

37

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN PADA
PT. ASIAMAKMUR SEJAHTERA DENGAN METODE FISHBONE**

Muhamad Harun

Universitas Bina Sarana Informatika

(Naskah diterima: 1 Juni 2019, disetujui: 28 Juli 2019)

Abstract

The process of employee recruitment is an important part because it is the beginning to get quality Human Resources (HR) that are expected to contribute well and effectively so that it will have an impact on the development of the company. To overcome these problems, we need an Analysis and Design of Employee Recruitment Information Systems that can process data accurately, quickly and reliably. The design was made through the SDLC approach with the development of the system using the Waterfall model and Fishbone Analysis or Ishikawa diagram. It is expected that this new system can change the way employees are recruited, which are still conventionally done and become the right answer to overcome problems in hiring employees.

Keywords: fishbone, information system, recruitment, waterfall.

Abstrak

Proses rekrutmen karyawan merupakan bagian penting karena merupakan awal untuk mendapatkan Sumber Daya Manusia (SDM) berkualitas yang diharapkan memberikan kontribusi baik dan efektif sehingga akan berdampak pada perkembangan perusahaan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan yang dapat mengolah data dengan akurat, cepat dan dapat diandalkan. Perancangan dibuat melalui pendekatan SDLC dengan pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall* dan Analisa *Fishbone* atau diagram *Ishikawa*. Diharapkan dengan adanya sistem yang baru ini dapat mengubah cara rekrutmen karyawan yang selama ini masih di lakukan secara konvensional dan menjadi jawaban yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam perekrutan karyawan.

Kata Kunci: fishbone, system informasi, rekrutmen, waterfall.

I. PENDAHULUAN

Arus persaingan global telah memaksa perusahaan untuk lebih fleksibel dan peka terhadap permintaan pasar. Agar tetap dapat maju dan berkembang, salah satu hal yang di butuhkan

dengan adanya dukungan dari Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk dapat mencapai visi dan misi perusahaan, hubungan antara karyawan dengan perusahaan harus berjalan dengan baik, sebab pada dasarnya Karyawan merupakan aset potensial

perusahaan. Sumber Daya Manusia (SDM) harus memiliki ilmu pengetahuan dan berbagai keterampilan yang cukup sesuai latar belakang pendidikannya serta berintegritas tinggi sehingga mampu memberikan kontribusi yang baik.

Banyaknya minat pelamar yang mendaftar di posisi dan jabatan yang berbeda-beda menjadi hambatan tersendiri bagi *Human Resource Departement* (HRD) dalam hal penerimaan karyawan. Oleh karena itu harus dilakukan dengan menyederhanakan beberapa prosedur dan menentukan metode yang tepat untuk dapat mengubah cara rekrutmen karyawan yang selama ini masih dilakukan secara konvensional agar proses seleksi dapat di kelola dengan baik

II. KAJIAN TEORI

2.1 Rekrutmen

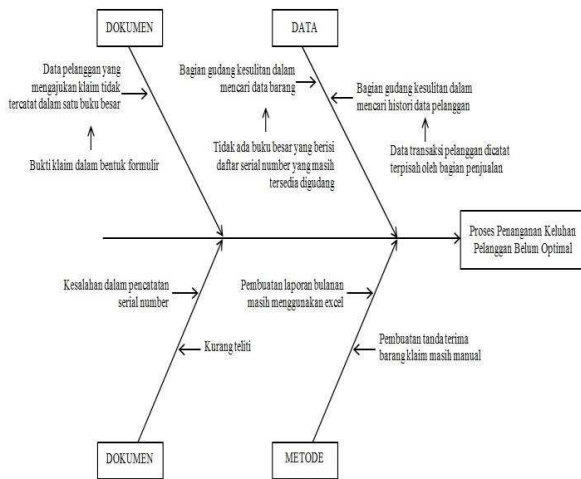
Menurut Kasmir (2016:88) kegiatan rekrutmen merupakan kelanjutan dari apa yang sudah direncanakan dalam perencanaan tenaga kerja sebelumnya. Kebutuhan tenaga kerja yang sudah direncanakan, baik dari segi jumlah maupun kualifikasi yang diinginkan harus segera di realisasikan sesuai waktunya. Untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja tersebut akan diperoleh dengan berbagai cara melalui rekrutmen karyawan. Sedangkan

menurut Simamora (2006) rekrutmen merupakan serangkaian aktifitas untuk mencari dan memikat pelamar kerja dengan motivasi, kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperlukan guna menutupi kekurangan yang diidentifikasi dalam perencanaan kepegawaian.

