

# Pembangunan Sistem Informasi E-Recruitment Di FS Indonesia Berbasis Web

Studi Kasus pada Program Studi Informatika Universitas Jenderal Achmad Yani

Brianly Hedi Rawung, Iqbal Sukirman, Fatan Kasyidi

Jurusan Informatika, Fakultas Sains Dan Informatika

Universitas Jenderal Achmad Yani

Jl. Terusan Sudirman, Cimahi

brianly.hedi@student.unjani.ac.id

**Abstrak**— Sistem informasi E-recruitment merupakan perangkat lunak yang dibangun dengan tujuan untuk memberikan kemudahan dalam proses recruitment karyawan. Sistem informasi E-recruitment digunakan oleh pelamar, admin dan pimpinan. Sistem informasi E-recruitment ini dibangun karena proses recruitment di FS Indonesia masih belum terkomputerisasi atau menggunakan cara konvensional, hal tersebut menyebabkan proses recruitment tersebut menimbulkan permasalahan diantaranya berkas lamaran yang masih menggunakan data fisik yaitu berupa kertas yang rentan mengalami kehilangan ataupun dapat tercampur dengan berkas pelamar lain. Tidak hanya itu dalam proses perekrutannya pelamar juga masih harus mengirimkan berkas lamaran baik secara langsung maupun melalui perantara jasa pengiriman. Penyeleksian berkas lamaran masih menggunakan cara manual yaitu dengan membaca, menyeleksi, memilih satu per satu berkas lamaran. Oleh karena itu sistem informasi merupakan salah satu solusi yang dapat meminimalisir kelemahan dan kekurangan dari sistem yang ada pada saat ini. Sistem tersebut dibangun agar proses perekrutan yang ditangani oleh perusahaan dapat lebih efektif.

**Kata kunci**—Sistem Informasi; recruitment; FS Indonesia

## I. PENDAHULUAN

Proses rekrutmen karyawan merupakan salah satu bagian yang sangat penting di dalam keseluruhan proses manajemen sumber daya manusia proses rekrutmen terdiri dari berbagai langkah spesifik yang diambil untuk memutuskan pelamar mana yang akan diterima dan pelamar mana yang akan ditolak [1]. Proses rekrutmen dimulai dari penerimaan lamaran dan berakhir dengan keputusan terhadap lamaran tersebut [2]. Langkah-langkah antara proses dimulai dan proses diakhiri merupakan usaha pengkaitan antara kepentingan calon pegawai dan kepentingan organisasi [3].

Seperti yang terjadi pada FS Indonesia dimana FS Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang IT, dan tidak hanya itu FS Indonesia juga memiliki beberapa bidang usaha yang berjalan yaitu online store, jasa konsultan dan produksi. FS Indonesia berdiri pada tahun 2012 di Kota Bandung, FS Indonesia merupakan perusahaan yang berfokus kepada digital marketing untuk melakukan penjualan di beberapa bidang usaha nya, Karena itu FS Indonesia 80%

memiliki aktivitas secara online yang sebagian melakukan pemasaran online SEO, Social Media Marketing, dan Market Place dimana itu merupakan beberapa strategi yang digunakan agar perusahaan tetap berjalan sebagai mana mestinya.

Setiap tahunnya FS Indonesia selalu menerima pegawai baru, siswa atau mahasiswa PKL dari berbagai bidang sekolah dan kampus untuk membuka peluang bagi siswa atau mahasiswa untuk menambah pengalaman terjun langsung di dunia kerja untuk itu proses recruitment perlu dilakukan dan perlu disiapkan dokumen dokumen seperti formulir pendaftaran dan lain sebagainya. Namun di FS Indonesia sebelumnya proses recruitment tersebut masih dilakukan secara manual sehingga mengakibatkan banyak data calon pegawai, siswa dan mahasiswa PKL menjadi sulit dikontrol. Agar kegiatan rekrutmen lebih efisien dan efektif maka diperlukan Sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia Berbasis Web, dimana sistem tersebut bertujuan untuk mempermudah perusahaan dalam kegiatan recruitment dapat berjalan dengan cepat dan akurat.

