

## BAB III

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pembuatan aplikasi ini menerapkan konsep SDLC (*Systems Development Life Cycle*) yang berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama dan langkah-langkah dari setiap tahapan. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pembuatan aplikasi sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan adalah sebagai berikut:

#### 3.1 Analisis Sistem

##### 3.1.1 Identifikasi Masalah

PT. TIKI JNE Surabaya dalam melakukan perekrutan dan seleksi calon karyawan baru masih dilakukan secara manual, dimana *Human Resource Department* (HRD) harus membuat iklan lowongan pekerjaan pada surat kabar, dimana membutuhkan waktu lama dan biaya yang cukup mahal. Selain itu HRD harus memenuhi jumlah kebutuhan yang dibutuhkan oleh perusahaan kurang lebih 20 orang setiap bulannya, sedangkan jumlah calon karyawan yang melamar lebih dari 200 orang setiap bulannya. Sehingga pihak HRD harus memilih satu per satu surat lamaran pekerjaan yang berupa dokumen kertas sesuai dengan standar kriteria yang telah ditentukan oleh perusahaan, dan HRD harus menghubungi calon karyawan dengan menggunakan telepon dan mengatur jadwal wawancara pertama, tes psikologi, dan wawancara kedua. Sehingga perusahaan harus mengeluarkan biaya lagi untuk membayar biaya telepon.

Kebutuhan karyawan sangat penting peranannya dalam perusahaan, perusahaan dapat berkembang karena adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Namun bagian HRD yang menangani perekrutan dan seleksi karyawan di PT. TIKI JNE Surabaya hanya ada satu orang, sehingga membutuhkan waktu yang lama dan tidak efisien. Seringkali HRD tidak dapat memenuhi kebutuhan karyawan dengan tepat waktu, hal ini dikarenakan jumlah pelamar yang besar, namun HRD yang menangani perekrutan dan seleksi terbatas menjadi masalah tersendiri bagi perusahaan. Oleh karena itu, dikembangkannya sebuah sistem informasi perekrutan dan seleksi calon karyawan baru sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh perusahaan. Aplikasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi HRD dan perusahaan pada saat melakukan perekrutan dan seleksi calon karyawan baru.

### 3.1.2 Analisis Kebutuhan

Sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan yang akan dibangun menghasilkan beberapa informasi yang akan menjadi *output* an dari data pelamar, kriteria pelamar, kriteria dan standar nilai wawancara 1, nilai wawancara 1, kriteria dan standar nilai tes psikologi, nilai tes psikologi, kriteria dan standar nilai wawancara 2, nilai wawancara 2. Sistem akan memproses *input* an tersebut dan menghasilkan beberapa informasi, yaitu informasi hasil seleksi administrasi pelamar, hasil seleksi wawancara 1 yang memenuhi kriteria, hasil seleksi tes psikologi yang memenuhi kriteria, hasil seleksi wawancara 2 yang memenuhi kriteria, hasil nilai keseluruhan seleksi, informasi yang diterima, dan sms pelamar.

Informasi yang pertama adalah hasil seleksi administrasi pelamar, hasil seleksi administrasi pelamar yang akan dihasilkan membutuhkan data berupa data

pelamar yang diperoleh dari surat lamaran pekerjaan berupa dokumen kertas yang dikirimkan oleh pelamar, serta data kriteria seleksi yang diperoleh dari standar kriteria yang telah ditentukan oleh pihak HRD. Informasi yang kedua adalah hasil seleksi wawancara 1 yang memenuhi kriteria, informasi kedua membutuhkan data berupa kriteria dan standar nilai wawancara 1 yang diperoleh dari kriteria dan standar nilai wawancara 1 yang telah ditentukan oleh pihak HRD, dan nilai wawancara 1 diperoleh dari nilai hasil wawancara 1.

Informasi ke tiga adalah hasil seleksi tes psikologi yang memenuhi kriteria, informasi ke tiga membutuhkan data berupa kriteria dan standar nilai tes psikologi yang diperoleh dari kriteria dan standar nilai tes psikologi yang telah ditentukan oleh pihak HRD, dan nilai tes psikologi diperoleh dari nilai hasil tes psikologi. Informasi yang ke empat adalah hasil seleksi wawancara 2 yang memenuhi kriteria, informasi kedua membutuhkan data berupa kriteria dan standar nilai wawancara 2 yang diperoleh dari kriteria dan standar nilai wawancara 2 yang telah ditentukan oleh pihak HRD, dan nilai wawancara 2 diperoleh dari nilai hasil wawancara 2.

Informasi ke lima dan ke enam adalah hasil nilai keseluruhan seleksi dan informasi karyawan yang diterima, informasi tersebut diperoleh dari keseluruhan proses yang telah dilakukan oleh pihak HRD dalam melakukan rekrutmen dan seleksi calon karyawan baru. Dan informasi yang terakhir adalah sms pelamar yang diperoleh dari keseluruhan hasil yang telah dihasilkan oleh seluruh proses yang telah dijalankan.

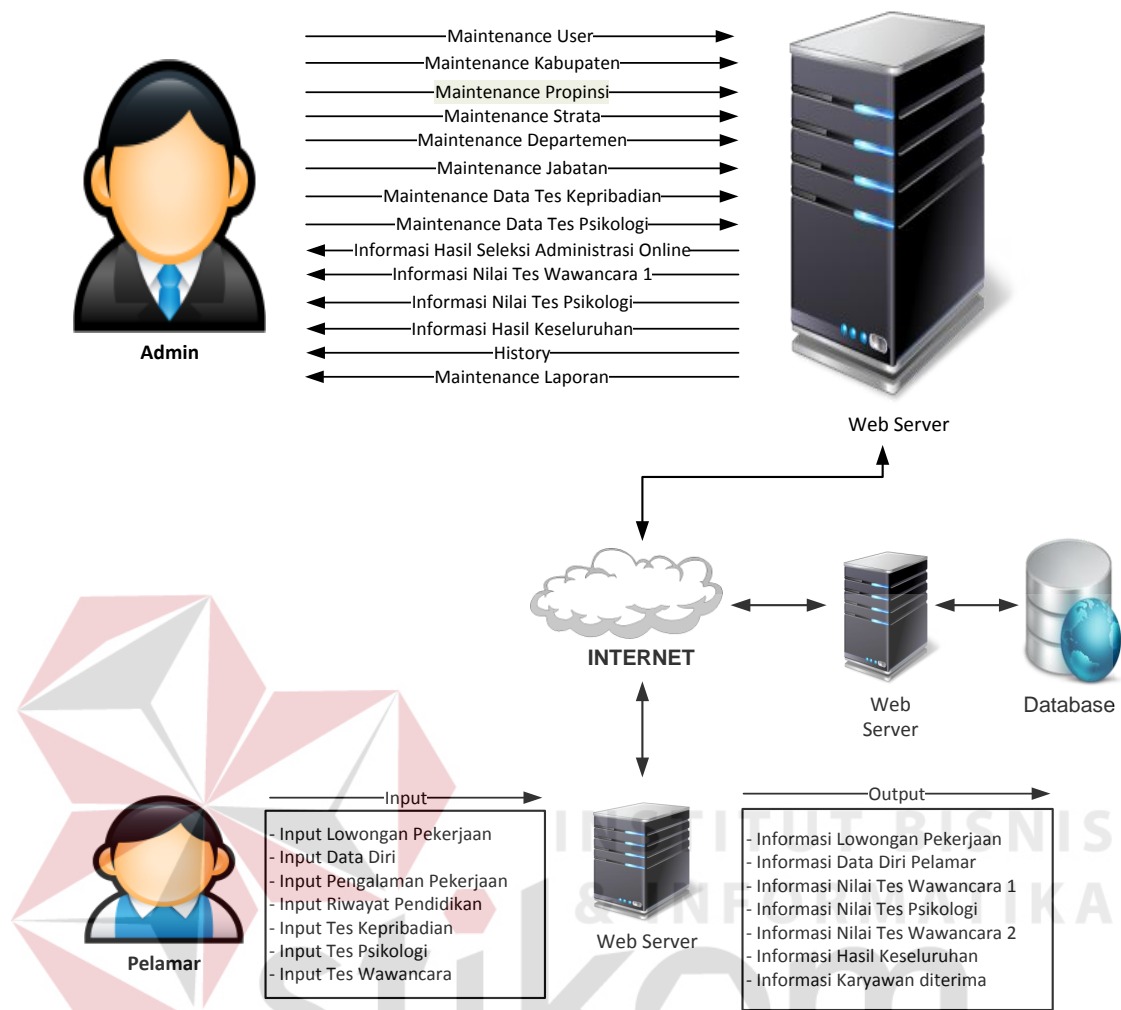
## 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang berkenaan dengan sistem yang dibangun serta untuk memudahkan pemahaman terhadap sistem. Pemodelan yang digunakan dalam perancangan sistem adalah *document flow*, *system flow*, *Context Diagram*, *HIPO*, *data flow diagram*, *Conceptual Data Model (CDM)*, *Physical Data Model (PDM)*, struktur tabel, dan desain I/O. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### 3.2.1 Rancangan Model

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka dibutuhkan suatu sarana yang dapat memberikan informasi tentang rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Solusinya adalah dengan menggunakan sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan.