Aktivitas rekrutmen dimulai pada saat calon mulai dicari dan berakhir tatkala lamaran mereka diserahkan. Melalui rekrutmen, individu yang memiliki keahlian yang dibutuhkan didorong membuat lamaran untuk lowongan kerja yang tersedia diperusahaan atau organisasi. Hasil rekrutmen adalah sekumpulan pelamar kerja yang akan diseleksi untuk menjadi karyawan baru.

2.2 Fishbone Diagram

Diagram *Fishbone* sering juga disebut dengan istilah Diagram Ishikawa. Penyebutan diagram ini sebagai Diagram Ishikawa karena yang mengembangkan model diagram ini adalah Dr. Kaoru Ishikawa pada sekitar Tahun 1960-an.



Gambar 2.1 Fishbone Diagram
(Lusi Fajarita dan Achmad Basofi, 2015)

Diagram *Fishbone* bentuknya menyerupai kerangka tulang ikan yang bagian-bagiannya meliputi kepala (masalah utama), sirip (faktor-faktor penyebab) dan duri (rincian dari faktor penyebab). Diagram *Fishbone* ini umumnya digunakan pada tahap mengidentifikasi permasalahan dan menentukan penyebab dari munculnya permasalahan tersebut. Selain digunakan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan penyebabnya, diagram *Fishbone* ini juga dapat digunakan pada proses perubahan (Lusi Fajarita dan Achmad Basofi, 2015).

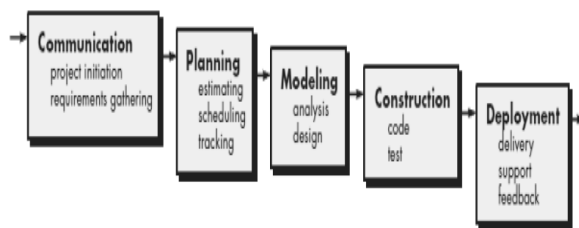
Tabel 2.1 Penjabaran *Fishbone Diagram* Analisa Masalah Gambar 2.1

Aspek	Sebab (<i>Cause</i>)	Akibat (<i>Effect</i>)
Data	Data transaksi pelanggan dicatat terpisah di bagian penjualan.	Bagian gudang kesulitan dalam mencari data histori pelanggan. Dibutuhkan sistem untuk mencatat data pelanggan sehingga memudahkan dalam pencarian data pelanggan.
	Tidak ada buku besar yang berisi daftar serial number yang masih tersedia digudang.	Bagian gudang kesulitan dalam mencari data barang. Dibutuhkan sistem untuk mencatat data barang yang tersedia digudang sehingga memudahkan dalam monitoring data barang.
Dokumen	Bukti klaim dalam bentuk Formulir.	Data pelanggan yang mengajukan klaim tidak tercatat dalam satu buku besar sehingga kesulitan dalam merekap klaim pelanggan. Dibutuhkan sistem untuk mencatat data keluhan pelanggan sehingga memudahkan dalam mengajukan klaim barang ke supplier.
Metode	Pembuatan laporan bulanan masih menggunakan excel.	Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama, karena harus mengumpulkan dari dokumen – dokumen yang ada. Dibutuhkan sistem untuk mencetak laporan bulanan sehingga memudahkan dalam pelaporan kepada kepala gudang.
	Pembuatan tanda terima klaim untuk pelanggan masih manual.	Kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan data antara barang yang diklaim dengan barang yang digantikan. Dibutuhkan sistem untuk mencatat dan mencetak bukti terima klaim untuk pelanggan sehingga memudahkan dalam pembuatan laporan dan juga

		dapat mengurangi kesalahan.
SDM	Kurang Teliti.	Kesalahan dalam pencatatan data klaim dari pelanggan. Dibutuhkan sistem yang dapat membantu staff gudang dalam menangani klaim dari pelanggan dan mengajukan klaim ke supplier.
	Kesalahan dalam pencatatan serial number.	Dibutuhkan sistem yang dapat membantu staff gudang dalam mencatat serial number dan monitoring barang yang ada digudang.

