

SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT KARYAWAN DI CV BINTANG JAYA

Saeful Rohman_10511092 (realsaeifulrohman@gmail.com)
UNIKOM

ABSTRACT *Advances in technology today increasingly growing rapidly, so companies need a skilled workforce that can take the company to grow and compete with the times, and aspects of the recruitment started getting special view, because the recruitment process is not in accordance with company requirements can inhibit the rate of development of the company itself. Similarly, what happened in CV. Bintang Jaya, the number of employees from each division request that requires a workforce that is skilled and professional in his work.*

E-Recruitment is a method of recruitment of prospective new employees in the company by passing through all the stages that have been granted by the company and the use of modern electronic communication media such as the internet, so that recruitment can be carried out quickly and precisely in order to obtain employment in accordance with the company's needs.

To obtain the data needed for the study, the methodology used SDLC (Systems Development Life Cycle), the phases are: analysis, design, coding and testing, implementation, and maintenance. And through activities such as: collecting data through interviews, observation and literature study. The data obtained and analyzed and described using structured modeling method. the results of this study in the form of E-Recruitment applications that can provide ease in the process of hiring and getting the workforce according to the criteria of the company.

Keyword : System, labor, e-recruitment

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan era globalisasi teknologi saat ini, kebutuhan informasi dalam dunia bisnis menjadi sangat penting dalam menentukan kemajuan suatu perusahaan. Informasi yang dibutuhkan adalah informasi yang akurat, tepat waktu, dan relevan [1].

Informasi didapatkan dari pengolahan suatu sistem informasi. Oleh sebab itu, suatu perusahaan membutuhkan sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi dan memerlukan database untuk memudahkan penyimpanan data dan mengakses data jika diperlukan sewaktu-waktu guna menghasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan [2].

1.2 Identifikasi dan Rumusan masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Penerimaan calon karyawan masih di proses secara manual sehingga calon pelamar harus datang langsung ke perusahaan untuk memberikan lamaran pekerjaan.

- 2 Penyimpanan data pelamar yang masih manual sehingga terjadi penumpukan data pelamar.
- 3 Masih adanya proses rekrutmen yang menggunakan sistem hubungan keluarga atau rekomendasi dari karyawan lama tanpa memperhatikan kualitas SDM.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah antara lain :

- 1 Bagaimana merancang aplikasi perekrutan berbasis web yang pengelolaan datanya saling terintegrasi dengan baik.
- 2 Bagaimana agar pihak manajemen dapat menerima informasi berupa laporan data pelamar yang lengkap, terbaru dengan cepat.
- 3 Bagaimana memberikan fasilitas pendaftaran calon pegawai baru yang mudah kepada pelamar.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu aplikasi perekrutan calon karyawan secara *online* untuk mempermudah dalam pencarian SDM yang kompeten dan berkualitas.

1.3.2 Tujuan dari Penelitian ini adalah :

- 1 Merancang aplikasi perekrutan berbasis *web* yang pengelolaan datanya saling terintegrasi dengan baik.
- 2 Menyediakan sarana pendukung untuk penerimaan data pelamar untuk posisi yang ditentukan secara *online*.
- 3 Pihak manajemen dapat menerima informasi berupa laporan data pelamar yang lengkap, terbaru dengan cepat.

1.4 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut :

- a) Bagi peneliti
 1. Menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama kuliah dan membandingkan teori-teori dengan masalah yang sebenarnya.
 2. Mengetahui secara langsung penggunaan *e-Recruitment* di perusahaan.
 3. Memperkenalkan gambaran umum perusahaan yang diperlukan mahasiswa untuk memasuki dunia kerja sesuai dengan bidangnya dan sebagai pengalamannya.
 4. Mahasiswa mampu menganalisa dan merancang *e-Recruitment* pada CV Bintang Jaya.
- b) Bagi Universitas
 1. Untuk memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dibidang system informasi.
 2. Menjadi referensi bagi penelitian berikutnya, dibidang pengembangan sistem informasi.
- c) Bagi perusahaan

