SISTEM INFORMASI *RECRUITMENT* DOSEN DAN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA (UNIKOM) BANDUNG

ARTIKEL

RIFKIE HIDAYAT

1.05.11.600

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

2015

ABSTRACT

Indonesian Computer University (UNIKOM) is a rapidly growing university in the public service proes. Number of students and a lot of new building allows the addition of new employees. However, the University is still there are some services that use a manual process, one in recruiting employees. In the process of delivering information about new employees acception, University Computer Indonesia still use newspaper media, social media, information from individual to individual, or even come directly to ask. Based on the above, in need of information systems that can assist in the recruitment of employees, storage of employee data that shines the applicant so forth.

This information system development using the Waterfall method with tools such research flowmap, context diagrams and data flow diagrams in describing the data flow modeling. Language program in use is the programming language PHP with MySQL database system. The tests used in the manufacture of the system is balck box.

Results of this study were The existence of this recruitment information system proses aware of any plan to recruit faculty and staff have been run in accordance with the design of the existing problems because it has been designed with a web-based application provides information on the recruitment of lecturers and employees. Has built up a database to facilitate the acceptance of employees who take care of faculty and staff in data processing lecturer candidates and potential employees. Has built up a web-based application for the recruitment of lecturers and employees so that process - the process of transferring files and so forth can be in take anywhere.

Keywords: recruitment, information systems.

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Tuntutan atas kualitas karyawan di perusahaan semakin tinggi agar perusahaan tersebut dapat bertahan dan bergerak maju di tegah persaingan global. Perusahaan semakin selektif dalam memilih karyawan. Pada umumnya perusahaan tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan seleksi langsung atas setiap calon karyawannya, sehingga perusahaan lebih memilih untuk menunjukan pihak lain dalam melakukan penyebaran informasi yang kemudian menimbulkan biaya atau *cost*.

Seiring dengan perkembangan sistem penyaluran informasi yang menggunakan teknologi, perusahaan dapat mengurangi pengeluaran biaya dan menghemat waktu untuk melakukan proses perekrutan karyawan baru. Perusahaan dapat memanfaatkan teknologi informasi khususnya penyebaran informasi melalui internet dan media komunikasi seperti *website* dalam proses perekrutan karyawan baru, sehingga perusahaan lebih mudah dalam melakukan penyebaran informasi kepada calon karyawan dan juga dalam proses seleksi.

Di Indonesia sendiri masih banyak perusahaan, instansi pemerintahan bahkan universitas yang masih menggunakan proses manual dalam merekrut pegawai baru, salah satunya pada Universitas Komputer Indonesia. Universitas Komputer Indonesia merupakan suatu universitas yang sedang berkembang pesat di dalam proses pelayanan publik. Akan tetapi masih terdapat beberapa pelayanan yang menggunakan proses manual, salah satunya dalam merekrut pegawai. Dalam proses penyampaian Informasi mengenai perekrutan pegawai baru, Universitas Komputer Indonesia masih menggunakan media seperti surat kabar, media jejaring soasial, informasi dari individu ke individu atau bahkan datang langsung untuk bertanya.

Dengan di temukannya proses manual di dalam perekrutan dosen maupun karyawan baru, Universitas Komputer Indonesia membutuhkan suatu sistem yang telah terkomputerisasi maka dibutuhkan suatu sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan. Sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan merupakan suatu sistem yang mengatur proses prekrutan agar dapat menjawab permasalahan – permasalahan yang terdapat pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian yang telah di jelaskan, maka dapat di identifikasi permasalahan, diantaranya :

1. Proses mengetahui adanya penerimaan calon dosen dan karyawan masih kurang efektif bagi masyarakat karena keterbatasan fasilitas dalam proses penyaluran informasi

mengenai adanya penerimaan calon dosen dan karyawan karena masih menggunakan surat kabar, individu ke individu atau langsung datang untuk bertanya.
2. Proses recruitment yang ada saat ini masih menggunakan proses manual, sehingga dalam penyimpanan data masih berbentuk lembaran – lembaran dokumen yang di arsipkan dan dapat saja terjadi kerusakan pada lembaran dokumen (tidak ada backup jika terjadi hal-hal tersebut).
3. Belum adanya sistem untuk proses *recruitment* yang dapat mengurangi biaya baik universitas maupun calon pegawai karena pihak universitas masih mengiklankan informasi dan calon pegawai harus pergi ke univertitas di setiap prosesnya, misalnya saja mendapatkan informasi lowongan, penyerahan berkas lowongan, mengetahui pengumuman dan lain sebagainya.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang penelitian dan identifikasi masalah yang telah di jelaskan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem *recruitment* dosen dan karyawan yang sedang berjalan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi mengenai *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
3. Bagaimana pengimplementasian dari sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
4. Bagaimana pengujian dari sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang serta membangun sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan berbasis web menggunakan jaringan internet yang dapat di akses masyarakat umum, sehingga dapat memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung terutama pada masalah *recruitment* dosen dan karyawan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan di adakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung khususnya di dalam perekrutan dosen dan karyawan.
2. Untuk dapat menghasilkan sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan berbasis web pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

3. Untuk dapat menerapkan atau mengimplementasikan sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan berbasis web pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
4. Untuk dapat mengetahui apakah sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan berbasis web pada Univeritas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung yang telah di terapkan dapat di akses kapan saja dan di mana saja.
5. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan berbasis web pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Sebuah penelitian harus dapat memiliki kegunaan bagi banyak kalangan di dalam penggunaannya. Adapun kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Universitas

Hasi penelitian ini di harapkan dapat membantu pihak universitas dalam proses penyampaian informasi mengenai hal – hal yang berkaitan dengan *recruitment* dosen dan karyawan, kemudahan dalam proses *recruitment* dosen dan karyawan serta pengurangan pemakaian kertas sehingga pengarsipan tidak dalam bentuk kertas melainkan dalam bentuk file digital yang dapat di simpan dan dapat di pergunakan lagi di masa yang akan datang.