## II. METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode dengan beberapa tahapan, sebagai berikut :

### A. Identifikasi Masalah

Setiap tahunnya FS Indonesia selalu menerima pegawai baru, siswa atau mahasiswa PKL dari berbagai bidang sekolah dan kampus untuk membuka peluang bagi siswa atau mahasiswa untuk menambah pengalaman terjun langsung di dunia kerja untuk itu proses recruitment perlu dilakukan dan perlu disiapkan dokumen dokumen seperti formulir pendaftaran dan lain sebagainya. Namun di FS Indonesia sebelumnya proses recruitment tersebut masih dilakukan secara manual sehingga mengakibatkan banyak data calon pegawai, siswa dan mahasiswa PKL menjadi sulit dikontrol. Agar kegiatan rekrutmen lebih efisien dan efektif maka diperlukan Sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia Berbasis Web, dimana sistem tersebut bertujuan untuk mempermudah perusahaan dalam kegiatan recruitment dapat berjalan dengan cepat dan akurat.

## B. Metode Pengumpulan Data

### 1) Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari teori-teori terkait hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang dapat mendukung pemecahan masalah. Pencarian informasi metode studi pustaka ini dilakukan dengan membaca yang dapat diperoleh dari buku-buku, jurnal dan website yang membahas tentang perangkat lunak mengenai Sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia berbasis Web.

### 2) Wawancara

Wawancara adalah suatu cara mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan langsung kepada seorang informan atau autoritas atau seorang ahli pada bidang tersebut.

### 3) Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Tujuan melakukan observasi di FS Indonesia adalah untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang masalah yang terjadi, dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya.

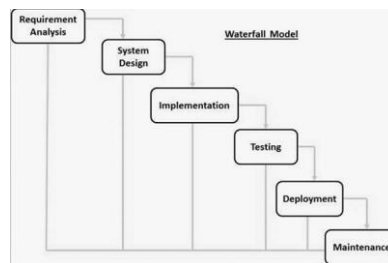
## C. Metode Pengembangan Sistem

Di dalam Pembangunan Sistem ini terdapat konsep pengembangan sistem, dimana konsep pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall atau air terjun yang merupakan model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap yang lainnya [4].

Waterfall Model adalah Model Proses pertama yang diperkenalkan. Hal ini juga disebut sebagai model siklus hidup linear-berurutan. Sangat mudah untuk memahami dan menggunakan. Dalam model air terjun, setiap fase harus diselesaikan sebelum fase berikutnya dapat dimulai dan tidak ada tumpang tindih dalam fase [5]. Model Waterfall adalah pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak [6].

Model waterfall menggambarkan proses pengembangan perangkat lunak dalam aliran sekuensial linier. Ini berarti bahwa setiap fase dalam proses pengembangan dimulai hanya jika fase sebelumnya selesai. Dalam model air terjun ini, fase tidak tumpang tindih.

Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang dimulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas yang diantaranya rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, koding, pengujian dan pemeliharaan. Model ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan [4]. Metode Waterfall dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Waterfall

## III. HASIL DAN DISKUSI

### A. Identifikasi Kebutuhan dan Analisis

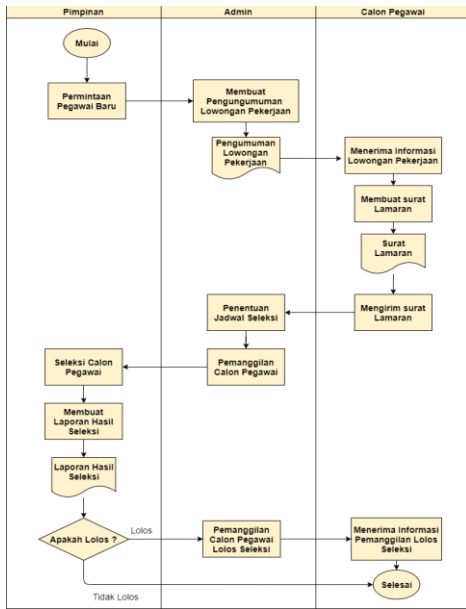
Pada penelitian ini menghasilkan apa yang dibutuhkan oleh perusahaan. Salah satunya sistem yang sedang berjalan yaitu Sistem E-Recruitment pada pelayanan penerimaan karyawan dan proses penyebaran informasi mengenai lowongan kerja pada perusahaan tersebut.

