

PROTOTIPE SISTEM INFORMASI SELEKSI PENERIMAAN KARYAWAN BARU

Nurul Hamdi^{1,*}, Rizka Albar², Muhammad Iqbal³

^{1,3}Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

²Program Studi Sistem Informasi, Universitas Ubudiyah Indonesia, Banda Aceh

e-mail: *¹nurulhamdi@dosen.pancabudi.ac.id, ²albar@uui.ac.id,

³muhammadiqbal@dosen.pancabudi.ac.id

Abstrak

Penerimaan karyawan baru menjadi suatu kegiatan umum yang dilakukan oleh pihak departemen sumber daya manusia di setiap perusahaan atau lembaga, hal ini dilakukan untuk meningkatkan produktifitas bisnis dari perusahaan tersebut dan juga meningkatkan profesionalisme kerja. Berkaitan dengan ini, proses seleksi karyawan baru pada lembaga Perguruan Al-Ulum masih menggunakan cara yang manual. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang prototipe sistem informasi seleksi penerimaan karyawan baru. Aplikasi ini dibangun berbasis website dengan menggunakan model pengembangan sistem prototipe. Hasil dari penelitian ini berupa prototipe perancangan sistem informasi seleksi penerimaan karyawan baru lebih efektif dan efisien baik dalam proses penseleksian maupun sistem pengambilan keputusannya.

Kata kunci : Karyawan; Sistem Informasi; Prototipe

Abstract

Recruitment of new employees is a common activity carried out by the human resources department in every company or institution, this is done to increase the business productivity of the company and also increase work professionalism. In this regard, the process of selecting new employees at the Al-Ulum College institution still uses a manual method. The purpose of this study is how to design a prototype information system for selecting new employees. This application is built based on a website using a prototype system development model. The results of this study are in the form of a more effective and efficient prototype of the information system design for the selection of new employees in both the selection process and the decision-making system.

Keywords : Employee; Information Systems; Prototype

I. PENDAHULUAN

Salah satu fungsi terpenting dalam sebuah perusahaan atau organisasi adalah masalah sumber daya manusia. Karena fokus manajemen sumber daya manusia harus berkontribusi pada keberhasilan atau kegagalan perusahaan. Manajemen personalia sendiri tidak hanya mengatur karyawan perusahaan yang sudah ada, tetapi dimulai dengan seleksi karyawan baru, evaluasi kinerja karyawan, seleksi dan penempatan karyawan serta pengisian jabatan manajemen sesuai kebutuhan.

Proses perekrutan karyawan merupakan tahap yang strategis untuk mengidentifikasi calon yang tepat. Hal yang sama juga diungkap oleh seorang peneliti bahwa proses perekrutan karyawan baru ikut andil dalam mengambil kebijakan organisasi. Tujuan utama dalam proses perekrutan karyawan baru adalah untuk mendapatkan orang yang tepat pada penempatan yang tepat pula sehingga sesuai dengan kondisi dan kebutuhan organisasi atau perusahaan (Suhendra, 2006). Perusahaan yang baik akan senantiasa mencari individu-individu yang mempunyai

etos kerja yang baik. Sehingga, ketika hal tersebut telah dimiliki oleh sebuah organisasi atau perusahaan maka ia akan mampu bertahan ditengah persaingan dengan penuh kompetisi dan perubahan yang begitu cepat.

Mampu bersaing dalam pengelolaan sumber daya merupakan strategi efektif untuk bertahan ditengah persaingan perusahaan. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan sistem informasi berbasis sistem informasi Web, sistem informasi berbasis web yang dirancang untuk menggantikannya manajemen sumber daya manual. Salah satunya adalah sistem rekrutmen manual, yang menciptakan inefisiensi dalam penempatan kerja, proses seleksi dan akumulasi aplikasi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sistem informasi kepegawaian berbasis web.

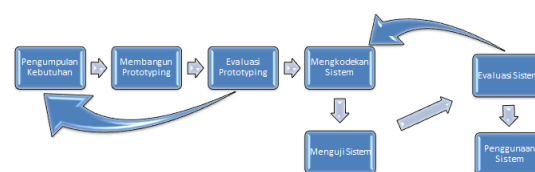
Penelitian yang dilakukan oleh Muh. Abdur Rohman, Beta Noranita, Djalal Er Riyanto dan Adi Wibowo dengan judul “Pembangunan Prototype Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Data Terdistribusi”. Penelitian ini menghasilkan sebuah prototipe yang digunakan untuk melakukan manajemen data kependudukan seperti menambah, mengubah, dan menampilkan data kependudukan dari berbagai lokasi yang berbeda serta ketersediaan data. Pengujian terhadap prototipe SIAK BDT dilakukan dengan metode simulasi (Rohman dkk,2010). Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Indah Ayu Septrianingrum, Dodon T. Nugraha, Ihsan Ridwan dengan judul “Perancangan dan Pengembangan Prototype Sistem Parkir”. Penelitian ini menghasilkan sistem yang dapat menampilkan aktifitas parkir pada aplikasi web seperti kondisi lahan parkir kosong, lahan terisi, waktu masuk, waktu

keluar, lama parkir, dan kapasitas parkir tersedia serta grafik pemakaian lahan parkir (Septiyaningrum dkk,2016)