Memberikan kemudahan kepada perusahaan dalam melakukan proses perekrutan pegawai sehingga perusahaan mendapatkan pegawai yang berkualitas dan dapat memberikan pemahaman konsep *E-Recruitment* secara umum.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam skripsi ini tidak terlalu luas, namun dapat mencapai hasil yang optimal, maka peneliti akan membatasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Sistem hanya melakukan proses pengumpulan data pelamar, berkas lamaran, info lowongan kerja, kegiatan tes / penilaian dilakukan sampai dengan penerimaan sebagai karyawan tetap, dan sistem akan menampilkan pengumuman hasil tes dan siapa saja pelamar menjadi pegawai.
2. Pembangunan sistem *E-Recruitment* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan databasenya *MySql*.
3. Divisi yang di jadikan bahan penelitian hanya divisi *HRD*

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Untuk lebih memudahkan pemahaman mengenai Sistem Informasi, maka definisi mengenai sistem, informasi, dan sistem informasi akan diuraikan sebagai berikut :

2.1.1 Definisi Sistem

Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan pada prosedur dan elemennya. Prosedur didefinisikan sebagai suatu urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakannya, kapan dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya. Penganut pendekatan elemen adalah sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Sedangkan ada definisi lain :

sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung, satu sama lain dan terpadu. Sebuah sistem mempunyai tujuan atau sasaran. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur didefinisikan bahwa sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [3].

2.2 Konsep Dasar Informasi

Berikut adalah beberapa konsep dasar mengenai informasi.

2.2.1 Definisi Informasi

Informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan.

Informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut [1]. Sedangkan pengertian lain mengenai informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan

lebihberati bagi yang menerimanya. Informasi merupakan pengetahuan dari hasilpengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan [5].

Maka dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sekumpulan data-datayang telah diolah dan dapat berguna bagi pemakai. Data dengan informasimemang kadang sulit untuk dibedakan tetapi perbedaannya ialah informasimerupakan data yang hasilnya dapat menjadi sebuah data baru bagi *user* dan dapatbermanfaat bagi pemakai.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pemahaman mengenai definisi dan komponen Sistem Informasi maka akan diuraikan sebagai berikut :

2.3.1 Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut [4] :

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhanpengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatanstrategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu denganlaporan-laporan yang diperlukan.

2.4 E-Recruitment

E-Recruitment adalah segala macam proses perekrutan yang dilakukan oleh suatu organisasi bisnis melalui alat-alat berbasis web, seperti situs Internet resmi perusahaan atau intranet perusahaan tersebut.

Menurut *institusi Sarawak Information System (SAINS)* yang ditampilkanpada situsnya www.sains.com.my, *E-Recruitment* adalah suatu perekrutan kerjadan pemrosesan sistem secara online bagi perusahaan untuk mengiklan lowongan kerja mereka dan bagi para pencari kerja untuk memasukkan lamaran mereka lewat internet. Dengan sistem *E-Recruitment*, persyaratan kerja, pengurutan daftar pekerja dan perekrutan pekerja menjadi lebih mudah bagi perusahaan.

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penulisan tugas akhir ini adalah di CV Bintang Jaya, yaitu merupakan salah satu perusahaan otomotif (*Paint and Body repair*) di Bandung yang beralamat di Jl. Ibu Inggit Garnasih No 110 Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

CV. Bintang Jaya adalah salah satu perusahaan bengkel kualifikasi besar Spesialis *Paint And Body Repair* yang berada di wilayah Bandung tepatnya di jl Inggit Garnasih No 110 Bandung. Memiliki reputasi baik dan kinerja yang dapat diandalkan oleh pelanggannya.

Dalam kurun waktu 7 tahun sejak berdirinya pada tahun 2008, CV. Bintang Jaya sudah mampu membangun sebuah system manajemen perbengkelan yang baik. Manajemen yang baik akan stabil jika didukung oleh fasilitas yang memadai. Fasilitas yang dimiliki CV.