2. Bagi Calon Dosen dan Karyawan

Hasil penelitian ini di harapkan dapat membantu calon dosen dan karyawan untuk dapat mengakses informasi – informasi mengenai *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan jaringan internet tanpa di batasi jarak dan waktu, mendapatkan informasi yang lebih baik di lihat dari segi penyampaiannya dan dapat mempermudah calon dosen dan karyawan dalam proses pelamaran atau pencalonan menjadi dosen maupun karyawan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian ini di harapkan menjadi perbandingan antara ilmu teori (manajemen) dan keadaan yang sebenarnya yang terjadi di lapangan (praktek).

2. Bagi Peneliti Lain

Menjadi bahan acuan dan masukan atau bahan referensi bagi peneliti lain sebagai studi pustaka bagi penelitian yang sama dibahas dalam penelitian ini.

3. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menjadi tambahan ilmu dan pegalaman penulis untuk membuat sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat menunjang proses penerimaan dosen dan karyawan baru khususnya pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian sistem informasi recruitment dosen dan karyawan berbasis web pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung, yaitu:

1. Sistem informasi yang di bangun hanya untuk proses perekrutan dosen dan karyawan baru.
2. Sistem yang di bangun hanya untuk prekrutan dosen baru bagi prodi sistem informasi dan untuk perekrutan karyawan baru bagi bau/baak.
3. Proses yang terdapat di dalam sistem informasi ini diantaranya penyampaian informasi mengenai *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia, proses perekrutan dosen dan karyawan menggunakan media *website*, penyimpanan data calon karyawan, pengecekan data calon karyawan.
4. *Output* dari sistem informasi yang di bangun ini yaitu informasi berupa data calon karyawan yang lolos pengecekan dan akan di lakukan wawancara dan test berupa soal psikotest, dan karyawan yang di terima di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

II. Kajian Pustaka

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut Jogiyanto (2008:34), Sistem terdiri dari sistem-sistem bagian. Misalnya, sistem komputer dapat terdiri dari subsistem perangkat keras dan susbsistem perangkat lunak. Masing-masing subsistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem yang lebih kecil lagi atau terdiri dari komponen-komponen. Susbsistem perangkat keras dapat terdiri dari alat masukan, alat pemroses, alat keluaran dan alat simpanan luar. Subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk kesatuan sehingga tujuan dan sasaran sistem tersebut dapat tercapai. Interaksi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa, sehingga di capai satu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2008:54), Suatu sistem memiliki karakteristik. Karakteristi dari sistem adalah sebagai berikut :

2.1.2.1. Komponen – Komponen

Suatu sistem tidak berada dalam lingkungan yang kosong, tetapi sebuah sistem berada dan berfungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satukesatuan. Apabila suatu sistem merupakan salah satu dari komponen sistem lain yang lebih besar, maka akan disebut dengan subsistem , sedangkan sistem yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.

2.1.2.2. Batasan Sistem

Batas sistem merupakan pembatas atau pemisah antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

2.1.2.3. Lingkungan Luarnya

Lingkungan luar adalah apa pun di luar batas dari sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan. Pengaruh yang menguntungkan ini tentunya harus dijaga sehingga akan mendukung kelangsungan operasi sebuah sistem. Sedangkan lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sebuah sistem.

2.1.2.4. Penghubung

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Penghubung inilah yang akan menjadi media yang digunakan data dari masukan (*input*) hingga keluaran (*output*).Dengan adanya penghubung, suatu subsistem dapat berinteraksi dan berintegrasi dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan.

2.1.2.5. Tujuan

Tujuan (goal) merupakan sasaran dari dibuatnya sistem tersebut. Apabila sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan suatu sistem. Tanpa adanya tujuan,sistem menajdi tidak terarah dan terkendali.

2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

2.2.1. Definisi Informasi

Informasi merupakan sekumpulan pesan yang telah di olah dengan cara tertentu sehingga dapat memiliki arti bagi penerimanya.

2.2.2. Definisi Sistem Informasi

Sistem dan informasi merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dimana sistem sangat berguna sekali untuk kita dalam mendapatkan sebuah informasi. Berikut dibawah ini beberapa pengertian mengenai sistem informasi :

Menurut Jogiyanto (1999:697), Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang di tujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian – kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang serdik.

2.3. PHP (Hypertext Prepprocessor)

PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*.

Menurut Hakim (2014:2), PHP singkatan dari *Personal Home Page* merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi web. Aplikasi web

adalah aplikasi yang berjalan di web, contohnya *website,email*, katalog online dan lain sebagainya.

2.4. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, multi-user,dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

2.5. Pengertian *Recruitment*

Recruitment merupakan proses komunikasi dua arah. Pelamar-pelamar menghendaki informasi yang akurat mengenai seperti apakah rasanya bekerja di dalam organisasi bersangkutan. Organisasi-organisasi sangat menginginkan informasi yang akurat tentang seperti apakah pelamar-pelamar tersebut jika kelak mereka diangkat sebagai pegawai.

