



## SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PEGAWAI DI STM IK PELITA NUSANTARA

\*Tika Apriani<sup>1</sup>, Dewinda Rimanti<sup>2</sup>, Elisa Nur Armaini<sup>3</sup>, Susilawati<sup>4</sup>, Khairunisa<sup>5</sup>  
<sup>12345</sup>Program Studi Teknik Informatika STM IK Pelita Nusantara, Indonesia  
\*tikaapriani76@gmail.com<sup>1</sup>, dewindaaaa@gmail.com<sup>2</sup>, elisaarmaini99@gmail.com<sup>3</sup>  
susi00065@gmail.com<sup>4</sup>, nisaradyani@gmail.com<sup>5</sup>  
\*Corresponding author

**Abstrak:** Sistem Informasi Penerimaan Pegawai Di STM IK Pelita Nusantara. Penerimaan pegawai di STM IK Pelita Nusantara masih mengirim berkas langsung ke kantor bidang akademik dalam bentuk *hardcopy*. Hal ini menjadi kendala mengakibatkan penumpukan berkas dan dalam verifikasi sering terjadi kesalahan. Rekrutmen menggunakan data fisik dalam verifikasi berkas lamaran yang tentunya sangat rentan hilang karena tercampur dengan berkas pelamar. Sistem informasi yang diusulkan memiliki beberapa keunggulan dan perbedaan dari sistem yang sedang berjalan, sistem yang diusulkan secara langsung sehingga lebih mudah digunakan, integritas data terjaga tidak akan memakan waktu yang lama dalam mengolah data, telah disediakan pencetakan laporan-laporan dan fasilitas lainnya yang akan memudahkan *user* untuk menggunakan sistem ini. Tujuan penelitian antara lain merancang sistem penerimaan pegawai dan mengimplementasikan sistem penerimaan pegawai pada STM IK Pelita Nusantara. Sistem yang dibangun mengimplementasikan tahapan pengembangan *software*, analisa, design, implementasi sehingga menghasilkan suatu sistem penerimaan pegawai yang meliputi penginputan data pelamar, tes seleksi dan tes wawancara yang lebih terperinci dengan memudahkan user untuk mencari pegawai yang lebih tepat dan akurat diimplementasikan dengan *PHP* dan *My SQL*.

**Kata Kunci :** Penerimaan Pegawai, Desain, UML, Sistem Informasi, Aplikasi

**Abstrcat:** Employee Admission Information System In STM IK Pelita Nusantara. Recruitment of employees at STM IK Pelita Nusantara still sends files directly to the academic office in hardcopy form. This becomes an obstacle in the accumulation of files and in verification errors often occur. Recruitment uses physical data in verifying application files, which of course are very vulnerable to being lost because they are mixed with other applicant files. The proposed information system has several advantages and differences from the current system, the proposed system has been automated so that it is easier to use, maintained data integrity will not take a long time to process data, because it has provided printing reports and other facilities. will make it easier for users to use this system. The research objectives include designing an employee recruitment system and implementing an employee recruitment system at STM IK Pelita Nusantara. The system built implements the stages of software development, analysis, design, implementation so as to produce an employee recruitment system which includes inputting applicant data, selection tests and more detailed interview tests by making it easier for users to find more precise and accurate employees implemented with *PHP* and *My SQL*.

**Keywords :** Employee Admission. Design, UML, Information Systems, Applications

---

### History & License of Article Publication:

**Received:** 13/06/2021      **Revision:** 24/06/2021      **Published:** 12/07/2021

---

DOI: <https://doi.org/10.37971/radial.v9i1.223>

---



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

---

## PENDAHULUAN

*Project Based Learning* mengembangkan keterampilan memecahkan dalam mengerjakan sebuah proyek yang dapat menghasilkan sesuatu pembelajaran berbasis proyek (Astriani, 2020). Pembelajaran berbasis proyek merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberikan penekanan pada pemecahan masalah sebagai usaha kolaboratif dalam periode pembelajaran tertentu. Tugas Proyek adalah tugas yang kompleks, berdasarkan tema yang menantang (Suwarno et al., 2014). Sistem merupakan seperangkat elemen yang membentuk kegiatan suatu prosedur atau bagan pengolahan yang mencari suatu tujuan atau tujuan-tujuan bersama dengan mengoperasikan data dan atau barang pada waktu rujukan tertentu untuk menghasilkan informasi dan atau energi atau barang. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategis dari suatu orang untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan (Atmojo et al., 2018).