2.3 Waterfall

Model proses yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan paradigma secara *waterfall* menurut Pressman (2015,42). Menurut Pressman model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah software. Berikut ini adalah gambaran dari *waterfall* yang meliputi beberapa proses, yaitu:



Gambar 2.2 Waterfall Model Pressman

Tahap dari skema model *waterfall* adalah :

1. Communication

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan

melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement)*.

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Modeling

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface* dan detail (algoritma)

prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

4. Construction

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Programmer akan

menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.

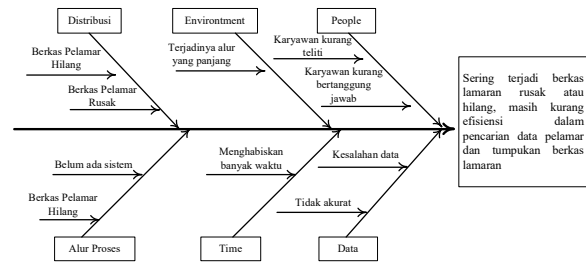
5. Deployment

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

III. METODE PENELITIAN

Analisa Masalah menggunakan pendekatan terstruktur metode *fishbone*:

1. Sering terjadi berkas pelamar yang terselip atau hilang.
2. Terjadinya alur yang panjang.
3. Tidak dapat mengetahui status pelamar telah sampai proses mana.
4. Kesulitan pencarian pelamar berdasarkan kebutuhan perusahaan.



Gambar 3.1
Analisa Masalah Rekrutmen Karyawan Dengan Fishbone Diagram

Tabel 3.1
Penjabaran *Fishbone Diagram* Analisa Masalah Rekrutmen Karyawan Gambar 3.1

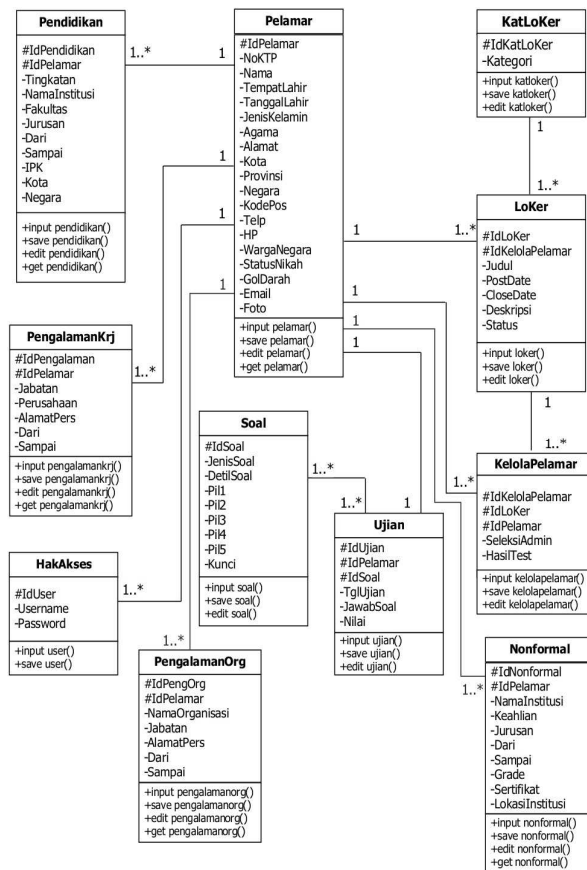
Faktor yang diamati	Masalah yang terjadi
People	- Karyawan kurang teliti Karena banyaknya berkas pelamar yang masuk saat proses rekrutmen karyawan yang harus diproses dan dipantau agar tidak lewat deadline. - Karyawan kurang bertanggung jawab Adanya berkas pelamar yang rusak karena berkas pelamar bertumpuk.
Environment	- Terjadinya alur yang panjang Alur yang panjang bolak balik antara pelamar, HRD dan manager.
Time	- Menghabiskan banyak waktu Kurang efektifnya proses penanganan rekrutmen karyawan karena adanya batasan waktu dalam penyampaian informasi dan proses penerimaan karyawan.
Data	- Kesalahan Data Data yang disimpan dalam bentuk file excell sangat rentan terjadi penduplikasian data. - Tidak akurat Data pelamar yang jumlahnya tidak sedikit sering menyebabkan kesulitan dalam hal pengolahan data dan melakukan update data tenaga kerja dikarenakan HRD harus membuka file satupersatu file yang disimpan secara terpisah.
Distribusi	- Berkas Pelamar Hilang Karena banyaknya berkas pelamar Sehingga sering menyebabkan kesulitan dalam pengolahan data

	pelamar. - Berkas Pelamar Rusak Berkas pelamar rusak ketika distribusi terkena air dan hal lainnya.
Alur Proses	- Belum ada sistem Tidak ada sistem yang dapat digunakan sebagai penyedia informasi untuk pelamar dan pihak perusahaan.