*Input* an data dan pengolahan data yang dilakukan dengan cara merancang *database* dan membuat sistem. Data-data tersebut nantinya akan ditampung dan diolah oleh sistem sehingga dapat memberikan informasi dengan lebih tersruktur sehingga dapat bermanfaat bagi para pengguna. Secara garis besar, gambaran umum sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Gambaran Umum Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan Pada PT. TIKI JNE Surabaya

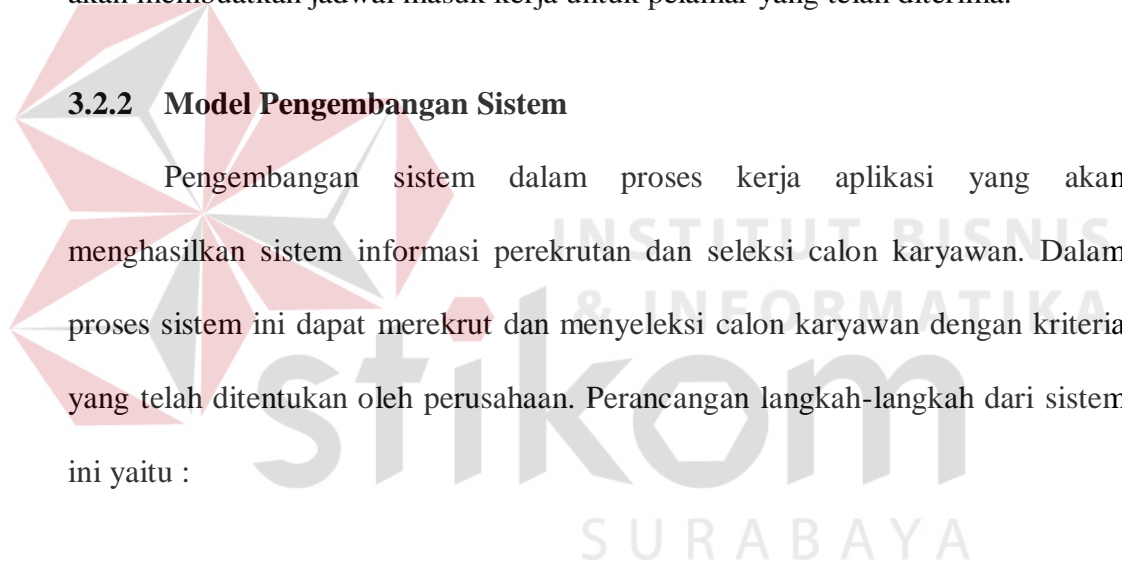
Pada gambar 3.1 fungsi sistem informasi rekrutmen dan seleksi, dengan pelamar yang akan mendapatkan informasi lowongan pekerjaan, dalam rekrutmen dan seleksi karyawan aplikasi meminta karyawan untuk menginput data diri, pengalaman pekerjaan, riwayat pendidikan, tes kepribadian, tes psikologi, dan tes wawancara yang wajib diisi oleh pelamar. Semua input tersebut akan diproses oleh aplikasi yang kemudian dihasilkan laporan data diri calon karyawan.

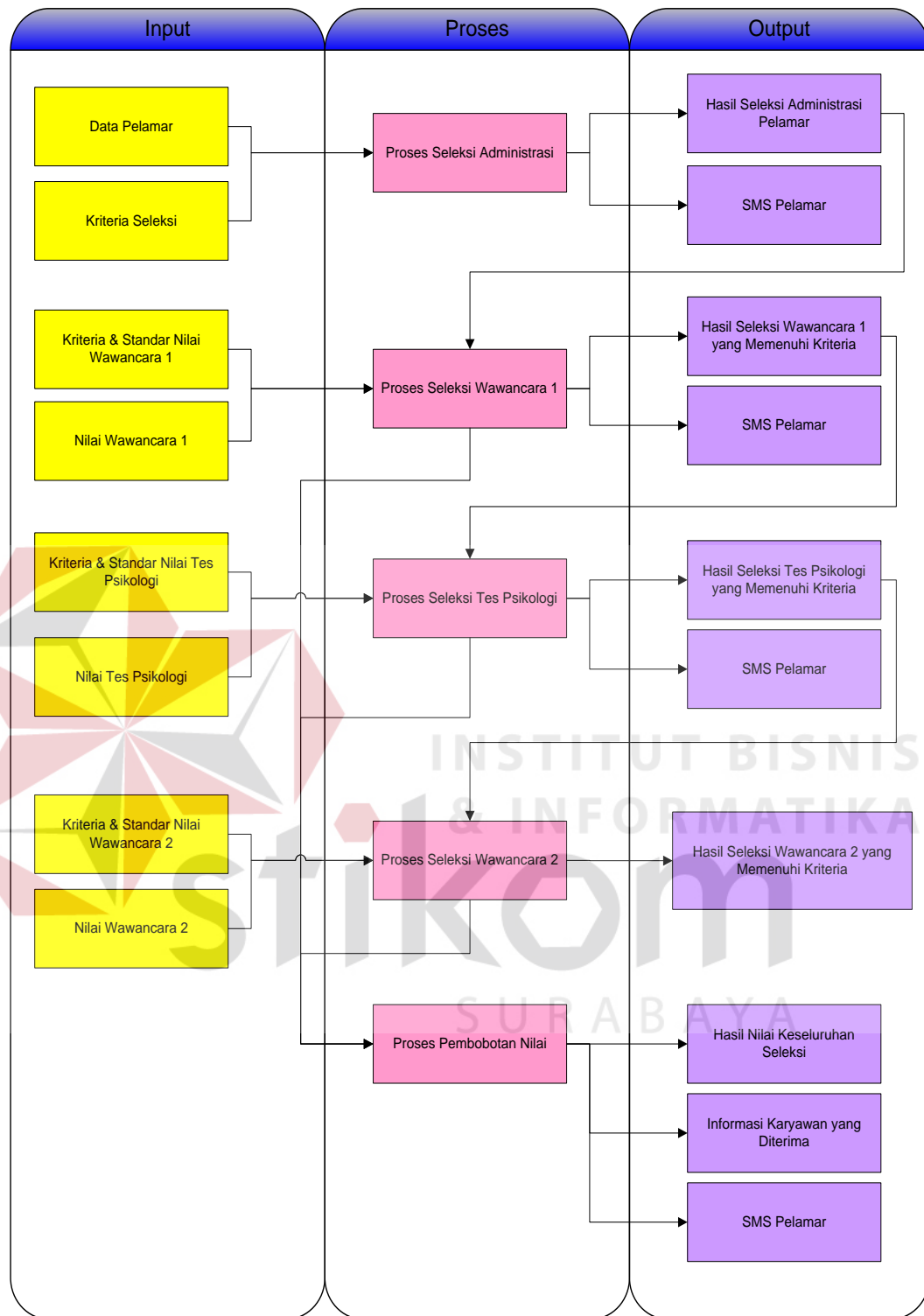
Setelah rekrutmen dan seleksi telah dijalankan oleh sistem dengan beberapa sub pekerjaannya, maka sistem akan memberikan hasil laporan dari

rekrutmen dan seleksi yang telah diproses. Laporan rekrutmen dan seleksi ini melingkupi beberapa jenis transaksi rekrutmen dan seleksi calon karyawan, transaksi tersebut meliputi transaksi permintaan karyawan, entry lowongan, hasil seleksi *administrasi online*, nilai tes wawancara satu, nilai tes psikologi, dan nilai wawancara kedua, dan hasil keseluruhan yang diperoleh dari nilai tes *offline*. Nilai tes *offline* didapat dari 30% nilai wawancara 1 + 40% nilai tes psikologi + 30% nilai wawancara 2. Jika hasil keseluruhan telah diperoleh, dan pelamar lulus dengan standar nilai minimal untuk *backoffice* 70 dan operasional 60, maka admin akan membuatkan jadwal masuk kerja untuk pelamar yang telah diterima.

### **3.2.2 Model Pengembangan Sistem**

Pengembangan sistem dalam proses kerja aplikasi yang akan menghasilkan sistem informasi perekrutan dan seleksi calon karyawan. Dalam proses sistem ini dapat merekrut dan menyeleksi calon karyawan dengan kriteria yang telah ditentukan oleh perusahaan. Perancangan langkah-langkah dari sistem ini yaitu :





Gambar 3.2 Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon

Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya.

### A. *Input*

Setiap perusahaan memiliki komponen-komponen data pendukung dalam menentukan calon karyawan yang berkualitas. Komponen *input* yang dibutuhkan dalam penelitian ini diantaranya adalah data pelamar, kriteria seleksi, kriteria dan standar nilai wawancara 1, nilai wawancara 1, kriteria dan standar nilai psikologi, nilai psikologi, kriteria dan standar nilai wawancara 2, nilai wawancara 2.

#### 1. Data Pelamar

Data pelamar adalah lamaran pekerjaan dan data diri pelamar yang di kirim oleh pelamar kepada perusahaan sebagai bahan pertimbangan sebuah perusahaan dalam mencari calon karyawan. Pada sistem ini data pelamar di *input* kan oleh pelamar. Dengan adanya sistem ini pelamar dapat menginputkan data diri dengan mudah tanpa harus datang langsung atau mengirimkan data diri berupa dokumen kertas ke perusahaan.

#### 2. Kriteria Seleksi

Kriteria seleksi adalah syarat yang diberikan oleh HRD dalam mencari calon karyawan baru untuk perusahaan. Kriteria seleksi tersebut di *input* kan oleh pihak HRD kedalam proses, sehingga dapat menghasilkan calon karyawan yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh HRD untuk perusahaan.

#### 3. Kriteria dan Standar Nilai Wawancara 1

Kriteria dan standar nilai wawancara 1 adalah syarat dan nilai minimum yang telah ditentukan oleh pihak HRD kepada calon karyawan. Kriteria dan standar nilai wawancara 1 tersebut di *input* kan oleh pihak HRD ke dalam proses, dengan adanya kriteria dan standar nilai tersebut dapat menyeleksi dan



memperoleh calon karyawan yang sesuai dengan kriteria dan standar nilai wawancara 1 tersebut.

#### 4. Nilai Wawancara 1

Nilai wawancara 1 adalah nilai hasil wawancara 1 yang diperoleh dari gabungan nilai pihak HRD dan pihak kepala bagian yang bertugas mewawancarai calon pelamar. Nilai wawancara 1 di *input* kan oleh pihak HRD dan kepala bagian ke dalam proses, dengan adanya nilai wawancara 1 tersebut dapat menghasilkan calon karyawan yang lolos wawancara 1 dan dapat mengikuti ke tahap seleksi berikutnya.

#### 5. Kriteria dan Standar Nilai Psikologi

Kriteria dan standar nilai psikologi adalah syarat dan nilai minimum yang telah ditentukan oleh pihak HRD kepada calon karyawan. Kriteria dan standar nilai psikologi tersebut di *input* kan oleh sistem ke dalam proses, dengan adanya kriteria dan standar nilai tersebut dapat menyeleksi dan memperoleh calon karyawan yang sesuai dengan kriteria dan standar nilai psikologi tersebut.

#### 6. Nilai Psikologi

Nilai psikologi adalah nilai hasil tes psikologi yang telah dilakukan oleh calon karyawan. Nilai psikologi di *input* kan oleh pihak HRD ke dalam proses, dengan adanya nilai tes psikologi tersebut dapat menghasilkan calon karyawan yang lolos tes psikologi dan dapat mengikuti ke tahap seleksi berikutnya.