II. METODOLOGI PENELITIAN

Proses pengembangan perangkat lunak menyediakan interaksi antara pengguna dan *software developer*, antara pengguna dan teknologi, dan antara *software developer* dan teknologi. Dalam pengertian ini, pengembangan perangkat lunak adalah proses pembelajaran interaktif, dan hasilnya adalah perwujudan dari pengetahuan yang dikumpulkan, diubah, dan diorganisasikan saat proses tersebut dilakukan (Almeida et al., 2022).

Pengembangan *system* dalam penelitian ini menggunakan pendekatan model *Pototipe*. Prototipe adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan (M.Shalahudin,2008). Model prototipe digunakan sebagai indikator dari gambaran yang akan dibuat pada masa yang akan datang dan membedakan dua fungsi eksplorasi dan demonstrasi.



Gambar 1. Tahapan Model *Prototipe*

Proses pada model prototipe (M.Shalahudin,2008) adalah:

- 1) Pengumpulan kebutuhan : developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-

bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

- 2) Perancangan : perancangan dilakukan cepat dan rancangan memiliki semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan prototipe.
- 3) Evaluasi prototipe : klien mengevaluasi prototipe yang dibuat dan digunakan, memperjelas kebutuhan sistem

Kunci agar model prototipe ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu user dan pengembang harus setuju bahwa prototipe dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototipe (Supiyandi et al., n.d.) akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkrutasi dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan beberapa Teknik. Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian kuantitatif dikenal teknik pengumpulan data: wawancara, angket dan observasi. Sedangkan dalam penelitian kualitatif dikenal teknik pengumpulan data: observasi, wawancara, dokumentasi dan triangulasi (Maulida, 2020). Dalam penelitian ini ada beberapa Teknik yang digunakan yaitu :

- 1) Wawancara
Wawancara dilakukan kepada pengurus untuk mendapatkan informasi dasar tentang aktivitas-aktivitas apa saja yang dilakukan oleh organisasi, hasil wawancara inilah yang akan menjadi dasar Analisa kebutuhan system yang dibangun.

- 2) Survey
Survey dilakukan di tahapan awal saat melihat kondisi real dari aktivitas. Survey juga dilakukan di akhir saat melakukan test system yang dibangun. Pada tulisan ini tidak akan dibahas sampai hasil pengujian system dengan alpha test dan usability test.
- 3) Studi Literature
Studi literature dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi pendukung proses mendesain dan membangun system.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

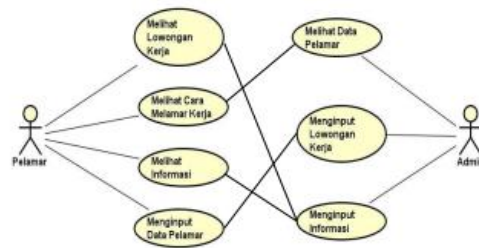
1. Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan

Sistem perekrutan yang sedang berjalan pada lembaga Perguruan Al-Ulum menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Kepala Unit mengisi formulir permintaan karyawan baru dari Yayasan.
2. Apabila disetujui oleh yayasan, maka yayasan memproses formulir tersebut dan memeriksa data pelamar yang sudah masuk sebelumnya. Apabila tidak ditemukan data pelamar yang sesuai dengan kriteria, yayasan melakukan proses pencarian karyawan dengan memuat iklan atau brosur.
3. Pelamar mengirim surat lamaran kerja dan daftar riwayat hidup (curriculum vitae) kepada Yayasan
4. Dari data pelamar yang masuk, Supervisor melakukan proses seleksi berdasarkan spesifikasi yang dibutuhkan seperti riwayat pendidikan, pengalaman bekerja,

pengalaman organisasi, keahlian, surat keterangan dokter, dan lain-lain.

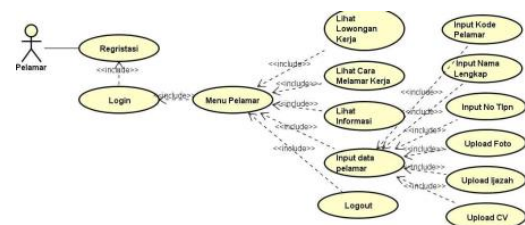
5. Setelah menyeleksi, Yayasan mengirim surat panggilan wawancara (interview) kepada pelamar yang lulus seleksi.
6. Pelamar datang ke perusahaan untuk wawancara dengan bagian perekrutan karyawan Yayasan.
7. Selain melakukan wawancara dengan pelamar, yayasan dan kepala Unit juga menginformasikan beberapa hal terkait dengan penempatan kerja, gaji serta fasilitas yang didapat, selama bekerja di perusahaan. Apabila pelamar yang diwawancarai sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, Yayasan langsung melakukan kesepakatan kerja dengan pihak pelamar yang tentunya ini berjenjang sampai dibuatkannya surat keputusan pegawai tetap.



