



**SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB
PADA PT. SINAR SOSROTANGERANG**

Sulistiyah, Rachmat Hidayat, Haryanto
Universita Bina Sarana Informatika
(Naskah diterima: 1 Januari 2019, disetujui: 30 Januari 2019)

Abstract

Human resources is a very important factor in supporting the company's performance. Recruitment system that is conventional, which is part of the admin to manually choose a job application file to be recorded, less efficient and time-consuming and prone to errors. The systems in data processing applicants still used by admin of PT. Sinar Sosro. Information systems are made is a web-based information system that provides ease of data processing applicants by the personnel themselves as applicants to fill the data itself directly online. By using the Information System Web-Based Employee Recruitment is expected to assist the Human Resources Department PT. Sosro Sinar for data processing applicants, and the applicants can access job information and apply online.

Keywords: *Information Systems, Employee Recruitment, Web-Based.*

Abstrak

Sumber daya manusia adalah faktor yang sangat penting dalam mendukung kinerja perusahaan. Sistem penerimaan karyawan yang masih konvensional, yaitu bagian admin memilih secara manual berkas lamaran kerja untuk didata, kurang efisien serta memerlukan banyak waktu dan rentan terhadap kesalahan. Pada PT. Sinar Sosro masih menggunakan sistem seperti ini dalam pengolahan data pelamar. Sistem Informasi yang dibuat adalah sistem informasi berbasis *web* yang memberikan kemudahan pengolahan data pelamar oleh bagian personalia karena pelamar sendiri mengisi data dirinya langsung secara *online*. Dengan menggunakan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis *Web* diharapkan dapat membantu bagian personalia PT. Sinar Sosro untuk pengolahan data pelamar, dan bagi pelamar dapat mengakses informasi lowongan kerja serta melamar secara *online*.

Kata kunci: Sistem Informasi, Rekrutmen Karyawan, Berbasis Web

I. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia adalah faktor yang sangat penting dalam mendukung kinerja perusahaan. Kebutuhan karyawan pada perusahaan menjadi masalah tersendiri bagi perusahaan terutama dalam pencarian calon karyawan sesuai kriteria yang dibutuhkan. Proses untuk memilih-milah calon karyawan yang dilakukan oleh individu manusia sering kali mengalami kesalahan penempatan yang tidak sesuai dengan kualifikasi dari pelamar itu sendiri, dan proses ini memerlukan banyak waktu dan biaya dalam pelaksanaannya dengan hasil yang kurang memuaskan.

Dalam proses penerimaan karyawan PT Sinar Sosro khususnya di bagian personalia kerap kali mengalami kesulitan dalam pengolahan data calon karyawan, ini dikarenakan sistemnya yang masih konvensional, yaitu calon pelamar mengirim berkas lamaran langsung ke PT. Sinar Sosro kemudian oleh bagian personalia memasukkan data calon karyawan ke *database* satu-persatu, sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses administrasinya. Oleh karena itu dibutuhkan sistem penerimaan karyawan yang

mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam sistem penerimanya.

Dalam sistem informasi penerimaan karyawan berbasis *web* akan ada beberapa halaman yang bisa diakses oleh pelamar dan admin. Pada halaman pelamar, ada menu *home*, lowongan, daftar, dan *login* untuk masuk ke halaman selanjutnya, dan bisa melamar pekerjaan secara *online*. Pada halaman admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk bisa masuk ke halaman admin dan melakukan manajemen data pelamar, data soal dan pengumuman seleksi.

II. KAJIAN TEORI

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2011:62) menyatakan bahwa “Pemrograman terstruktur adalah konsep atau paradigma yang membagi-bagi program berdasarkan fungsi-fungsi atau prosedur-prosedur yang dibutuhkan program komputer”. Dalam hal ini penulis membuat pemrograman terstruktur, yang membahas konsep sebagai berikut:

1. Pemrograman Modular

Fungsi dari pemrograman ini adalah untuk mengelompokkan fungsi-fungsi utama kedalam sebuah modul, dimana tiap-tiap modul memiliki datanya masing-masing dan

mampu mengolah datanya sendiri. Modul-modul ini yang akan digunakan oleh program.