Menurut Kusdiyah (2004:84), *Recruitment* merupakan Proses mencari, menemukan, dan menarik para calon karyawan untuk di pekerjakan dala dan oleh organisasi, *Recruitment* juga merupakan serangkaian kegiatan mencari dan memikat pelamar kerja dengan motivasi, kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang di perlukan untuk menutupi kekurangan yang di identifikasi dalam perencanaan kepegawaian.

III. Objek dan Metode Penelitian

3.1. Sejarah Perusahaan

Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) secara resmi berdiri pada hari Selasa, tanggal Agustus 2000 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional nomor 126/D/0/2000.

Awalnya dimulai pada bulan Juli tahun 1994 ketika didirikan Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman, disingkat LPKIG, bertempat di jalan Dipati Ukur 102 Bandung. Dengan 1 ruang kelas berkapasitas 50 orang dan 1 laboratorium komputer dengan 25 unit komputer, Lembaga ini membuka program pendidikan 1 tahun dengan 5 program studi yaitu Ahli Komputer Aplikasi
Bisnis, Ahli Komputer Keuangan & Perbankan, Ahli Komputer Akuntansi & Perpajakan, Ahli Komputer Manajemen & Pemasaran dan Sekretaris Eksekutif. Jumlah peserta pendidikan pada tahun pertama ini sebanyak 233 siswa.

Pada tahun kedua, 1995, dibuka jenjang pendidikan 3 tahun untuk memenuhi animo siswa tahun pertama yang ingin memperdalam ilmunya, disamping pemikiran jangka panjang pengembangan institusi. Pada tahun ini juga dibuka program studi baru, meliputi : Ahli Komputer Teknik Informatika, Ahli Komputer Manajemen Informatika dan Sekretaris Eksekutif. Ruang kelas ditambah menjadi 2 buah dan laboratorium komputer menjadi 2 buah dengan jumlah siswa sebanyak 457 orang.

Pada tahun ketiga, 1996, dilakukan penambahan gedung kuliah baru bertempat di jalan Dipati Ukur 116 (gedung FISIP sekarang), sekaligus pemindahan pusat administrasi dan perkantoran. Digedung baru ini dilakukan penambahan 1(satu) Lab. Komputer, 5(lima) Ruang Kuliah, Ruang Dosen dan Ruang Kemahasiswaan. Jumlah siswa dari tahun 1996 hingga tahun 1998 bertambah dari 632 orang menjadi 1184 orang.

Pada tahun kelima, 1998, dimulai pembangunan Kampus baru (Gedung Rektorat /Kampus-1 sekarang) berlantai 6(enam) di jalan Dipati Ukur 114. Pembangunan Kampus baru ini dapat diselesaikan pada bulan Agustus 1999, sehingga pada awal perkuliahan bulan September 1999 telah dapat digunakan.

Mencermati dinamika peserta didik dan pengembangan Institusi kedepan, pada tanggal 24 Desember 1998 dibentuklah Yayasan *Science* dan Teknologi dan dilanjutkan dengan pengajuan pendirian STIMIK IGI dan STIE IGI ke DIKTI.

Pada bulan Juli 1999 STIE IGI diresmikan dengan keluarnya SK Mendiknas no. 119/D/O/1999 dengan 5 program studi : Akuntansi S1, Manajemen S1, Manajemen Pemasaran D3, Keuangan Perbankan D3 serta Akuntansi D3.

Pada bulan Agustus 1999 STIMIK IGI diresmikan dengan keluarnya SK Mendiknas no. 143/D/O/1999 dengan 5 program studi : Teknik Informatika S1, Manajemen Informatika D3, Teknik Komputer D3, Komputerisasi Akuntansi D3 serta Teknik Informatika D3.

Agar Sistem Pendidikan lebih Efisien, Efektif, Produktif dengan Struktur Organisasi yang lebih baik, enam bulan kemudian dilakukan usulan ke DIKTI untuk melakukan Merger kedua Sekolah Tinggi diatas menjadi Universitas.

Pada hari Selasa, tgl. 8 Agustus 2000 keluarlah SK MENDIKNAS no. 126/D/O/2000 atas Universitas Komputer Indonesia yang disingkat dengan nama UNIKOM.Pada SK tersebut sekaligus diijinkan dibukanya 11 program studi baru : Teknik Komputer S1, Manajemen Informatika S1, Teknik Industri S1, Teknik Arsitektur S1, Perencanaan Wilayah dan Kota S1, Ilmu Hukum S1, Ilmu Komunikasi S1, Ilmu Pemerintahan S1, Desain Interior D3, Desain Komunikasi Visual S1 dan Desain Komunikasi Visual D3.

Sejak berdirinya pada tahun 2000, setiap tahunnya UNIKOM menerima ± 2.000 mahasiswa baru. Terakhir pada tahun 2014 yang lalu diterima sebanyak 3.108 mahasiswa baru. Hingga tahun akademik 2015/2016 terdapat 6 Fakultas dan 23 Program Studi di UNIKOM dengan jumlah mahasiswa sebanyak 15.000 orang yang berasal dari berbagai pelosok tanah air dan dari luar negeri yang sedang menempuh pendidikan di UNIKOM.

3.2. Visi dan Misi Perusahaan

3.2.1. Visi Perusahaan

Menjadi Universitas terkemuka di bidang teknologi informasi dan komunikasi, berwawasan unggul di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mendukung pembangunan nasional serta berorientasi kepada kepentingan masyarakat, bangsa dan negara.