Ceriello dan Freeman mendefinisikan informasi sebagai data yang diorganisir, diformat, diurutkan, dan dipresentasikan dalam suatu bentuk yang logis dan siap untuk dianalisis dan diinterpretasikan oleh pemakai akhir (*end users*) (Yusran et al., 2021). Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu (Safitri et al., 2018). Pendekatan sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem (Adiguna et al., 2018).

Penelitian Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web menguraikan rekrutmen adalah penarikan karyawan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan karyawan sesuai dengan jumlah dan kualitasnya, baik dalam jangka pendek, menengah maupun Panjang (Susilawati, 2019). Proses perekrutan ini memerlukan proses pengambilan keputusan sebagaimana halnya proses pengambilan keputusan lainnya dalam konteks yang berbeda (Safitri et al., 2018). Penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall menjelaskan “sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-ER akan mengikuti pola atau aturan permodelan tertentu dalam kaitanya dengan konvensi ke LRS (Lesmono, 2018).

*Unified Modeling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks pendukung (A. S. R. Sinaga et al., 2021). Analisis menggunakan perangkat lunak UML (*Unified modelling language*) yaitu *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram* dan *Class Diagram* dapat didefinisikan sebagai sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak (Nur, 2019). Penelitian ini bertujuan merancang dan mengimplemetasikan sistem informasi penerimaan pegawai berbasis *web* di STMIK Pelita Nusantara.

## METODE

Pada tahapan model waterfall, digambarkan alur perangkat lunak menggunakan tools UML (*Unified Modelling Language*). UML (*Unified Modeling Language*) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi’ objek (Larasati & Masripah, 2017). Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Perencanaan sistem adalah suatu proses membuat laporan perencanaan sistem yang menggunakan sumber-sumber yang berhubungan dan mendukung tujuan bisnis dan operasi organisasi (A. S. Sinaga et al., 2020). Perencanaan sistem dilakukan saat suatu kegiatan akan berjalan. Tujuannya untuk melihat kesempatan memanfaatkan teknologi informasi dan membangun proyek sistem yang mendukung tujuan bisnis. Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode pengembangan *waterfall* model. Dalam *waterfall* terdapat beberapa tahapan utama yang menggambarkan aktivitas pengembangan perangkat lunak (Lesmono, 2018).

Tahapan pengembangan sistem informasi (Erawati, 2019) :

#### 1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Dalam pengumpulan data kebutuhan dapat dilakukan dengan teknik wawancara, teknik observasi, dan teknik kuisioner.

#### 2. Desain Sistem

Proses desain adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut antara lain struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail prosedural. Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Setelah melakukan analisis kebutuhan sistem, tahap selanjutnya adalah merancang sistem yang bertujuan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk dan agar dapat mempermudah dalam memahami cara kerja sistem.

#### 3. Implementasi

Pembuatan program atau hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Penulisan kode program sesuai dengan desain yang sudah ditentukan, sehingga menghasilkan aplikasi yang bermanfaat.

#### 4. Pengujian Sistem

Melakukan pengujian sistem dengan cara agar sistem valid dan dapat digunakan dengan baik.

#### 5. Pemeliharaan

Mengaplikasikan sistem yang sudah terintegrasi dan melakukan perawatan atau perbaikan kalau ada kekeliruan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Ada beberapa metode SDLC seperti metode *waterfall*, metode *prototype*, metode RAD, metode iteratif dan metode spiral. Metode *Waterfall* sebagai alat bantu atau *tools* dalam rancang bangun sistem. Analisis sistem merupakan aktivitas untuk menemukan atau mengidentifikasi terkait masalah yang terjadi pada sistem, kemudian berusaha mengevaluasi masalah yang terjadi, selanjutnya membuat model serta membuat spesifikasi sistem. Hal-hal yang diperlukan untuk membuat perencanaan harus menentukan batasan ruang lingkup sistem yang akan dibangun.