## 7. Kriteria dan Standar Nilai Wawancara 2

Kriteria dan standar nilai wawancara 2 adalah syarat dan nilai minimum yang telah ditentukan oleh pihak HRD kepada calon karyawan. Kriteria dan standar nilai wawancara 2 tersebut di *input* kan oleh HRD ke dalam proses, dengan adanya kriteria dan standar nilai tersebut dapat menyeleksi dan memperoleh calon karyawan yang sesuai dengan kriteria dan standar nilai wawancara 2 tersebut.

## 8. Nilai Wawancara 2

Nilai wawancara 2 adalah nilai hasil wawancara 2 dan merupakan hasil akhir dari proses seleksi calon karyawan. Nilai wawancara 2 di *input* kan oleh kepala cabang ke dalam proses, dengan adanya nilai wawancara 2 tersebut adalah merupakan hasil akhir penentuan calon karyawan yang berkualitas dan yang telah memenuhi semua proses seleksi yang telah dilakukan.

### B. Proses

Berdasarkan inputan data yang ada, selanjutnya akan dilakukan beberapa proses rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Berikut ini merupakan penjelasan beberapa proses yang terkait dalam sistem ini :

#### 1. Proses Seleksi Administrasi

Proses seleksi administrasi dilakukan dengan mengambil informasi dari setiap data pelamar dan kriteria seleksi yang telah di *input* kan ke dalam sistem. Kemudian data yang didapat langsung diolah sistem untuk menentukan keluaran berupa informasi, yaitu informasi hasil seleksi administrasi pelamar dan sms pelamar.

## 2. Proses Seleksi Wawancara 1

Proses seleksi wawancara 1 dilakukan dengan mengambil informasi dari setiap kriteria dan standar nilai wawancara 1 dan nilai wawancara 1 yang telah di *input* kan ke dalam sistem. Kemudian data yang didapat langsung diolah sistem untuk menentukan keluaran berupa informasi, yaitu informasi hasil seleksi wawancara 1 dan sms pelamar.

## 3. Proses Seleksi Tes Psikologi

Proses seleksi tes psikologi dilakukan dengan mengambil informasi dari setiap kriteria dan standar nilai tes psikologi dan nilai tes psikologi yang telah di *input* kan ke dalam sistem. Kemudian data yang didapat langsung diolah sistem untuk menentukan keluaran berupa informasi, yaitu informasi hasil seleksi tes psikologi dan sms pelamar.

## 4. Proses Seleksi Wawancara 2

Proses seleksi wawancara 2 dilakukan dengan mengambil informasi dari setiap kriteria dan standar nilai wawancara 2 dan nilai wawancara 1 yang telah di *input* kan ke dalam sistem. Kemudian data yang didapat langsung diolah sistem untuk menentukan keluaran berupa informasi, yaitu informasi hasil seleksi wawancara 2 dan sms pelamar.

## 5. Proses Pembobotan Nilai

Proses pembobotan nilai dilakukan dengan menjumlahkan nilai yang dikeluarkan dari proses seleksi wawancara 1, proses seleksi tes psikologi, dan proses seleksi wawancara 2, kemudian proses tersebut dihitung berdasarkan rumus berikut ini :

$$(30\% \times \text{nilai wawancara 1}) + (40\% \times \text{nilai tes psikologi}) + (30\% \times \text{wawancara 2}) = \text{Jumlah nilai tes offline}$$

Jumlah nilai tes *offline* = Hasil keseluruhan

Gambar 3.3 Rumus Perhitungan Pembobotan Nilai

Dengan adanya perhitungan proses tersebut, dapat menghasilkan keluaran berupa informasi, yaitu informasi hasil nilai keseluruhan seleksi, informasi karyawan yang diterima dan sms pelamar.

### C. Output

#### 1. Hasil Seleksi Administrasi

Informasi ini merupakan hasil dari inputan data pelamar dan kriteria seleksi yang telah diproses kedalam proses seleksi administrasi, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi hasil seleksi administrasi.

#### 2. SMS Pelamar

Sms pelamar ini merupakan informasi hasil seleksi administrasi yang di tujukan kepada pelamar, untuk menginformasikan kepada pelamar yang lulus seleksi administrasi. Berikut ini adalah merupakan contoh dari format sms yang diterima oleh pelamar :

Bpk./Ibu/Sdr/i. Agustin Ayu Ningrum

Anda telah lolos Test Seleksi Administrasi Online di PT.TIKI JNE Surabaya.

Silahkan datang untuk mengikuti Test Wawancara ke 1

Pada tanggal 3 Juli 2014, pukul 10.00 WIB

Bertempat di Kantor Pusat JNE Surabaya, Ruko Surya Inti Permata

Super A 7-8 Jl. Raya Juanda KM 3-4 Surabaya

Gambar 3.4 Format Sms Pelamar yang Lulus Seleksi Administrasi

### 3. Hasil Seleksi Wawancara 1

Informasi ini merupakan hasil dari inputan kriteria dan standar nilai wawancara 1 dan nilai wawancara 1 yang telah diproses kedalam proses seleksi wawancara 1, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi hasil seleksi wawancara 1.

### 4. SMS Pelamar

Sms pelamar ini merupakan informasi hasil seleksi administrasi yang di tujukan kepada pelamar, untuk menginformasikan kepada pelamar yang lulus seleksi wawancara pertama. Berikut ini adalah merupakan contoh dari format sms yang diterima oleh pelamar :

Bpk./Ibu/Sdr/i. Agustin Ayu NIngrum  
 Anda telah lolos Test Wawancara ke 1 di PT.TIKI JNE Surabaya.  
 Silahkan datang untuk mengikuti Test Psikologi  
 Pada tanggal 6 Juli 2014, pukul 10.00 WIB  
 Bertempat di Kantor Pusat JNE Surabaya, Ruko Surya Inti Permata  
 Super A 7-8 Jl. Raya Juanda KM 3-4 Surabaya

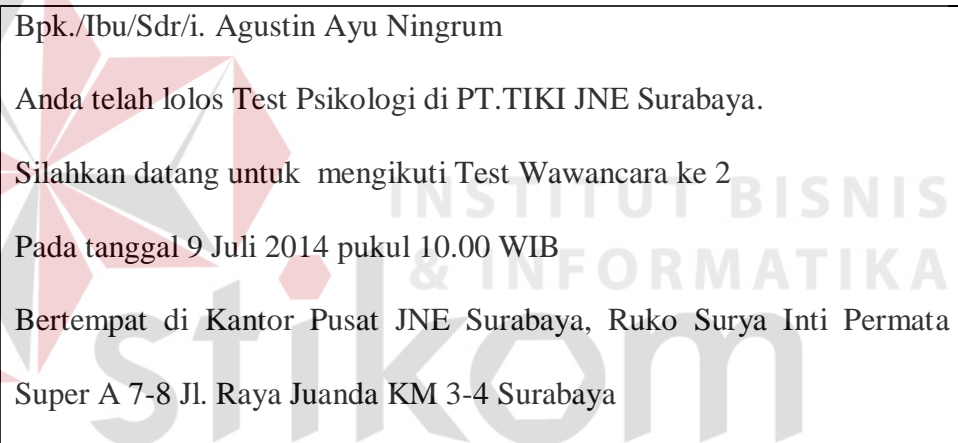
Gambar 3.5 Format Sms Pelamar yang Lulus Seleksi Wawancara 1

### 5. Hasil Seleksi Tes Psikologi

Informasi ini merupakan hasil dari inputan kriteria dan standar nilai tes psikologi dan nilai psikologi yang telah diproses kedalam proses seleksi tes psikologi, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi hasil seleksi tes psikologi.

#### 6. SMS Pelamar

Sms pelamar ini merupakan informasi hasil seleksi tes psikologi yang di tujukan kepada pelamar, untuk menginformasikan kepada pelamar yang lulus seleksi tes psikologi. Berikut ini adalah merupakan contoh dari format sms yang diterima oleh pelamar :



Bpk./Ibu/Sdr/i. Agustin Ayu Ningrum  
Anda telah lolos Test Psikologi di PT.TIKI JNE Surabaya.  
Silahkan datang untuk mengikuti Test Wawancara ke 2  
Pada tanggal 9 Juli 2014 pukul 10.00 WIB  
Bertempat di Kantor Pusat JNE Surabaya, Ruko Surya Inti Permata  
Super A 7-8 Jl. Raya Juanda KM 3-4 Surabaya

Gambar 3.6 Format Sms Pelamar yang Lulus Seleksi Tes Psikologi

#### 7. Hasil Seleksi Wawancara 2

Informasi ini merupakan hasil dari inputan kriteria dan standar nilai wawancara 2 dan nilai wawancara 2 yang telah diproses kedalam proses seleksi wawancara 2, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi hasil seleksi wawancara 2.

#### 8. Hasil Nilai Keseluruhan Seleksi

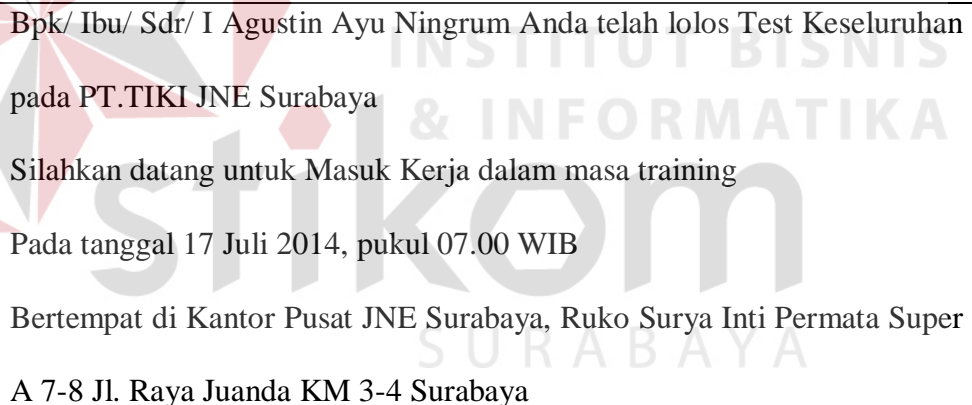
Informasi ini merupakan hasil dari perhitungan pembobotan nilai akhir dari keseluruhan proses yang, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi hasil nilai keseluruhan seleksi.

#### 9. Informasi Karyawan Yang Diterima

Informasi ini merupakan hasil dari proses pembobotan nilai, sehingga menghasilkan keluaran berupa informasi karyawan yang diterima.