3.2.2. Misi Perusahaan

Menyelenggarakan pendidikan tinggi *modern* berdasarkan budaya organisasi UNIKOM, PIQIE (*Profesionalism, Integrity, Quality, Information, Technology,*

Excellence), dengan sistem pendidikan yang kondusif dan program-program studi yang berbasis pada *Software* (perangkat lunak), *Hardware* (perangkat keras), dan *Entrepreneurship* (kewirausahaan), dengan mengoptimalkan sumber daya berdasarkan prinsip Efisiensi dan Efektifitas.

3.3. Metode Penelitian

Metode adalah prosedur atau cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan tertentu. Metode penelitian adalah cara alamiah untuk memperoleh data dengan kegunaan dan tujuan tertentu. Metode juga dapat di definisikan suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang patut dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat. Karena berupa sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan.

3.3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah keseluruhan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan pengujian hipotesis atau untuk menjawab pertanyaan penelitian dan sebagai alat untuk mengontrol variabel yang berpengaruh dalam penelitian.

3.3.2. Jenis dan Metode Penelitian

Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari pengamatan langsung (observasi) dan wawancara, sedangkan data sekunder yakni dokumen- dokumen yang bersumber dari Universitas Komputer Indonesia tepatnya pada bagian BAU/BAAK.

3.3.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan terstruktur dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *waterfall*. *Waterfall* adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, *design*, kode, pengujian dan pemeliharaan.

3.3.4. Pengujian *Software*

Pengujian *software* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara, yaitu *Black Box Testing*

Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

3.4. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu langkah untuk menentukan prosedur yang sedang dirancang, karena dengan analisa sistem kita dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang kita buat. Kegiatan analisis ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara keseluruhan tentang sistem yang akan dikembangkan.

Selama penulis menganalisis sistem *recruitment* yang berjalan di Universitas Komputer Indonesia, maka penulis menemukan permasalahan dalam prosesnya. Adapun permasalahan yang di temukan penulis, apabila perusahaan membutuhkan pegawai baru, pegawai baru tersebut masih membuat CV dan surat lamaran pekerjaan yang berbentuk lembaran dan kemudian di serahkan kepada perusahaan yang bersangkutan.

Untuk lebih jelas tentang sistem informasi *recruitment* yang berjalan, maka dalam analisis sistem ini akan dibahas mengenai analisis dokumen, analisis Prosedur, Flowmap, Diagram Konteks, dan Data *Flow* Diagram sistem informasi *recruitment* karyawan di Universitas Komputer Indonesia.

IV. Hasil dan Pembahasan

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu gambaran, pembuatan skema dan perancangan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan memiliki fungsi dan tujuan. Elemen – elemen sistem informasi di rancang dengan maksud agar dapat di komunikasikan kepada pengguna.

Dalam perancangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menambah kinerja sistem yang ada, secara menyeluruh maupun meningkatkan kinerja sistem yang telah ada.

Dalam tahapan perancangan sistem yang di buat ini, di jelaskan mengenai perancangan sistem pada objek yang di pergunakan, perancangan arsitektur program yang akan di buat, perancangan tampilan maupun perancangan menu dari program yang telah di buat.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan utama dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada pemakai sistem mengenai sistem informasi yang baru. Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu yang baru atau memperbarui sistem yang ada untuk meningkatkan kinerja sistem itu sendiri, agar dapat memenuhu hasil yang di inginkan. Rancangan sistem yang baru ini akan di terapkan untuk suatu kegiatan agar dapat menemukan dan mengembangkan prosedur, metode maupun suatu proses data agar tujuan dari suatu organisasi dapat tercapai.

Adapun tujuan dari perancangan sistem yang di buat ini ialah agar dapat menghasilkan suatu rancangan sistem yang memperbarui sistem yang sudah ada untuk memaksimalkan proses recruitment dosen dan karyawan yang sedang berjalan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yg Di Usulkan

Gambaran dari sistem di usulkan pada proses perancangan ini ialah sistem yang di bangun merupakan sistem yang akan di gunakan untuk mengolah data – data persyaratan penerimaan dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dengan harapan mampu menangani permasalahan – permasalahan yang ada pada sistem yang sedang berjalan, khususnya pada prosedur pemberian berkas oleh calon dosen maupun karyawan agar dapat menghemat waktu yang di butuhkan oleh calon dosen dan karyawan serta membantu pihak universitas dalam pengelolaan data calon dosen dan karyawan.

Sistem yang di buat ini di harapkan dapat membantu calon dosen dan karyawan dalam efektifitas waktu yang di butuhkan oleh calon dosen dan karyawan dalam pengiriman berkas pelamaran serta pengolahan data yang mudah pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung. Sistem informasi ini di harapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada di dalam sistem yang sedang berjalan.

4.1.3. Perancangan Prosedur yg Di Usulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem informasi yang akan doi buat, di mana dapat di lihat proses – proses apa saja nantinya yang di perlukan dalam pembuatan sistem.

Adapun proses yang di usulkan ialah :

1. Calon dosen maupun calon karyawan melihat pada halaman *website* informasi mengenai lowongan yang ada pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung.
2. Setelah melihat, calon dosen maupun calon karyawan akan mendaftar atau registrasi awal untuk proses login.
3. Setelah melakukan registrasi, calon pelamar dapat melakukan *login* sesuai *username* dan *password* yang telah di di isi pada proses registrasi.
4. Proses setelah melakukan *login*, calon pelamar dapat melihat informasi mengenai adanya lowongan pekerjaan.
5. Setelah proses *login* pula calon pelamar dapat mengirim persyaratan lowongan pekerjaan di form yang tersedia di dalam sistem yang tersedia.

