

# Perancangan Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan di PT Far East Conmix Indonesia

Nunung Nurmaesah<sup>1</sup>, Fenina Adline Twice Tobing<sup>2</sup>, Windi Andari<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>3</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global  
Email : <sup>1</sup>syahmae5@gmail.com, <sup>2</sup>feninatobing@gmail.com, <sup>3</sup>windiandari46@gmail.com

**Abstrak** - Proses *recruitment* karyawan merupakan tahap yang penting untuk mengidentifikasi calon yang tepat, karyawan baru mempunyai peran untuk ikut andil dalam mengambil kebijakan organisasi. Tujuan utama dalam proses *recruitment* karyawan adalah untuk mencari karyawan yang memiliki keterampilan sesuai dengan kebutuhan perusahaan, berdasarkan hal tersebut maka perusahaan akan mampu bertahan ditengah persaingan yang penuh dengan kompetisi dan perubahan yang begitu cepat. Perusahaan yang baik akan senantiasa mencari individu-individu yang mempunyai etos kerja yang baik. Pada saat ini ketepatan dalam memilih dan menempatkan individu yang mempunyai ketrampilan kinerja yang baik menjadi daya saing tersendiri bagi perusahaan atau organisasi dalam menjalankan aktivitasnya. PT Far East Conmix Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang chemical additive supplier yang berlokasi di Jalan Raya Serang KM 12, Kampung Cirewed, Desa Sukadamai Kawasan Industri Jabarwood. Saat ini proses *recruitment* karyawan masih dilakukan secara mandiri oleh PT Far East Conmix Indonesia dan juga tidak menggunakan jasa perusahaan *outsourcing*.

**Kata Kunci** - *Rekrutment, Human Resourch Development (HRD), PHP, Mysql*

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan era globalisasi saat ini, semua aspek kehidupan manusia tidak terlepas dari peran teknologi yang terus berkembang dengan pesat. Teknologi selalu berkembang sesuai dengan kebutuhan manusia. Demikian juga perkembangan teknologi dalam bidang informasi sekarang ini sudah dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas dari teknologi paling sederhana sampai teknologi paling mutakhir. Salah satu kegiatan yang paling penting dalam suatu perusahaan atau organisasi adalah masalah sumber daya manusia. Fokus utama sumber daya manusia adalah memberikan kontribusi sukses atau tidaknya suatu perusahaan, karena tujuan perusahaan akan mudah dicapai jika memiliki karyawan yang terampil dan ahli dibidangnya.

Banyak perusahaan menganggap karyawan sebagai bagian dari aset perusahaan, oleh karena itu di dalam perusahaan biasanya ada bagian khusus untuk menangani karyawan seperti halnya HRD (*Human Resources Development*). Pada bagian ini tidak hanya mengatur karyawan yang ada dalam sebuah

perusahaan, tetapi dimulai dari penerimaan karyawan (*recruitment*), penempatan karyawan, penilaian kinerja karyawan serta pengisian jabatan yang sesuai dengan standar yang ditetapkan perusahaan. Saat ini proses *recruitment* karyawan masih dilakukan secara mandiri oleh PT Far East Conmix Indonesia dan juga tidak menggunakan jasa perusahaan *outsourcing*. Sistem *recruitment* karyawan dan penyampaian informasi yang berjalan saat ini dilakukan dengan cara menggunakan jasa periklanan pada media cetak seperti koran dan selebaran kertas yang ditempel di depan pos *security*, sehingga proses penyampaian informasi lowongan kerja belum berjalan dengan baik. Pendataan pada saat *recruitment* dengan pencatatan data sehingga membutuhkan waktu yang lama ketika melakukan pencarian karyawan masih dilakukan data karena *staff* harus mencari berkas lamaran kerja satu persatu.

### A. Pengertian Sistem

“Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait dan berinteraksi serta saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan”<sup>[1]</sup>.