Bintang Jaya telah memenuhi standar *equipment automotive services* dengan teknologi mutakhir.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

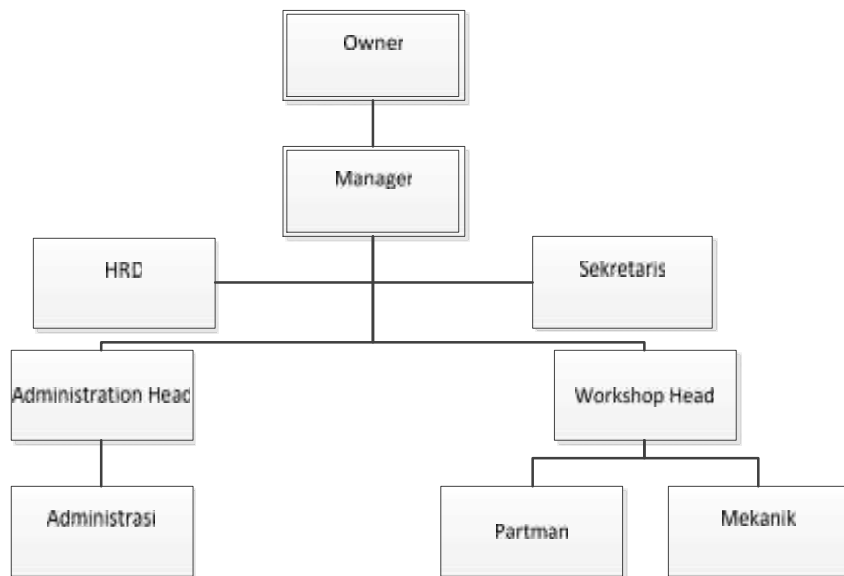
VISI

Menjadi pelaku bisnis dibidang otomotif yang profesional, berkualitas dan sebagai pemimpin pasar di era global.

MISI

Meningkatkan profesionalisme karyawan dengan berbasiskan tehnologi modern untuk memberikan totalitas kepuasan pelanggan dan menghasilkan keuntungan yang optimal bagi pemegang saham. Terus berusaha meningkatkan kesejahteraan karyawan, serta ikut berperan dalam kepedulian lingkungan dan sosial.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 3.1. Struktur Organisasi Perusahaan

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pemilik Perusahaan (*Owner*)

Mempunyai tugas dan wewenang :

1. Melakukan pengambilan keputusan.
2. Mengontrol aktivitas perusahaan.
3. Menjalin hubungan dengan perusahaan lain.
4. Membuat strategi perusahaan

2. *Manager*

Tugas dari seorang manajer, yaitu pekerjaan orang yang memegang kekuasaan tertinggi dalam kegiatan manajemen. adalah:

- a. Menentukan segala apa yang harus dicapai atau diselesaikan (*the setting of objectives*)
- b. Memimpin segala aktivitas dan segala sesuatunya untuk menyelenggarakan pencapaiannya (*leading the activities towards accomplish-ments*), dan
- c. Membuat segala sesuatunya tercapai sesuai dengan apa yang telah ditentukan sebelumnya (*securing results according to predetermind objectives standards*).

3. HRD

- a. HRD bertugas melakukan persiapan dan seleksi tenaga kerja (Preparation and Selection)
- b. Pengembangan dan Evaluasi Karyawan (Development and Evaluation)
- c. Pemberian Kompensasi dan Proteksi pada Pegawai

4. Sekretaris

Tugas seorang sekretaris adalah membantu pimpinan dalam melaksanakan pekerjaan-pekerjaan teknis, tetapi cukup penting artinya bagi pimpinan. Seorang pimpinan akan sangat memerlukan bantuan sekretaris dalam melaksanakan pekerjaan-pekerjaan kantor seperti :