4.1.3.1. Diagram Konteks

Diagram konteks yang di usulkan proses *recruitment* dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indoensia (UNIKOM) Bandung dapat di lihat pada gambar 4.1.

4.1.3.2. Data Flow Diagram

Data flow diagram yang di usulkan proses recruitment dosen dan karyawan pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dapat di lihat pada gambar 4.2. dan gambar 4.3.

4.2. Perancangan Antarmuka

Berikut adalah perancangan yg di buat dari setiap *form – form* yang di buat.

4.2.1. Perancangan *Input*

Perancangan *input* merupakan perancangan antarmuka pemasukan data yaitu proses memasukan data ke dalam komputer.

1) *Form D*aftar
   Gambaran 4.4. merupakan perancangan *form* pendaftaran sebelum user dapat logi ke dalam sistem.
2) *Form Login*
   Gambar 4.5. merupakan perancangan *form* login untuk user maupun admin ke dalam sistem.
3) *Form* Tambah Lowongan
   Gambar 4.6. merupakan perancangan *form* tambah lowongan untuk admin.
4) *Form* Tambah Pengumuman
   Gambar 4.7. merupakan perancangan *form* tambah pengumuman untuk admin.
5) *Form* Daftar Lowongan
   Gambar 4.8. merupakan perancangan *form* daftar lowongan untuk *users*.

4.2.1. Perancangan *Output*

Perancangan *output* merupakan hasil dari pengolahan yang di terima dari penginputan kemudian di proses sehingga menghasilkan sebuah informasi yang berguna bagi pengunanya. Adapun perancangan *output* dari sistem informasi *recruitment* dosen dan karyawan Universitas Komputer Indoensi (UNIKOM) sebagai berikut.

1) Perancangan *output* lowongan
   Gambar 4.9. merupakan perancangan *output* lowongan yang dapat di lihat oleh *users.*
2) Perancangan *output* pengumuman
   Gambar 4.10. merupakan perancangan *output* lowongan yang dapat di lihat oleh *users.*
3) Perancangan *output* pendaftar
   Gambar 4.11. merupakan perancangan pendaftar yang telah mendaftar.
4) Perancangan *output* detail
   Gambar 4.12. merupakan perancangan detail pendaftar.

4.3. Penggunaan Program

Pada aplikasi yang telah di buat, terdapat tiga tampilan utama yang berbeda, tiga tampilan tersebut meliputi tampilan pelamar, tampilan admin jurusan/bau atau baak dan tampilan admin yayasan. Berikut ini merupakan tampilan anatar muka dari aplikasi Sistem Informasi *Recruitment* Karyawan pada Universitas Komputer Indinesia (UNIKOM).

1) Gambar 4.13. Tampilan awal sebelum pengguna melakukan login ata belum melakukan daftar.
2) Gambar 4.14. Sebelum melakukan login, pelamar terlebih dahulu melakukan pendaftaran, caranya klik tombol daftar pada menu aplikasi, maka akan muncul tampilan daftar.
3) Gambar 4.15. Setelah melakukan daftar, maka pengguna dapat melakukan *login*, caranya klik tombol *login* maka akan muncul tampilan login, kemudian masukkan *username* dan *password* ketika daftar.
4) Gambar 4.16. Setelah melakukan *login*, maka tampilan berubah setelah login, gambar tamiplan setelah *login* dapat di lihat pada gambar di bawah ini.
5) Gambar 4.17. Tampilan setelah login akan berbubah pada struktur menunya, adapun struktur menu setelah login yaitu Beranda, Alur pendaftaral, Lowongan, Pengumuman, *Profile* dan *Logout*.
6) Gambar 4.18. Menu alur pendaftaran berisi mengenai informasi tata cara pelamaran kerja.
7) Gambar 4.19. Pada menu input lowongan juga terdapat tombol pengumuman yang berguna untuk mebuat pengumuman berdasarkan lowongan. Saat melakukan input pengumuman, admin dapat memilih tampilkan pengajuan pendaftar yang lolos dokumen maupun yang lolos tes.
8) Gambar 4.20. Tampilan menu admin yayasan memiliki struktur menu yang tidak berbeda dengan tampilan admin, akan tetapi pada tampilan admin yayasan berisi laporan lowongan, laporan pengumuman, jumlah peserta yg tidak di terima, yg lolos dokumen maupun peserta yg lolos tes, dan juga laporan pengumuman yang telah di buat oleh admin.

V. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pembuatan Sistem Informasi *Recruitment* Dosen dan Karyawan Berbasis Web Pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dengan menggunakan PHP *MySQL* dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses mengetahui adanya penerimaan calon dosen dan karyawan telah berjalan sesuai dengan perancangan dari masalah yang ada karena telah di rancang aplikasi berbasis web dengan menyediakan informasi mengenai penerimaan calon dosen dan karyawan.
2. Telah di bangun sebuah *database* untuk mempermudah pegawai yg mengurus penerimaan dosen dan karyawan dalam mengolah data calon dosen maupun calon karyawan.

