserta persyaratan yang dibutuhkan sesuai posisi yang dilamar kepada masyarakat umum dengan batas waktu yang ditentukan. Pelamar kerja mendaftar dengan menyerahkan data-data berupa surat lamaran kerja, Fotocopy ijazah terakhir, daftar riwayat hidup, surat keterangan cek kepolisian (SKCK) dan Fotocopy KTP serta pas photo, pelamar kerja datang langsung ke kantor dan dimasukkan ke box khusus lamaran kerja, selanjutnya berkas akan diserahkan ke HRD untuk diseleksi, berkas seleksi yang lulus kriteria administrasi diserahkan kepada *Staff Admin* untuk

diarsipkan, kemudian *Staff Admin* mengirimkan pesan singkat kepada pelamar kerja yang lulus administrasi berisikan jadwal dan tempat untuk test.

2. Psikotest dan Tes Akademis

HRD memberikan soal ujian tertulis kepada pelamar kerja. Pelamar kerja menjawab soal-soal yang diberikan di lembar jawaban tertulis. HRD yang telah menilai hasil jawaban kemudian membuat List lulusan test akademis dan psikologis untuk dilaporkan dan diserahkan kepada *Staff Admin* agar diarsipkan, lalu kemudian *Staff Admin* mengirimkan pesan sms kepada pelamar kerja yang lulus, dimana berisi jadwal dan tempat test selanjutnya.

3. Tes wawancara

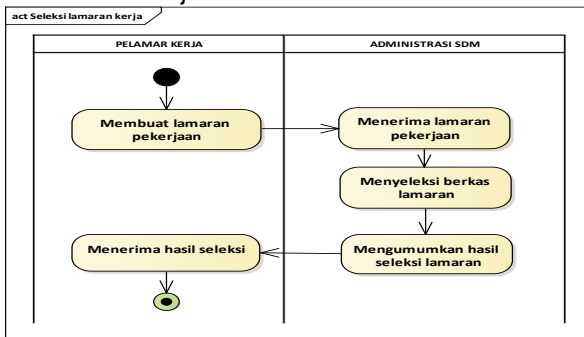
Pelamar kerja mengikuti tes wawancara sebagai tahapan selanjutnya. Tes ini dilakukan oleh HRD di dalam ruangan, selanjutnya HRD akan menilai dan menentukan pelamar kerja yang lulus wawancara dipilih yang terbaik, pada tahap ini HRD membuat dan menyerahkan daftar kelulusan wawancara untuk diserahkan dan kemudian diarsipkan oleh *Staff Admin*. Kemudian *Staff Admin* mengirimkan pesan SMS kepada pelamar kerja yang lulus dimana pesan SMS ini berisikan jadwal dan tempat untuk kontrak kerja.

4. Pengumuman penerimaan karyawan

HRD menyerahkan surat keputusan yang berisikan kontrak kerja dan penempatan kerja kepada karyawan. Karyawan menyetujui keputusan tersebut kemudian diserahkan kepada *Staff Admin* untuk di arsipkan. *Staff Admin* membuat laporan penerimaan karyawan untuk diserahkan kepada Direktur utama

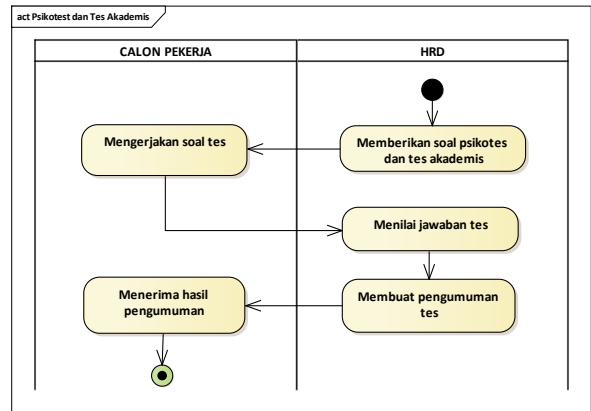
3.b. Activity Diagram

A. Activity diagram sistem berjalan seleksi lamaran kerja



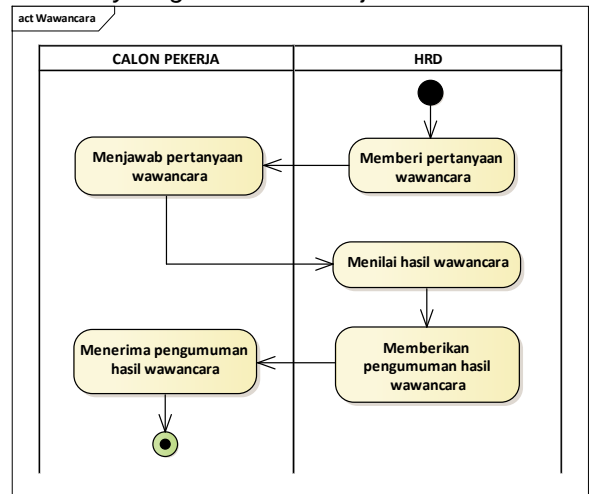
Gambar 3.1 Activity diagram sistem berjalan seleksi lamaran