#### 10. SMS Pelamar

Sms pelamar ini merupakan informasi hasil seleksi administrasi yang di tujukan kepada pelamar, untuk menginformasikan kepada pelamar yang lulus seleksi wawancara pertama. Berikut ini adalah merupakan contoh dari format sms yang diterima oleh pelamar :



Bpk/ Ibu/ Sdr/ I Agustin Ayu Ningrum Anda telah lolos Test Keseluruhan pada PT.TIKI JNE Surabaya  
 Silahkan datang untuk Masuk Kerja dalam masa training  
 Pada tanggal 17 Juli 2014, pukul 07.00 WIB  
 Bertempat di Kantor Pusat JNE Surabaya, Ruko Surya Inti Permata Super  
 A 7-8 Jl. Raya Juanda KM 3-4 Surabaya

Gambar 3.7 Format Sms Pelamar yang Diterima.

### 3.2.3 Document Flow

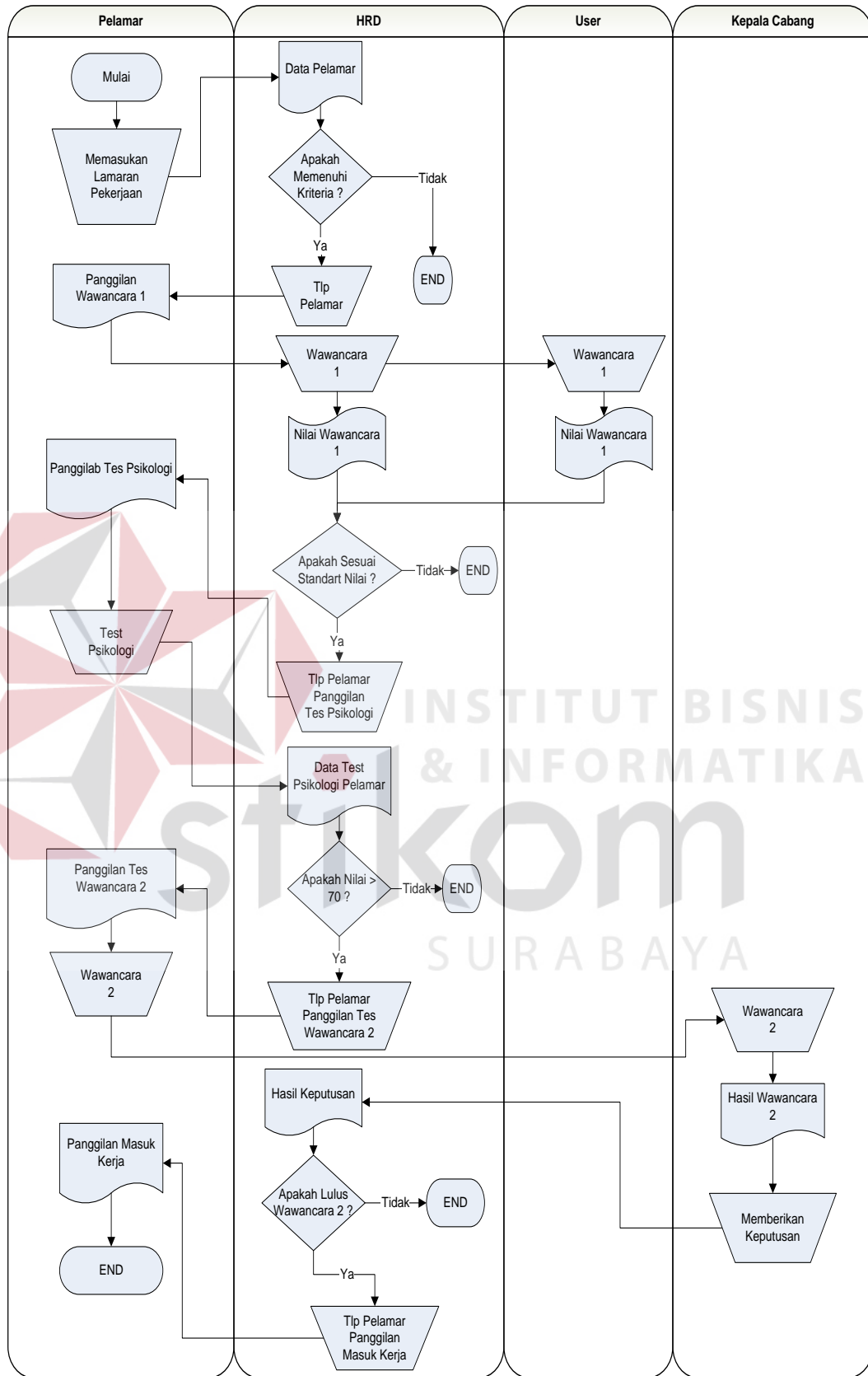
#### A. Document Flow Bagian Back Office

Dokumen flow dimulai ketika pelamar memasukkan lamaran pekerjaan berupa dokumen kertas ke perusahaan, yang kemudian diterima oleh pihak HRD sebagai data pelamar untuk diseleksi. Jika pelamar memenuhi syarat

lowongan pekerjaan, HRD akan menghubungi pelamar untuk tes wawancara 1 yang di wawancarai oleh pihak HRD dan pihak Kepala Bagian secara bersamaan. Jika pelamar lulus seleksi wawancara 1, HRD akan menghubungi pelamar kembali untuk tes psikologi. Jika pelamar lulus dalam tes psikologi, HRD akan menghubungi pelamar kembali untuk tes wawancara 2 yang di wawancarai oleh kepala cabang selaku pimpinan perusahaan. Wawancara ke 2 merupakan hasil penentuan dalam terpilih atau tidaknya pelamar, dan keputusan tersebut dipegang oleh kepala cabang. Jika pelamar lulus wawancara ke 2, HRD akan menghubungi pelamar untuk menginformasikan tanggal mulai masuk kerja. Adapun Gambar *document flow* bagian *back office* adalah sebagai berikut :