2. Top Down Analisis

Top down analisis merupakan salah satu bentuk mekanisme untuk menyelesaikan suatu masalah dimana permasalahan yang ada dipecah atau dibagi menjadi sub masalah yang lebih kecil atau operasi yang lebih sederhana sampai sub masalah tersebut bisa lebih mudah untuk diselesaikan oleh komputer.

3. Bottom Up

Bottom up adalah design dengan memfokuskan pada pemasalahan-permasalahan yang lebih kecil sebelum melihat permasalahan yang lebih besar.

Tools Sistem merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logikal model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol-simbol, lambang-lambang dan diagram-diagram yang menunjukkan secara tepat arti dan fungsinya. Menurut Roger S. Pressman dalam Nugroho, dkk (2012:987) "Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, mengkontruksi, dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem *software intensive*".

1. Use case Diagram

Menurut Roger S. Pressman dalam Nugroho, dkk (2012:992) "*Use case diagram* UML menentukan fungsionalitas dan fitur-fitur perangkat lunak dari perspektif pengguna". *Use case* menggambarkan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan sistem dengan cara menentukan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Activity Diagram

"Diagram aktifitas UML menggambarkan perilaku dinamis suatu sistem atau suatu komponen sistem melalui aliran kontrol diantara aksi-aksi yang dilakukan sistem" (Roger S. Pressman dalam Nugroho, dkk 2012:998). Komponen utama diagram aktifitas adalah node aksi (*action node*) dipresentasikan dengan suatu persegi panjang dengan sudut bulat, yang berhubungan dengan suatu tugas yang dilakukan oleh sistem perangkat lunak.

3. Component Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2011:125) "*Component diagram* atau diagram komponen dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan di antara kumpulan komponen dalam sebuah sistem".

4. Deployment Diagram

Menurut Roger S. Pressman dalam Nugroho, dkk (2012:991) "*Diagram deployment* UML fokus pada struktur sistem perangkat lunak.

Diagram ini berguna untuk memperlihatkan distribusi fisik suatu sistem perangkat lunak diantara platform-platform perangkat keras dan lingkungan-lingkungan eksekusi”.

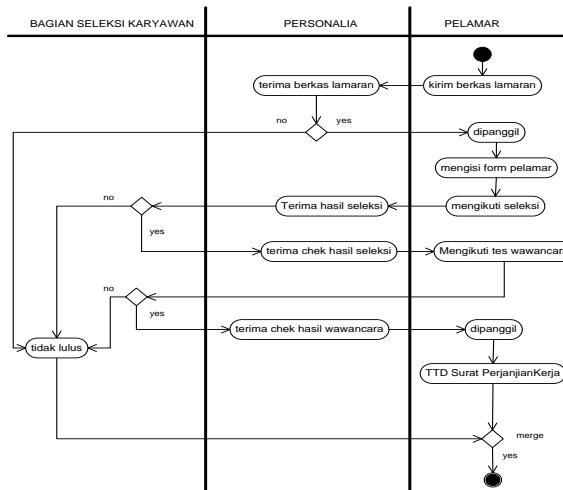
5. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan suatu proses bahwa *real word* terdiri dari objek-objek dasar yang mempunyai hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut. Relasi antar objek dilukiskan dalam grafik simbol-simbol tertentu.

III. METODE PENELITIAN

Proses bisnis pada sistem penerimaan karyawan di PT Sinar Sosro diawali dengan personalia PT. Sinar Sosro menerima berkas lamaran dari pelamar, setelah diseleksi pelamar dipanggil untuk mengikuti tes psikologi dengan mengisi form aplikasi pelamar terlebih dahulu. Dari hasil tes psikologi diseleksi kembali untuk menentukan lulus tidaknya pelamar. Jika lulus pelamar langsung mengikuti tes wawancara dengan manajer personalia dan manajer divisi yang dituju. Setelah tes wawancara diterima calon karyawan diminta datang untuk menandatangi surat perjanjian kerja dan langsung bekerja atau mengikuti pelatihan sesuai hasil wawancara terakhir dan menerima

kartu identitas sementara. Berikut adalah activity diagramnya:



Gambar 1.Activity Diagram Penerimaan Karyawan

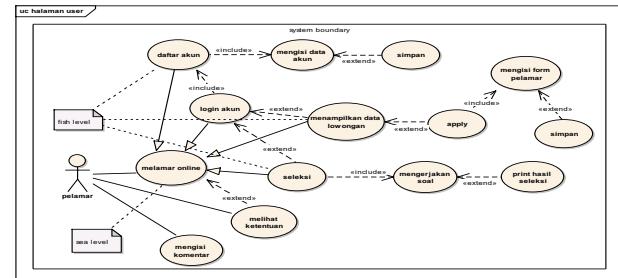
IV. HASIL PENELITIAN

Berikut ini adalah spesifikasi kebutuhan (system requirement) dari sistem e-recruitment PT. Sinar Sosro:

Halaman User :

- A1. Pengunjung mendaftarkan akun
- A2. Pengunjung login dengan akunnya
- A3. Pelamar memilih daftar lowongan untuk apply lamaran online
- A4. Pelamar mengikuti seleksi penerimaan dan melihat hasil seleksi di web

3.1. Use case halaman user



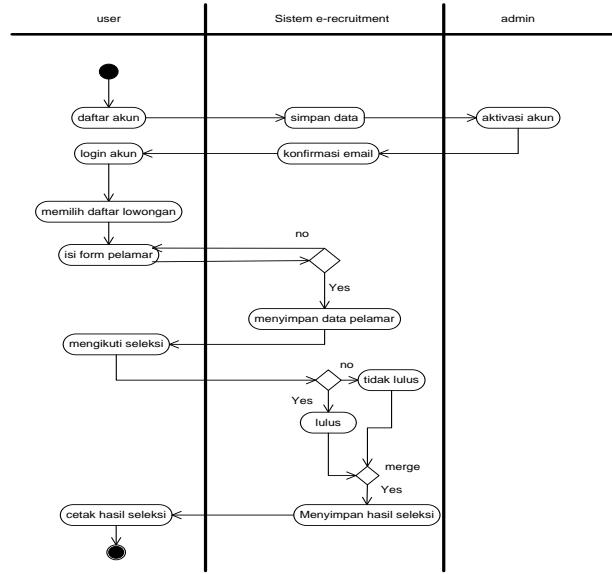
Gambar 2.Use casediagram Melamar secara Online Halaman User

Deskripsi Use Case Diagram Melamar secara Online Halaman User

Tabel 1.Deskripsi Use Case Diagram Melamar secara Online

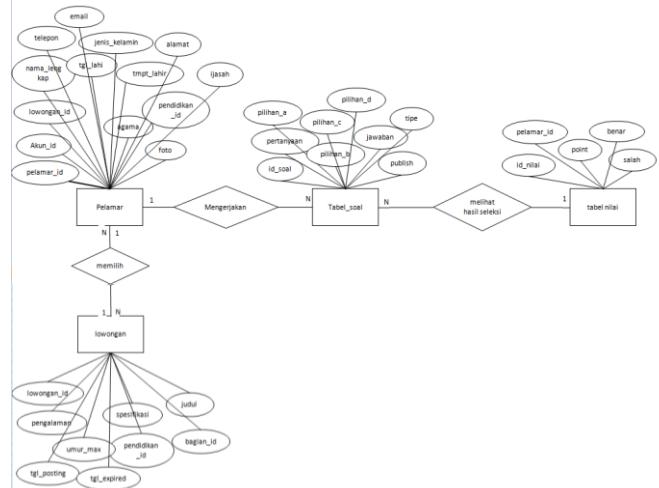
Use Case Name	Melamar secara Online
Requirement	A1-A4
Goal	Pelamar dapat melamar secara <i>online</i> via website
Pre-Condition	Pengunjung daftar akun untuk bisa melamar pekerjaan <i>online</i>
Post-Condition	Pelamar melamar pekerjaan secara online
Failed end Condition	Pelamar tidak bisa melamar sebelum login
Primary Actors	User
Main Flow / Basic Path	<p>User daftar akun dengan memasukkan email dan password dan selanjutnya menunggu konfirmasi aktivasi akun via email, sehingga dapat login, dan melamar secara online.</p> <p>User telah <i>login</i> dengan akun yang terdaftar dan diaktifkan untuk melihat dan memilih lowongan yang sesuai kriteria.</p> <p>User mengisi form pelamar</p> <p>User mengikuti seleksi.</p> <p>User melihat dan bisa mencetak hasil seleksi.</p>
Invariant	-