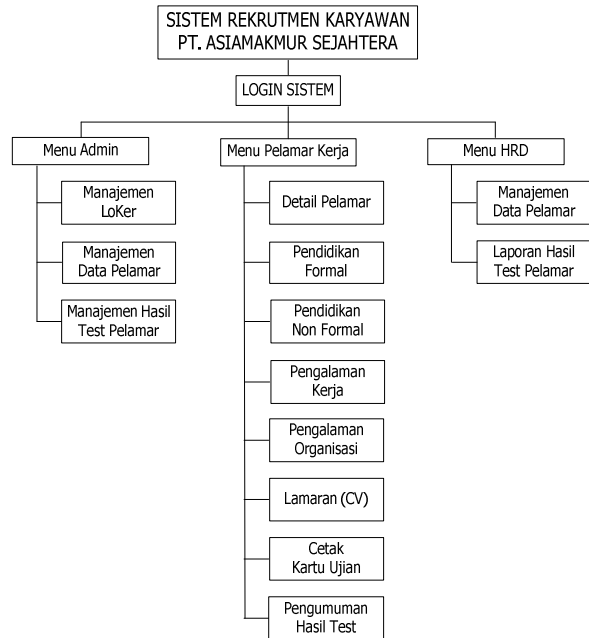
IV. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan analisa yang di lakukan dengan menggunakan *fishbone*, maka dapat di buat Perancangan Sistem Rekrutmen

4.1 Class Diagram



4.2 Struktur Tampilan Sistem Rekrutmen



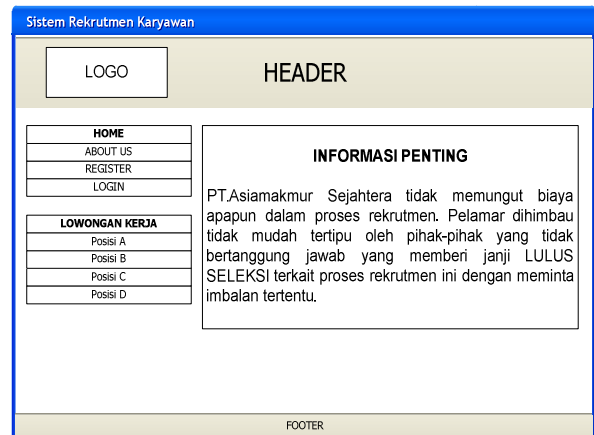
Gambar 4.2

Struktur Tampilan Sistem Rekrutmen Karyawan

4.3 Rancangan Layar (Mock Up)

Menggambarkan halaman antarmuka yang akan dirancang dalam aplikasi.

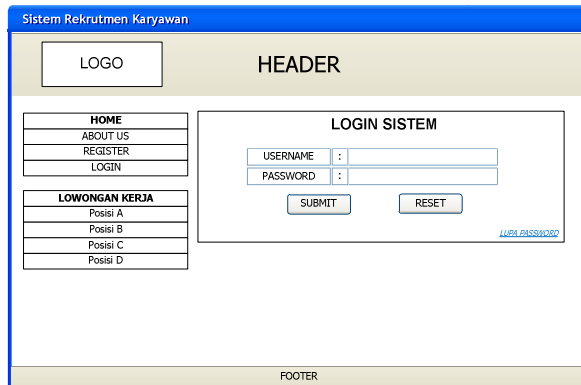
a. Rancangan Home



Gambar 4.3 Rancangan Home

Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Home dari sistem rekrutmen ketika pelamar mengisikan alamat website pada browser.