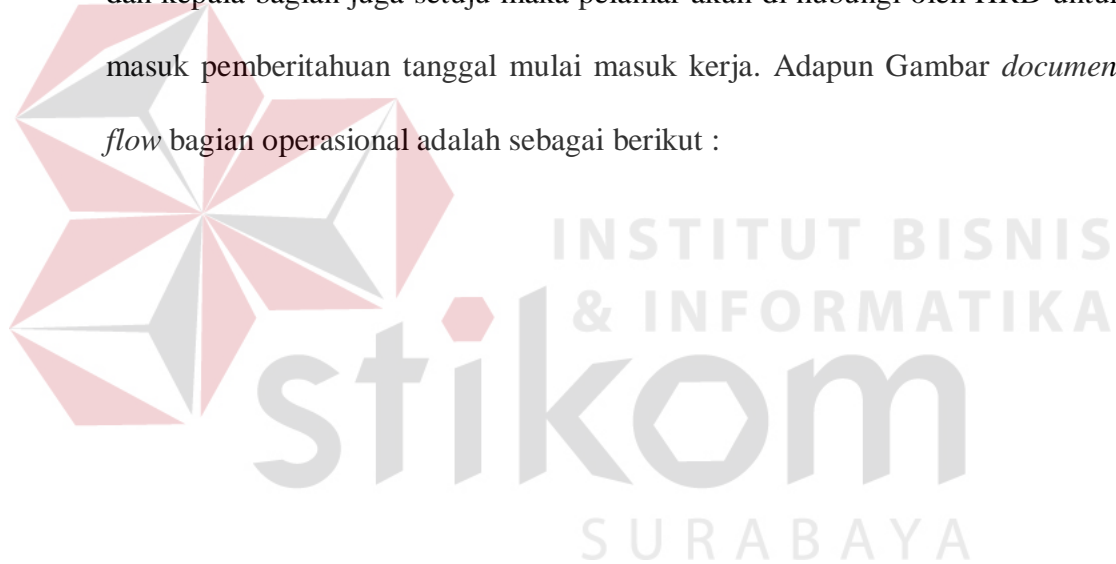


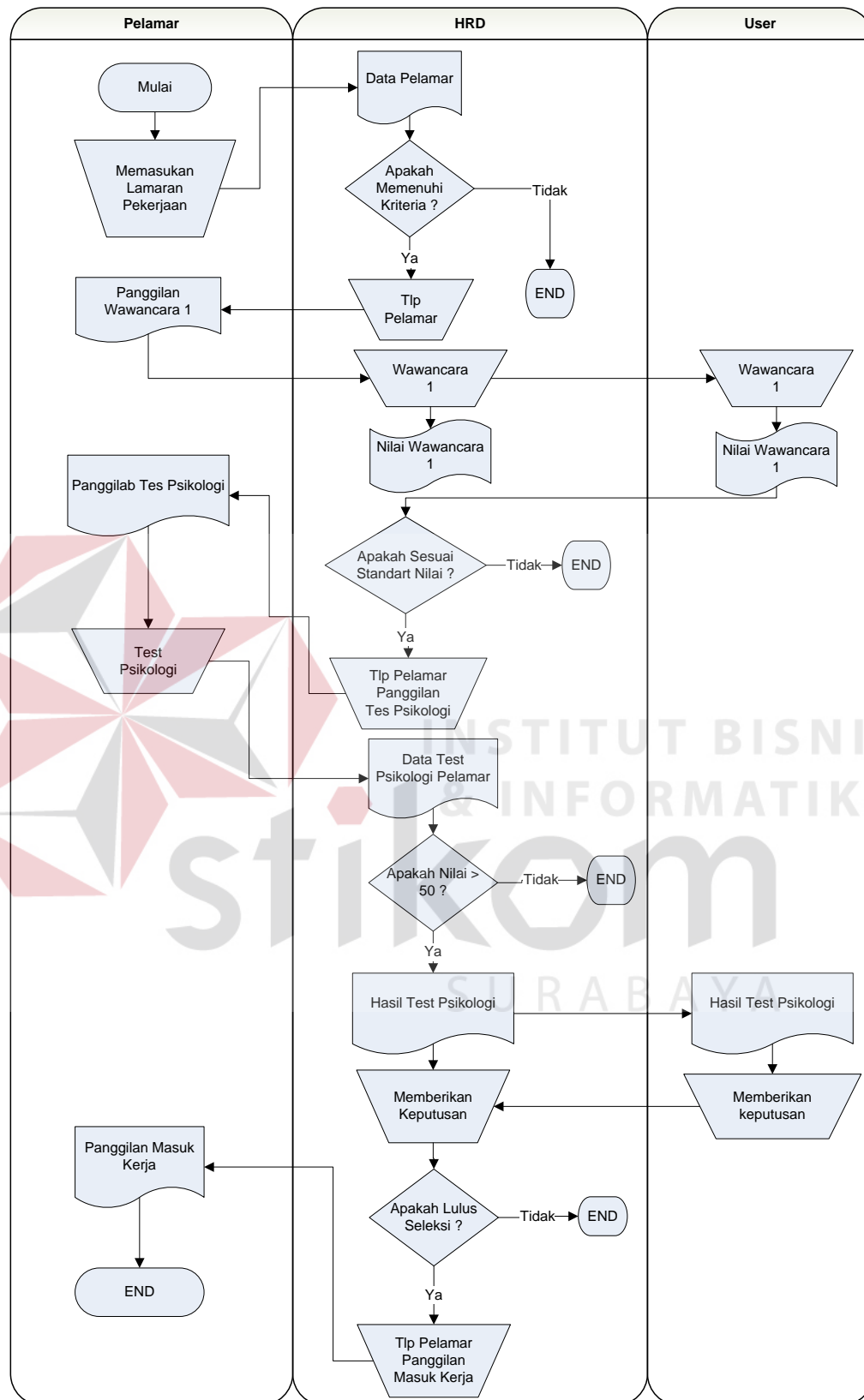


Gambar 3.8 Document Flow Bagian Back Office

## B. *Document Flow* Bagian Operasional

Dokumen flow dimulai ketika pelamar memasukkan lamaran pekerjaan berupa dokumen kertas ke perusahaan, yang kemudian diterima oleh pihak HRD sebagai data pelamar untuk diseleksi. Jika pelamar memenuhi syarat lowongan pekerjaan, HRD akan menghubungi pelamar untuk tes wawancara 1 yang di wawancarai oleh pihak HRD dan pihak Kepala Bagian secara bersamaan. Jika pelamar lulus seleksi wawancara 1, HRD akan menghubungi pelamar kembali untuk tes psikologi. Jika pelamar lulus dalam tes psikologi, dan kepala bagian juga setuju maka pelamar akan di hubungi oleh HRD untuk masuk pemberitahuan tanggal mulai masuk kerja. Adapun Gambar *document flow* bagian operasional adalah sebagai berikut :





Gambar 3.9 Document Flow Bagian Operasional

### 3.2.4 Sistem Flow

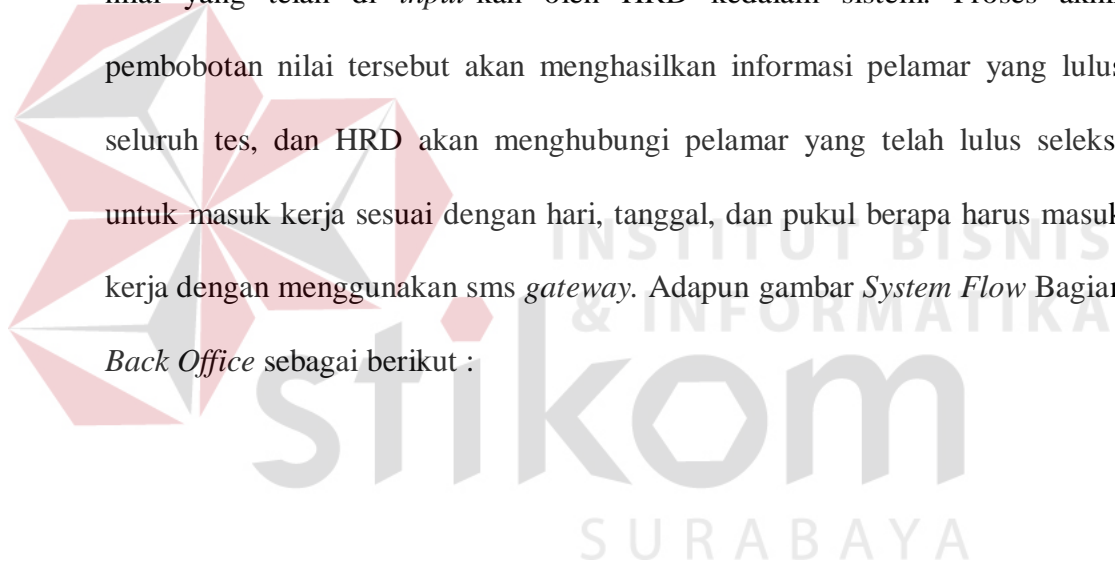
### A. *System Flow* Bagian *Back Office*

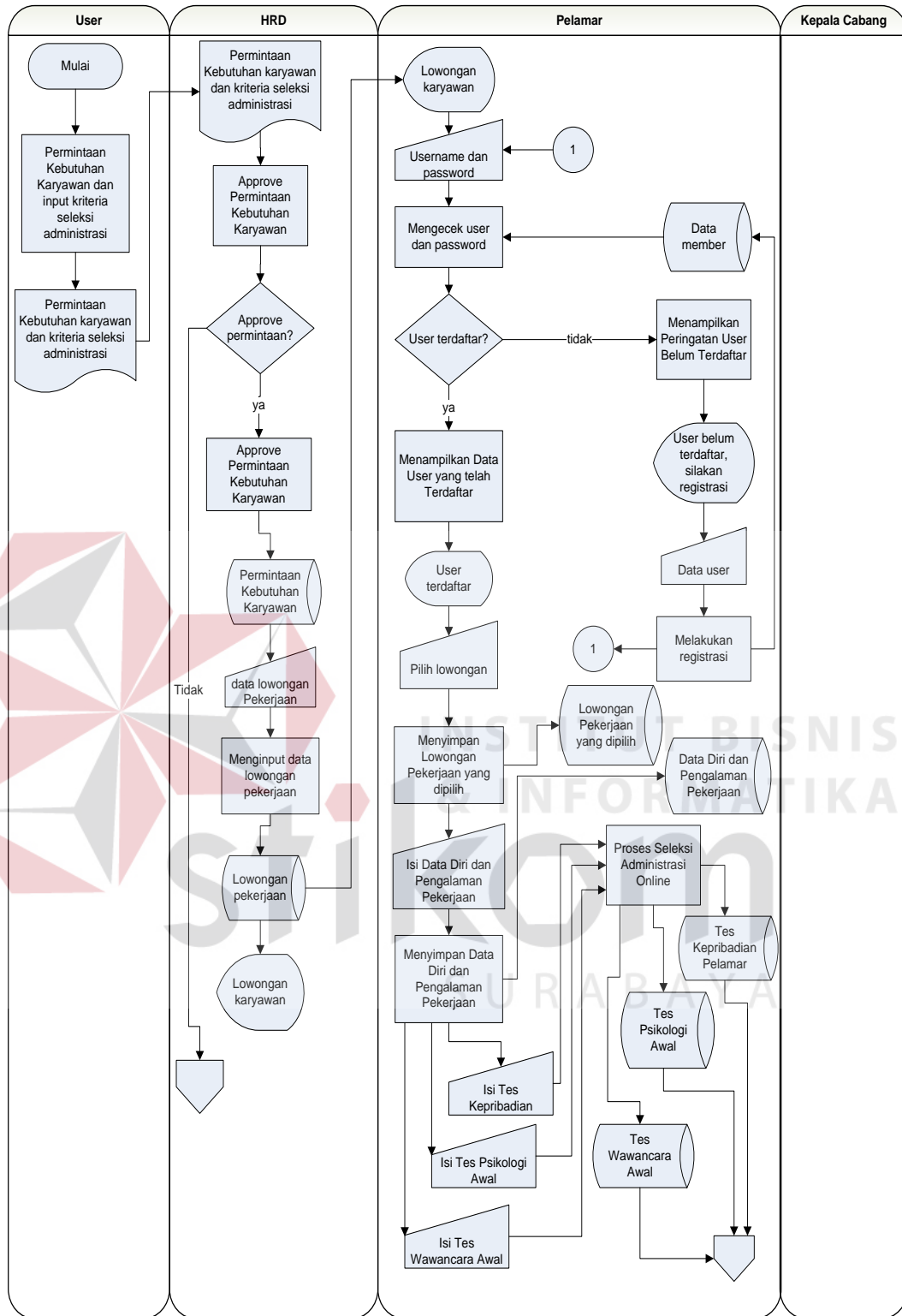
Proses rekrutmen dan seleksi dimulai dari kepala bagian yang melakukan permintaan kebutuhan karyawan, dan HRD menginputkan lowongan pekerjaan. Kemudian pelamar menginputkan data pelamar melalui *website* perusahaan, data yang diinputkan yaitu terdiri dari lowongan pekerjaan yang dipilih, data diri pelamar, pengalaman kerja pelamar, riwayat pendidikan, tes kepribadian, tes psikologi, dan tes wawancara yang dilakukan secara *online*. Jika data pelamar telah masuk ke dalam sistem, maka sistem secara otomatis akan melakukan seleksi *administrasi online* untuk menyeleksi pelamar sesuai dengan kriteria yang telah di *input*-kan oleh kepala bagian (user). Seleksi *administrasi online* akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus seleksi sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, dan kemudian HRD akan memilih dan memanggil pelamar melalui sms *gateway* untuk melakukan tes wawancara 1 yang diwawancarai oleh HRD dan kepala bagian. Dan HRD akan menginputkan nilai tes wawancara 1 kedalam sistem, dan sistem akan menyeleksi pelamar yang lulus sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di-*input* kan oleh HRD kedalam sistem. Seleksi tes wawancara 1 akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus tes wawancara 1, dan kemudian HRD akan memilih dan memanggil pelamar melalui sms *gateway* untuk melakukan tes psikologi.