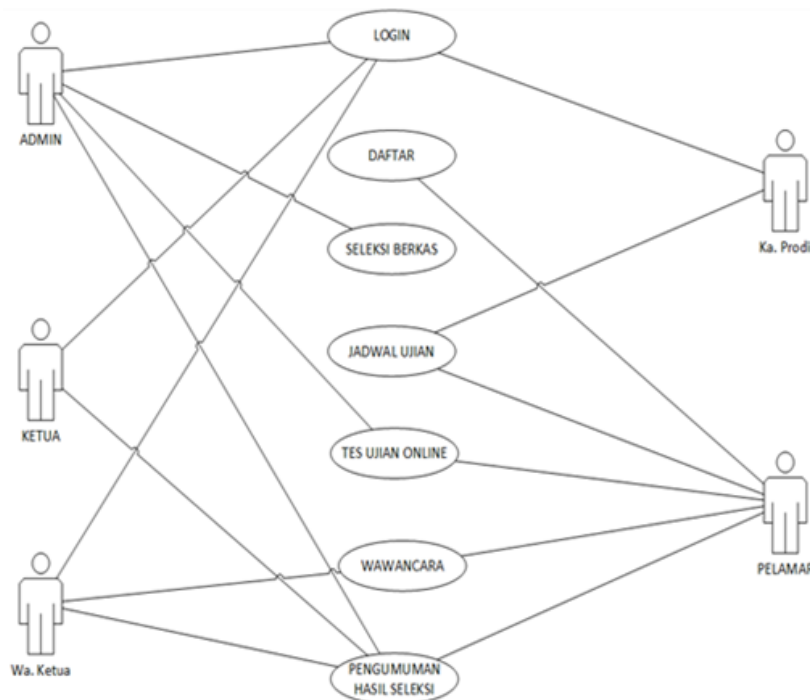
Tahapan mengumpulkan data, membuat kajian bagaimana proses sistem yang akan berjalan dengan sistem baru sehingga dapat berjalan secara maksimal, menentukan masalah dan mendiskusikan kebutuhan sistem perekrutan pegawai di STMIK Pelita Nusantara. Perancangan sistem yang diusulkan terdiri dari :

- a. Perancangan basis data. perancangan dilakukan berdasarkan analisis langsung pada sistem yang akan dibangun.

- b. Perancangan masukan. Perancangan input dirancang sebagai media dimana pengguna atau administrator dapat dengan mudah menyimpan data yang nantinya akan diperlukan baik itu oleh sistem maupun oleh pengguna itu sendiri
- c. Perancangan keluaran. Perancangan output merupakan rencana pembuatan antarmuka yang bertujuan untuk menampilkan keluaran program.
- d. Perancangan antarmuka. Perancangan ini merupakan desain utama sebagai user interface yang akan digunakan oleh sistem yang akan dirancang.

a) *Use Case Diagram*

Pengguna harus melakukan login agar dapat masuk ke menu utama sistem dengan cara mengisikan username dan password. Setelah login maka pengguna dapat melakukan input sesuai kebutuhan, kemudian setelah melakukan penginputan, petugas bisa melihat laporan.



Gambar 1. *Use Case Diagram*

Sumber: Laporan Tugas Mahasiswa

b) *Activity Diagram*

Dalam activity diagram penerimaan pegawai yang sedang berjalan ini, menggambarkan user mengisi form registrasi untuk melakukan pendaftaran.

c) *Sequence Diagram*

Sequence diagram atau diagram urutan menggambarkan interaksi antar kelas dalam hal pertukaran pesan dari waktu ke waktu. User/pelamar dapat melakukan beberapa akses terhadap sistem dimulai dari mendaftar kemudian login, mengikuti test online melihat hasil dan laporan kelulusan