### B. Pengertian PHP

“*PHP* merupakan bahasa berbentuk *script* yang ditempatkan di dalam *server* baru kemudian diproses. Kemudian hasil pemrosesan dikirimkan kepada *web browser* klien. Bahasa pemrograman ini dirancang khusus untuk membentuk web dinamis. Artinya, pemrograman *PHP* dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, misalnya halaman yang menampilkan buku tamu. Halaman tersebut akan selalu mengalami perubahan mengikuti jumlah data tamu yang telah mengisi buku tamu”<sup>[2]</sup>.

### C. Pengertian SDLC

“*SDLC (Software Development Life Cycle)* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik)”<sup>[3]</sup>.

### D. Pengertian Recruitment

*Rekrutmen* adalah kegiatan untuk menarik sejumlah pelamar agar tertarik dan melamar ke perusahaan sesuai dengan kualifikasi yang diinginkan.

E. CodeIgniter

“CodeIgniter adalah salah satu framework PHP bahkan framework PHP yang paling powerfull saat ini karena di dalamnya terdapat fitur lengkap aplikasi web di mana fitur-fitur tersebut sudah dikemas menjadi satu. Selain itu, CodeIgniter juga saat ini banyak digunakan khususnya bagi developer web untuk mengembangkan aplikasi berbasis webnya tersebut”<sup>[4]</sup>.

F. Blackbox Testing

Black - Box Testing (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

II.. METODE PENELITIAN

A. Objek Penelitian

Penulis melakukan penelitian pada PT Far East Conmix Indonesia adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri additive chemical beton yang terletak di kawasan industri jabarwood, Jl. Raya Serang KM 12, Cikupa – Kab.Tangerang.

Pada sistem yang berjalan pelamar harus datang langsung ke perusahaan untuk menyerahkan berkas kepada hrd. Hrd menerima berkas, kemudian mengecek berkas lamaran apakah sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan dan menyeleksi lamaran tersebut. Hrd menginput data pelamar, kemudian hrd akan melakukan pemanggilan wawancara kepada pelamar. Pelamar melaksanakan wawancara dan melakukan tes. Hrd akan memeriksa dan input hasil tes pelamar, kemudian membuat laporan dan menyerahkan kepada pimpinan (Gambar 1).

B. Masalah yang Dihadapi

Berdasarkan sistem yang sedang berjalan, terdapat beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Menumpuknya berkas pelamar sehingga memenuhi lemari arsip.
2. Membutuhkan waktu yang lama ketika mencari data calon karyawan.
3. Staff HRD kesulitan dalam mengelola data calon karyawan
4. Informasi lowongan kerja melalui media cetak seperti koran dan selebaran yang ditempel di depan pos security.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Setelah mengamati beberapa masalah yang terjadi didalam sistem yang berjalan, penulis mempunyai pemecahan masalah sebagai berikut:

1. Manfaat penelitian adalah meningkatkan produktivitas kinerja HRD.
2. Mencari sumber daya manusia yang lebih baik dan meningkatkan proses pelayanan recruitment dan penerimaan karyawan.
3. Memberikan alternatif untuk mempermudah user atau pengguna dalam akses melamar pekerjaan.

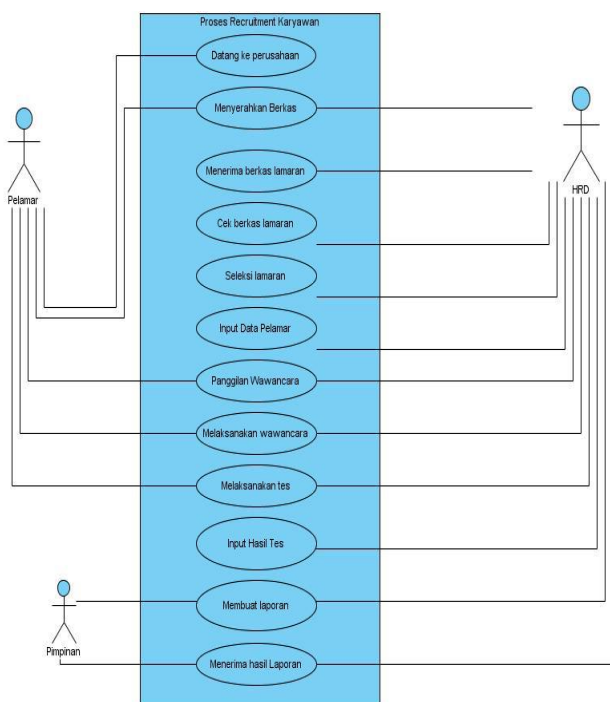
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur Yang Baru