Setelah pelamar melakukan tes psikologi, maka HRD akan menginputkan nilai tes psikologi kedalam sistem dan sistem akan menyeleksi pelamar yang lulus sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di-*input* kan oleh HRD kedalam sistem. Seleksi tes psikologi akan menghasilkan informasi pelamar

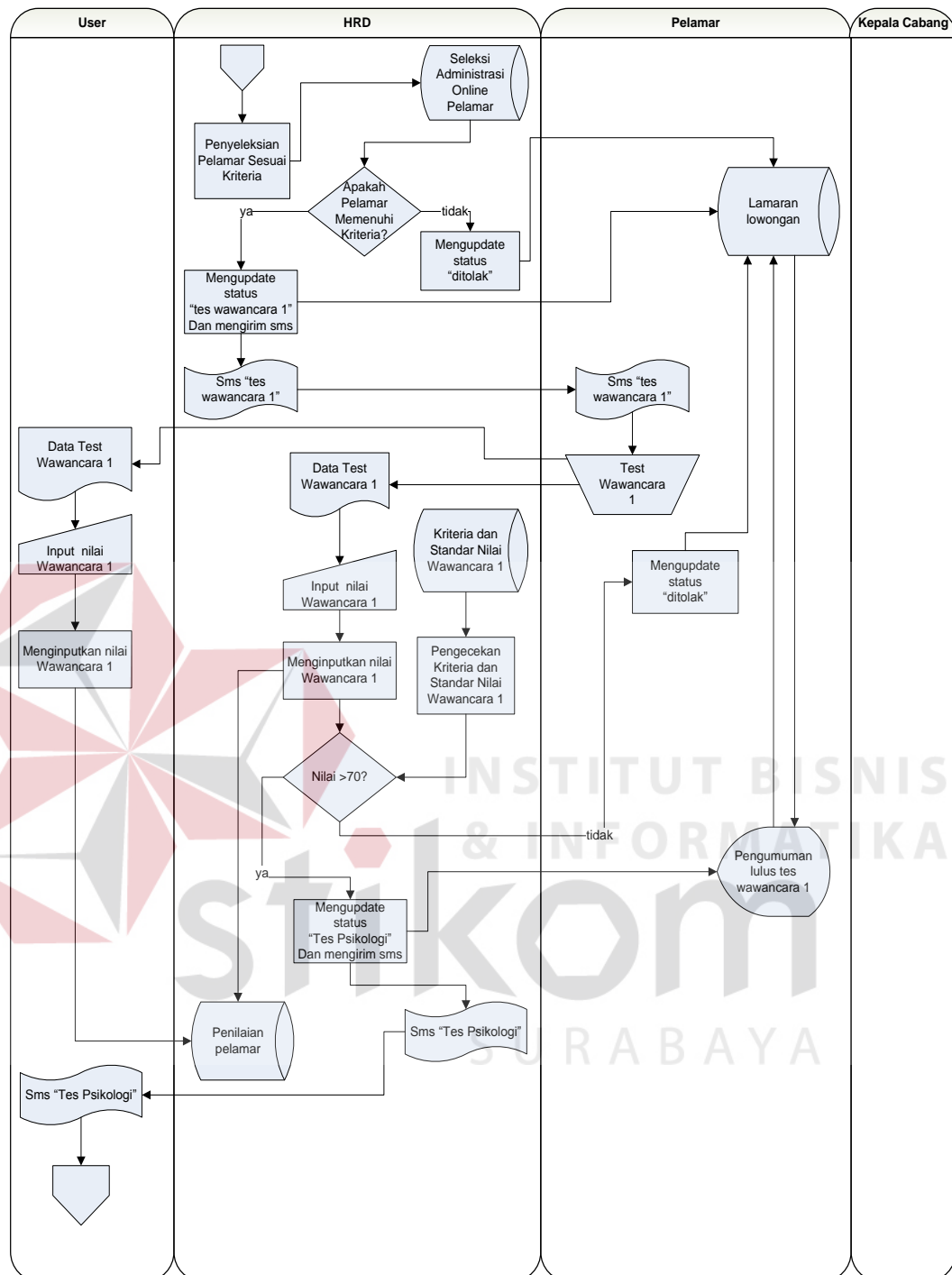
yang lulus tes psikologi, dan kemudian HRD akan memilih dan memanggil pelamar melalui sms *gateway* untuk melakukan tes wawancara ke 2 yang akan di wawancarai oleh kepala cabang selaku pemilik.

Setelah pelamar melakukan tes wawancara ke 2, maka kepala cabang akan menginputkan nilai tes psikologi kedalam sistem, dan sistem akan secara otomatis akan menghitung seluruh nilai tes *offline* (tes wawancara 1, tes psikologi, dan tes wawancara 2). Sehingga akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus hasil nilai keseluruhan sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di *input*-kan oleh HRD kedalam sistem. Proses akhir pembobotan nilai tersebut akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus seluruh tes, dan HRD akan menghubungi pelamar yang telah lulus seleksi untuk masuk kerja sesuai dengan hari, tanggal, dan pukul berapa harus masuk kerja dengan menggunakan sms *gateway*. Adapun gambar *System Flow* Bagian *Back Office* sebagai berikut :





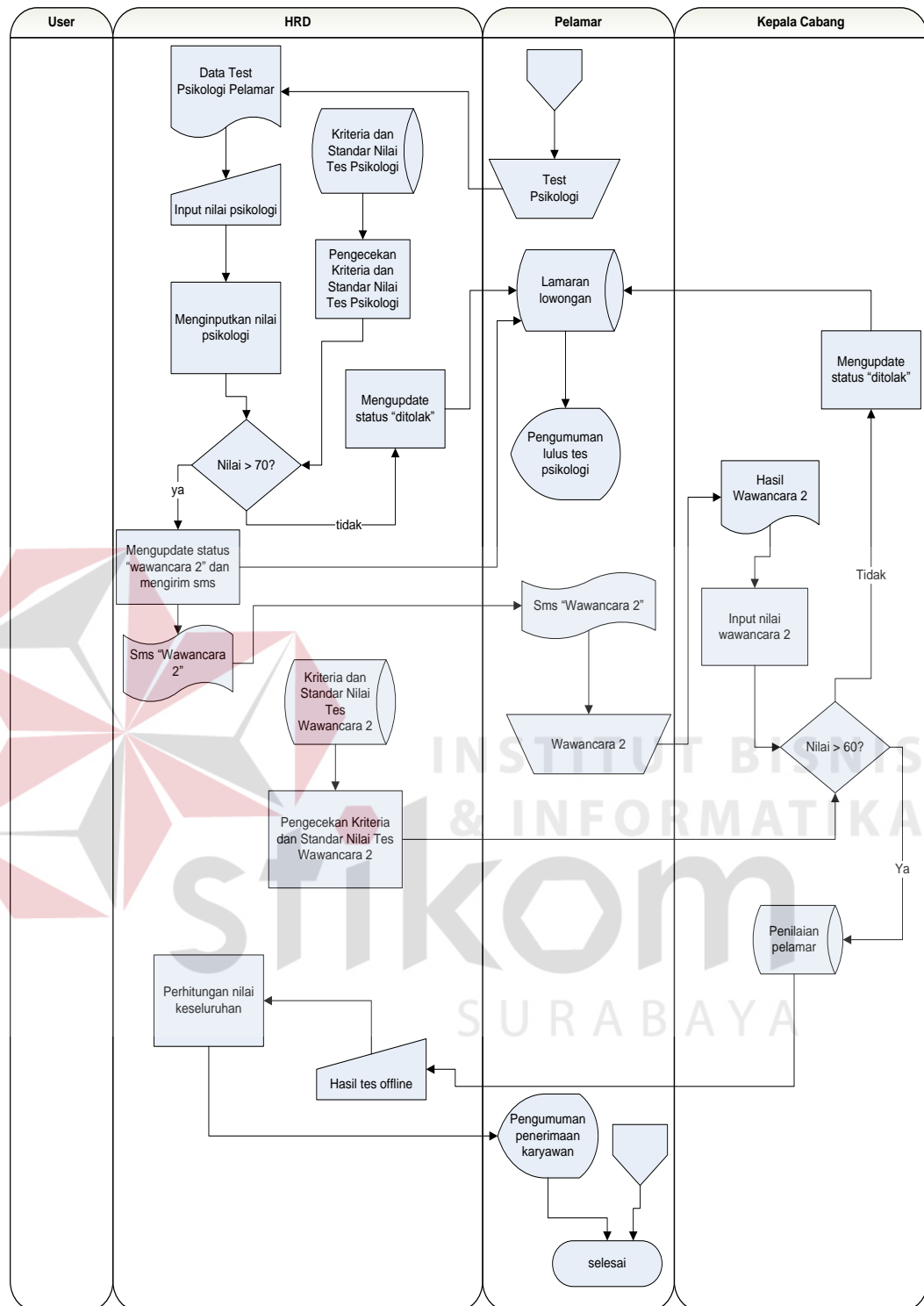
Gambar 3.10 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan Bagian Back Office Pada PT. TIKI JNE Surabaya



Gambar 3.11 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan

Seleksi Calon Karyawan Bagian Back Office Pada PT. TIKI JNE Surabaya

(Lanjutan)



Gambar 3.12 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan Bagian Back Office Pada PT. TIKI JNE Surabaya

(Lanjutan)