B. Activity diagram sistem berjalan psikotest dan tes akademis



Gambar 3.2 Activity diagram sistem berjalan psikotest dan tes akademis

C. Activity diagram sistem berjalan tes wawancara



Gambar 3.3 Activity diagram sistem berjalan tes wawancara

4. Pembahasan

4.a. Tahap perancangan

Perancangan perangkat lunak merupakan sebuah proses yang berkelanjutan dari analisa dan didalamnya melakukan identifikasi hasil analisa serta menghasilkan konsep dasar untuk kepentingan pengembangan perangkat lunak (Sulistyo 2019). Setelah menganalisa sistem yang berjalan pada PT. Yoga Indah Sejahtera, maka dibuatkan rancangan sistem usulan tentang proses perekrutan pekerja baru yang merupakan perkembangan dari sistem yang sedang berjalan pada PT. Yoga Indah Sejahtera.

4.b. Analisis kebutuhan

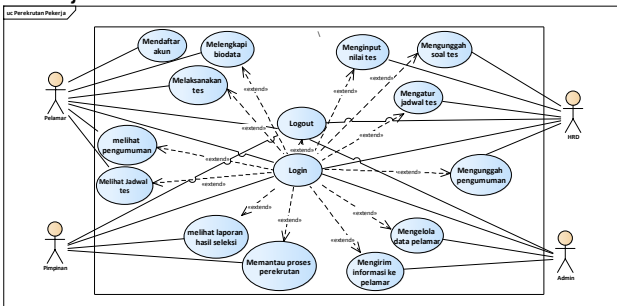
Menurut Fata (dalam Andriani dan Hasan 2017) tahap analisis merupakan tahap dimana kita dapat memahami kebutuhans dari sistem baru yang akan dibuat. Untuk mempermudah analisis kebutuhan dari sistem yang dibuat maka

untuk mempermudah analisis dapat dibagi smenjadi dua jenis yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan nonfungsional. Berdasarkan hasil penelitian, dimana dalam penyediaan informasi sebagai pendukung suatu laporan perekrutan pekerja baru membutuhkan waktu yang lama dalam pengolahan datanya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi terkomputerisasi berbasis website yang akan mengurangi kendala-kendala dalam pelaksanaan perekrutan pekerja baru, sehingga akan mempermudah dan mempercepat proses perekrutan pekerja baru.

Use Case Diagram adalah merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat. Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* yang terkait dengan sistem informasi yang akan dibuat. Berikut ini adalah Diagram Use Case usulan yang dirancang sebagai berikut :

4.b. Rancangan diagram Use Case

A. Diagram Use Case Usulan Perekrutan Pekerja Baru



Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.1 Use Case Diagram Perekrutan Pekerja baru

4.c. Rancangan Prototype

1. Rancangan Prototype Tampilan Halaman Login



Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.2. Rancangan Prototype Halaman Login

2. Rancangan Prototype Tampilan Halaman Pendaftaran



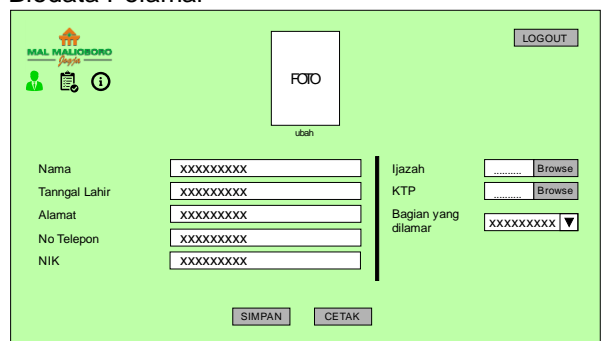
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.3. Rancangan Prototype Halaman Pendaftaran