1. Menerima tamu
2. Menerima telepon
3. Mengambil dikte dan melatinkan
4. Menyimpan surat

5. Kepala Bengkel (*Workshop Head*)

Tugas dan Tanggung jawab :

- a. Mengelola seluruh kegiatan bengkel dalam rangka meningkatkan mutu dan kecepatan pelayanan melalui SOP yang berlaku serta menginformasikan kompetensi jajaran personel bengkel dalam usaha pencapaian target untuk meningkatkan produktibitas dan pencapaian performance bengkel serta kepuasan pelanggan.
- b. Membuat perencanaan dan memastikan pencapaian *revenue workshop, Unit Entry and Car Return* sesuai standar yang ditetapkan.
- c. Menjaga dan meningkatkan mutu pelayanan bengkel (dan performance jajaran personel bengkel).
- d. Mengontrol *stock* gudang bengkel (*parts*) sesuai dengan target service rate.
- e. Pembinaan dan pengembangan personel bengkel.
- f. Mengevaluasi pelaksanaan sistem dan prosedur bengkel.
- g. Memantau pengelolaan limbah padat, cair, dan gas di bengkel

6. Kepala Administrasi (*Administration Head*)
 - a. Mengkoordinasi tugas –tugas yang diberikan oleh pimpinan.
 - b. Memonitor pekerjaan staf administrasi dan tenaga harian.
 - c. Mengelola dan mempertanggung jawabkan pengeluaran rumah tangga.
 - d. Membuat konsep surat dinas dan/atau mengetik konsep surat pimpinan.
 - e. Mengelola surat-surat yang masuk dan keluar.

7. Mekanik
 - a. Mengerjakan perbaikan / perawatan kendaraan sesuai perintah yang ada pada PKB, sesuai dengan standar pengerjaan dan standar K3 yang berlaku.
 - b. Mencatat pekerjaan yang dilakukan di kolom PKB dan mencatat waktu kerja (waktu mulai dan waktu penyelesaian pekerjaan) pada kertas kerja atau *Check sheet* yang berlaku untuk menentukan *flate rate*.
 - c. Menginformasikan kerusakan yang ditemukan diluar PKB pada Foreman / Karu untuk ditindak lanjuti.
 - d. Memeriksa ulang hasil kerjanya dan menyerahkan PKB yang telah diisi kepada Kepala Regu / Foreman untuk diperiksa.
 - e. Memelihara (menjaga kebersihan dan kelengkapan) peralatan kerja, menjaga kerapian dan kebersihan tempat kerjanya.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian adalah Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang *valid* dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan, dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantisipasi masalah.

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dengan menggunakan metode penelitian akan diketahui pengaruh atau hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti sehingga menghasilkan kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti [2].

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah kerangka kerja yang digunkam untuk melaksanakan riset pemasaran. Desain penelitian memberikan prosedur untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyusun atau menyelesaikan masalah alam penelitian. Oleh sebab itu, desain penelitian yang baik akan menghasilkan penelitian yang efektif dan efisien. Klasifikasi desain penelitian dibagi menjadi dua tipe yaitu *deskriptif* dan kausal.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengumpulan data, dimana jenis data terbagi menjadi dua bagian yaitu data *primer* dan data *sekunder*.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer didapatkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan (*observasi*) dan wawancara kepada karyawan.

a. Pengamatan Langsung (*observasi*)

Lokasi

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti melakukan studi di CV Bintang Jaya, yang beralamat di Jl. Ibu Inggit Garnasih (Ciateul) no. 110 Bandung.