#### 1) Proses Rekrutmen Karyawan

Proses rekrutmen karyawan di FS Indonesia memiliki tiga entitas yaitu FS Indonesia Sebagai Pimpinan, Admin dan Calon Pegawai. Alur dari perekrutan karyawan dimulai dengan permintaan karyawan baru oleh FS Indonesia lalu admin memposting mengenai informasi lowongan pekerjaan tersebut lalu calon pegawai mengajukan lamaran kerja dan admin akan melakukan pemanggilan karyawan untuk melakukan seleksi ke tahap berikutnya. Rekrutmen karyawan akan dijelaskan melalui uraian dan Gambar 2 berikut.

- *Pimpinan* meminta pegawai baru yang dibutuhkan perusahaan.
- *Admin* membuat pengumuman lowongan pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan.
- *Admin* membuat data lowongan pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan.
- *Calon Pegawai* menerima informasi lowongan pekerjaan yang disampaikan melalui website.
- *Calon Pegawai* membuat surat lamaran untuk perusahaan.
- *Calon Pegawai* mengirim surat lamaran kepada perusahaan yang akan di seleksi oleh admin.
- *Admin* membuat jadwal seleksi untuk Calon Pegawai.
- *Admin* memanggil Calon Pegawai yang akan diseleksi.
- *Pimpinan* melakukan penyeleksian Calon Pegawai yang melamar ke perusahaan.
- *Pimpinan* membuat laporan hasil seleksi Calon Pegawai.
- *Pimpinan* memberikan data yang lolos kepada admin agar diumumkan siapa saja yang lolos pada tahap seleksi.

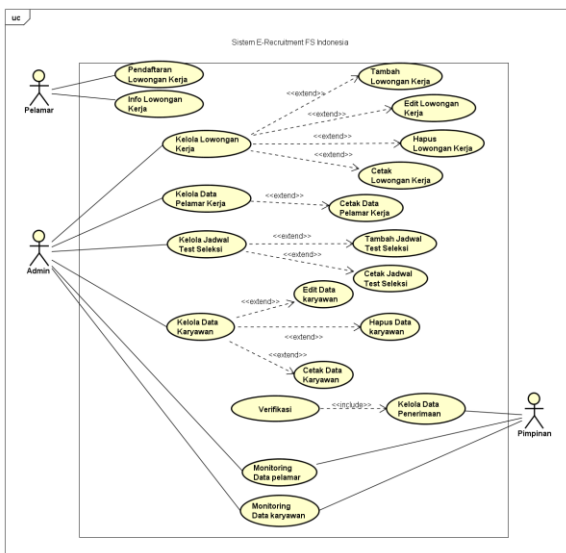
- *Admin* mengumumkan hasil seleksi yang lolos kepada Calon Pegawai dan melakukan pemanggilan Calon Pegawai yang lolos seleksi.



Gambar 2. Proses Rekrutmen Karyawan

### B. Perancangan Perangkat Lunak

Sistem informasi yang dikembangkan adalah Sistem Informasi E-Recruitment pada FS Indonesia. Pada sistem terdapat tiga actor yang memiliki akses pada sistem dan akses tersebut memiliki bagiannya masing-masing, diantaranya Admin, Pimpinan dan Calon Pegawai. Pada database sistem memiliki akses yang dibagi perannya sehingga penggunaan database dapat digunakan sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 3. Use Case sistem informasi Rekrutmen Karyawan

Perancangan sistem informasi ini terdapat Sembilan business usecase antara lain pendaftaran lowongan pekerjaan,

info lowongan pekerjaan, kelola lowongan pekerjaan, kelola data pelamar pekerjaan, kelola jadwal test seleksi, kelola data karyawan, kelola data penerimaan, monitoring data pelamar, monitoring data karyawan. Dapat dilihat pada Gambar 3.

