

# SISTEM INFORMASI *E-RECRUITMENT* KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT. JASA SWADAYA UTAMA (JAYATAMA)

**Andika Bayu Hasta Yanto**<sup>1</sup>  
<sup>1</sup>Sistem Informasi Akuntansi  
AMIK BSI Tangerang  
andika.akx@bsi.ac.id

**Ahmad Fauzi**<sup>2</sup>  
<sup>2</sup>Komputerisasi Akuntansi  
AMIK BSI Jakarta  
ahmad.afz@bsi.ac.id

**Febri Ainun Jariyah**<sup>3</sup>  
<sup>3</sup>Sistem Informasi  
STMIK Nusa Mandiri Jakarta  
[febryainun@gmail.com](mailto:febryainun@gmail.com)

**Abstrak** - E-Rekrutmen penting bagi organisasi karena memiliki fungsi untuk menghimpun sumber daya manusia ke dalam suatu organisasi, kemajuan teknologi yang berkembang telah memaksa perusahaan untuk menerapkan yang namanya e-recruitment yaitu sistem rekrutmen yang memanfaatkan internet. Ada beberapa perbedaan pada sistem ini dibandingkan jika perusahaan menerapkan sistem rekrutmen tradisional, namun perbedaan tersebut bukanlah suatu masalah karena perusahaan dapat memperoleh banyak manfaat dari sistem online ini, yaitu penghematan biaya, kemudahan dalam penggunaan bagi kandidat, kemudahan penggunaan bagi organisasi, meningkatkan kecepatan proses perekrutan dan keberhasilan dalam menemukan calon karyawan potensial.

**Kata kunci** : *E-Recruitment* , *Internet*

**Abstract**-*Recruitment is important for organization because it has function of collecting human resources toward the organization, the technology development has grown up and it forces Company to apply what is called as e-recruitment which is internet based recruitment. There are some differences in this system compared to traditional recruitment system. However, the difference is not problem because company gain many advantages from the online system, which are cost efficiency, easy-to-use by candidate, easy-to-use by organization, increasing speed of recruitment process and the success of finding potential employees.*

**Keyword** : *E-Recruitment, Internet*

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin pesat, perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang terampil sehingga dapat membawa perusahaan berkembang dan bersaing dengan perkembangan teknologi, aspek perekrutan karyawan menjadi sangat berpengaruh terhadap kemajuan perusahaan, proses perekrutan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat menghambat perkembangan perusahaan. Demikian juga dengan PT. Jasa Swadaya Utama (JAYATAMA), banyaknya data pelamar yang mengirimkan surat lamaran baik melalui *email*, kator pos atau dating langsung ke kantor, sangat menyulitkan bagian HRD untuk mengecek data pelamar tersebut.

*E-Recruitment* merupakan sebuah metode perekrutan tenaga kerja yang dilakukan secara *online* melalui beberapa tahap dari pendaftaran, *upload* berkas sampai dengan tes psikologi, sehingga membantu HRD dalam menyeleksi karyawan, menghemat waktu serta mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengambil judul : “Sistem *E-Recruitment* Karyawan berbasis web pada PT. Jasa Swadaya Utama (JAYATAMA)”,

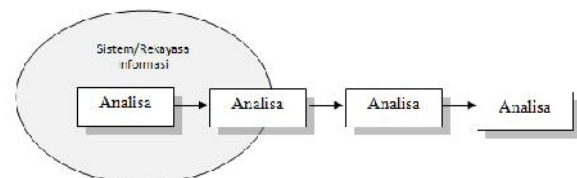
Menurut Setiati (2013:38) Karyawan merupakan aset yang berharga bagi sebuah perusahaan dalam mencapai tujuannya. Fokus utama Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) adalah memberikan kontribusi atas suksesnya perusahaan. Agar produktifitas perusahaan berjalan lancar diperlukan tenaga terja atau karyawan yang sesuai sesuai dengan prinsip “*the right man in the*

*right place*”. Sejalan dengan itu maka langkah awal yang menjadi kunci utama yaitu proses rekrutmen dan seleksi untuk merekrut tenaga kerja sesuai dengan kebutuhannya. Proses seleksi merupakan serangkaian langkah kegiatan yang digunakan untuk memutuskan kandidat (calon karyawan) yang dapat ditempatkan secara tepat.

## II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model Waterfall.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2015:28) “Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)”. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau tururut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).



Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2015)

Teori Pendukung

1. UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:137) “UML Merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung”.

Berikut penjelasan tiga diagram UML yang akan di uraikan:

a. *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:155) “*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan di buat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

b. *Activity Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:161) “*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor”.

c. *Component Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:148) “*Component Diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan tergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem”.

d. *Deployment Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:154) “*Deployment Diagram* merupakan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”.

2. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Indrajani (2011:11) “*Entity Relationship Diagram* adalah sebuah pendekatan dalam perancangan basis data yang di mulai dengan mengidentifikasi data-data terpenting yang disebut dengan entitas dan hubungan antara entitas-entitas tersebut yang digambarkan dalam suatu model”.

Simbol-simbol yang digunakan dalam merancang dengan menggunakan ERD menurut Indrajani (2011:11) adalah sebagai berikut:

a. Entitas

Entitas adalah kumpulan objek yang dapat dibedakan atau dapat didefinisikan secara unik.

b. *Relationship*

*Relationship* adalah hubungan yang terjadi antara entitas atau lebih.

c. Atribut

Atribut adalah karakteristik dari entitas yang menyediakan penjelasan detail entitas.

d. *Link*

*Link* adalah baris penghubung antara himpunan relasi, dan himpunan entitas dan atributnya.

Kardinalitas menunjukkan jumlah *entity* yang dihubungkan ke satu *entity* lain dengan suatu *relationship sets*. Kardinalitas meliputi :

a. Hubungan satu ke satu (*one to one*)  
satu *entity* dalam A dihubungkan dengan maksimum satu *entity*

b. Hubungan satu ke banyak (*one to many*)

Satu *entity* dalam A dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam *entity* B dihubungkan maksimum satu *entity* dalam A.

c. Hubungan banyak ke satu (*many to one*)

Satu *entity* dalam A dihubungkan dengan maksimum satu *entity* B. satu *entity* dalam B dapat dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam A.

d. Hubungan banyak ke banyak (*many to many*)

*Entity* dalam A dapat dihubungkan dengan sejumlah *entity* dalam B dengan sejumlah *entity* dalam A.

3. LRS (*Logical Relationship Structure*)

Menurut Kusriani (2007:212) “LRS (*Logical Record Structure*) Adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah table dan *Foreign Key* (FK).”

LRS (*Logical Record Structure*) terdiri dari link-link diantara tipe *record*, link ini menunjukkan arah dari satu tipe *record* lainnya.

4. *Black-Box Testing*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2015:275) “*Black-box testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-sungsi masukan dan keluaran perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan”.

### III. PEMBAHASAN

#### 3.1. Tahapan Analisis

Perancangan Website E-Recruitment karyawan berbasis web pada PT.Jasa Swadaya Utama sudah terkomputerisasi agar lebih efisien dengan menggunakan beberapa user. Dalam perancangan website ini software yang digunakan yaitu XAMPP versi

1.7.3. sebagai server (localhost), yang terdiri atas Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan software Adobe Dreamweaver CS 5.5 dan untuk mempercantik tampilan web digunakan software Adobe Photoshop CS3.

Website sistem informasi kebudayaan Betawi yang dirancang memiliki content sebagai berikut:

1. Halaman Admin, terdiri dari halaman login, halaman utama admin atau beranda. Admin dapat melakukan login dapat mengelola data calon karyawan, data karyawan, laporan karyawan, dan melakukan logout.

2. Halaman user, yang terdiri dari halaman utama pengunjung atau beranda, user dapat melakukan login,

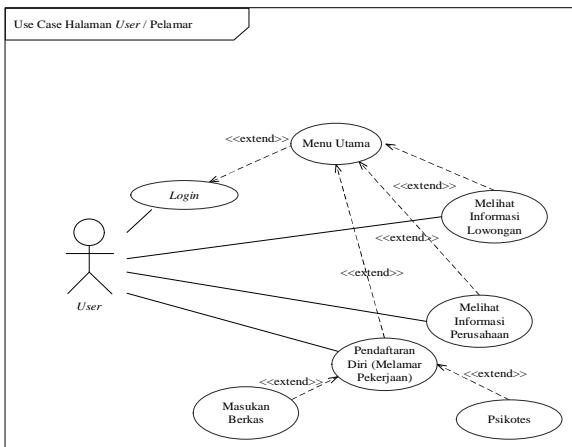
dapat mengelola data diri, mengerjakan soal psikotes, melakukan logout.

. Halaman Siswa, yang terdiri dari halaman utama siswa atau beranda. Siswa dapat melakukan login. melakukan ujian, mencetak bukti ujian.dapat melakukan logout.