Waktu

Waktu peneliti mengadakan studi pada 17 Maret 2015 s.d. 29 Maret 2015, dalam waktu tersebut peneliti berusaha untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan untuk merancang sistem *e-recruitment*.

b. Wawancara (*interview*)

Dalam melakukan wawancara penulis mengadakan tanyajawab dengan bapak H. Daim Minfadhli pada 16 Maret 2015 untuk memperoleh gambaran, keterangan, data-data dan penjelasan untuk membantu dalam merancang aplikasi sistem dan sebagai bahan masukan. Wawancara dilakukan sesuai dengan kebutuhan informasi yang diperlukan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Peneliti melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan analisa dan perancangan sistem, pemrograman web serta buku-buku yang mendukung topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, Pengumpulan data dengan cara mengambil dari sumber-sumber media cetak maupun elektronik yang dapat dijadikan acuan pembahasan masalah.

Pada metode pengumpulan data ini, peneliti juga mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian skripsi ini. Adapun data-data buku yang digunakan dalam penelitian skripsi ini terdapat dalam daftar pustaka. Pencarian melalui media elektronik seperti *internet* juga dilakukan dalam memperoleh data-data tambahan yang pada media cetak tidak ditemukan.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Untuk merancang aplikasi ini, peneliti memakai metode terstruktur (metode *konvensional*). Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode analisis terstruktur, yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem.

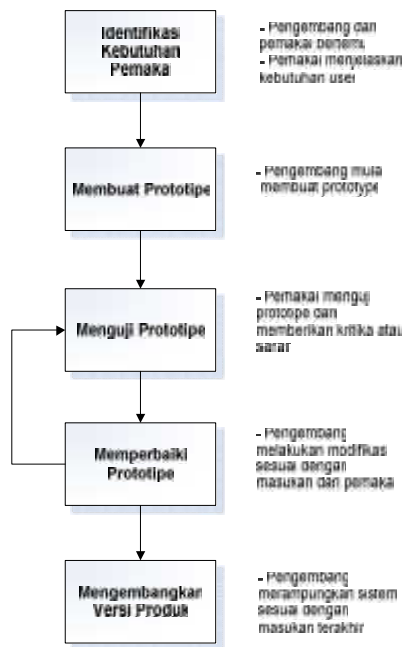
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Untuk merancang aplikasi ini, peneliti memakai metode terstruktur (metode *konvensional*). Pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode analisis terstruktur, yang menghendaki adanya gambaran terhadap keseluruhan sistem. Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang kompleks di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, *fleksibel*, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

1. Perancangan Proses : *Flowmap*, DFD dan Kamus Data.
2. Perancangan Basis Data : ERD, Normalisasi, Tabel Relasi dan *Struktur File*.
3. Perancangan Program : Perancangan *Input*, Perancangan *Output*, Pengkodean, Struktur Menu dan Kebutuhan Sistem.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem. Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi yang akan dibuat adalah model *prototype*. Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap-tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :



Gambar 3.2. Mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype*

(Sumber : Kadir.Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”. Yogyakarta : Andi, 2003.)

Berikut adalah langkah-langkah penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan prototipe yang sesuai dengan gambar diatas, langkah- langkah tersebut antara lain:

1. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan user, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan user. Sebelum pada tahap perancangan, penulis akan memulai pada tahap awal terlebih dahulu yaitu penulis akan menganalisis sistem dengan cara melakukan mengumpulkan data yaitu dengan

field reserch (metode penelitian)/*observasi*, dan *interview* (wawancara) dan dengan cara literatur yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pemakai, baik dalam model *interface*, teknik, *prosedural* maupun dalam teknologi yang akan digunakan.

2. Pada tahap kedua yaitu membuat *prototipe*, penulis akan membuat *prototipe* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada pemakai model sistem yang akan dirancang.
3. Pada tahap ketiga yaitu pengujian *prototipe*, penulis akan melakukan uji coba sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pemakai.
4. Pada tahap keempat yaitu memperbaiki *prototipe*, penulis akan menentukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pemakai, atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan dibongkar semuanya dan mulai dari awal lagi, dan setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap yang ketiga yaitu dengan melakukan pengujian *prototipe* kembali.
5. Pada tahap kelima, tahap terakhir yaitu mengembangkan versi produksi, penulis akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap dari analisis sistem selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis system yang sedang berjalan, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