#### d) Class Diagram

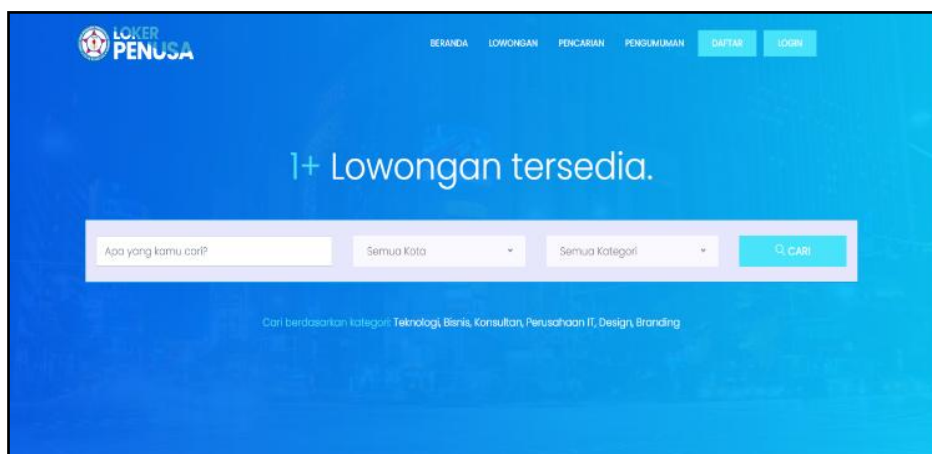
Class Diagram menampilkan jenis diagram struktur statis dalam UML yang menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan sistem class, atributnya, metode, dan hubungan antar objek. Class berfungsi untuk merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem.

Aplikasi yang dikembangkan berbasis web menggunakan bahasa HTML, PHP. membutuhkan web server dan browser untuk menjalankannya seperti *Chrome*, *Firefox* atau *Opera*. Tahapan pengoperasian sistem penerimaan pegawai :

- a) Pelamar masuk ke halaman web penerimaan pegawai, selanjutnya Pelamar mengklik lowongan kerja, sistem akan meminta user membuat akun. Kemudian pelamar mengisi nama dan alamat email.
  - b) Sistem mengirimkan notifikasi ke email untuk memverifikasikan akun pelamar. Setelah diverifikasi, pelamar kembali lagi ke *web* lowongan kerja.
  - c) Pelamar klik *login* untuk masuk ke lowongan. Setelah masuk pelamar di arahkan untuk mengisi biodata dan pengalaman kerja. Pelamar mengirimkan lamaran ke lowongan kerja.
  - d) Admin menerima berkas lamaran kerja di pelamar. Admin memeriksa semua berkas si pelamar. Setelah semua berkas lengkap dan memenuhi syarat admin mengirim kan notifikasi ke pelamar bahwa pelamar lulus berkas dan dijadwalkan untuk ujian *online*.
  - e) Ujian *online* dijadwalkan oleh kaprodi dan kaprodi yang menilai pelamar lulus ujian, setelah lulus ujian kaprodi memberikan notifikasi lulus ujian *online*.
  - f) WK1 menjadwalkan pelamar untuk melakukan tes wawancara. WK1 mewawancarai si pelamar. Hasil wawancara dikirimkan ke ketua melalui notifikasi dan ketua yang menentukan pelamar di terima atau tidak
  - a) Admin mengumumkan nama pelamar yang diterima dan ditolak melalui *web* lowongan kerja.
- Tampilan sistem informasi penerimaan pegawai :

#### 1. Halaman Utama

Aplikasi sistem menunjukkan tampilan awal sistem aplikasi, Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Utama

Sumber: Laporan Tugas Mahasiswa

#### 2. Halaman Daftar

Setiap pelamar diharuskan mengunjungi web penerimaan pegawai dengan terlebih dahulu membuat daftar akun, Gambar 3.

Gambar 3. Tampilan Halaman Daftar  
Sumber: Laporan Tugas Mahasiswa

#### c. Halaman Lowongan Pekerjaan

halaman ini dikunjungi user yang ingin mengetahui informasi lowongan pekerjaan di STMIK Pelita Nusantara, Gambar 4.

