# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dan masuknya era globalisasi membuat hal yang tadinya sulit untuk dilakukan menjadi mudah untuk dilakukan, suatu hal yang berat untuk dilakukan menjadi suatu hal yang ringan untuk dilakukan. Saat ini, teknologi informasi berperan sangat penting pada seluruh aktivitas manusia. Teknologi informasi juga dapat memberikan manfaat yang besar terhadap individu maupun organisasi atau perusahaan.

Dengan adanya perkembangan teknologi informasi, perusahaan perlu mempersiapkan karyawan yang mampu bersaing. Karena karyawan memiliki peran penting di dalam perusahaan, yaitu untuk menunjang kerberhasilan suatu perusahaan dan juga menciptakan kinerja yang professional, berdedikasi tinggi serta loyal terhadap perusahaan dan pekerjaannya.

*Recruitment* adalah suatu rangkaian aktivitas untuk mencari sumber daya manusia yang diperlukan oleh perusahaan untuk mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kualifikasi yang telah ditetapkan oleh perusahaan terkait. Dalam proses *recruitment*, perusahaan memiliki kualifikasi dan standar yang telah ditetapkan agar memperoleh calon karyawan yang berkualitas, memenuhi kriteria yang dibutuhkan oleh perusahaan serta mampu bersaing dengan karyawan pada perusahaan lain. Untuk mendapatkan calon karyawan yang seperti itu, perusahaan perlu melakukan proses seleksi calon karyawan dalam perekrutan karyawan baru.

Di dalam proses *recruitment*, perusahaan dituntut untuk dapat menyeleksi serta menyediakan calon karyawan yang berkualitas. Proses ini merupakan proses yang sangat penting, karena karyawan dapat menentukan bagaimana kinerja perusahaan kelak.

PT.I-Tech Telemedia merupakan salah satu perusahaan yang saat ini sedang berkembang pesat dan bergerak dalam bidang penjualan produk isi ulang pulsa. Seiring berjalannya waktu, saat ini PT.I-Tech Telemedia telah menjadi salah satu server pulsa terbesar di kota Bandung. Dengan semakin berkembangnya PT. I-Tech Telemedia, membuat proses *recruitment* karyawan menjadi sangat penting. Karena dibutuhkan banyaknya tenaga kerja baru yang kompeten untuk mengisi posisi-posisi lowongan pekerjaan pada PT. I-Tech Telemedia.

Permasalahan yang akan diangkat yaitu pada proses *recruitment* karyawan, PT. I-Tech Telemedia saat ini masih melakukan proses *recruitment* karyawan secara mandiri atau tidak menggunakan jasa *outsourcing*. Dalam proses *recruitment*, PT. I-Tech Telemedia masih menggunakan jasa periklanan media cetak seperti koran, dan juga mengikuti *job fair* yang tersedia. Selain itu menempelkan informasi lowongan pekerjaan pada setiap cabang PT. I-Tech Telemedia juga menjadi solusi bagi perusahaan untuk mencari karyawan baru. Akan tetapi, hal tersebut masih dinilai belum efektif, karena informasi lowongan pekerjaan belum tentu dilihat oleh orang lain. Perusahaan juga masih belum bisa meminimalisir biaya atau *cost* untuk mengiklankan informasi lowongan pekerjaan yang dikeluarkan untuk jasa periklanan media cetak. Banyaknya tenaga kerja yang dibutuhkan pada PT. I-Tech Telemedia membuat banyaknya pelamar yang

melamar pekerjaan pada PT. I-Tech Telemedia. Berikut merupakan tabel pelamar yang melamar pekerjaan dari tahun 2014-2016.

**Tabel 1. 1 Jumlah Pelamar pada PT.I-Tech Telemedia**

| TAHUN | JUMLAH |
|---|---|
| 2014 | 125 |
| 2015 | 163 |
| 2016 | 256 |
| **SUB TOTAL** | 544 |

**(Sumber : Bagian HRD PT. I-Tech Telemedia Bandung)**

Dari tabel tersebut, dapat dilihat jumlah pelamar dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Penyimpanan data pelamar yang masih manual, yaitu dengan menggunakan rak dapat mengakibatkan penumpukan berkas pelamar dan juga ada kemungkinan terjadinya kehilangan berkas pelamar sebelum perusahaan melihat atau menyeleksi berkas pelamar tersebut.