Sistem ini menyediakan informasi tentang data pelamar berupa dokumen- dokumen calon pelamar, tes masuk berupa pengisian soal- soal yang dilakukan secara *online*, hingga penempatan kerja. Informasi tersebut dapat membantu perusahaan dalam pengelolaan data lebih lanjut.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangam sistem ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem itu sendiri, sehingga memberikan kemudahan serta solusi untuk mengatasi kelemahan kelemahan sistem yang sudah berjalan kepada calon karyawan dan juga terhadap kinerja pada pihak perusahaan dalam melakukan proses penerimaan calon karyawan baru yang mencakup seleksi calon karyawan hingga penempatan kerja.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem yang diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang akan diusulkan, yaitu sistem informasi *e-recruitment* yang dapat diakses melalui media *internet* karena telah berbasis *website*, pelamar hanya memerlukan sebuah komputer yang memiliki fasilitas *browser* dan terkoneksi dengan jaringan internet, sehingga pelamar dapat lebih mudah untuk mengetahui informasi tentang lowongan kerja, proses seleksi, hingga penempatan kerja.

Adapun gambaran umum sistem ini mencakup *Flowmap*, *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Resaltonship Diagram (ERD)*, dan kamus data yang dapat menjelaskan aliran data yang diproses hingga menghasilkan informasi yang di inginkan.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan ini *Flowmap*, *Diagram Konteks*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Resaltonship Diagram (ERD)*, dan kamus data. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

4.4.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus dan hasil pengujian merupakan tindak lanjut dari rencana pengujian. Berikut kasus dan hasil pengujian dari sistem informasi :

1. Login admin

Tabel 4.19. pengujian login admin

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	Pengamatan	kesimpulan
Username:admin Password:admin	Username dan kata sandi valid	Dapat masuk ke halaman utama	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Username: admin Password: 123	Menampilkan pesan “username atau kata sandi anda salah”	Menampilkan pesan “maaf tidak memiliki hak akses”	[x] Diterima [] Ditolak

2. Login pelamar

Tabel 4.20. pengujian login pelamar

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	Pengamatan	kesimpulan
Username:pelamar Password:pelamar	Username dan kata sandi valid	Dapat masuk ke halaman utama	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Username: pelamar Password: 123	Menampilkan pesan “username atau kata sandi anda salah”	Menampilkan pesan “maaf tidak memiliki hak akses”	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.21. pengujian data lowongan

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	Pengamatan	kesimpulan
Tambah lowongan	Data lowongan telah disimpan	Dapat menambahkan lowongan pekerjaan	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Tambah lowongan	Menampilkan pesan “data lowongan gagal disimpan”	Menampilkan pesan “data lowongan gagal disimpan”	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.22. pengujian data pengumuman

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	pengamatan	kesimpulan
Tambah pengumuman	Data pengumuman telah disimpan	Dapat menambahkan data pengumuman	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Tambah pengumuman	Menampilkan pesan “data pengumuman gagal disimpan”	Menampilkan pesan “data pengumuman gagal disimpan”	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.23. pengujian data soal

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	pengamatan	kesimpulan
Tambah soal	Data soal berhasil disimpan	Dapat menambahkan data soal	[x] diterima [] ditolak

Kasus dari uji data salah			
Tambah Soal	Menampilkan pesan “data Soal gagal disimpan”	Menampilkan pesan “data Soal gagal disimpan”	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.24. pengujian data hasil ujian

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	pengamatan	kesimpulan
Hasil ujian	Dapat menampilkan hasil ujian pelamar	Dapat menampilkan hasil ujian pelamar	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Hasil ujian	Tidak menampilkan data hasil ujian	Tidak menampilkan data hasil ujian	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.25. pengujian data pendaftaran

