

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BARU BERBASIS WEB PADA BELANJA KERAMIK CIKARANG

Hais Suryana¹, Heri Kuswara²

¹Sistem Informasi; Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer; Nusa Mandiri Jakarta

²Sistem Informasi; Fakultas Teknik Informatika; Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta

haissuryana@gmail.com heri.hrk@bsi.ac.id

Abstrak

Sistem penerimaan karyawan baru yang dapat mempermudah dan mempercepat proses penerimaan karyawan sangat penting. seperti pengumuman lowongan kerja, kemudahan penerimaan informasi lowongan kerja bagi calon karyawan baru, kemudahan pengiriman lamaran, dan kemudahan memperoleh informasi diterima atau ditolak pelamar. Selain itu sistem penerimaan karyawan ini juga bisa memberikan kemudahan apabila pihak perusahaan sedang membutuhkan informasi mengenai pelamar, jika membutuhkan karyawan untuk menempati posisi yang akan ditempati, dan penggunaan sistem ini dapat mengurangi tumpukan berkas berupa kertas yang dapat menghabiskan ruang. Dengan diterapkannya sistem penerimaan karyawan baru ini, maka bagi pihak yang akan melamar pekerjaan dapat dengan mudah mengakses dan memberikan informasi tanpa harus datang langsung ke Belanja Keramik.

Kata Kunci: Sistem, Penerimaan Karyawan.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pada saat ini “Belanja Keramik” yang merupakan anak perusahaan PT. KIA Keramik yang bergerak di bidang penjualan keramik dalam kegiatan mendapatkan tenaga kerja atau perekrutan karyawan masih menggunakan media cetak atau iklan di koran yang hanya tampil sekali saja sehingga masih banyak masyarakat yang tidak mengetahuinya, dan informasi-informasi dari sumber dalam perusahaan dengan melakukan pengumuman terbuka dalam perusahaan secara tertulis untuk dapat diketahui oleh seluruh karyawan, hal ini rentan dengan adanya hubungan keluarga, saudara serta teman dekat yang dapat menimbulkan bermacam macam tuntutan dan masalah di dalam perusahaan.

Menurut Mardianto (2014:8) “Penarikan (*recruitment*) diartikan sebagai suatu proses untuk mendapatkan calon karyawan yang memiliki kemampuan yang sesuai dengan kualifikasi dan kebutuhan suatu organisasi atau perusahaan”.

Dalam pencarian tenaga kerja “Belanja Keramik” tentunya menimbulkan kendala-kendala dalam proses pengolaannya, yaitu minimnya jumlah pelamar yang melamar karena keterbatasan informasi, dalam proses penerimaan haruslah berhati-hati dalam memilih calon karyawan, sebab

apabila perusahaan salah dalam melakukan pemilihan karyawan dapat menyebabkan kerugian bagi perusahaan karena proses penerimaan karyawan baru membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan untuk meningkatkan kinerja dalam melayani para pelamar, maka dibutuhkan sistem rekrutmen dengan menggunakan teknologi komputer, yaitu berbasis web. Hal tersebut menjadi dasar untuk memudahkan calon pelamar dalam melakukan pengiriman berkas lamaran dan mengikuti tes penerimaan masuk ke perusahaan secara online serta dapat langsung mengetahui hasil dari lamaran yang telah dikirim. (Trisnawati dan Syafrizal, 2016:22)

Dengan adanya *website* penerimaan karyawan baru ini, dalam kegiatan operasional “Belanja Keramik” dapat memberikan suatu kemudahan informasi bagi siapa pun serta masyarakat umum dalam mendapatkan suatu lowongan pekerjaan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi *website* ini tanpa datang langsung untuk melamar pekerjaan.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan indentifikasi permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

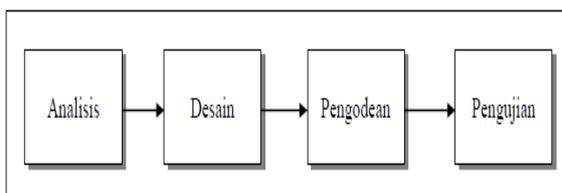
- a. Bagaimana cara merancang dan membuat suatu sistem penerimaan karyawan yang dilakukan secara *online*?
 - b. Bagaimana cara mempermudah Store Manager untuk memproses penerimaan karyawan yang sesuai dengan yang dibutuhkan perusahaan?
 - c. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem informasi penerimaan karyawan dengan menggunakan pemrograman yang berbasis *website*?
3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan dari Penelitian ini adalah:

- a. Merancang sistem informasi penerimaan karyawan baru berbasis *web* sebagai media menginformasikan lowongan pekerjaan dan memudahkan pelamar untuk melamar pekerjaan dan memudahkan pelamar untuk melamar pekerjaan sesuai dengan pendidikan dan keahliannya.
- b. Merancang sebuah sistem penerimaan karyawan secara *online*, sehingga memudahkan pelamar untuk melamar pekerjaan “Belanja Keramik” tanpa harus datang langsung ke perusahaan.
- c. Mempermudah Store Manager dalam menyeleksi calon karyawan sesuai dengan pendidikan, keahlian dan pengalaman pekerjaan.

II. METODE PENELITIAN

Menurut Rosa dan Salahuddin (2018:28) “MODEL SLDC air terjun (*Waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup desain, perkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*)”.



Gambar 1
Ilustrasi Model Waterfall

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Tahap analisis dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan sistem agar dapat dipahami sistem seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2. Desain

Tahap desain adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program sistem termasuk struktur data, arsitektur sistem, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan sistem dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan kode program

Pada tahap pengodean, desain harus ditranslasikan ke dalam program sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada sistem dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau sistem harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan sistem yang sudah ada, tapi tidak untuk sistem baru.

A. Unified Modelling Language (UML)

Menurut Sugiarti (2018:58), “*Unfield Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak”.

Sedangkan menurut Rosa dan Shalahudin (2018:137) “UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek”.

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan *visual* untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa *visual* untuk pemodelan dan komunikasi mengenai

sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Macam-macam diagram UML menurut Rosa dan Shalahudin (2018:140) adalah:

1. *Use Case Diagram*

merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan *system* informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah *system* informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut *actor* dan *use case*:

- a. *Actor* merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi, jadi meskipun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- b. *Use Case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau *actor*.

2. *Component Diagram*

Diagram komponen dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem, diagram komponen fokus pada komponen sistem yan dibutuhkan dan ada didalam sistem.

Diagram komponen juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut:

- a. *Source code* program perangkat lunak.
- b. Komponen *executable* yang dilepas ke user.
- c. Basis data secara fisik
- d. *Framework system*

3. *Activity Diagram*

Menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah *system* atau proses bisnis. Yang perlu diperlihatkan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan *actor*, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urusan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
- b. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem atau *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.

- c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujiannya yang dimiliki kelas yang diinstansinya menjadi objek itu.

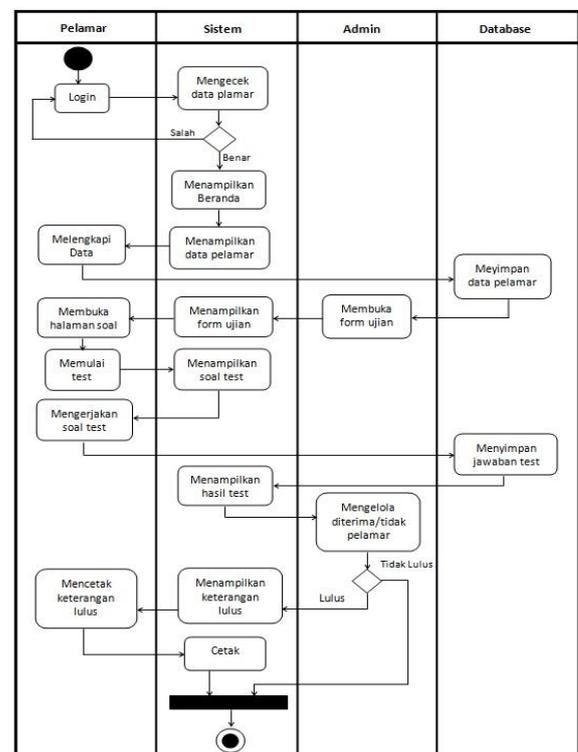
4. *Deployment Diagram*

Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. *Deployment Diagram* berhubungan erat dengan diagram komponen dimana diagram ini memuat satu atau lebih komponen-komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin (*distributing computing*).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

