
RANCANGAN SISTEM INFORMASI E- RECRUITMENT UNTUK PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB

Niki Ratama, S.Kom, M.Kom¹, Hermanto²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

^{1,2}Jl. Surya Kencana No. 1, Pamulang, Tangerang Selatan - Banten

E-mail : nickyratama@gmail.com

ABSTRAK

Proses *recruitment* karyawan merupakan hal yang penting bagi perusahaan, karena dengan adanya proses *recruitment* karyawan yang efektif dapat menghasilkan karyawan yang berkualitas. Pada saat ini proses perekrutan karyawan di *Call Center* McDonald's masih belum terkomputerisasi sehingga dinilai belum efektif. Pengumuman pelamar yang telah lulus hasil tes masih diumumkan melalui telepon sehingga biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan cukup besar. Dan untuk proses penyebaran informasi lowongan pekerjaan masih melalui referensi karyawan tetap, sehingga informasi tidak tersebar secara luas. Solusi dari masalah diatas adalah dengan membuat sistem informasi *e-recruitment* dengan menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem dan notasi yang disebut UML (*Unified Modelling Language*) sebagai alat untuk perancangannya. Hasil akhir dari penelitian ini adalah dengan membuat sistem informasi *e-recruitment* sehingga proses *recruitment* karyawan menjadi lebih efektif dan sudah terkomputerisasi. Biaya anggaran telepon di perusahaan juga bisa di minimalisir karena proses penyebaran informasi ke pelamar untuk panggilan *interview* dapat dilakukan melalui sistem informasi *e-recruitment*. Dan untuk penyebaran informasi lowongan pekerjaan juga menjadi lebih luas karna sistem informasi *e-recruitment* dapat di akses dimana saja.

Kata kunci : Sistem informasi, Waterfall, E-Recruitment, Karyawan

ABSTRACT

The employee recruitment process is important for the company, because with an effective employee recruitment process can produce qualified employees. At this time the employee recruitment process at McDonald's Call Center is still not computerized so it is considered ineffective. Announcement of applicants who have passed the test results are still announced by telephone so that the costs incurred by the company are quite large. And for the process of disseminating information on job openings still through permanent employee references, so information is not widely spread. The solution to the problem above is to create an e-recruitment information system using the waterfall method as a method of system development and notation called UML (Unified Modeling Language) as a tool for its design. The final result of this research is to create an e-recruitment information system so that the employee recruitment process becomes more effective and computerized. Telephone budget costs at the company can also be minimized because the process of disseminating information to applicants for interview calls can be done through the e-recruitment information system. And for

the dissemination of job vacancies information is also becoming wider because the e-recruitment information system can be accessed anywhere.

Keywords: *System Information, Waterfall, E-Recruitment, Employee*

BAB I PENDAHULUAN

McDonald's adalah salah satu perusahaan makanan cepat saji yang berdiri sejak tahun 1917, dan baru ada di Indonesia pada tahun 1991. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang makanan cepat saji, McDonald's juga melayani pesan antar, dan drive thru. Sampai sekarang restoran McDonald's sudah tersebar di seluruh Indonesia.

Menurut Hasibuan (2010:40), Penarikan (Recruitment) adalah masalah penting dalam pengadaan tenaga kerja. Jika Penarikan berhasil artinya banyak pelamar yang memasukkan lamarannya, peluang untuk mendapatkan karyawan yang baik terbuka lebar, karena perusahaan dapat memilih yang terbaik diantara yang baik. Proses penerimaan karyawan merupakan hal yang penting dilakukan oleh sebuah perusahaan baik pada saat akan memulai kegiatan perusahaan maupun pada saat berjalannya perusahaan. Permasalahan yang dihadapi oleh Call Center McDonald's antara lain proses perekrutan karyawan yang belum terkomputerisasi sehingga dinilai kurang efektif. Yaitu calon karyawan harus mendatangi langsung ke alamat perusahaan. Hal ini menjadi salah satu hambatan karena dinilai kurang efektif. Sedangkan untuk menginformasikan pelamar yang telah lulus test dilakukan dengan media telepon sehingga anggaran telepon di perusahaan cukup besar. Dan untuk penyebaran informasi lowongan pekerjaan dilakukan melalui referensi karyawan tetap sehingga informasi lowongan pekerjaan belum tersebar secara luas.

