

**SISTEM INFORMASI *RECRUITMENT* KARYAWAN BARU
BERBASIS WEB PADA PT. SANDYA LESTARI**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1)



FIRMAN SAHABAT

12150463

Program Studi Teknik Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

NUSA MANDIRI

JAKARTA

2019

ABSTRAK

Firman Sahabat (12150463), Sistem Informasi *Recruitment* Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT. Sandya Lestari

Penggunaan teknologi informasi saat ini sudah berkembang pesat di segala bidang perusahaan. Proses ini mengubah sistem yang semula masih manual menjadi terkomputerisasi. Selain itu, sistem informasi berbasis *web* juga dapat menjadi sarana promosi yang efisien dan sumber informasi yang dapat diakses oleh pengguna *internet* yang semakin lama semakin luas. Sistem informasi rekrutmen karyawan baru berbasis web atau e-recruitment dapat dijadikan solusi dalam menangani proses penerimaan karyawan dalam sebuah perusahaan. Dengan adanya sistem informasi rekrutmen karyawan baru berbasis web dapat memilih sendiri karyawan yang tepat untuk perusahaan. Selain itu, perusahaan dapat mengelola data pelamar dalam suatu database sehingga data pelamar tidak menumpuk dalam filing cabinet. Dalam penelitian ini, penulis membahas mengenai bagaimana merancang sistem informasi rekrutmen karyawan baru berbasis web pada PT. Sandya Lestari. Adapun metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall yang meliputi tahap perencanaan sistem, analisis sistem, perancangan sistem dan implementasi sistem. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, database server-nya menggunakan MySQL. Hasil yang dicapai dari penelitian ini adalah sistem rekrutmen karyawan baru berbasis web. Dengan adanya sistem rekrutmen karyawan baru berbasis web di harapkan dapat membantu divisi HRD dalam proses penerimaan karyawan (*recruitment*), serta memudahkan calon karyawan baru untuk melamar pekerjaan.

Kata Sandi : Sistem, Rekrutmen Karyawan Baru Berbasis Web, *SDLC*, *PHP*, *MySQL*, *CSS*.

ABSTRACT

Firman Sahabat (12150463), Sistem Informasi Recruitment Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT. Sandya Lestari

The use of information technology is now growing rapidly in all areas of the company. This process changes the system that was originally still manual to be computerized. In addition, web-based information systems can also be an efficient means of promotion and a source of information that can be accessed by internet users who are increasingly widespread. A web-based recruitment information system or e-recruitment can be used as a solution in handling the recruitment process in a company. With the web-based recruitment information system new web employees can choose the right employee for the company. In addition, companies can manage applicant data in a database so that applicant data does not accumulate in the filing cabinet. In this study, the author discusses how to design a web-based recruitment information system for new employees at PT. Sandya Lestari. The system development methodology used is the System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall model which includes the stages of system planning, system analysis, system design and system implementation. The system is built using the PHP programming language, the database server uses MySQL. The results achieved from this research are a web-based new employee recruitment system. With the web-based recruitment system new employees are expected to help the HRD division in the recruitment process (recruitment), as well as facilitate prospective new employees to apply for jobs.

Keywords: System, Recruitment of New Employees Based on Web, SDLC, PHP, MySQL, CSS.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL SKRIPSI	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA	
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAKS	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Permasalahan	2
1.3. Perumusan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Teknik Pengumpulan Data	3
a. Observasi	3
b. Wawancara	3
c. Studi Pustaka	4
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem	4
a. Analisa Kebutuhan Sistem	4
b. Desain	4
c. <i>Code Generation</i>	4
d. <i>Testing</i>	5
e. <i>Support</i>	5
1.6. Ruang Lingkup	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Tinjauan Pustaka	6
A. Konsep Dasar Sistem Informasi	6
1. Pengertian Sistem	6
2. Karakter Sistem	6
3. Sistem Informasi	7
B. Konsep Dasar Program	10
1. Pengertian Pemograman	10
2. <i>Web</i>	10
3. <i>HTML</i>	11
4. <i>PHP</i>	12
5. <i>MYSQL</i>	12
6. <i>CSS</i>	12
7. <i>JavaScript</i>	12

	8. XAMPP	13
	C. Unified Modeling Language	13
	1. Use Case Diagram	13
	2. Activity Diagram	13
	3. Sequence Diagram	13
	4. Component Diagram	14
	5. Deployment Diagram	14
	6. State Machine Diagram	14
	7. Package Diagram	14
	D. Entity Relationship Diagram	14
2.2.	Penelitian Terkait	16
BAB III	ANALISA SISTEM BERJALAN	20
3.1.	Tinjauan Perusahaan	20
	3.1.1. Sejarah Perusahaan	20
	3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi	21
3.2.	Proses Bisnis Sistem	23
3.3.	Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	26
BAB IV	RANCANGAN SISTEM DAN PROGRAM USULAN	28
4.1.	Analisa Kebutuhan Software	28
	4.1.1. Tahap Analisis	28
	4.1.2. Use Case Diagram	29
	4.1.3. Activity Diagram	50
4.2.	Desain	54
	4.2.1. Database	54
	1. Entity Relationship Diagram	55
	2. Logical Record Structure	56
	3. Spesifikasi File	57
	4.2.2. Software Architecture	66
	1. Component Diagram	66
	2. Deployment Diagram	67
	4.2.3. User Interface	68
4.3.	Code Generation	71
4.4.	Testing	73
4.5.	Support	88
	4.5.1. Publikasi Web	88
	4.5.2. Spesifikasi Hardware dan Software	88
BAB V	PENUTUP	90
5.1.	Kesimpulan	90
5.2.	Saran	90