Gambar 2. Use Case Diagram

2) Use Case diagram Pelamar

Pada diagram use case ini pelamar memiliki hak akses terbatas terhadap pengelolaan sistem informasi. Fungsi pelamar diantaranya, melihat lowongan kerja, melihat cara melamar kerja, melihat informasi dan menginput data pelamar kerja.



Gambar 4. Use Case Diagram Pelamar

2. Perancangan Sistem

Perancangan menggunakan alat bantu perancangan yaitu UML (*Unified Modelling Language*). UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa standar untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak (Unified et al., 2015).

Dalam proses perancangan kami menggunakan beberapa diagram utama yaitu *Use case Diagram*, *Class Diagram* dan *Activity Diagram*.

1) Use case diagram

Use case diagram menggambarkan kemungkinan interaksi antara *user* dengan *system*.

3. Rancangan Antar Muka

Setelah tahap desain selesai tahap berikutnya adalah coding. Berikut adalah beberapa tampilan rancangan system yang dibangun.

Gambar 4. Halaman Register



Gambar 5. Halaman Login

IV. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Sistem informasi perekrutan karyawan berbasis web dapat mengurangi besarnya biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan setiap kali akan merekrut karyawan. Sistem informasi perekrutan karyawan menyajikan informasi yang dapat mempermudah bagian HRD dalam menangani proses perekrutan karyawan. Sehingga data pelamar tidak menumpuk di lemari arsip. Sistem informasi perekrutan karyawan menyajikan informasi perekrutan karyawan yang dapat diakses oleh calon karyawan secara mudah dan cepat tanpa harus datang langsung ke perusahaan.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Almeida, F., Simões, J., & Lopes, S. (2022). Exploring the Benefits of Combining DevOps and Agile. *Future Internet*, 14(2). <https://doi.org/10.3390/fi14020063>
- Dimas Rizky. (2019, January 15). *Apa itu SDLC Waterfall?* <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-waterfall-5ae2071f161d>.
- Hermanto, B., Yusman, M., & Nagara, N. (2019). Sistem Informasi Manajemen Keuangan pada PT. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Komputasi*, 7(1). <https://doi.org/10.23960/komputasi.v7i1.2051>
- Luta, D. A., Syam, F. H., & Warisman, W. (2022). Pemberdayaan Lahan Pekarangan Masyarakat Di Desa Kelambir V Kebon. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 316–321. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i3.126>
- Maulida. (2020). Teknik Pengumpulan Data Dalam Metodologi Penelitian. *Darussalam*, 21.
- Rahayu, S., Sari, A. R., & Saputra, T. S. (2018). Analisa Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Pada Upt Dinas Pendidikan Kecamatan Neglasari Kota Tangerang. *SENSI Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.33050/sensi.v4i1.703>
- Riyanto, B. (2008). *Dasar -dasar Pembelanjaan Perusahaan*.
- Syukron, A., & Purwaningsih. (2020). Sistem Informasi Manajemen Administrasi Keuangan Panti Asuhan Berbasis Website. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 2(2), 150–157. <https://doi.org/10.51977/jti.v2i2.246>
- Unified, T., Language, M., & Uml, T. (2015). UML Tutorial. *Language*.
- Vo, M. H. L., & Hoang, Q. (2020). Transformation of uml class diagram into owl ontology. *Journal of Information and Telecommunication*, 4(1). <https://doi.org/10.1080/24751839.2019.1686681>
- M. Shalahudin & Rosa A.S, Analisis dan Desain Sistem Informasi, Bandung : Politeknik Telkom, 2008.
- Rohman, Muh. Abdur, Beta Noranita, Djalal Er Riyanto, dan Adi Wibowo, 2010, Pembangunan Prototype Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Data Terdistribusi, *Journal of Information System*, Volume 6, Issues 1..



- Dharwiyanti, S. (2019). Pengantar Unified Modeling Language (UML). *IlmuKomputer.com*, 1-13.
- Septriyaningrum, Indah Ayu, Dodon T. Nugrahadi, dan Ichsan Ridwan, 2016, Perancangan dan Pengembangan Prototype Sistem Parkir, Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer (KLIK), Volume 03, NO. 02.
- Supiyandi, S., Rizal, C., Fachri, B., Wijaya, R. F., & Hariyanto, E. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi Desa Menggunakan Model Prototyping*.