3.2. ActivityDiagram halaman user



Gambar 4.Activity diagram halaman user

3.3. ERD



Gambar 5.Desain database e-recruitment dengan Entity Relationship Diagram

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 4 Nomor 1 Edisi Februari 2019 (33-40)

1. Spesifikasi file

Nama Database	: pt_sinarsosro
Nama File	: pelamar
Akronim	: pelamar.myd
Tipe	: File
Media File	: Harddisk
Record Size	: 419 Karakter
Software	: MySQLV.5.1.37
Field Key	:
PELAMAR_ID	

3.4. User interface index halaman user



Gambar 6. User interface index halaman user

4.5. Tampilan index daftar akun



Gambar 7. Daftar Akun

4.6. Tampilan index halaman pelamar



Gambar 8. Tampilan index halaman pelamar

4.7. Tampilan Form Pelamar



Gambar 9. Tampilan Form Pelamar

4.8. Tampilan daftar Seleksi



Gambar 10. Tampilan Daftar Seleksi

4.9. Black Box Testing**4.9. Black Box Form daftar akun**

Tabel 9. Hasil Pengujian Black Box Testing Form daftar akun

NO	Sekeenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Mengosongkan isian data akun pada daftar akun , langsung mengklik “daftar”	Username: (kosong) Password: (kosong) Email: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “lengkapi data”	Sesuai harapan	Valid
2	Hanya mengisi username dan mengosongkan password dan email lalu klik “daftar”	username : xx Password: (kosong) Email: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “lengkapi data”	Sesuai harapan	Valid
3	Hanya mengisi username dan password dan mengosongkan email lalu klik “daftar”	Username: xx Password: xx Email: (kosong)	Sistem akan menolak akses login dan menampilkan pesan “lengkapi data”	Sesuai harapan	Valid
4	Menginput semua data akun lalu klik “daftar”	Username ; nita Password : nita Email: nita@ymail.com	Sistem akan menerima pendaftaran akun dan bisa melakukan akses login akun setelah menerima kofirmasi email	Sesuai harapan	Valid

V. KESIMPULAN

Penulis menarik kesimpulan dari seluruh pokok pembahasan pada bab-bab sebelumnya, sebagai berikut:

1. Pelamar dapat mengisi datanya sendiri dan mengikuti seleksi online.
2. Data pelamar dapat tersimpan secara elektronik tidak berupa tumpukan berkas.
3. Memaksimalkan kinerja bagian personalia yaitu mempercepat proses pengolahan data pelamar hingga seleksi pelamar.
4. Perusahaan akan mendapatkan calon karyawan yang tepat sesuai kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul. 2006. *Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.

Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Prabowo, Dedy Agung, Edi Noersasongko dan Mohamad Sidiq. 2010. Sistem Informasi Manajemen Penerimaan CPNS Wilayah Jawa Tengah Berbasis Web. ISSN: 1414-9999. Semarang: Jurnal Teknologi Informasi Vol. 6, No. 2 Oktober 2010: 225-239. Diambil dari: <http://research.pps.dinus.ac.id/lib/jurnal/SISTEM%20INFORMASI%20MANAJEMEN%20PE>

YAYASAN AKRAB PEKANBARU

Jurnal AKRAB JUARA

Volume 4 Nomor 1 Edisi Februari 2019 (33-40)

NERIMAAN%20CPNS%20WILAYAH%20JAWA%20TENGAH%20%20BERBASIS%20WEB.pdf (25 April 2013)

Ramadhani, Nurul Azizah Yaoma. 2012. Pembangunan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Sekolah Menengah Kejuruan Al-Irsyad Tegal. ISSN: 1979-9330. Surabaya: Indonesian *Jurnal On Computer Science (IJCSS) 15 FTI UNSA Vol. 10, No. 1 Februari 2012: 131-139.*

Roger S. Pressman, Nugroho, Adi , dkk (Penterjemah). 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Roger S. Pressman.* Buku 1. Yogyakarta: Andi.

_____. (2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Roger S. Pressman,* Buku 2. Yogyakarta: Andi.

Sukamto, Rosa Ariani dan M. Shalahudin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi objek).* Bandung: Modula.

Wijaya, Sidiq Wahyu Surya, Agus Mulyanto dan M. Mustakim. 2010. Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web dan WAP. ISSN: 1978-0176. Yogyakarta: Sminar Nasional VI SDM Teknologi Nuklir. November 2010: 395-404.