3. Telah di bangun aplikasi berbasis web untuk proses *recruitment* dosen maupun karyawan sehingga proses – proses penyerahan berkas dan lain sebagainya dapat di lakukan di mana saja.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dari pembuatan Sistem Informasi *Recruitment* Dosen dan Karyawan Berbasis Web Pada Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Bandung dengan menggunakan PHP *MySQL* dapat disarankan :

1. Disarankan penelitian ini dapat di kembangkan dalam penelitian lebih lanjut bukan hanya pada UNIKOM melainkan dapat di kembangkan pada intansi-intansi yang lain.
2. Penelitian ini disarankan dapat menyimpan data dosen karyawan yang telah bekerja bukan hanya calon dosen dan karyawan yang baru mendaftar pada penelitian lebih lanjut.
3. Penelitian ini di sarankan dapat di implementasikan bukan hanya program studi sistem informasi melainkan dapat di implementasikan bagi program studi yang lainnya pada penelitian lebih lanjut.

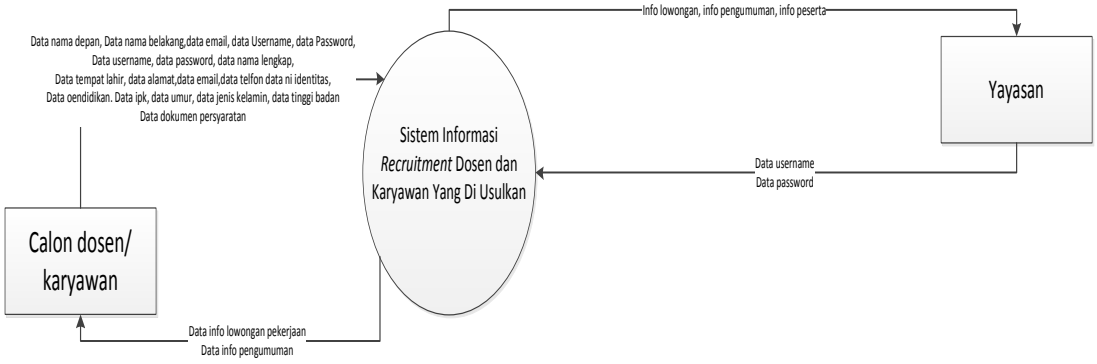
DAFTAR PUSTAKA

Hakim.Lukmanul,"Rahasia Inti Master PHP dan MySQL",Edisi 1, Yogyakarta : Lokomedia,2014.

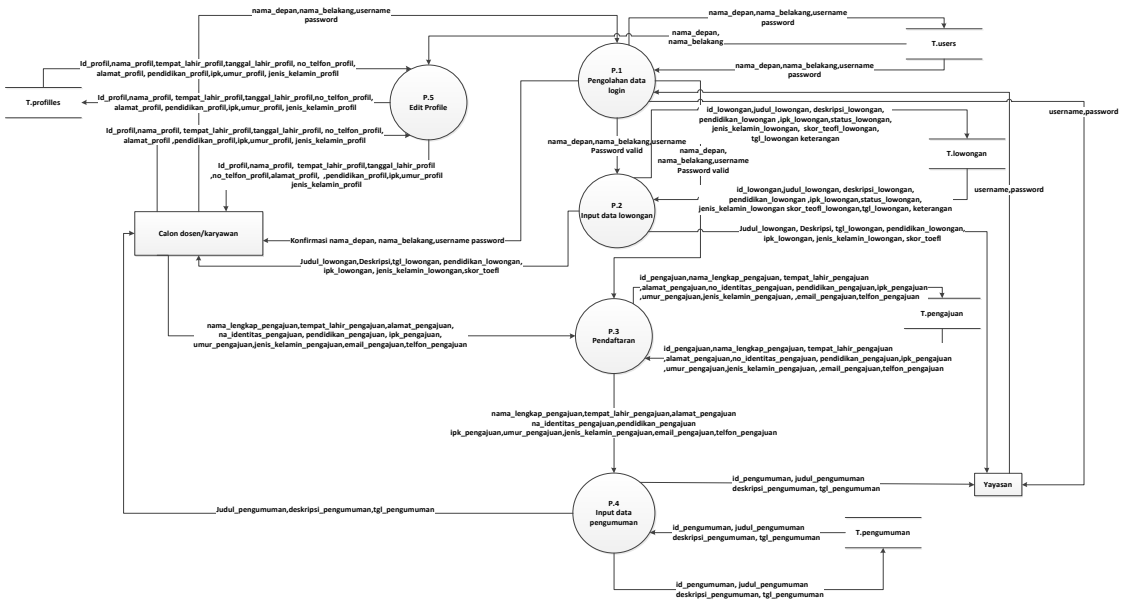
Kusdiyah.Ike,"Manajemen Sumber Daya Manusia",Edisi 1, Yogyakarta : Andi Offset,2007.

Jogiyanto,"Pengenalan Komputer",Edisi 5,Yogyakarta : Andi,1999.

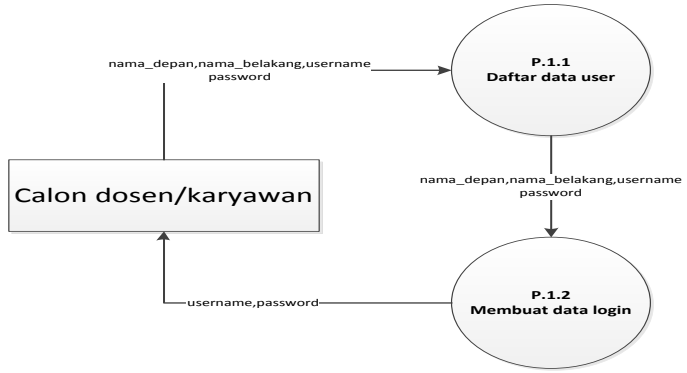
Jogiyanto,"Sistem Teknologi Informasi",Edisi 3,Yogyakarta : Andi,2008.