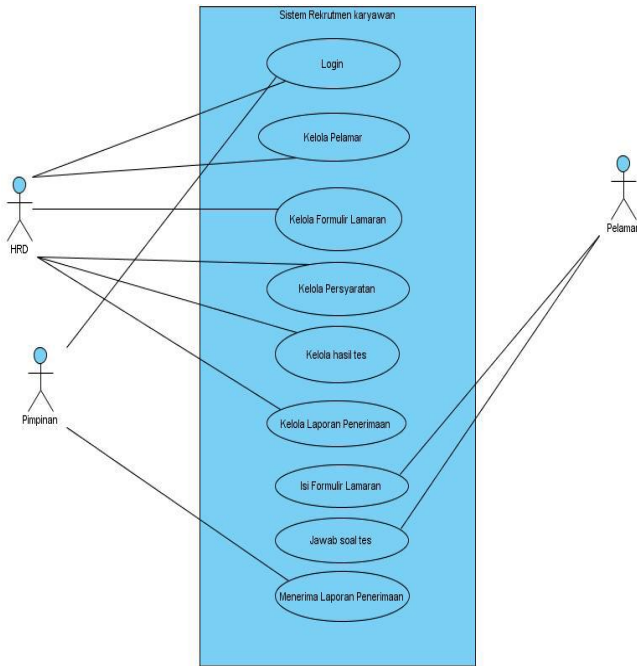
Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan pada Bab sebelumnya, pada Bab ini akan di bahas mengenai sistem yang di usulkan oleh penulis, dengan menggunakan metode perancangan berbasis web dapat membantu bagian Hrd dalam melakukan rekrutmen karyawan.

B. Diagram Rancangan Sistem

Rancangan sistem ini adalah tahapan perancangan sistem yang akan dibentuk yang dapat berupa penggambaran proses-proses suatu elemen-elemen dari suatu komponen, proses perancangan ini merupakan suatu tahapan awal dari perancangan aplikasi dari sistem rekrutmen karyawan.

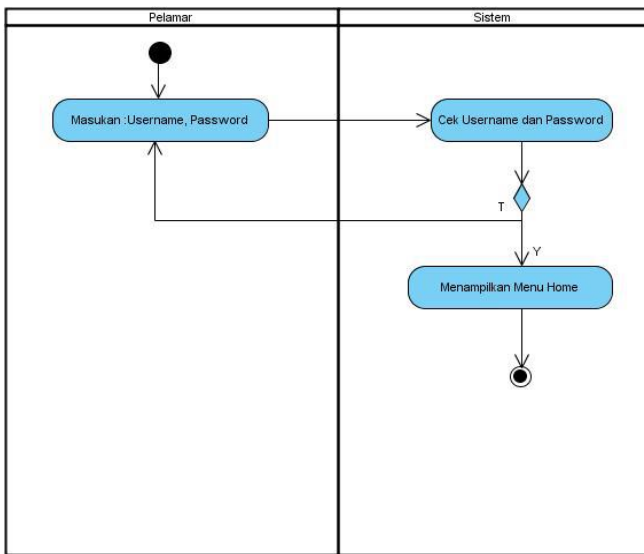


Gambar 1 Activity Diagram yang Sedang Berjalan



Gambar 2 Use Case Diagram yang diusulkan

Pada gambar 2 Use Case Diagram, ada beberapa aktor yang terlibat dalam sistem. Diantaranya adalah pelamar dan hrd.