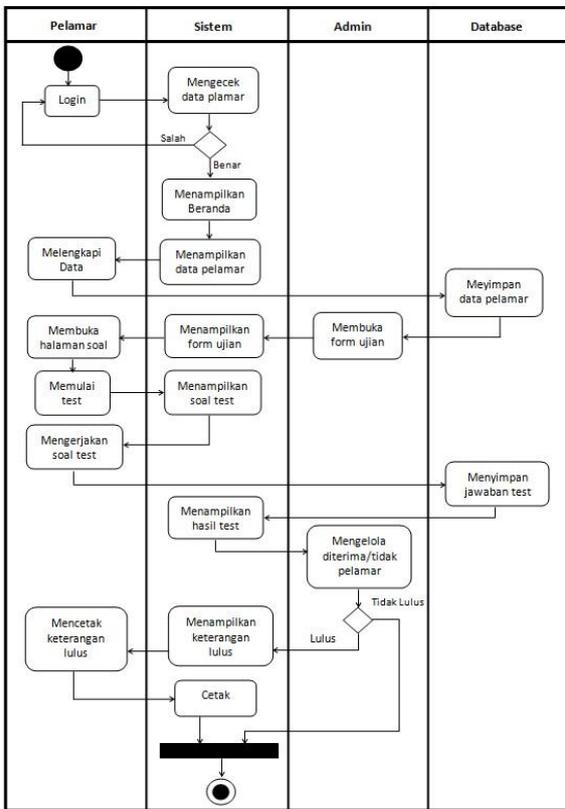
Setelah melihat sistem yang sedang berjalan, maka dirancang *Activity Diagram* datanya. Berikut desainnya

1. *Activity Diagram Pengunjung*



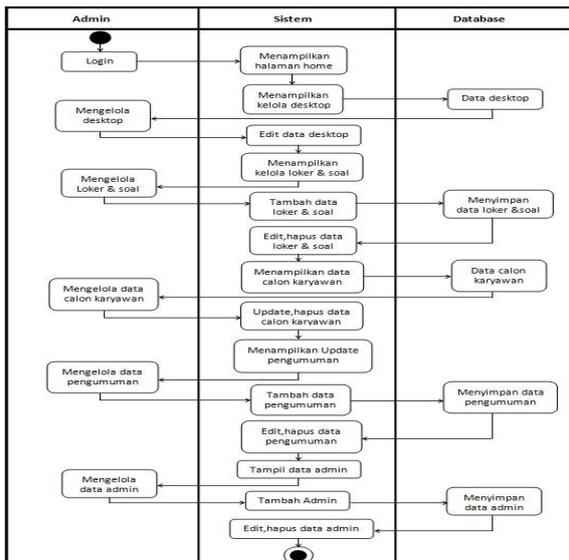
Gambar 2
Activity Diagram Pengunjung

2. Activity Diagram Calon Karyawan Baru



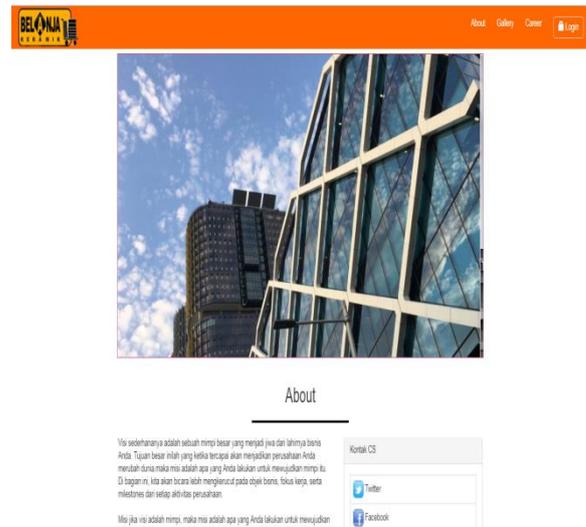
Gambar 3
Activity Diagram Calon Karyawan Baru