Solusi dari masalah diatas adalah dengan membuat sistem informasi e-recruitment yang menggunakan metode waterfall sebagai model rancang bangunnya. Sehingga proses recruitment karyawan menjadi lebih efektif dan sudah terkomputerisasi. Biaya anggaran telepon di perusahaan juga bisa di minimalisir karena proses penyebaran informasi ke pelamar untuk panggilan interview di lakukan melalui sistem informasi e-recruitment. Dan untuk penyebaran informasi lowongan pekerjaan juga menjadi lebih luas karna sistem informasi e-recruitment dapat di akses dimana saja. Metode waterfall adalah metode pengembangan sistem dimana setiap proses dilakukan secara berurutan yang dalam prosesnya terlihat seperti aliran air terjun dari perancangan konsep, analisis proyek, inisialisasi proyek, desain, pembuatan sistem, testing, implementasi dan perawatan. (Pressman,2010:39) Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi yang diharapkan dapat mempermudah proses perekrutan karyawan baru memberikan informasi terbaru mengenai lowongan pekerjaan yang ada dan diharapkan perusahaan dapat menyeleksi calon karyawan baru yang berkompeten di bidangnya. Atas dasar tersebut peneliti memilih judul "Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Untuk Penerimaan Karyawan Berbasis Web Pada Call Center Mcdonald's".

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penulisan penelitian ini, peneliti menggunakan referensi tinjauan pustaka yang berhubungan dengan kegiatan ini. Adapun beberapa referensi yang digunakan sebagai sumber informasi didalam penulisan penelitian ini didapat dari materi kuliah, jurnal, dan beberapa penulisan karya ilmiah yang ada kaitannya dengan pembahasan pada penelitian ini adalah membuat “Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Untuk Penerimaan Karyawan Berbasis Web Pada Call Center McDonald’s”.

Adapun beberapa referensi atau jurnal pendukung yang digunakan sebagai acuan penulisan penelitian ini, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Theo Fileo Pradipti, Asti Herliana, dan Fitriyani (Universitas BSI Bandung 2016, ISSN: 978-602-72850-3-3) yang berjudul “Perancangan Sistem E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Agung Podomoro Land TBK Jakarta” yang membahas tentang rancangan sistem informasi recruitment karyawan secara online berbasis web pada PT. Agung Podomoro Land menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model waterfall yang bertujuan untuk menekan biaya yang tinggi karena sebelumnya manajemen data recruitment masih dilakukan oleh pihak ketiga.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik Syastra, Herman, dan Steffi Adam (Fakultas Teknik Universitas Putera Batam 2016, ISSN: 1979-9292) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem E-Recruitment Berbasis Android” yang membahas tentang rancang bangun sistem informasi recruitment karyawan online berbasis android menggunakan metode model waterfall dengan tujuan untuk mengakomodir kebutuhan perusahaan yang berkaitan dengan proses recruitment karyawan.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahriani, dan Jaya Satria (STMIK Nusa Mandiri 2017, ISSN: 2355-990X) yang berjudul “Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall” membahas tentang rancangan sistem recruitment karyawan berbasis web menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan model waterfall yang bertujuan untuk memudahkan perusahaan dalam menyeleksi karyawan melalui website dan memudahkan pelamar mendaftarkan diri secara online tanpa harus datang ke perusahaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Irsan, Eka Yuliyasni, Khaerun Nufus, Suci Afrida, dan Eka Ratnasari (UNIS Tangerang dan STMIK Raharja 2014, ISSN: 2089-9813) yang berjudul “Rancangan Aplikasi E-Recruitment Pada PT. Kalila Indonesia” membahas tentang rancangan aplikasi sistem untuk recruitment karyawan berbasis web menggunakan metode model waterfall yang bertujuan untuk mempermudah pelamar dalam pendaftaran dan memonitor informasi penerimaan kerja dimanapun pelamar berada.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurlaili Anisah, Anton, dan Ummu Radiyah (STMIK Nusa Mandiri dan AMIK BSI Tangerang 2016, ISSN: 2406-7733) yang berjudul “Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geoservices” membahas tentang perancangan sistem informasi E-Recruitment berbasis web pada PT. Geoservices untuk penerimaan karyawan baru menggunakan metode RAD (Rapid Application Development) yang bertujuan untuk memudahkan calon pelamar untuk memilih pekerjaan yang sesuai dengan