## B. System Flow Bagian Operasional

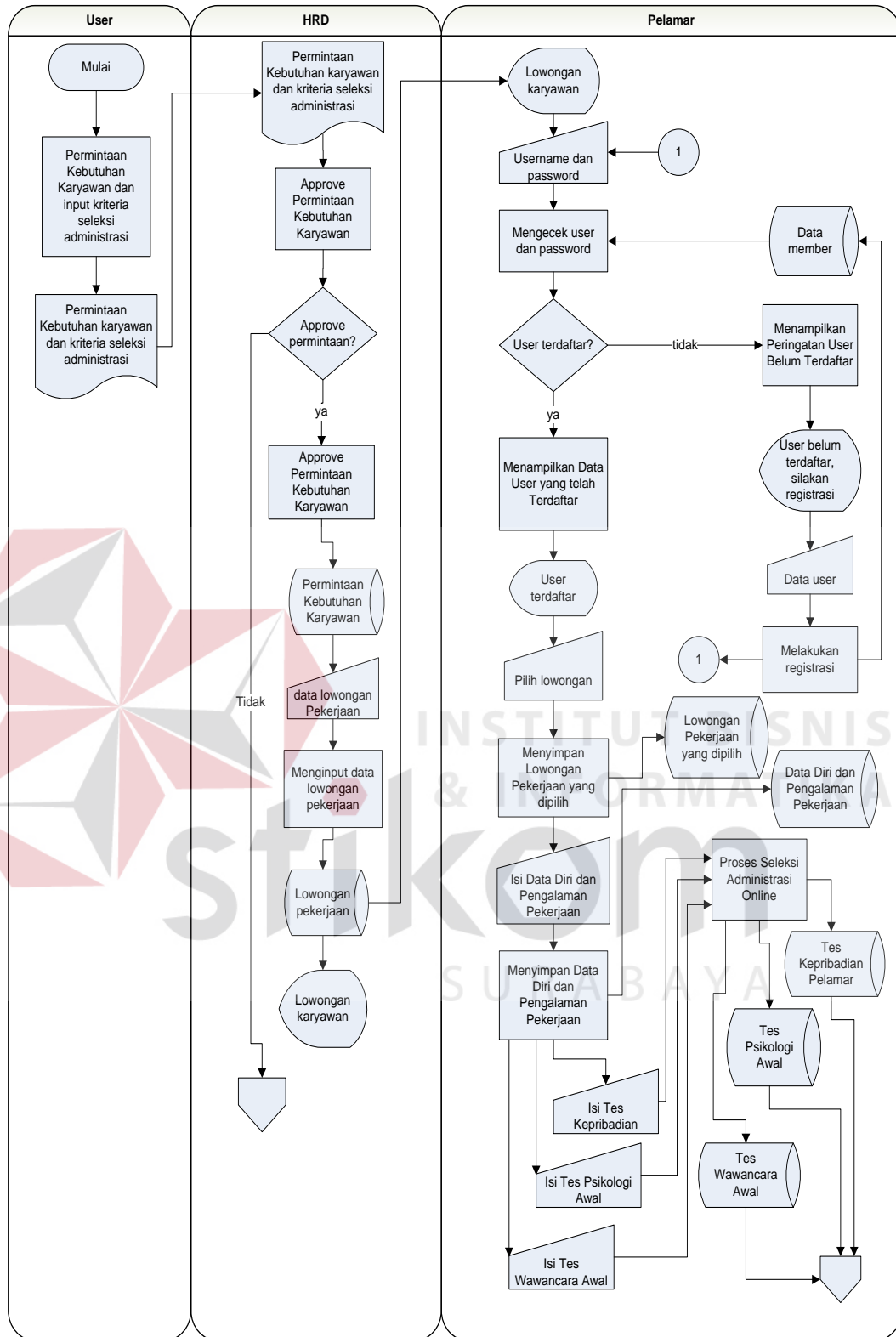


Proses rekrutmen dan seleksi dimulai dari kepala bagian yang melakukan permintaan kebutuhan karyawan, dan HRD menginputkan lowongan pekerjaan. Kemudian pelamar menginputkan data pelamar melalui *website* perusahaan, data yang diinputkan yaitu terdiri dari lowongan pekerjaan yang dipilih, data diri pelamar, pengalaman kerja pelamar, riwayat pendidikan, tes kepribadian, tes psikologi, dan tes wawancara yang dilakukan secara *online*. Jika data pelamar telah masuk ke dalam sistem, maka sistem secara otomatis akan melakukan seleksi *administrasi online* untuk menyeleksi pelamar sesuai dengan kriteria yang telah di *input*-kan oleh kepala bagian (user). Seleksi *administrasi online* akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus seleksi sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan, dan kemudian HRD akan memilih dan memanggil pelamar melalui sms *gateway* untuk melakukan tes wawancara 1 yang diwawancarai oleh HRD dan kepala bagian. Dan HRD akan menginputkan nilai tes wawancara 1 kedalam sistem, dan sistem akan menyeleksi pelamar yang lulus sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di-*input*kan oleh HRD kedalam sistem. Seleksi tes wawancara 1 akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus tes wawancara 1, dan kemudian HRD akan memilih dan memanggil pelamar melalui sms *gateway* untuk melakukan tes psikologi.

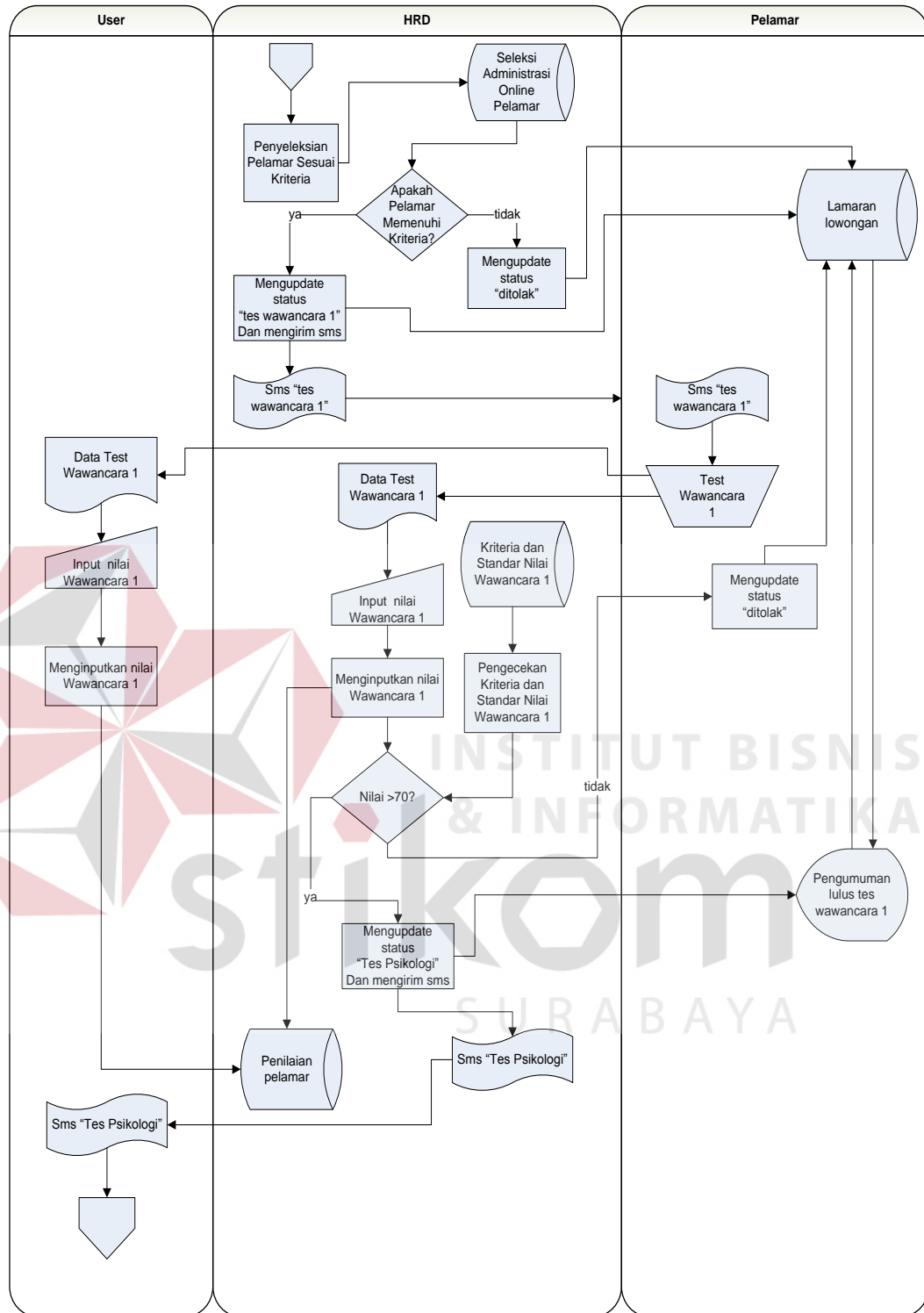
Setelah pelamar melakukan tes psikologi, maka HRD akan menginputkan nilai tes psikologi kedalam sistem dan sistem akan menyeleksi pelamar yang lulus sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di-*input*kan oleh HRD kedalam sistem. Seleksi tes psikologi akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus tes psikologi, dan sistem akan secara otomatis akan menghitung

seluruh nilai tes *offline* (tes wawancara 1 dan tes psikologi). Sehingga akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus hasil nilai keseluruhan sesuai dengan kriteria dan standar nilai yang telah di *input*-kan oleh HRD kedalam sistem. Proses akhir pembobotan nilai tersebut akan menghasilkan informasi pelamar yang lulus seluruh tes, dan HRD akan menghubungi pelamar yang telah lulus seleksi untuk masuk kerja sesuai dengan hari, tanggal, dan pukul berapa harus masuk kerja dengan menggunakan sms *gateway*. Adapun gambar *System Flow* Bagian Operasional sebagai berikut :



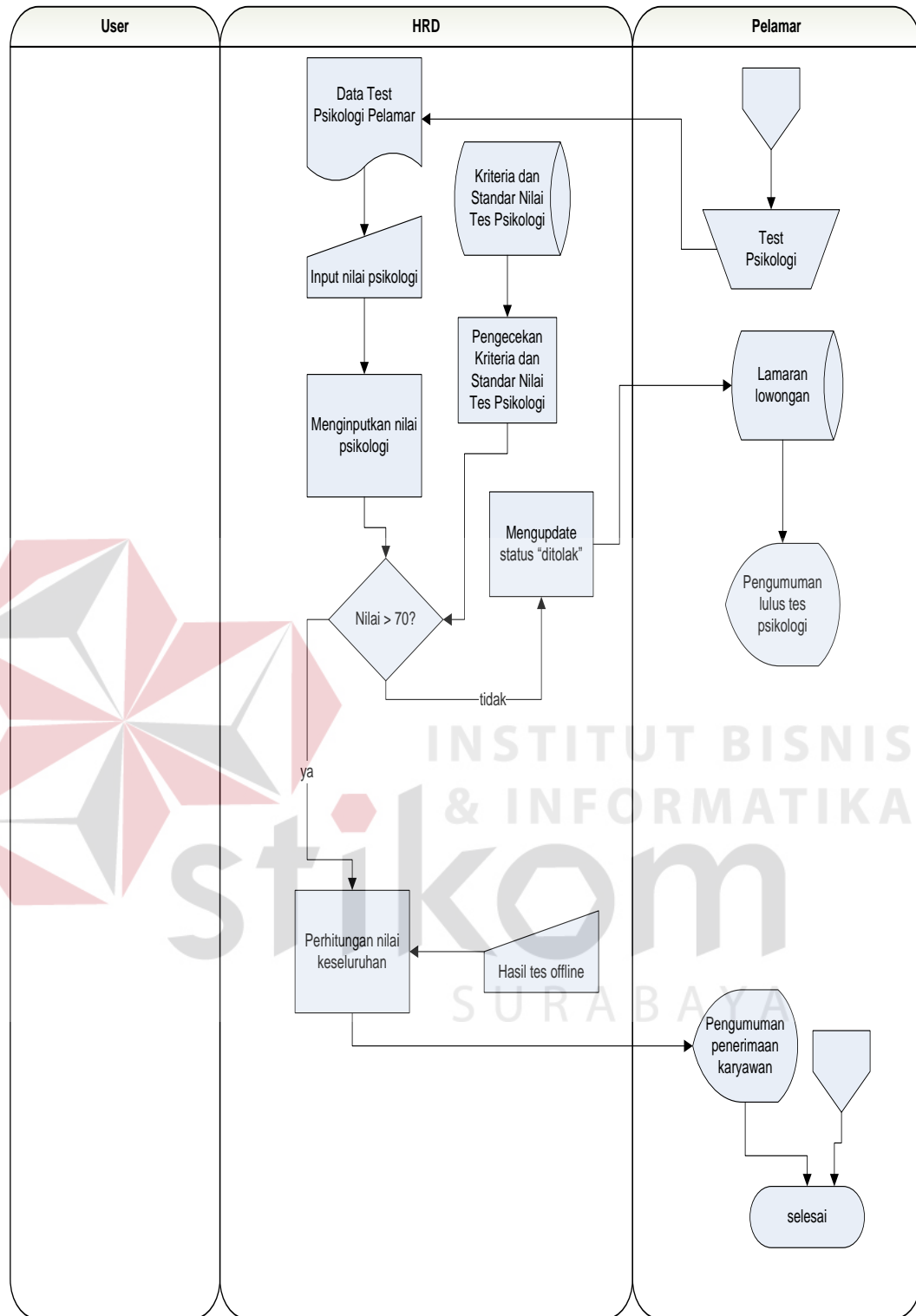


Gambar 3.13 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutment dan Seleksi Calon Karyawan Bagian Operasional Pada PT. TIKI JNE Surabaya