### C. Desain dan Implementasi

Tahapan ini merupakan desain dan implementasi pada sistem informasi e-recruitment 18 implementasi sistem diantaranya :

#### 1) Front End

##### a) Implementasi Antarmuka Halaman Home

Gambar 4 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman home sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 4. Implementasi antarmuka halaman home

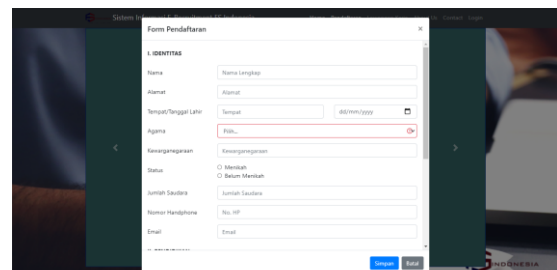
##### b) Implementasi Antarmuka Halaman pendaftaran

Gambar 5 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman pendaftaran sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 5. Implementasi antarmuka halaman pendaftaran

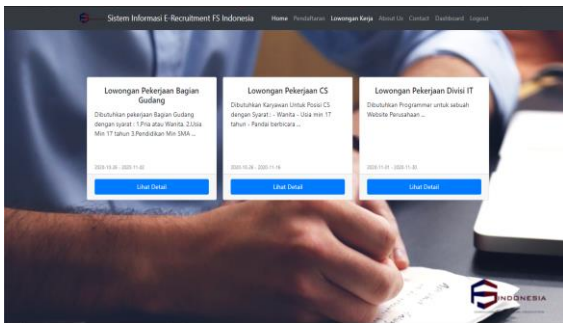
Gambar 6 berikut merupakan halaman form pendaftaran pada halaman ini user dapat mengisi form pendaftaran yang telah disediakan.



Gambar 6 Implementasi antarmuka halaman pendaftaran (2)

c) Implementasi Antarmuka Halaman Info lowongan kerja

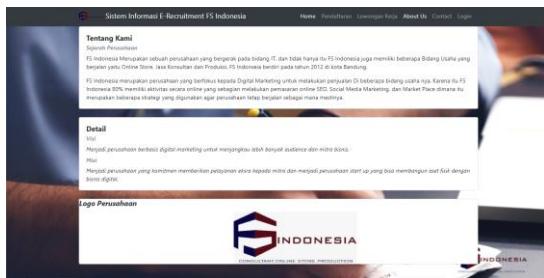
Gambar 7 berikut ini merupakan implementasi antarmuka pada halaman info lowongan kerja sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 7 Implementasi antarmuka halaman info lowongan kerja

d) Implementasi Antarmuka Halaman About us

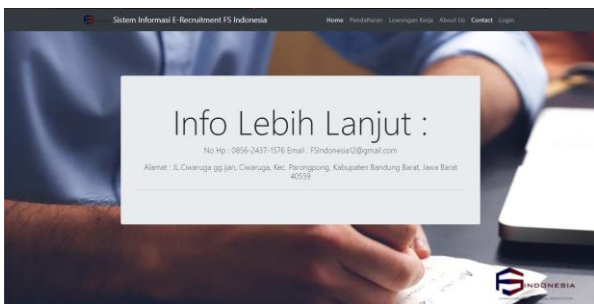
Gambar 8 Berikut ini merupakan implementasi antarmuka pada halaman about us sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 8 Implementasi antarmuka halaman about us

e) Implementasi Antarmuka Halaman Contact Us

Gambar 9 berikut ini merupakan implementasi antarmuka pada halaman contact us sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 9 Implementasi antarmuka halaman contact us

2) Back End

a) Implementasi Antarmuka Halaman Login

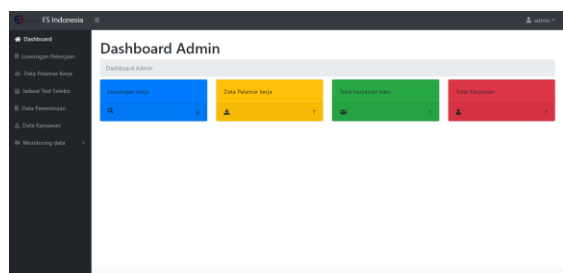
Gambar 10 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman login sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 10 Implementasi antarmuka halaman login