kompetensi yang dimiliki dan tanpa harus mendatangi perusahaan untuk mengirimkan berkas maupun melakukan tes.

Penelitian yang dilakukan oleh Liza Trisnawati, dan Evi Syafrizal (Universitas Abdurrah Pekanbaru 2016, ISSN : 2477-2062) yang berjudul “Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT. Fast Food Indonesia Region Pekanbaru” membahas tentang perancangan sistem informasi perekrutan karyawan berbasis web pada PT. Fast Food Indonesia region Pekanbaru menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) model waterfall yang bertujuan untuk mempermudah staff HRD dalam melakukan penyeleksian berkas yang masuk dan dapat menghemat penggunaan kertas.

2.2 Sistem

Sistem juga berasal dari bahasa latin (*Systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energy, istilah lain yang sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika sering sekali bisa dibuat. Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen[1].

2.2. 1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai.

2.3 Kursus

Menurut Hasibuan (2010:40), Penarikan (recruitment) adalah masalah penting dalam pengadaan tenaga kerja. Jika penarikan berhasil artinya banyak pelamar yang memasukkan lamarannya, peluang untuk mendapatkan karyawan yang baik terbuka lebar, karena perusahaan dapat memilih yang terbaik diantara yang baik. Dalam melaksanakan tugas recruitment, para pencari tenaga kerja mendasarkan kegiatannya pada perencanaan sumber daya manusia yang telah ditentukan sebelumnya. Perlu ditekankan bahwa kegiatan recruitment tidak harus didasarkan pada perencanaan sumber daya manusia karena dalam rencana tersebut telah ditetapkan berbagai persyaratan yang harus dipenuhi oleh orang-orang yang ingin bekerja dalam organisasi yang bersangkutan. Di samping itu proses recruitment perlu diketahui dengan dua hal. Pertama, para pencari tenaga kerja baru perlu mengkaitkan identifikasi lowongan dengan informasi tentang analisis pekerjaan, karena informasi tersebut mengandung hal-hal penting tentang tugas apa yang akan dilakukan oleh para tenaga kerja baru yang berhasil di cari, ditemukan, diseleksi, dan di pekerjakan. Kedua, komentar para manajer yang kelak akan membawahi tenaga kerja baru itu harus diperhatikan, bahwa dipertimbangkan dengan matang.

Dengan demikian para pencari tenaga kerja akan dapat memahami dan menentukan secara tepat metode recruitment yang bagaimana yang akan digunakan. Jika para pencari tenaga kerja mampu memilih metode recruitment yang tepat, hasilnya adalah terjaringnya sekelompok pelamar yang dianggap

paling memenuhi berbagai persyaratan untuk mengisi berbagai lowongan yang terdapat dalam organisasi.

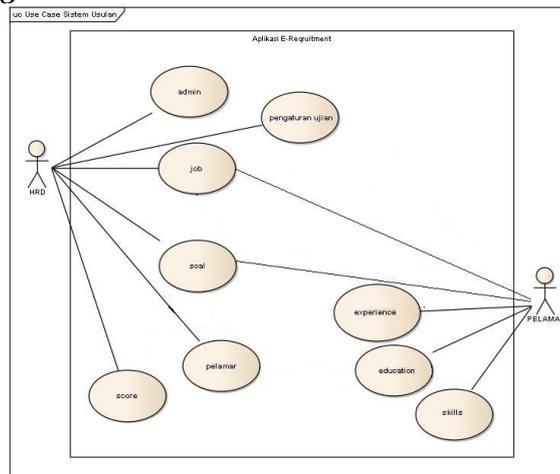
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem adalah suatu tahap yang perlu dilakukan sebelum proses pengembangan sistem, karena pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui dan mengerti apa saja yang terlibat dalam suatu sistem yang berhubungan antara suatu proses dengan proses lainnya.