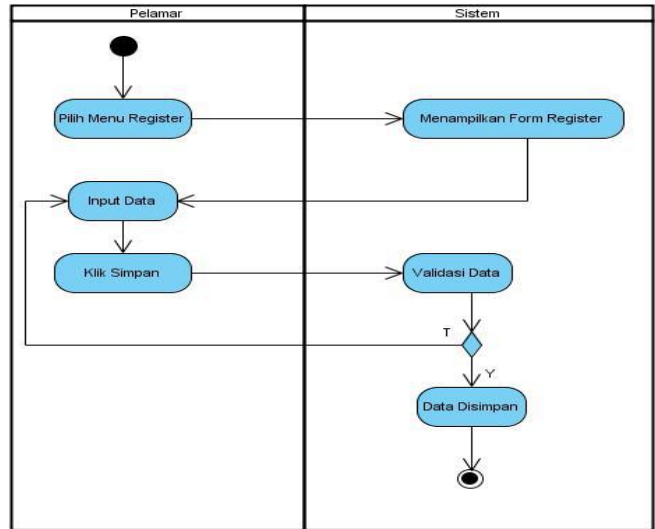


Gambar 3 Diagram Activity yang diusulkan

Deskripsi gambar 3 pelanggan melakukan aktifitas login sebelum masuk ke sistem, yaitu dengan memasukkan *username* dan *password* sesuai hak akses masing-masing. Apabila *username* dan *password* valid maka user telah berhasil masuk ke halaman utama. Namun, jika *username* dan *password* tidak valid, user akan mendapatkan pesan gagal login.

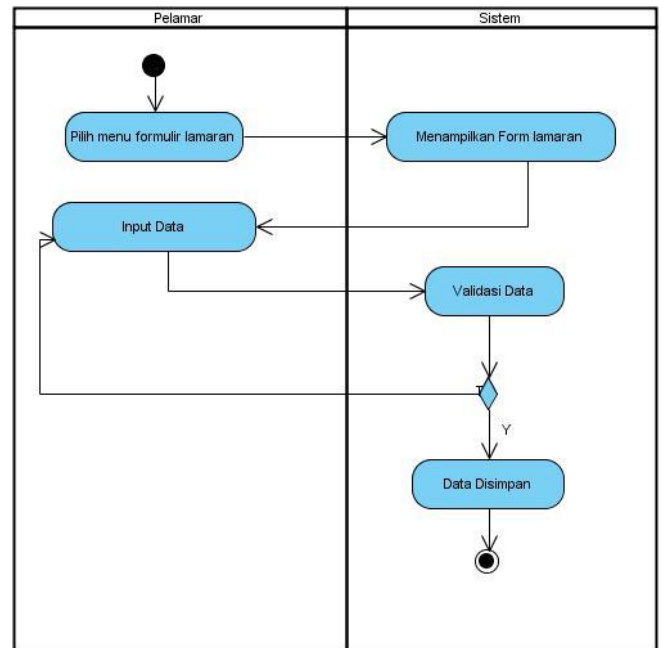
Pada setiap *sequence diagram* terdapat aksi aktor yang pertama sekali adalah terhadap interface. *Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya *sequence diagram*

digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antar objek, juga interaksi antar objek, dan menunjukkan sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.



Gambar 4 Activity Diagram Pendaftaran

Pada gambar 4 di atas pelamar melakukan pendaftaran, kemudian menginput data dan selanjutnya klik simpan, jika data diisi dengan lengkap maka data akan tersimpan, apabila data tidak diisi dengan lengkap maka pelamar diminta untuk menginput data kembali.