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	pengamatan	kesimpulan
Membuat akun pelamar	Dapat mendaftar	Dapat mendaftar	[x] diterima [] ditolak
Kasus dari uji data salah			
Membuat akun pelamar	Gagal membuat akun	Gagal membuat akun	[x] Diterima [] Ditolak

Tabel 4.26. pengujian data lamar

Kasus dan hasil uji data Normal			
Data masukan	Data yang di harapkan	pengamatan	kesimpulan
Melamar pekerjaan	Dapat mengirimkan lamaran saja 1	Dapat mengirimkan lamaran saja 1	[x] diterima [] ditolak

Kasus dari uji data salah			
Melamar pekerjaan	Tidak bisa melamar lebih dari 1 kali	Tidak bisa melamar lebih dari 1 kali	[x] Diterima [] Ditolak

4.4.3 Kesimpulan Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa semua program yang telah di uji dengan metode pengujian *blackbox* berjalan sesuai dengan yang di inginkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan skripsi ini adalah dengan adanya sistem informasi e-recruitment karyawan ini dapat membantu kelancaran pengelolaan sistem perekrutan di CV Bintang Jaya, diantaranya yaitu :

1. sistem perekrutan karyawan yang dilakukan secara online ini diharapkan bisa memudahkan calon pelamar yang ingin melamar pekerjaan di CV Bintang Jaya dikarenakan hanya perlu melakukan lamaran pekerjaan secara online serta informasi mengenai informasi lowongan juga bisa didapatkan secara online sehingga tidak membuang banyak waktu untuk datang ke perusahaan.
2. Dengan adanya system informasi e-recruitment ini, Proses penyimpanan data pelamar menjadi terkomputerisasi dengan baik, sehingga tidak terjadi penumpukan data pelamar.
3. Dengan adanya system Diharapkan proses seleksi menjadi lebih cepat, karena si pelamar tidak perlu datang ke perusahaan melainkan hanya memfasilitasi perangkat komputernya dengan jaringan internet.

5.2 Saran

Hasil perancangan sistem informasi e-recruitment karyawan ini masih dapat berkembang kembali mengingat hal yang penulis rancang berdasarkan metode pengembangan sistem prototype, sehingga kapanpun penelitian yang telah berjalan ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan kembali sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih baik dan maksimal, maka saran yang dapat penulis kemukakan yaitu :

1. Sistem e-recruitment ini hanya menggunakan data absensi dalam proses penerimaan sebagai karyawan tetap, diharapkan kedepannya bisa menggunakan data nilai kinerja karyawan sebagai acuan untuk pengangkatan sebagai karyawan tetap.
2. Untuk instansi terkait diharapkan dengan adanya system dapat meningkatkan sumber daya manusia yang kompeten dibidang teknologi informasi untuk memaksimalkan pengelolaan sistem informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadir.Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”. Yogyakarta : Andi, 2003.
- [2] Jogiyanto, “Analisis dan Desain”. Yogyakarta : Andi, 2005.
- [3] Ladjamudin, Al Bahra. “Analisis dan Desain Sistem Informasi”. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.
- [4] Kristanto, Andri. “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”. Yogyakarta : Gaya Media, 2003.
- [5] Mulyanto, Agus.”Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi”. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009.
- [6] O’Brien, James. “Pengantar Sistem Informasi Perspektif Bisnis Dan Manajerial”, 12th ed, Jakarta : Salemba Empat, 2006.
- [7] Siagian, Sondang P. “Manajemen Sumber Daya Manusia”. 1st ed, Jakarta : Bumi Aksara, 2003.
- [8] Hasibuan, Melayu SP. “Manajemen Sumber Daya Manusia”. Jakarta : Bumi Aksara, 2005.
- [9] Hariyanto, Bambang. “Rekayasa Sistem Berorientasi Objek”. Bandung. Informatika, 2004
- [10] Irawan, Budhi, “Jaringan Komputer”, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005
- [11] Didik Dwi Prasetyo. “Solusi Pemograman Berbasis Web Menggunakan PHP 5”, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2004.