Lokasi Pekerjaan	
Medan	0
Serdang Bedagai	1
Binjai	0

Gambar 4. Tampilan Halaman Lowongan Pekerjaan  
Sumber: Laporan Tugas Mahasiswa

#### d. Halaman Hasil Seleksi

Hasil seleksi dapat dilihat pelamar pada Halaman Hasil Seleksi, Gambar 5.

The screenshot shows the 'LOKER PENUSA' website interface. At the top, there are navigation links: BERANDA, LOWONGAN, PENCARIAN, PENGUMUMAN, DAFTAR, and LOBBY. The main content area is titled 'Daftar Nama Peserta Lulus Ujian' and contains a table with the following data:

No	Jabatan	Nama	Nilai	Keterangan
1	Content Creator	Filman Styono	75,00	Lulus

To the right of the table, there are two summary sections:

**Lokasi Pekerjaan**

Medan	0
Sedang Beradagail	1
Binjai	0

**Kategori**

Teknologi	0
Akutansi	0
Branding	1

Gambar 5. Tampilan Halaman Hasil Seleksi

Sumber: Laporan Tugas Mahasiswa

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil perancangan sistem informasi penerimaan pegawai :

1. Aplikasi sistem informasi penerimaan pegawai ini maka diharapkan dapat membantu petugas/Admin untuk mengelola data dalam hal ini data calon pegawai yang mendaftar ke STMIK Pelita Nusantara. Admin dapat dengan mudah mencetak dan mengupload hasil seleksi calon pegawai, dan pengguna dapat melihat informasi tentang penerimaan pegawai di STMIK Pelita Nusantara dengan mudah.
2. Website digunakan untuk sarana membantu aktivitas usaha dan pekerjaan manusia sehingga proses pekerjaan yang dilakukan dapat tersistem, terpusat, dan termonitoring dengan baik menggunakan aplikasi dengan sistem informasi.

## SARAN

Saran untuk pengembangan sistem :

1. Aplikasi ini perlu dikembangkan menjadi aplikasi mobile.
2. Aplikasi ini masih perlu ditambahkan beberapa fitur tidak hanya meliputi penerimaan pegawai saja.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan pada STMIK Pelita Nusantara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiguna, A. R., Saputra Chandra, M., & Pradana, F. (2018). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(2), 612–621.
- Astriani, M. M. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Project Based Learning. *Jurnal Petik*, 6(1), 36–40. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.738>

- Atmojo, W. T., Studi, P., & Informasi, S. (2018). *Perancangan sistem informasi lowongan kerja berbasis web pada pt bina analisisindo semesta. III*, 51–62.
- Erawati, W. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dengan Pendekatan Metode Waterfall. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30865/mib.v3i1.987>
- Larasati, H., & Masripah, S. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembelian Grc Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Piral Nusa Mandiri*, 13(2), 193–198. <https://media.neliti.com/media/publications/227570-analisa-dan-perancangan-sistem-informasi-1801dff1.pdf>
- Lesmono, I. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Swabumi*, 6(1), 55–62. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v6i1.3316>
- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i1.12642>
- Safitri, M., Novianti, A., & Noviriandini, A. (2018). Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis Web. *Maret*, 14(1), 49. <http://www.nusamandiri.ac.id><http://www.bsi.ac.id><http://www.nusamandiri.ac.id>
- Sinaga, A. S. R., Marbun, M., & Sitio, A. S. (2021). Penerapan Teknologi Informasi Penentuan Prioritas Penerima Bantuan Langsung Tunai (BLT) desa Pagar Jati. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 65–70. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v4i1.681>
- Sinaga, A. S., Sitio, A. S., & Sijabat, P. (2020). Pengenalan Dasar Pengkodean Secara Daring pada SMK Pemda Lubuk Pakam. *Abdimas Universal*, 2(2), 95–99. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v2i2.74>
- Susilawati, B. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Kerjasama. *Infokam*, 14(2), 135–139.
- Suwarno, Widada, B., & Siswanti, S. (2014). Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Web. *Jurnal TIKomSiN*, 5(informasi lowongan pekerjaan), 25–29.
- Yusran, Y., Lesmana, L. S., Putra, F., & Yandani, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Lowongan Kerja Berbasis WEB. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2), 119. <https://doi.org/10.32815/jitika.v14i2.454>