1. Activity Diagram Admin

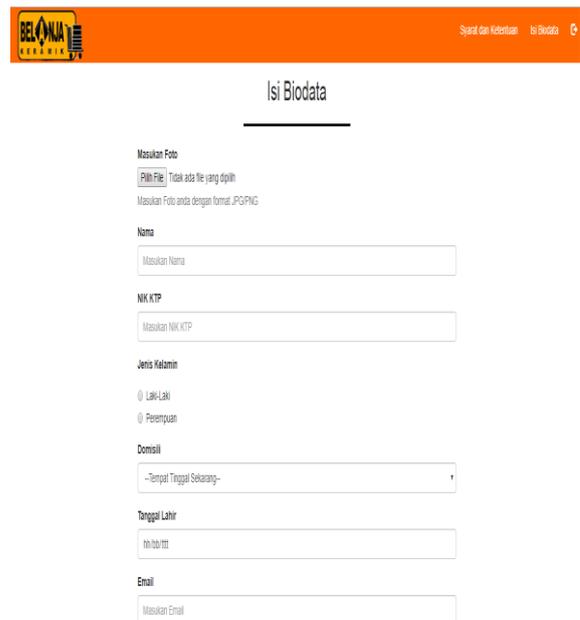


Gambar 4
Activity Diagram Admin

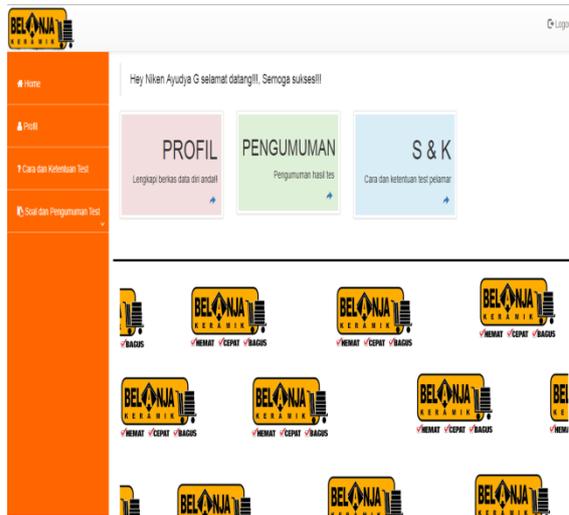
Berikut Desain antar mukanya:



Gambar 5
Halaman Beranda.



Gambar 6
Halaman Registrasi.



Gambar 7
Halaman *Home* Pelamar.



Gambar 8
Informasi Laporan Pelamar Diterima.

IV. KESIMPULAN

1. Dengan adanya *website* sistem informasi Belanja Keramik memiliki sarana berbagai informasi yang lengkap dan jelas serta menjadi lebih efisien dan efektif dalam hal penyampaian informasi.
2. *Website* ini dapat membantu mempermudah perusahaan untuk mendapatkan calon karyawan baru, dengan melalui tahapan penyeleksian *document* dan tes *online* untuk mengetahui kualitas dari pelamar yang sesuai dengan lowongan pekerjaan yang dibutuhkan.
3. Sistem ini juga dapat meminimalisir *human error* atau kehilangan data penumpukan dan penggunaan kertas sampai dengan kesalahan pendataan calon karyawan baru.
4. Dapat memberikan keringanan kepada perusahaan sehingga dapat menghemat waktu dan mengurangi biaya iklan dimedia cetak karna sistem penerimaan dan penyeleksian calon karyawan baru dilakukan secara *online*.

REFERENSI:

- [1] Adi Mardianto. (2014). Management Recruitmen. Jakarta: Pinasthika publisher
- [2] Mustaqbal, M. S., F. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary.
- [3] Rosa A.S. and M. Shalahuddin (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Edisi revisi. Bandung: Informatika Bandung.
- [4] Sugiarti, Y. (2018). *Dasar Pemrograman Java Netbeans*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [5] Trisnawati, L., & Syafrizal, E. (2016). Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT.Fast Food Indonesia Region Pekanbaru. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1, ISSN:2477-2062.
- [6] Jajang Murpratomo, Syafiyudin Maulana, Dewi Astria Wiyono, Riska Mahlia, Verdi Yasin (2019) "The future of software engineering aplikasi penanganan bencana berbasis android" *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and*



Research. e-ISSN: 2598-8719, p-ISSN:
2598-8700, Vol.3, No.3 (2019)
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/104>

- [7] Verdi Yasin (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta : Mitra Wacana Media