3.2. Sistem Usulan

3.2.1. Use case diagram

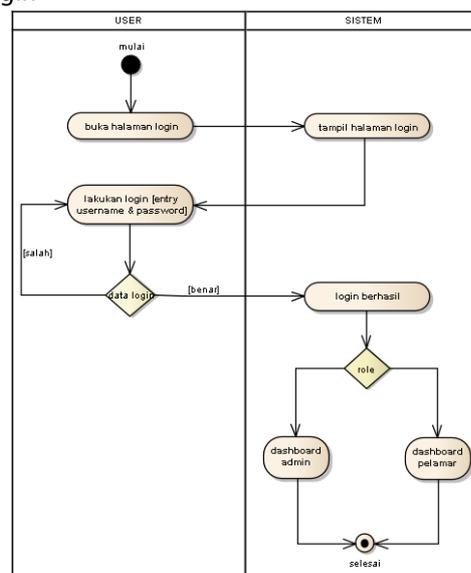


Gambar 3. 1 Use Case Diagram

3.2.2. Activity Diagram Sistem Usulan

Berikut ini adalah diagram aktivitas analisa dan perancangan sistem informasi pada *pianesia music course*.

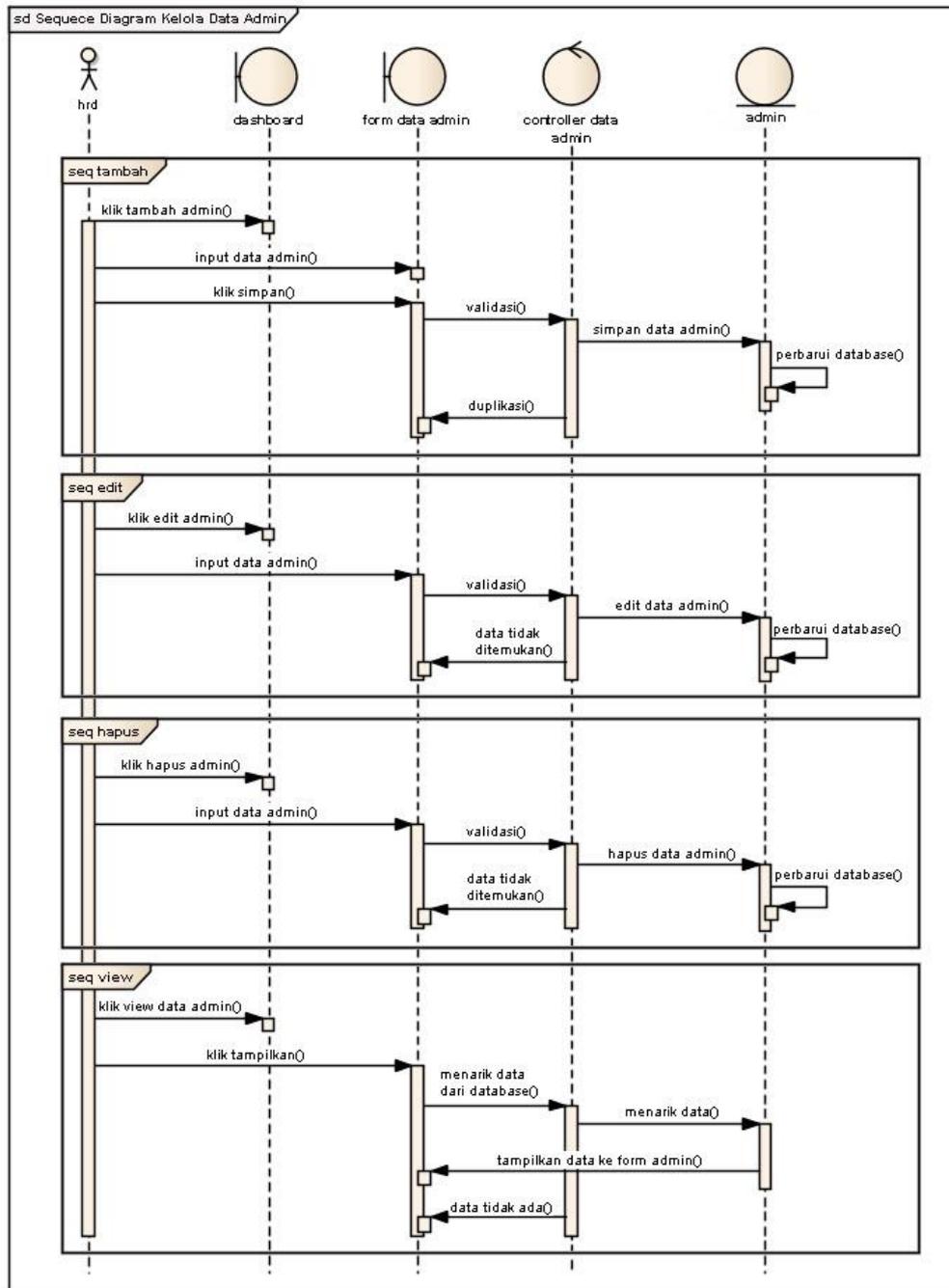
a. Activity diagram login



Gambar 3. 2 Activity Diagram Login