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN

SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN

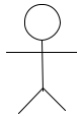
Lampiran A Dokumen Sistem Berjalan

Lampiran B Dokumen Sistem Usulan

DAFTAR SIMBOL

I. Simbol Unified Modelling Language (UML)

a. Use Case Diagram



ACTOR

Adalah seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem. Aktor merupakan aturan yang dimainkan dalam sistem bukan user individu dalam sistem.



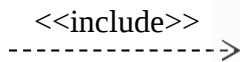
USE CASE

Yaitu menyatakan fungsi lengkap yang dilakukan user.

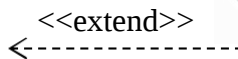


ASSOCIATION

Yaitu garis yang menggambarkan bagaimana *actor* terlibat dalam *use case*. *Association* bukan menggambarkan aliran data atau informasi.



Pekerjaan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case* lainnya.



Pekerjaan yang hanya berjalan dibawah kondisi tertentu seperti menyalakan alarm.

b. Activity Diagram



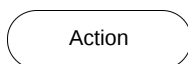
INITIAL STATE

Suatu status awal dari sebuah obyek.



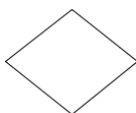
FINAL STATE

Suatu status akhir yang menghadirkan penyelesaian aktivitas.



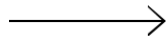
ACTIVITY

Menyatakan suatu kegiatan yang sedang terjadi.



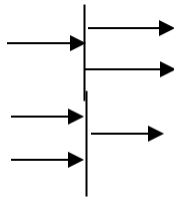
DECISION

Pilihan pengambilan keputusan.



STATE TRANSITION

Menunjukkan bahwa suatu obyek akan melaksanakan tindakan tertentu dan masuk tujuan ketika suatu aktivitas terjadi atau ketika kondisi-kondisi tertentu dicukupi.



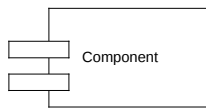
FORD

Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.

JOIN

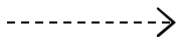
Menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

c. Component Diagram



COMPONENT

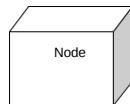
Menggambarkan struktur dan hubungan antara komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.



DEPENDENCE

Menggambarkan alur data dari suatu komponen.

d. Deployment Diagram



NODE

Menggambarkan bagian-bagian *hardware* dalam sebuah sistem. Notasi untuk *node* digambarkan sebagai sebuah kubus tiga dimensi.



ASSOCIATION

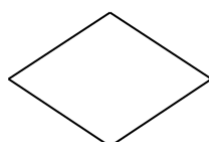
Menggambarkan sebagai sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.

e. Entity Relationship Diagram (ERD)



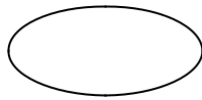
ENTITY

Yaitu suatu obyek yang dapat dibedakan atau dapat diidentifikasi secara unik dengan obyek lainnya, dimana semua informasi yang berkaitan dengannya dikumpulkan.



RELATIONSHIP TYPE

Yaitu menghubungkan antar entitas dengan entitas.



ATTRIBUTE

Yaitu karekeristik dari entity atau *relationship* yang menyediakan penjelasan detail tentang *relationship* tersebut.



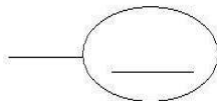
WEAK ENTITY TYPE

Suatu *entity* tidak mempunyai key atribut keberadaanya tidak perlu berdiri sendiri/diluar sistem. Di dalam weak dimungkinkan 1 weak memiliki banyak *entity*. Setidak-tidaknya memiliki 1 relasi.



IDENTIFYING RELATIONSHIP TYPE

Bila *entity* mempunyai hubungan lebih dari satu *entity* lain.



KEY ATTRIBUTE

Bila di dalam *attribute* terdapat nilai sama, maka kita perlu membuat "*Key Attribute*" sehingga dipastikan tidak akan terjadi nilai/record sama.