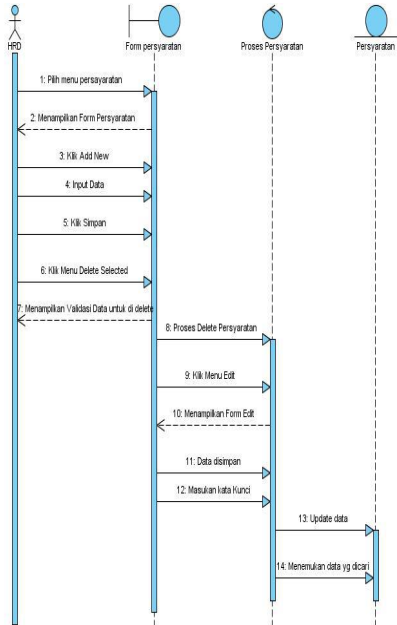


Gambar 5 Activity Diagram Formulir Lamaran

Berdasarkan gambar 5 di atas terdapat:

1. 2 *Vertical Swimlane* yang digunakan sebagai *actor* dan *system*

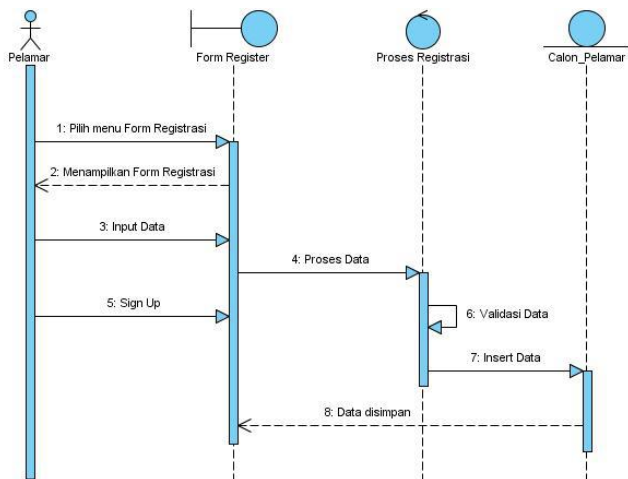
2. 1 *Initial Node* berfungsi memulai sistem
3. 5 *Action* yaitu:
  - a. Pilih menu laporan formulir lamaran
  - b. Menampilkan Formulir lamaran
  - c. Input Data
  - d. Validasi Data
  - e. Data disimpan
4. 1 *Final Node* berfungsi mengakhiri sistem.



Gambar 6 Sequence Diagram Persyaratan

Berdasarkan gambar 6 di atas terdapat:

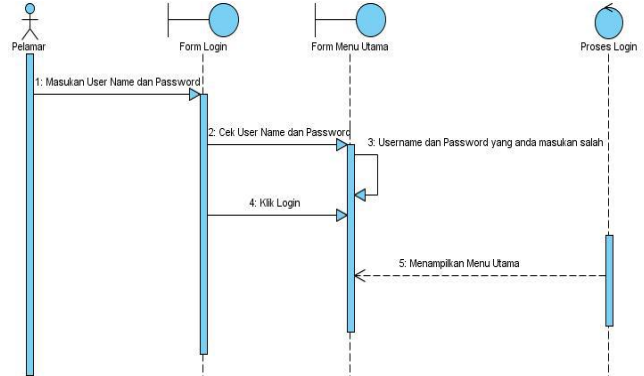
1. 1 *actor*, sebagai pelaku kegiatan
2. 1 *boundary life line* antarmuka yang saling berinteraksi
3. 1 *control life line* antarmuka yang saling berinteraksi
4. 11 *message* yang saling terhubung
5. 3 *return message* yang saling terhubung.