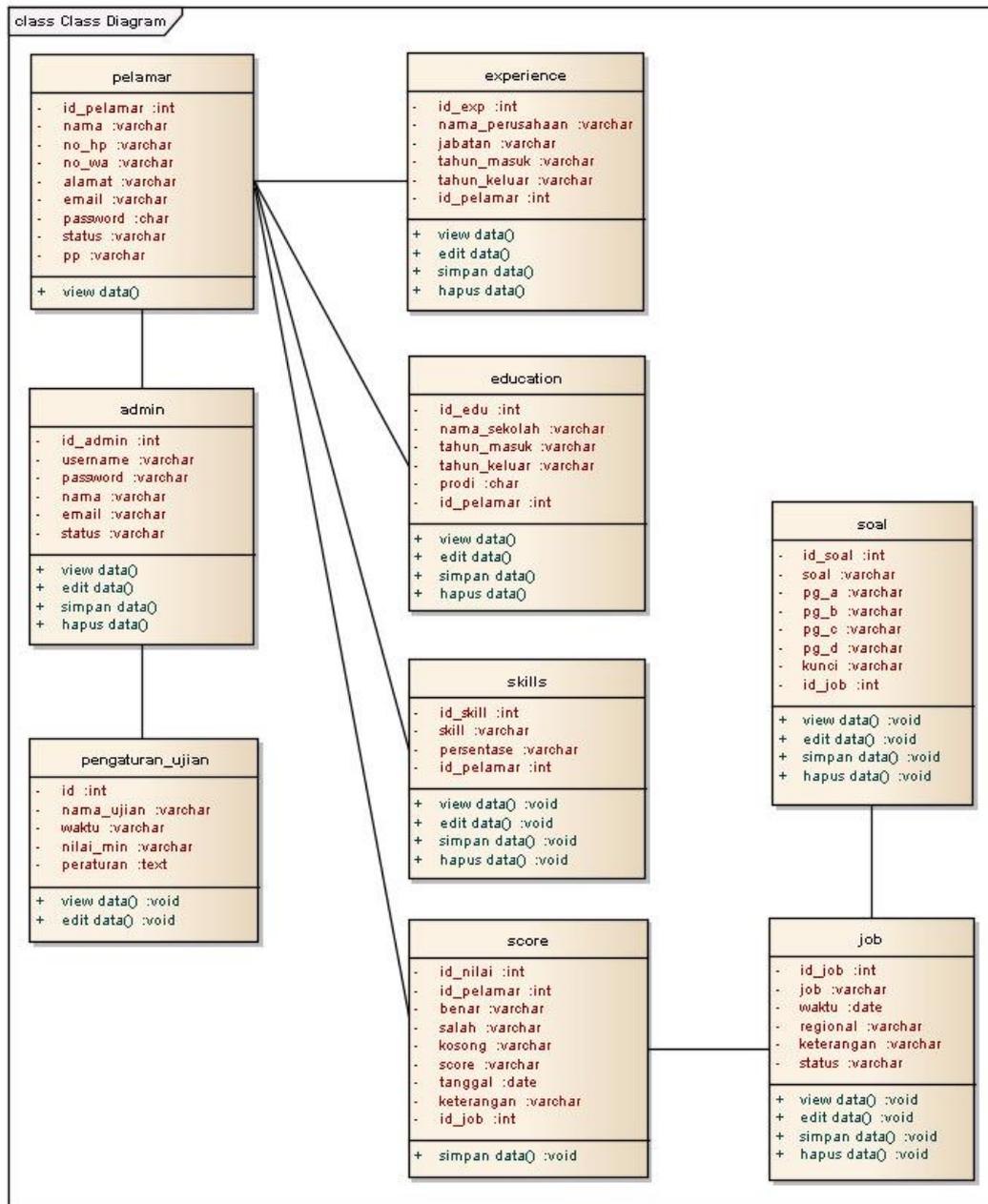
3.2.3. Sequence Diagram Sistem Usulan

a. Sequence diagram Admin HRD Kelola Data Admin



Gambar 3. 3 Activity diagram diagram HRD Kelola Data Admin

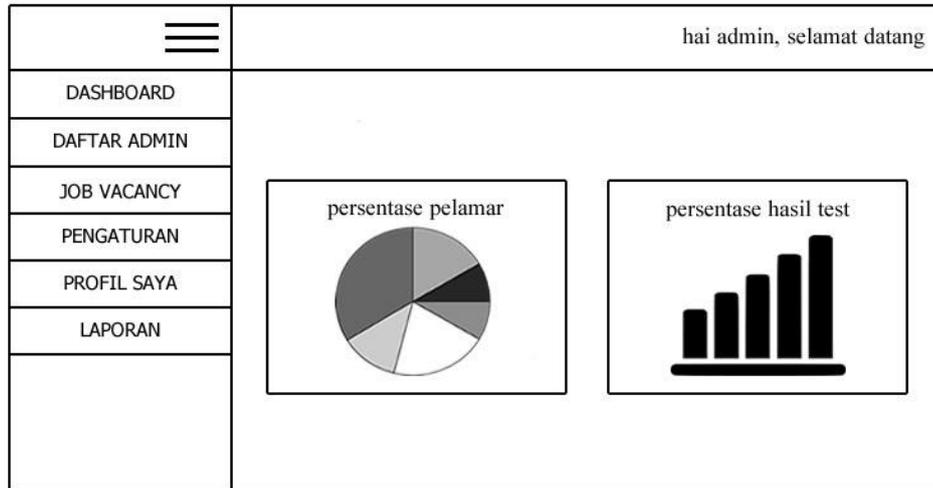
3.2.4. Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 3. 4 Class Diagram Sistem Usulan

3.3 Rancangan Layar

a. Halaman Dashboard Admin



Gambar 3.5 Halaman Dashboard Admin

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

4.1 Implementasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap dimana sistem dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga dapat diketahui sistem yang telah dibuat benar - benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Dan merupakan tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem.