b) Implementasi Antarmuka Halaman dashboard admin

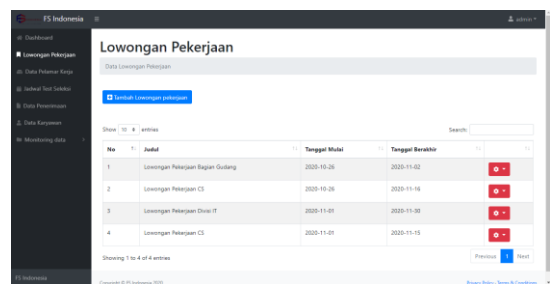
Gambar 11 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman dashboard admin pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 11 Implementasi antarmuka halaman dashboard admin

c) Implementasi Antarmuka Halaman Data lowongan kerja

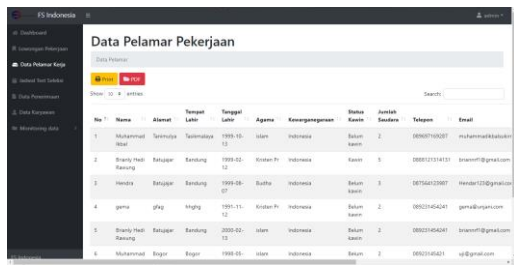
Gambar 12 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman data lowongan kerja pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



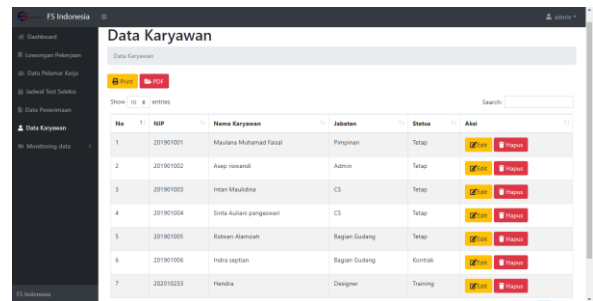
Gambar 12 Implementasi antarmuka halaman kelola data lowongan kerja

d) Implementasi Antarmuka Halaman Data pelamar kerja

Gambar 13 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman data pelamar kerja pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



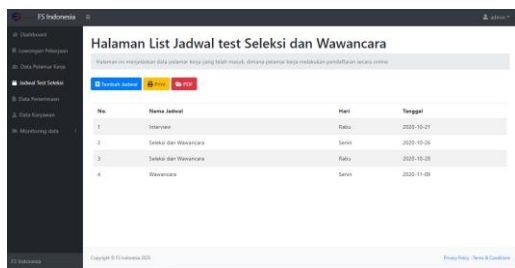
Gambar 13 Implementasi antarmuka halaman data pelamar



Gambar 16 Implementasi antarmuka halaman kelola data karyawan

e) Implementasi Antarmuka Halaman Jadwal test seleksi

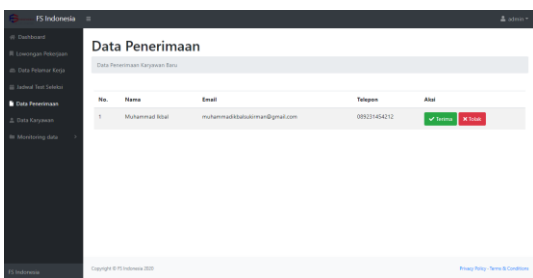
Gambar 14 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman jadwal test seleksi sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 14 Implementasi antarmuka halaman kelola jadwal test seleksi

f) Implementasi Antarmuka Halaman Data penerimaan

Gambar 15 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman data penerimaan sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



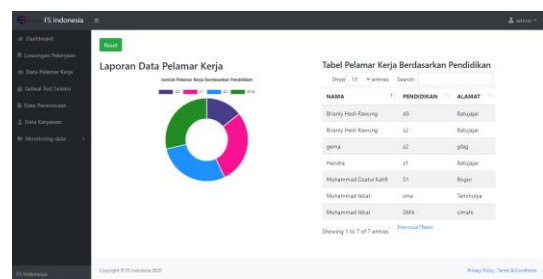
Gambar 15 Implementasi antarmuka halaman kelola data penerimaan

g) Implementasi Antarmuka Halaman Data karyawan

Gambar 16 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman data karyawan sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.