### 3.2. Desain Sistem dengan UML

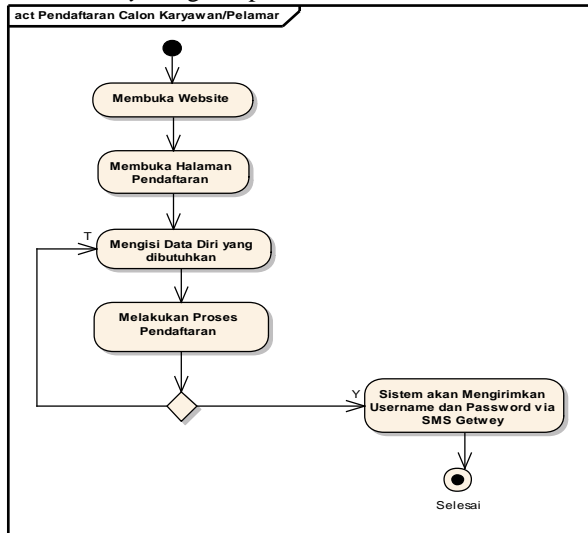
Diagram use case menunjukkan interaksi antara usecase dan actor. Diagram ini menggambarkan model lengkap tentang apa yang sekolah lakukan, dan siapa yang berperan dalam erecruitmen karyawan.

#### 1. Use Case Diagram Halaman Index

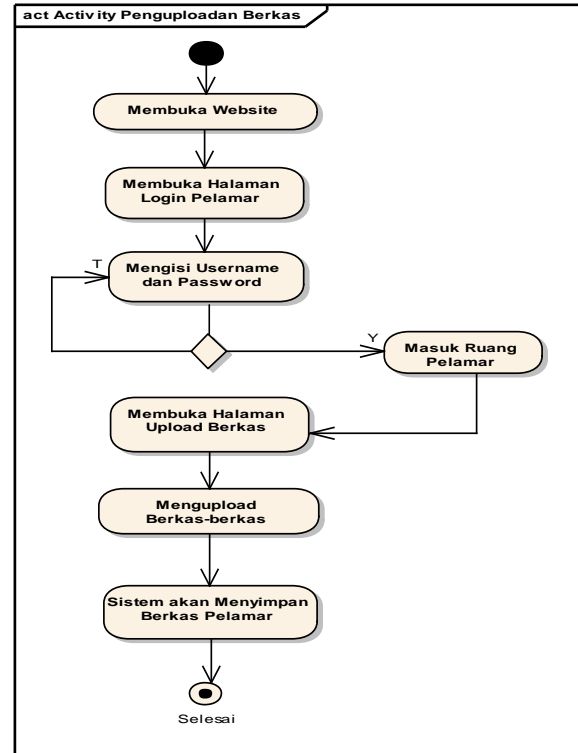


### 3.3. Activity Diagram

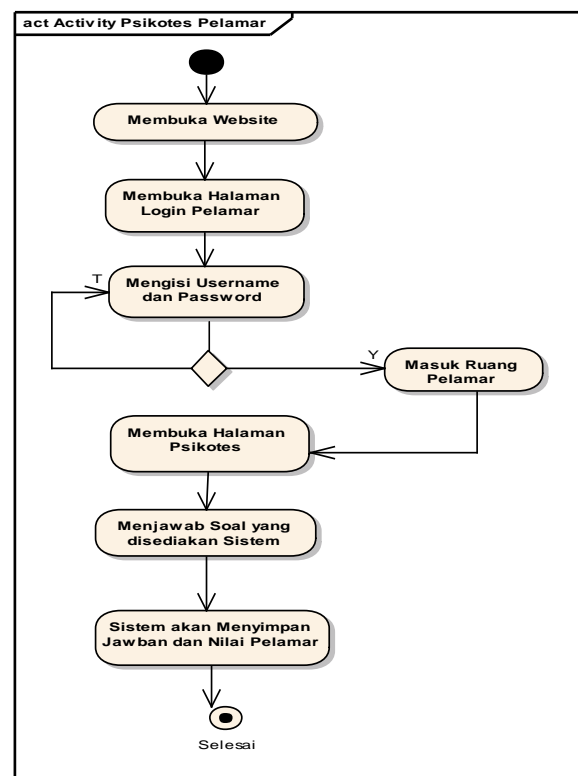
#### 1. Activity Diagram pelamar admin



#### 2. Activity Diagram Data Ujian



#### 3. Activity Diagram psikotes user



#### 4. Activity Diagram Admin





- Setyowati, W., Winarno, W. W., & Sudarmawan.  
(2015). *Analisa Penerimaan Teknologi Sistem Ujian Online Untuk Meningkatkan Layanan Teknologi. Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2015 STMIK AMIKOM Yogyakarta 6-8 Februari 2015.*  
Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak.*  
Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Supardi, Y. (2010). *16 Langkah Web Master.* Jakarta:  
Ardikom.
- Sutabri, T. (2012). *Analisa Sistem Informasi.*  
Yogyakarta: Andi Offset.