3. Rancangan Prototype Tampilan Halaman Dashboard



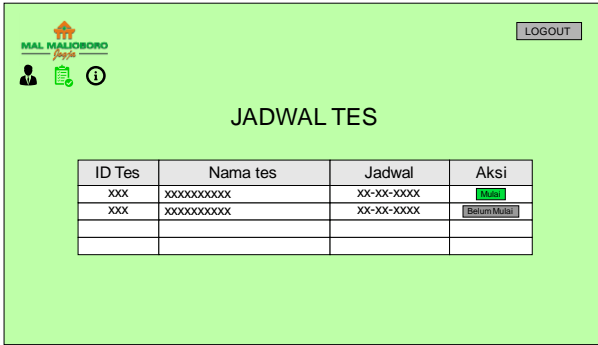
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.4. Rancangan Prototype Halaman Dashboard

4. Rancangan Prototype Tampilan Halaman Biodata Pelamar



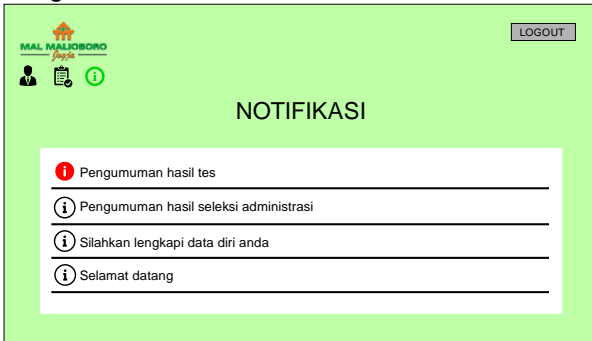
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.5. Rancangan Prototype Halaman Biodata Pelamar

5. Rancangan Prototype Tampilan Halaman Jadwal Tes



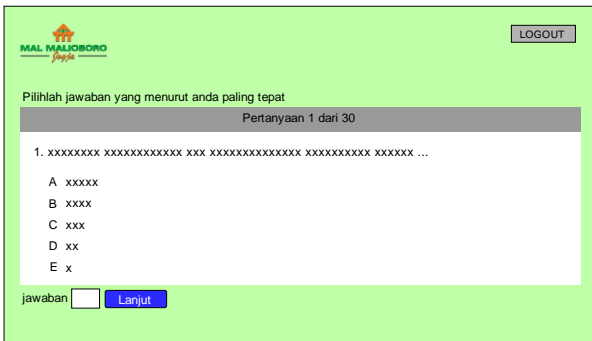
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.6. Rancangan *Prototype* Halaman Jadwal Tes

6. Rancangan *Prototype* Tampilan Halaman Pengumuman



Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.7. Rancangan *Prototype* Halaman Pengumuman

7. Rancangan *Prototype* Tampilan Halaman Tes



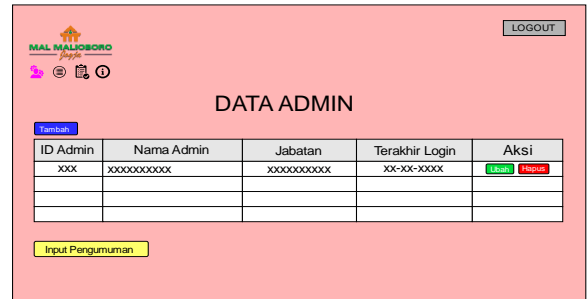
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.8. Rancangan *Prototype* Halaman Tes Akademis

8. Rancangan *Prototype* Tampilan Dashboard Admin

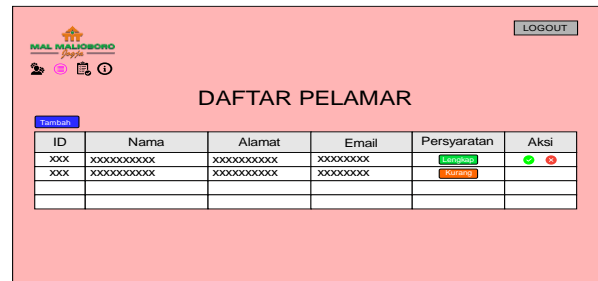


Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.9 Rancangan *Prototype* Halaman Dashboard

9. Rancangan *Prototype* Tampilan Halaman Kelola Web

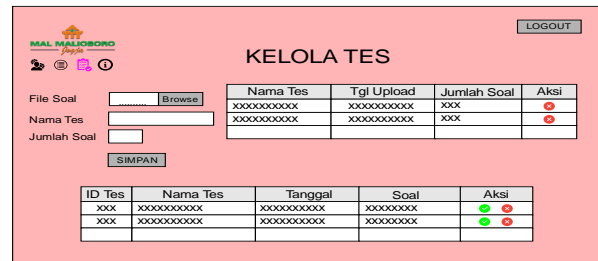


Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.10 Rancangan *Prototype* Halaman Kelola Web