Penerimaan calon karyawan pada PT. I-Tech Telemedia juga masih dilakukan secara manual, yaitu pelamar harus datang ke perusahaan secara berulang kali. Hal ini mengakibatkan banyaknya waktu dan dana yang terbuang bagi pelamar. Belum lagi banyaknya pelamar yang datang ke perusahaan pada saat seleksi membuat aktifitas perusahaan menjadi sedikit terganggu dari biasanya.

Pendataan pelamar yang telah lolos seleksi masih sering ditemui redudansi data. Redudansi data pelamar berdampak pada terlambatnya pembuatan laporan

pelamar yang telah lolos seleksi karena bagian HRD harus melakukan pengecekan berkali-kali untuk mendata nama pelamar agar tidak terjadi redudansi data.

Oleh karena itu, penulis ingin membangun suatu sistem berbasis web untuk dapat membantu proses *recruitment* pada PT. I-Tech Telemedia. Adapun keunggulan dari sistem yang diusulkan adalah dapat mengurangi pengeluaran biaya atau *cost* dan dapat menghemat waktu untuk melakukan proses *recruitment* karyawan. PT. I-Tech Telemedia dapat memanfaatkan sistem yang diusulkan untuk penyebaran informasi lowongan pekerjaan yang dibutuhkan secara online, serta dapat mengurangi redudansi data pelamar pada saat pendataan nama karyawan yang lolos seleksi. Pelamar juga tidak perlu datang berulang kali untuk keperluan proses *recruitment*, karena proses *recruitment* pada PT. I-Tech Telemedia sudah berbasis online, seperti melihat lowongan pekerjaan yang tersedia, mengupload berkas lamaran, meliht jadwal seleksi, melakukan seleksi, melihat hasil seleksi dan juga mendownload surat keterangan lolos seleksi.

Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian : **"SISTEM INFORMASI *RECRUITMENT* KARYAWAN PADA PT. I-TECH TELEMEDIA BANDUNG"**

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi dan rumusan masalah dalam proses *recruitment* karyawan adalah sebagai berikut :

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, penulis dapat menggambarkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perusahaan masih belum efektif dalam hal memberikan informasi lowongan pekerjaan yang dibutuhkan. Dimana perusahaan masih menggunakan jasa periklanan media cetak seperti koran, mengikuti job fair ataupun menempelkan informasi lowongan pekerjaan pada setiap cabang PT. I-Tech Telemedia. Dan juga perusahaan belum bisa meminimalisir pengeluaran atau *cost* untuk membayar jasa periklanan media cetak.
2. Banyaknya jumlah pelamar menyebabkan penumpukan berkas pelamar pada rak (media penyimpanan) yang digunakan. Ada kemungkinan berkas pelamar hilang sebelum diseleksi oleh pihak perusahaan.
3. Penerimaan calon karyawan masih dilakukan secara manual, yaitu pelamar harus datang berkali-kali ke perusahaan untuk keperluan proses *recruitment.* Banyaknya pelamar yang datang ke perusahaan dapat mengganggu aktifitas perusahaan.
4. Pendataan pelamar yang telah lolos seleksi masih dilakukan secara manual, sehingga sering ditemukannya redudansi data pelamar. Hal ini berdampak pada pembuatan laporan, karena bagian HRD harus melakukan pengecekan berkali-kali untuk mendata nama pelamar agar tidak terjadi redudansi data.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem informasi *recruitment* karyawan yang sedang berjalan pada PT. I-Tech Telemedia Bandung?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi *recruitment* karyawan secara online yang diusulkan pada PT.I-Tech Telemedia Bandung?
3. Bagaimana pengujian sistem informasi *recruitment* karyawan secara online pada PT. I-Tech Telemedia Bandung?
4. Bagaimana implementasi sistem informasi *recruitment* karyawan secara online pada PT.I-Tech Telemedia Bandung?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini, adalah untuk merancang serta membangun sebuah sistem informasi recruitment karyawan berbasis web dengan menggunakan jaringan internet. Dimana dalam sistem informasi recruitment terdapat proses pelamaran pekerjaan, seleksi tertulis, dan pengumuman hasil seleksi.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan, tujuan yang ingin didcapai dari penyusunan skripsi ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem informasi *recruitment* karyawan yang sedang berjalan pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.
2. Untuk merancang sistem informasi *recruitment* karyawan dan membangun perangkat lunak yang di usulkan pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.
3. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi recruitment karyawan secara online pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi *recruitment* karyawan secara online pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Sebuah penelitian, harus memiliki kegunaan bagi banyak kalangan di dalam penggunaannya baik secara praktis maupun akademis.