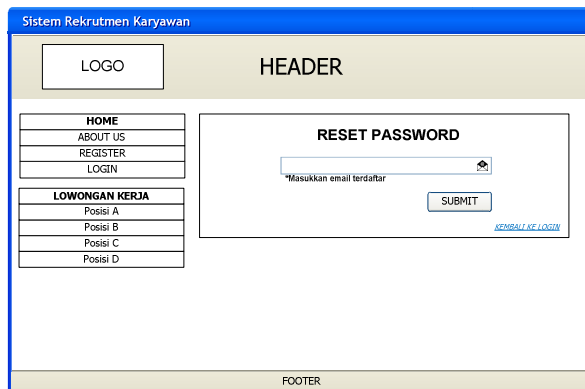
b. Rancangan Login



Gambar 4.4
Rancangan Halaman Login

Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Login, calon pelamar diwajibkan untuk memasukkan username dan password agar dapat masuk kedalam aplikasi.

c. Rancangan Lupa Password

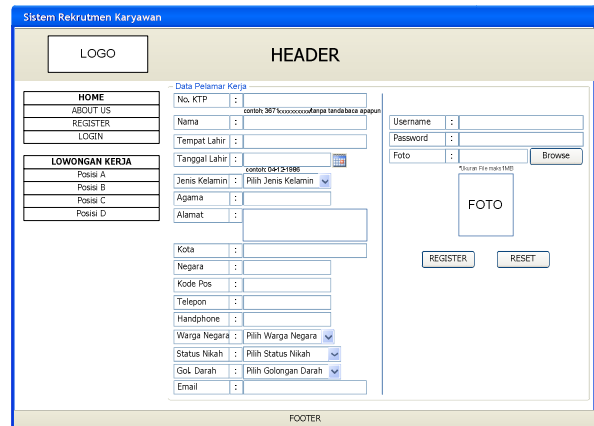


Gambar 4.5
Rancangan Halaman Lupa Password

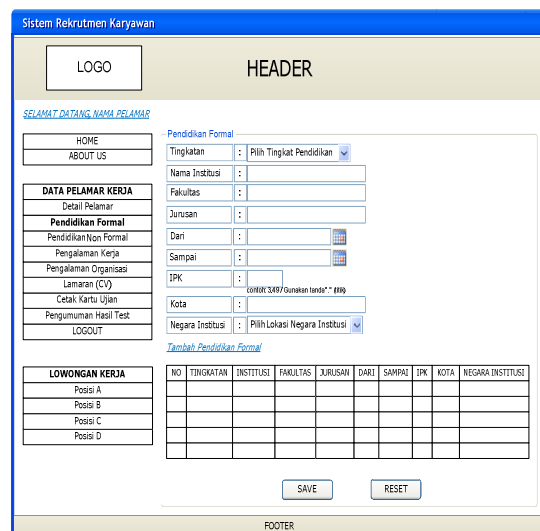
Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Lupa Password digunakan jika calon pelamar

yang sudah terdaftar salah dalam memasukkan username ataupun password.

d. Rancangan Registrasi Pelamar



Gambar 4.6
Rancangan Halaman Register
Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Register merupakan tampilan dari menu registrasi calon pelamar yang ingin melamar lowongan pekerjaan di website sistem rekrutmen.



Gambar 4.7
Rancangan Halaman Pendidikan Formal

Gambar 4.8

Rancangan Halaman Pendidikan Non Formal

Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Pendidikan Formal dan Pendidikan Non Formal merupakan tampilan yang diperuntukkan bagi pelamar untuk mengisi dan melihat data pendidikan, dan jika ada data yang tidak sesuai pelamar bisa melakukan revisi secara langsung.

Gambar 4.9

Rancangan Halaman Pengalaman Kerja

Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Pengalaman Kerja merupakan tampilan yang diperuntukkan bagi pelamar untuk mengisi dan melihat data pengalaman kerja pelamar, dan jika ada data yang tidak sesuai pelamar bisa melakukan revisi secara langsung.

Gambar 4.10

Rancangan Halaman Pengalaman Organisasi

Keterangan Gambar: Rancangan Halaman Pengalaman Organisasi merupakan tampilan yang diperuntukkan bagi pelamar untuk mengisi dan melihat data pengalaman organisasi pelamar, dan jika ada data yang tidak sesuai pelamar bisa melakukan revisi secara langsung.