4.1.1 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras (*Hardware*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Spesifikasi Hardware

Processor	Intel(R) Celeron(R) Dual-Core N3060 Processor
HardDisk	500GB
RAM	2GB Onboard Memory, up to 4 GB SDRAM
Monitor	14 Inch

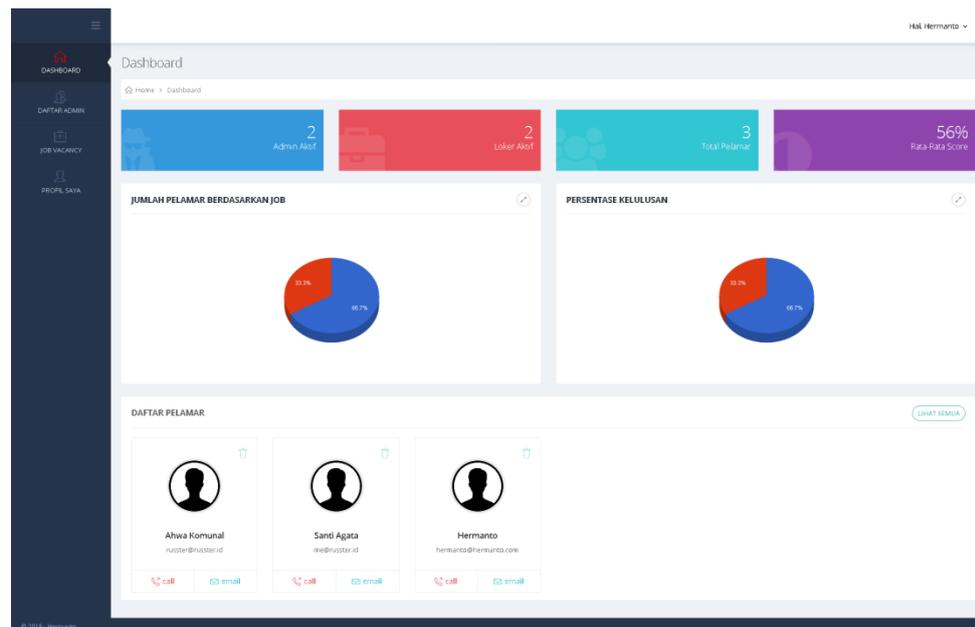
4.1.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi Windows 10
- Xampp versi 3.2.2
- Browser software seperti : Google Chrome
- Localhost
Notepad++

4.1.3 Implementasi Antar Muka (*Interface*)

- Tampilan *Dashboard Admin*



Gambar 4. 1 Tampilan *Dashboard Admin*

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.2 Kesimpulan

Dari hasil studi pustaka, merancang aplikasi, pengimplementasian dan pengujian aplikasi diperoleh poin-poin untuk menjawab masalah-masalah yang ada pada Call Center McDonald's 14045, berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian yang peneliti lakukan:

1. Dengan melihat masalah yang ada, maka peneliti merancang sistem informasi e-recruitment berbasis web dengan menggunakan metode waterfall sebagai metode pengembangan sistem. Metode waterfall memiliki proses yang teratur bertahap sehingga sistem e-recruitment dapat dikembangkan dengan baik dan terstruktur. Dengan membangun sistem informasi e-recruitment untuk penerimaan karyawan baru pada call center McDonald's 14045, maka proses penerimaan karyawan baru sudah terkomputerisasi sehingga mempermudah perusahaan dalam mengelola dan menyeleksi pelamar.
2. Dari hasil observasi ke perusahaan, anggaran perusahaan untuk telepon yang digunakan untuk melakukan panggilan kepada pelamar adalah Rp. 201.717 / bulan, maka dengan adanya sistem informasi e-recruitment ini perusahaan tidak lagi mengeluarkan anggaran yang cukup besar, karena proses panggilan pelamar dilakukan dengan sistem informasi e-recruitment.
3. Dengan adanya sistem informasi e-recruitment ini pelamar dapat dengan mudah melakukan pendaftaran lowongan pekerjaan. Dan karena sistem informasi ini berbasis web, maka dapat di akses dimana saja sehingga proses penyebaran informasi lowongan pekerjaan dapat tersebar secara luas dan efektif. Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan kuisioner dari 30 responden diperoleh data sebagai berikut :
4. 42% responden sangat setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efektif, 38% setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efektif, 19%

responden merasa cukup setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efektif dan hanya 1% responden yang tidak setuju.

5. 31% responden sangat setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efisien, 56% responden setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efisien, dan 13% responden cukup setuju bahwa sistem informasi e-recruitment efisien.