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan PT. I-Tech Telemedia Bandung

   Hasil penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat dan juga dapat membantu pihak perusahaan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan sistem informasi *recruitment* pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.

b. Bagi Pelamar Pekerjaan

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat membantu pelamar pekerjaan untuk dapat mengakses lowongan pekerjaan yang dibutuhkan oleh PT. I-Tech Telemedia. Serta diharapkan dapat membantu dalam proses seleksi, sehingga pelamar tidak perlu datang berulang kali ke perusahaan umtuk keperluan *recruitment*.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil dari penelitian ini, diharapkan akan menjadi perbandingan antara ilmu manajemen (teori) dengan keadaan yang sesungguhnya terjadi di lapangan (praktek).

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penilitian ini, diharapkan akan menjadi bahan referensi kepada peneliti lain yang mengambil bahasan yang sama dalam skripsi atau tugas akhir ini.

c. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini, berguna dalam menambah serta memperkaya wawasan pengetahuan penulis khususnya dalam bidang sistem informasi *recruitment* karyawan berbasis web pada PT. I-Tech Telemedia Bandung.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penelitian ini lebih fokus dalam memaparkan masalah yang terjadi dalam penulisan. Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Ruang lingkup penelitian hanya meliputi proses pengolahan data *recruitment* karyawan pada PT.I-Tech Telemedia Bandung.
2. Sistem ini tidak membahas proses wawancara secara online, jadi proses wawancara dilakukan secara langsung antara perusahaan dan pelamar pekerjaan. Akan tetapi hasil dari proses wawancara akan tetap diinputkan ke dalam sistem.
3. Proses seleksi berkas, melihat kelengkapan dan juga hasil dari *upload* ijazah terkahir, transkrip nilai, CV, KTP dan SKCK yang dilakukan oleh pelamar.
4. Tanggal wawancara ditentukan otomatis oleh sistem, yaitu 2 hari setelah pelamar melakukan tes tertulis.
5. Pelamar yang tidak lolos pada salah satu tahap, tidak dapat lanjut ke tahap seleksi selanjutnya

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian meliputi lokasi dimana penulis melakukan penelitian. Dan waktu penelitian meliputi kegiatan serta kapan penulis melakukan kegiatan tersebut.

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi penelitian ini adalah PT. I-Tech Telemedia Bandung yang beralamat di Jl. Melong Asih Komplek Melong Asih Regency No A 32, Cijerah, Bandung, Jawa Barat

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini dilakukan selama kurang lebih 5 bulan, dimulai pada bulan Maret 2017 sampai bulan Juli 2015. Dengan tahapan penelitian dapat dilihat pada tabel 1.2

**Tabel 1. 2 Estimasi Waktu Penelitian**

| No | Kegiatan | Tahun 2017 (Dalam Minggu) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Februari | | | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Mengidentifikasi Kebutuhan (*Communication*)<br>1.1 Observasi<br>1.2 Wawancara<br>1.3 Studi Pustaka | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Perancangan dan pemodelan secara cepat (*Quick plan & Quick Design*)<br>2.1 Desain Database<br>2.1 Desain Interface | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Pembuatan prototype (*Construction of Prototype*)<br>3.1 Pembuatan perangkat lunak (*Coding*)<br>3.2 Pengujian<br>3.3 Penyempurnaan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Evaluasi prototype (*Deployment Delivery & Feedback*)<br>4.1 Evaluasi Prototype | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Implementasi | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum tentang bab dan beberapa pokok pembahasan yang akan dibahas. Sistematika penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, menguraikan tentang latar belakang dari penelitian, membuat identifikasi dan rumusan masalah dari permasalahan yang terjadi, menentukan maksud, tujuan dan kegunaan dari penelitian, serta diikuti dengan batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang menunjang penelitian penulis.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang profil perusahaan, metode yang digunakan penulis untuk pengumpulan data, metode pengembangan sistem yang dipakai penulis, deskripsi sistem yang sedang berjalan serta analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, membahas tentang deskripsi sistem yang akan penulis usulkan, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, pengujian sistem, serta implementasi sistem yang akan di bangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya. Dari kesimpulan tersebut, penulis memberikan saran yang diharapkan dapat berguna untuk melengkapi serta menyempurnakan sistem yang telah dibangun.