h) Implementasi Antarmuka Halaman Monitoring data pelamar admin

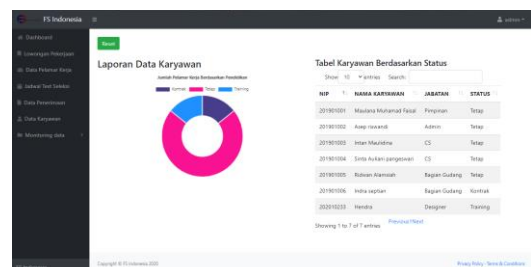
Gambar 17 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman monitoring data pelamar admin pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 17 Implementasi antarmuka monitoring data pelamar (admin)

i) Implementasi Antarmuka Halaman Monitoring data karyawan admin

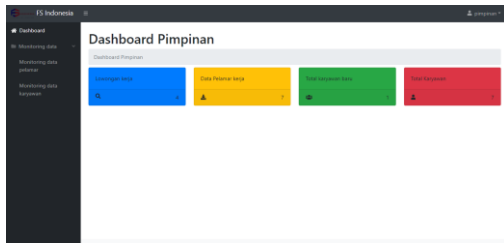
Gambar 18 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman monitoring data karyawan admin pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 18 Implementasi antarmuka monitoring data karyawan (admin)

j) Implementasi Antarmuka Halaman Dashboard pimpinan

Gambar 19 berikut merupakan implementasi antarmuka pada halaman dashboard pimpinan pada sistem informasi e-recruitment di FS Indonesia.



Gambar 19 Implementasi antar muka halaman dashboard pimpinan

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari kerja praktik yang telah dilakukan, bahwa dengan adanya sistem informasi e-recruitment karyawan di FS Indonesia berbasis web merupakan salah satu solusi untuk perusahaan dalam menangani proses perekrutan pegawai. Tidak hanya itu sistem ini dapat melakukan pengelolaan data lowongan kerja, data pelamar, data jadwal test seleksi, data penerimaan, data karyawan, dan pelaporan. Dengan adanya sistem informasi e-recruitment karyawan di FS Indonesia berbasis web dapat mempermudah pelamar dalam melakukan pengisian data diri secara lengkap melalui fitur pendaftaran, tidak hanya itu dengan adanya sistem ini penyebaran informasi mengenai info lowongan pekerjaan yang tersedia juga dapat memudahkan pelamar sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam mendapatkan pelamar yang lebih banyak sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan perusahaan. Bila sebelumnya admin perlu mencari data secara manual maka dengan adanya monitoring data dan pelaporan keseluruhan data dapat dikelola melalui sistem dan hal ini dapat mempermudah admin dan pimpinan dalam mempersingkat waktu melalui sistem yang tersedia

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Anisah, Anton, and U. Radiyah, "Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geoservices," J. PROSISKO, vol. 3, no. 2, pp. 48–54, 2016.
- [2] D. A. Permana, "KARYAWAN BERBASIS WEB ( Studi pada PT Sumber Abadi Bersama , Gondanglegi , Kabupaten Malang )," vol. 56, no. 1, pp. 20–28.
- [3] W. Ayu and I. Perdana, "Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Dan Seleksi Karyawan Berbasis Web Di Pt. Qwords Company International," J. Manaj. Indones., vol. 14, no. 3, p. 247, 2017, doi: 10.25124/jmi.v14i3.386.
- [4] A. A. Rizky and I. Ramdhani, "Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL DI PT. Ria Indah Mandiri," J. Manaj. Inform., vol. 9, no. 1, pp. 49–57, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1651.
- [5] I. Zufria, "Pemodelan Berbasis UML ( Unified Modeling Language ) dengan Strategi Teknik Orientasi Objek User Centered Design ( UCD ) dalam Sistem Administrasi Pendidikan Pemodelan Berbasis UML ( Unified Modeling Language ) dengan," Pemodelan Berbas. UML (Unified Model. Lang. dengan Strateg. Tek. Orientasi Objek User Centered Des. dalam Sist. Adm. Pendidik., no. August, 2016.
- [6] T. S. Jaya, "Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung)," J. Inform. Pengemb. IT, vol. 3, no. 2, pp. 45–46, 2018, [Online]. Available: <http://www.ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/informatika/article/view/647/640>.