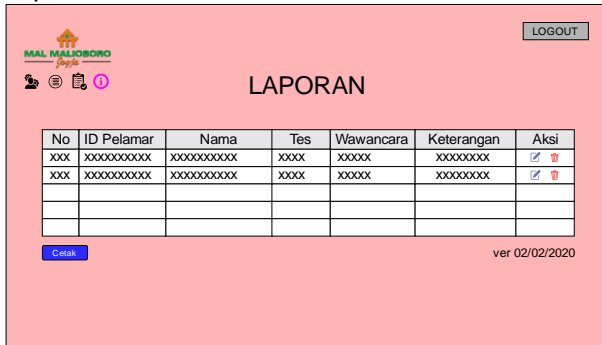
Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.10 Rancangan *Prototype* Halaman Daftar Pelamar

11. Rancangan *Prototype* Tampilan Halaman Kelola Tes



Sumber : Penulis (2020)
Gambar 4.11 Rancangan *Prototype* Halaman Kelola Tes

12. Rancangan *Prototype* Tampilan Halaman Laporan



Sumber : Penulis (2020)

Gambar 4.12 Rancangan *Prototype* Halaman Laporan

5. Kesimpulan dan saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, penulis mencoba untuk menarik kesimpulan mengenai penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Penulis membuat perancangan sistem usulan guna mempermudah proses perekrutan karyawan dan mengurangi interaksi secara langsung dengan para pelamar untuk menghindari pertumbuhan penyebaran pandemi virus covid-19.

2. Perancangan Program Perekrutan Karyawan Berbasis Web ini dapat dijadikan bahan acuan guna pembangunan aplikasi dikemudian hari.

5.b. Saran

Adapun saran yang penulis berikan dalam pengembangan Web Perekrutan Karyawan ini agar dapat lebih efektif dan efisien diantaranya:

1. Untuk keamanan data diperlukan adanya backup data secara rutin, supaya untuk mencegah terjadinya kerusakan atau kehilangan data akibat kelalaian manusia. 75

2. Diperlukannya adanya pengembangan website yang lebih baik, dan kedepannya agar lebih menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

3. Jika terdapat kekurangan pada Perancangan Program Perekrutan Karyawan berbasis Web ini, hendaknya dicatat oleh user ataupun yang bersangkutan dengan program ini, hal ini ditujukan untuk perbaikan program agar lebih sempurna.

6. Daftar Pustaka

- [1] Andriani, Anik, and Noor Hasan. 2017. "Perancangan Sistem Informasi Deteksi Kenaikan Case Fatality Rate Demam Berdarah." *Speed* 9(3): 55.
- [2] Dwi Nanda, Kuku, and Arik Prasetya. 2017. "Efektifitas Penerapan Metode Rekrutmen Online (E- Recruitment) (Studi Pada PT Industri Kereta Api (INKA) – Jawa Timur)." *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*.
- [3] Edy, Sutrisno. 2016. "Manajemen Sumber Daya Manusia." *Jakarta: Kencana*.
- [4] Lubis, Adyanata. 2016. Yogyakarta: CV Budi Utama *Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer*.
- [5] Sidik, Achmad, Arnie Retno, and alfia ria Anggraeni. 2018. "Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus Di SMK Kusuma Bangsa." *Sisfotek Global*.
- [6] Sukamto, Rosa Ariani, and Muhammad Shalahuddin. 2018. *Informatika Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*.
- [7] Sulisty, Gunawan Budi. 2019. "Perancangan Website Sistem Informasi Penjualan Pada Anita Kurnia Boutique Malang." *Bianglala Informatika* 7(1).
- [8] Sunarsi, Denok. 2018. "Pengaruh Rekrutmen, Seleksi Dan Pelatihan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan." *Jurnal KREATIF : Pemasaran, Sumberdaya Manusia dan Keuangan*.
- [9] Wahyudi, Agung Deni. 2016. "Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Staff Administrasi Menggunakan Metode Profile Matching." *Jurnal Teknoinfo*.
- [10] Yanto, Juli. 2016. "Implementasi Sistem Monitoring Server Menggunakan Nagios." *Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informatika (SELISIK 2016)*.