Gambar 4.1. Diagram Konteks Sistem Informasi *Recruitmen* Dosen dan Karyawan yg Di Usulkan



Gambar 4.2. Data Flow Diagram Level 1 Sistem Informasi *Recruitmen* Dosen dan Karyawan yg Di Usulkan



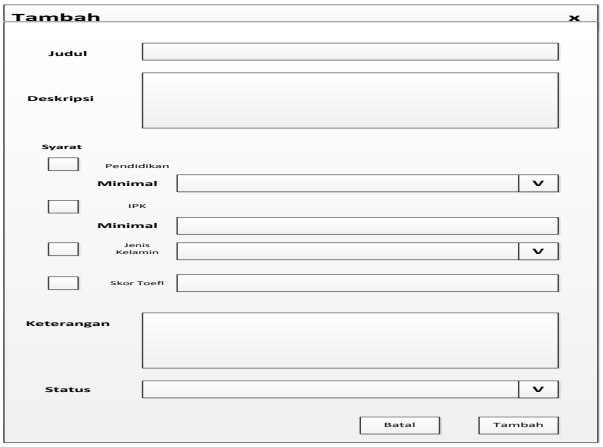
Gambar 4.3. Data Flow Diagram Level 2 Sistem Informasi *Recruitmen* Dosen dan Karyawan yg Di Usulkan



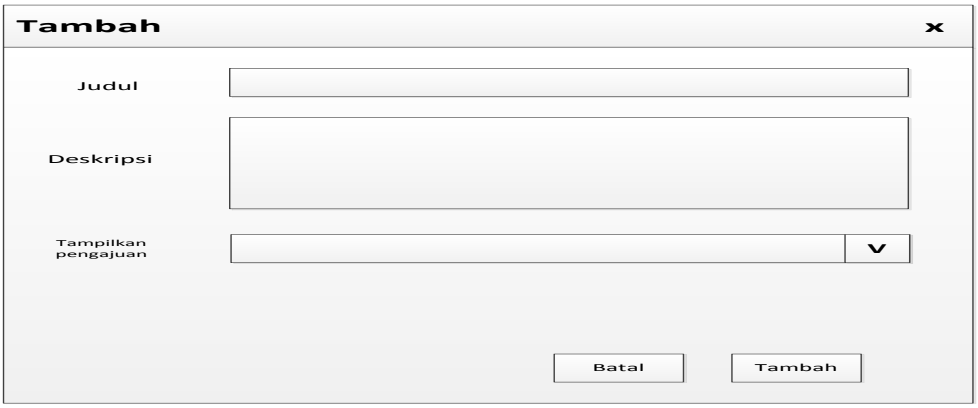
Gambar 4.4. Perancangan Form Daftar



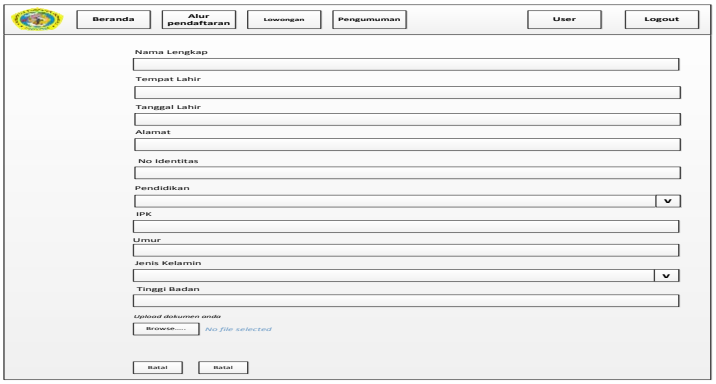
Gambar 4.5. Perancangan *Form Login*



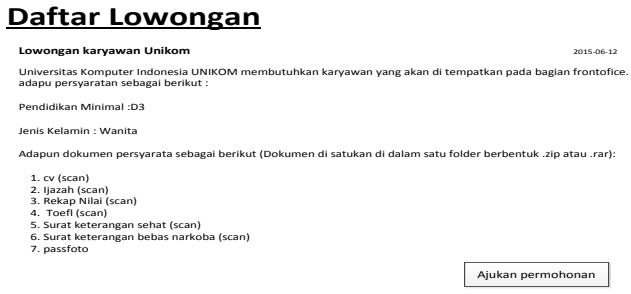
Gambar 4.6. Perancangan Form Tambah Lowongan



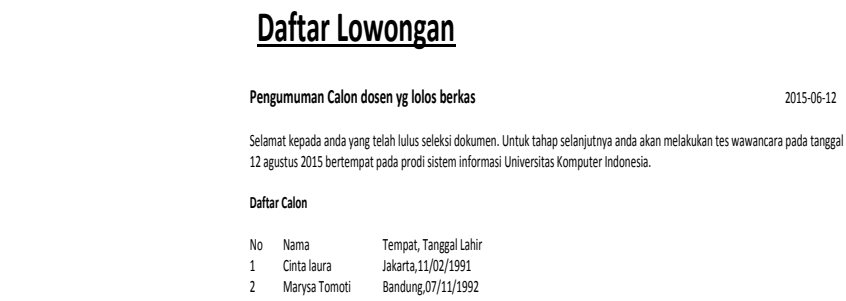
Gambar 4.7. Perancangan Form Tambah Pengumuman