Gambar 7 Sequence Diagram Pendaftaran

Berdasarkan gambar *Sequence diagram* pendaftaran di atas terdapat:

1. 1 *actor*, sebagai pelaku kegiatan
2. 1 *boundary life line* antarmuka yang saling berinteraksi
3. 1 *control life line* antarmuka yang saling berinteraksi
4. 1 *entity life line* antarmuka yang saling berinteraksi
5. 5 *message* yang saling terhubung
6. 1 *self message* antarmuka yang saling berinteraksi
7. 2 *return message* yang saling terhubung.



Gambar 8 Sequence Diagram Login Pelamar

Pada gambar 8 diatas dapat dilihat bahwa ada 4 kelas yang saling berinteraksi, yaitu:

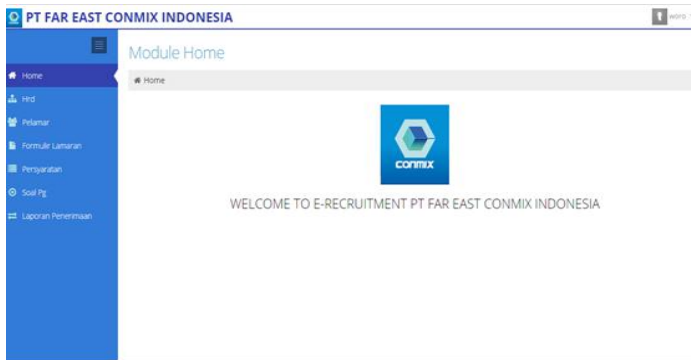
1. Form login
2. Form menu utama
3. Proses login
4. User

C. Rancangan Tampilan

g. Tampilan Sistem

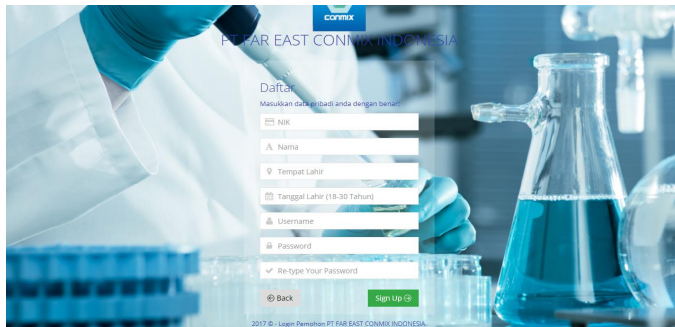


Gambar 9 Tampilan utama Admin



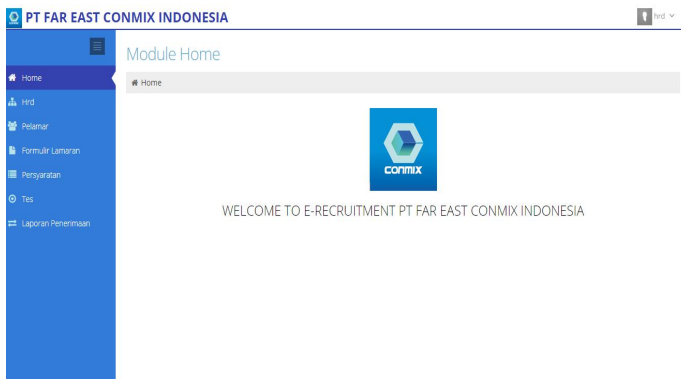
Gambar 10 Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

Pada gambar 10 menampilkan halaman utama atau *dashboard*, dimana terdapat kolom *username* dan *password* yang harus di input untuk dapat mengakses masuk ke dalam sistem.