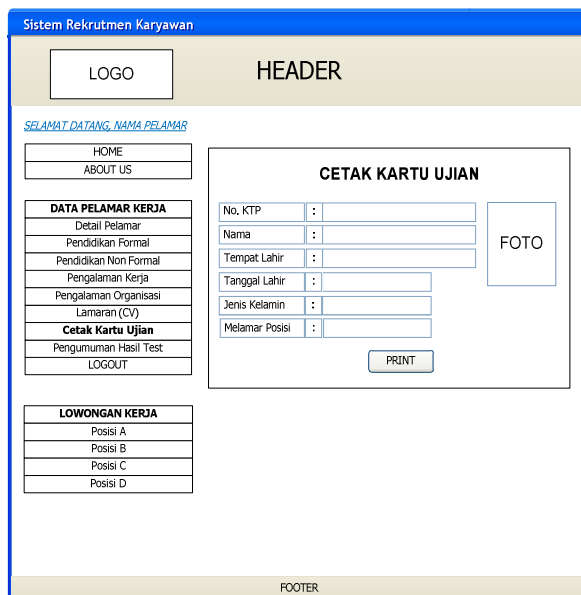
g. Rancangan Manajemen Data Pelamar



Gambar 4.14
Rancangan Halaman Kelola Data Pelamar

Keterangan Gambar: Rancangan Halaman Kelola Data Pelamar merupakan tampilan view data pelamar, dimana tampilan tersebut ada ketika admin telah memasuki sistem dengan login terlebih dahulu.

h. Rancangan Cetak Kartu Ujian



Gambar 4.15
Rancangan Halaman Cetak Kartu Ujian
Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Cetak Kartu Ujian merupakan tampilan dari

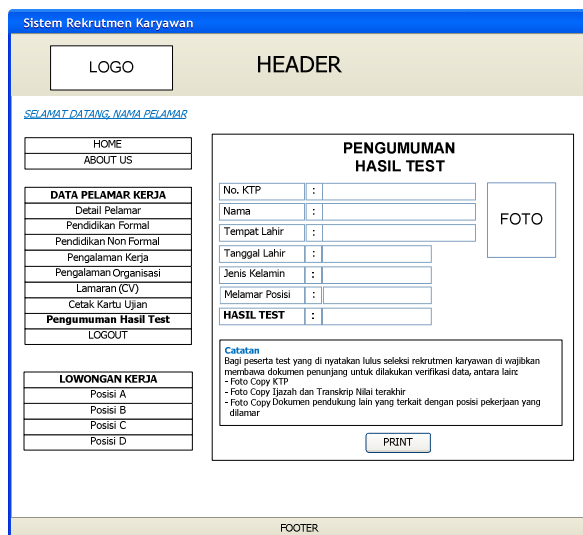
kartu ujian yang sudah dicetak pelamar untuk mengikuti serangkaian ujian yang diadakan setelah lolos seleksi ujian secara online.

i. Rancangan Hasil Tes Pelamar



Gambar 4.16
Rancangan Halaman Hasil Tes Pelamar
Keterangan Gambar: Rancangan Halaman Hasil Tes Pelamar merupakan tampilan hasil tes online maupun secara keseluruhan.

j. Rancangan Pengumuman Hasil Tes



Gambar 4.17
Rancangan Halaman Pengumuman Hasil Tes
Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Pengumuman Hasil Tes diperuntukkan bagi pelamar yang ingin melihat pengumuman

setiap hasil tes yang sudah dilakukan oleh pelamar.

k. Rancangan Laporan Hasil Tes

Gambar 4.18

Rancangan Halaman Laporan Hasil Tes
Keterangan Gambar : Rancangan Halaman Laporan Hasil Tes merupakan tampilan hasil tes pelamar kerja secara keseluruhan.

1. Rancangan Soal Ujian Pelamar Online

Gambar 4.19

Rancangan Halaman Soal Ujian Pelamar Online

V. KESIMPULAN

Dari hasil analisa dan perancangan yang dibuat, dapat membantu pihak perusahaan untuk menyampaikan informasi rekrutmen karyawan yang dibutuhkan sesuai posisi dan jabatannya, mengurangi proses panjang rekrutmen dengan mengurangi penggunaan kertas, dan kemudahan mendapatkan informasi hasil yang lulus seleksi oleh pelamar kerja.

DAFTAR PUSTAKA

Fajarita, Lusi dan Basofi, Achmad. 2015. *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penanganan Keluhan Pelanggan Pada PT. Paron Indonesia*. (<https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2015/30.pdf>, diakses 1 Mei 2019).

Kasmir. *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktik)* Ed. 2. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2016.

Pressman, R. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: ANDI.

Simamora H. 2006, *Manajemen Sumber daya Manusia, Ed ke-3*. Yogyakarta (ID):STIE YKPN.