MULTIVALUED ATTRIBUTE

Satu *entity* yang memiliki 2 *attribute* sama.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 Struktur Organisasi.....	21
Gambar III.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	25
Gambar IV.1 <i>Use Case Diagram</i> Pendaftar.....	30
Gambar IV.2 <i>Use Case Diagram</i> Calon Karyawan Baru.....	33
Gambar IV.3 <i>Use Case Diagram</i> HRD.....	39
Gambar IV.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Pelamar.....	43
Gambar IV.5 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Lembar Soal.....	44
Gambar IV.6 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Jawaban.....	45
Gambar IV.7 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Hasil Tes Psikolog.....	46
Gambar IV.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelolah Data Keputusan.....	47
Gambar IV.9 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Pengumuman.....	48
Gambar IV.10 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Pengunjung.....	49
Gambar IV.11 <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelolah Data Info.....	50
Gambar IV.12 <i>Activity Diagram</i> Pendaftar.....	52
Gambar IV.13 <i>Activity Diagram</i> Calon Karyawan Baru.....	53
Gambar IV.14 <i>Activity Diagram</i> HRD.....	54
Gambar IV.15 <i>Activity Diagram</i> Admin.....	55
Gambar IV.16 <i>Entity Relationship Diagram</i>	57
Gambar IV.17 <i>Logical Record Structure</i>	58
Gambar IV.18 <i>Component Diagram</i>	69
Gambar IV.19 <i>Deployment Diagram</i>	70
Gambar IV.20 Halaman Login.....	71
Gambar IV.21 Halaman Utama.....	71
Gambar IV.22 Halaman Data User.....	72

Gambar IV.23 Halaman Ikut Ujian Online.....	72
Gambar IV.24 Halaman Pengumuman.....	73



DAFTAR TABLE

	Halaman
Table IV.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pendaftar.....	30
Table IV.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pendaftar mendaftar diri.....	31
Table IV.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Login Pelamar.....	32
Table IV.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Calon Karyawan Baru.....	34
Table IV.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Login Tes Psikolog.....	34
Table IV.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengerjakan Soal Tes Psikolog	35
Table IV.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mencetak Hasil Tes Psikolog.....	36
Table IV.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Pengumuman	37
Table IV.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Cara Melamar.....	38
Table IV.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Profil Pelamar.....	38
Table IV.11 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Melihat Data Pelamar.....	40
Table IV.12 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Soal Tes Psikolog	42
Table IV.13 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Pelamar.....	43
Table IV.14 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin Mengelola Data Lembar Soal.....	44
Table IV.15 Deskripsi <i>Use Case</i> Admin Mengelola Data Jawaban.....	45
Table IV.16 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Daftar Pendaftar	76
Table IV.17 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Login Pelamar.....	77
Table IV.18 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Pelamar	78
Table IV.19 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Login Tes.....	83
Table IV.20 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Lembar Soal.....	84
Table IV.21 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Soal Tes Psikolog.....	85
Table IV.22 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Login HRD.....	85
Table IV.23 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing</i> Data Soal Tes Psikolog.....	87

Table IV.24 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing Login Admin</i>	89
Table IV.25 Deskripsi Hasil <i>Black Box Testing Pengumuman</i>	91
Table IV.26 Spesifikasi <i>Hosting Dan Domain</i>	92
Table IV.27 Spesifikasi <i>Hardware dan Software</i>	92



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2018). *7 IN 1 PEMOGRAMAN WEB UNTUK PEMULA*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- AS, M. A., & Septiani, N. A. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Waterfall Studi Kasus: Madrasah Aliyah AL-Mansyuriyah Kanza Mekarjaya Tangerang. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, XIII(No 2 September 2016 ISSN 1978-2136), 80–88.
- Asmara Rini, A. (2017). Pengolahan Data Rehabilitasi Penyalahgunaan Narkoba Pada Klinik Aqilah Payakumbuh. *J-Click*, 4(1), 74–83.
- Hartono, J. (2017). *Analisis & Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kusniawan, A. (2016). 2) 1) 1), 4, 1–10.
- Lesmono, I. D., & Romadoni, F. (2018). Sistem Informasi Penjualan Merchandise Berbasis Web Pada PT Come Indonusa Dengan Metode Waterfall, 6(2), 91–97.
- Narti, & Setiyawan, H. (2015). SNIPTEK 2015 ISBN : 978-602-72850-6-4 SISTEM INFORMASI REKRUTMEN BERBASIS WEB PADA PT ELECTRONIC ISBN : 978-602-72850-6-4 Use Case Diagram pelamar kerja, 141–144.
- Puspitasari, D. (2015). (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, XI(2), 186–196.
- Rosa, A. & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.

- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Satria, J. (2017). Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall, 5(2), 137–141.
- Setiawan, D. (2018). *Buku Sakti Pemrograman Web, HTML, CSS, PHP, MySQL & JavaScript*. Yogyakarta: START UP.
- Trisnawati, L., & Syafrizal, E. (2016). Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada Pt. Fast Food Indonesia Region Pekanbaru. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi UNIVRAB*, 1(1).
- Wardhani, N. K., Thariq, M., & Aziz, A. (2018). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PT . KLIK TEKNOLOGI INDONESIA), 15(2), 145–152.
- Widiati, W. (2017). Aplikasi Pengolahan Data Koperasi Simpan Pinjam Untuk Meningkatkan Pelayanan Koperasi. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 44–53.