5.2 Saran

Dari hasil pembahasan sistem informasi E-Recruitment ini masih banyak kekurangan yang dimiliki dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu berikut ini saran-saran yang diberikan agar dapat berguna sebagai evaluasi untuk penelitian selanjutnya.

1. Sistem ini dapat ditambahkan dengan sistem penunjang keputusan untuk proses penyeleksian pelamar.
2. E-Recruitment ini berjalan menggunakan teknologi intranet. Alangkah baiknya e-recruitment ini menggunakan sistem keamanan yang lebih baik agar terhindar dari kejahatan di dunia maya (cyber crime).
3. Diharapkan pada peneliti selanjutnya sistem informasi e-recruitment ini dapat dikembangkan di platform lain seperti android.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Media Kita.
- Anisah, Nurlaili, Anton, & Radiyah, Ummu. "Rancangan Sistem Informasi E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Geoservices." Volume 3. (2016) : 48-54.
- Connolly, Thomas dan Carolyn Begg. 2010. Database System : a practical approach to design, implementation, and management. 5th Edition. America: Pearson Education.
- Enterprise, Jubilee. 2014. HTML 5 Manual Book. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, Jubilee. 2014. MySQL Untuk Pemula. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Fileo, Theo, Herliana, Asti, & Fitriyani. "Perancangan Sistem E-Recruitment Berbasis Web Pada PT. Agung Podomoro Land TBK Jakarta." (2016): 141-146.
- Hasibuan. 2010. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.
- Irina, Mihaela. "A Prototype For An E-Recruitment Platform Using Semantic Web Technologies." Volume 20. (2016). 62-75.
- Irsan, Muhammad, et al. "Rancangan Aplikasi E-Recruitment Pada PT. Kalila Indonesia." (2014) : 429-435.
- Kerrin M dan Kettley P. 2003. E-Recruitment : Is it Delivering ?. England: Institute of Employment Studies.
- Kristanto, Andri. 2018. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta : GAVA Media.
- Kubler, Elisabeth. 1969. On Death And Dying. London : Routledge.

-
- Kurniawan, Budi. 2008. Desain Web Praktis Dengan CSS. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Limantara, Hans S. 2009. Jelajah Dunia Maya Dengan Cepat dan Mudah. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- McDonald's Indonesia. (2019, 31 Oktober). Sejarah McDonald's Indonesia. Diperoleh 1 November 2019, dari <https://mcdonalds.co.id/about/>
- Mulyani, Sri. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah. Bandung: Abdi Sistematika.
- O'Brien dan Marakas. 2011. Management Information Systems. Tenth Edition. New York : McGraw-Hill.
- Oluwagbemi, O, & Akinsanya, A. "Development Of A Medical Staff Recruitment System For Teaching Hospitals In Nigeria." (2010) : 116-124.
- Pressman, Roger S. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku 1. Yogyakarta :Andi.
- Pressman, Roger S. 2001. Software Engineering : a practitioner's approach. New York: McGraw-Hill.
- Pressman, Roger S. 2010. Software Engineering : a practitioner's approach. New York: McGraw-Hill.
- Priyono. 2008. Manajemen Sumber Daya Manusia. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- RC, Warnacula, et al. "Personality Based E-Recruitment System." Volume 5. (2017).
- Sanjaya, Ridwan dan Onno W. 2002. Membuat Aplikasi W@P Dengan PHP. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Schuller, Randal, 2004. Managing Human Resources In Cross-Border Alliance. London : Routledge.
- Sidik, Achmad, Retno, Arnie, & Ria, Alfia. "Perancangan Sistem Informasi E-Recruitment Guru Studi Kasus di SMK Kusuma Bangsa." Volume 8 (2018) : 69-74.
- Solihin, Achmad. 2016. Pemrograman Web Dengan PHP dan MySQL. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Sunyoto, Andi. 2007. AJAX Membangun Web Dengan Teknologi Asynchrone Javascript & XML. Yogyakarta :Andi.
- Syahrani, & Satria, Jaya. "Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall." Volume 5 (2017): 137-141.