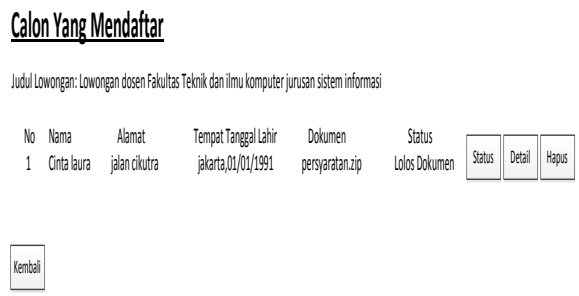
Gambar 4.8. Perancangan Form Daftar Lowongan



Gambar 4.9. Perancangan Output Lowongan



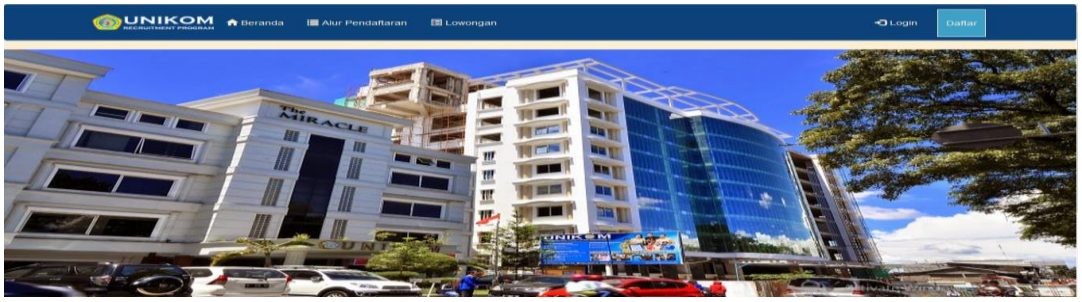
Gambar 4.10. Perancangan *Output* Pengumuman



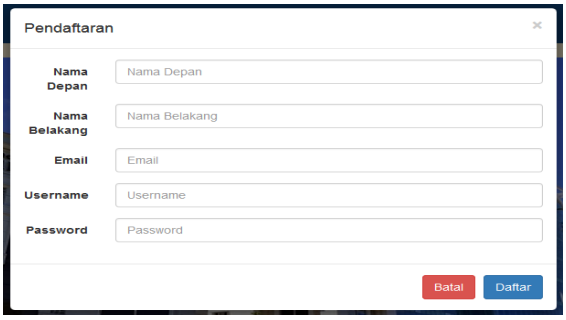
Gambar 4.11. Perancangan *Output* Pendaftar



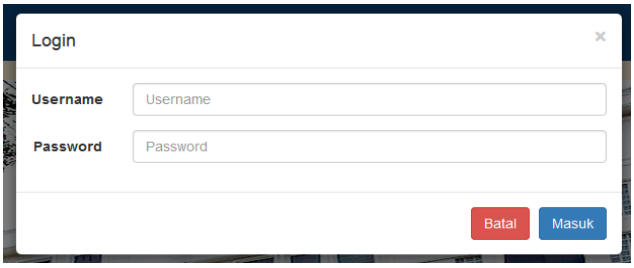
Gambar 4.12. Perancangan *Output* Detail



Gambar 4.13. Tampilan Awal Sebelum Login atau Daftar



Gambar 4.14. Tampilan Daftar



Gambar 4.15. Tampilan *Login*



Gambar 4.16. Tampilan Setelah *Login*



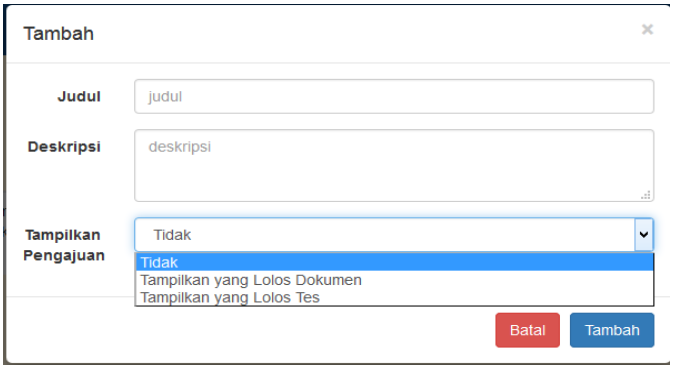
Gambar 4.17. Tampilan Menu Alur Pendaftaran



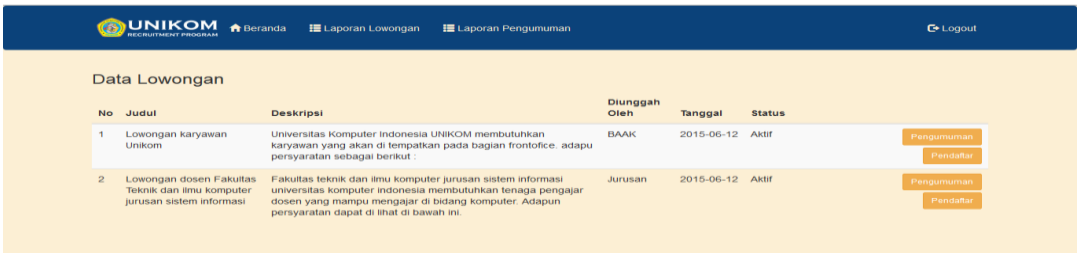
Gambar 4.17. Tampilan Menu Lowongan



Gambar 4.18. Tampilan Menu Ajukan Permohonan



Gambar 4.19. Tampilan Tambah Pengumuman



Gambar 4.20. Tampilan Menu Laporan Pengumuman