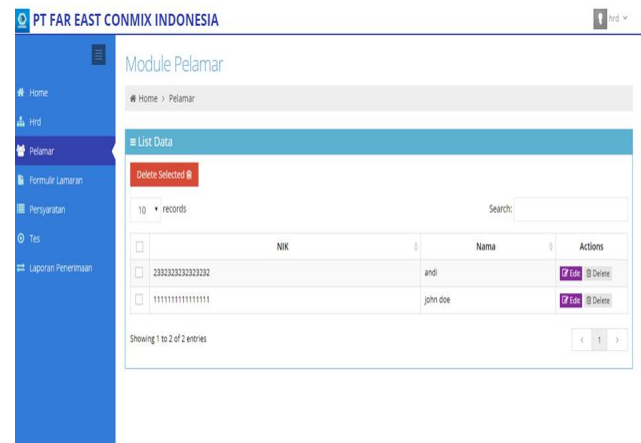
Gambar 11 Tampilan Pendaftaran

Pada gambar 11 terdapat tampilan menu pendaftaran yang harus di isi agar user dapat login ke halaman utama atau *dashboard*.



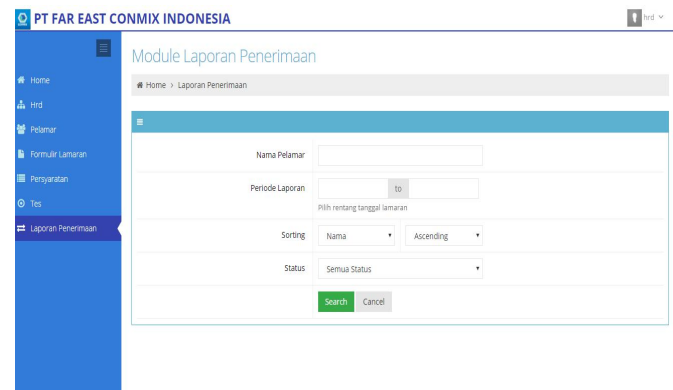
Gambar 12 Tampilan Halaman Utama Admin

Pada gambar 12 halaman utama admin adalah halaman yang ditampilkan pertama kali ketika admin melakukan *login*.



Gambar 13 Tampilan Data Pelamar

Pada gambar 13 halaman *dashbord* admin adalah halaman yang ditampilkan ketika admin memilih menu file pelamar.



Gambar 14 Tampilan Menu Laporan Penerimaan

Pada gambar 14 halaman *dashbord* admin adalah halaman yang ditampilkan ketika admin memilih menu laporan penerimaan.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Sistem *recruitment* karyawan dan penyampaian informasi yang berjalan saat ini dilakukan dengan cara menggunakan jasa periklanan pada media cetak seperti koran dan selebaran kertas yang ditempel di depan pos *security*, sehingga proses penyampaian informasi lowongan kerja belum berjalan dengan baik.

Pendataan pada saat *recruitment* karyawan masih dilakukan dengan pencatatan data sehingga membutuhkan waktu yang lama ketika melakukan pencarian data karena *staff* harus mencari berkas lamaran kerja satu persatu.

Untuk merancang sistem rekrutmen yang dapat membantu admin dalam mengelola data rekrutmen karyawan dibutuhkan sistem berbasis web dan memiliki database sehingga calon pelamar dapat mengakses informasi seputar lowongan pekerjaan secara online sesuai *schedule* yang telah ditentukan

sehingga dapat mengurangi biaya operasional.

#### *B. Saran*

Berdasarkan pada pengujian yang telah dilakukan pada sistem yang dibuat, masih banyak kekurangan serta kelemahan di dalamnya sehingga di kembangkan lagi agar kinerjanya menjadi lebih baik, untuk itu disarankan agar:

Perlu diadakan pelatihan kepada admin untuk mengelola sistem agar dapat digunakan dengan baik.

Diperlukan penambahan infrastruktur hardware dan software mendukung implementasi sistem yang diusulkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayatullah. P. dan J. K. Kawistara. *Pemrograman WEB*. Bandung Informatika, 2015.
- [2] R. Abdulloh. *Easy & Simple Web Programming*. Jakarta. 2016
- [3] A.S. Rosa dan M. Shalahuddin. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung. 2016.
- [4] Sunyoto. *Manajemen dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Buku Seru. 2015.
- [5] T. Sutabri, *Analisis Sistem Informasi*. Jakarta. 2012.