Gambar 3.14 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan Bagian Operasional Pada PT. TIKI JNE Surabaya

(Lanjutan)



Gambar 3.15 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutment dan Seleksi Calon Karyawan Bagian Operasional Pada PT. TIKI JNE Surabaya

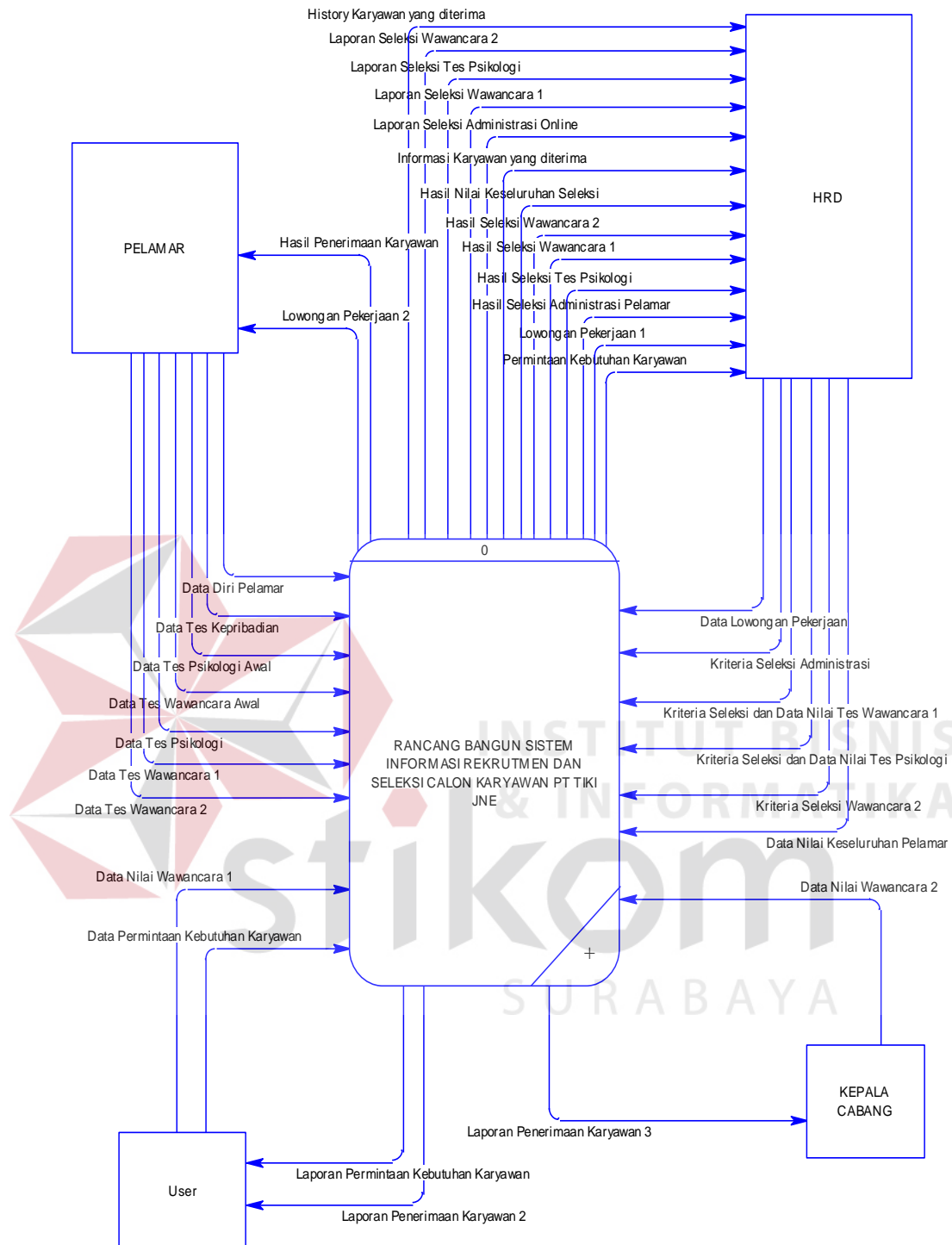
(Lanjutan)

### 3.2.5 Data Flow Diagram (DFD)

#### A. Context Diagram

*Context diagram* merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur, dan jelas. Adapun gambar context diagram Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan sebagai berikut :





Gambar 3.16 *Context Diagram* Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya

Pada context diagram diatas, terdapat satu proses yaitu rancang bangun sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya dan terdapat empat entitas, yaitu :

a. Entitas Pelamar

Disini fungsi pelamar adalah sebagai pemohon pekerjaan, pada entitas ini data flow yang mengalir ke proses adalah : data diri pelamar, data tes kepribadian, data tes psikologi awal, data tes wawancara awal, data tes psikologi, data tes wawancara 1, dan data tes wawancara 2.

Sedangkan informasi yang mengalir dari proses ke entitas adalah : hasil penerimaan karyawan, dan lowongan karyawan 2.

b. Entitas HRD

Disini fungsi HRD adalah hampir paling dominan, pada entitas ini data flow yang mengalir ke proses adalah : data lowongan pekerjaan, kriteria seleksi administrasi, kriteria seleksi dan data nilai tes wawancara 1, kriteria seleksi dan data nilai tes psikologi offline, kriteria seleksi dan data nilai tes wawancara 2, dan data nilai keseluruhan pelamar. Sedangkan informasi yang mengalir dari proses ke entitas adalah : permintaan kebutuhan karyawan, lowongan pekerjaan 1, hasil seleksi administrasi pelamar, hasil seleksi wawancara 1, hasil seleksi tes psikologi, hasil seleksi wawancara 2, hasil nilai keseluruhan seleksi, informasi karyawan yang diterima, laporan seleksi administrasi online, laporan seleksi wawancara 1, laporan seleksi tes psikologi, laporan seleksi wawancara 2, dan history karyawan yang diterima.



c. Entitas Kepala Bagian (User)

Disini fungsi kepala bagian adalah sebagai pemohon permintaan kebutuhan karyawan, pada entitas ini data flow yang mengalir ke proses adalah : data permintaan kebutuhan keryawan, dan data nilai wawancara 1. Sedangkan data flow yang mengalir dari proses ke entitas adalah : laporan permintaan kebutuhan karyawan, dan laporan penerimaan karyawan 2.

d. Entitas Kepala Cabang

Disini fungsi kepala cabang selaku pimpinan adalah sebagai penentu keputusan terakhir dalam rekrutmen dan seleksi. Pada entitas ini data flow yang mengalir ke proses adalah data nilai wawancara 2, sedangkan data flow yang mengalir dari proses ke entitas adalah laporan penerimaan karyawan 3.

B. *Data Flow Diagram* (DFD) Level 0

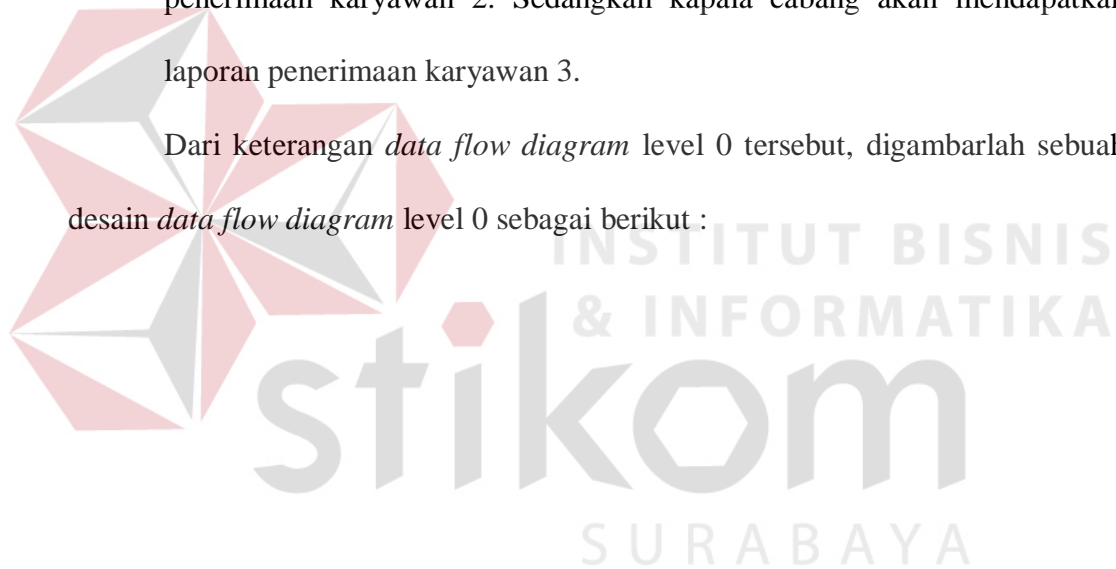
Setelah context diagram rancang bangun sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya di dekomposisikan maka akan didapat DFD Level 0 yang terdiri dari tujuh sub proses, antara lain :

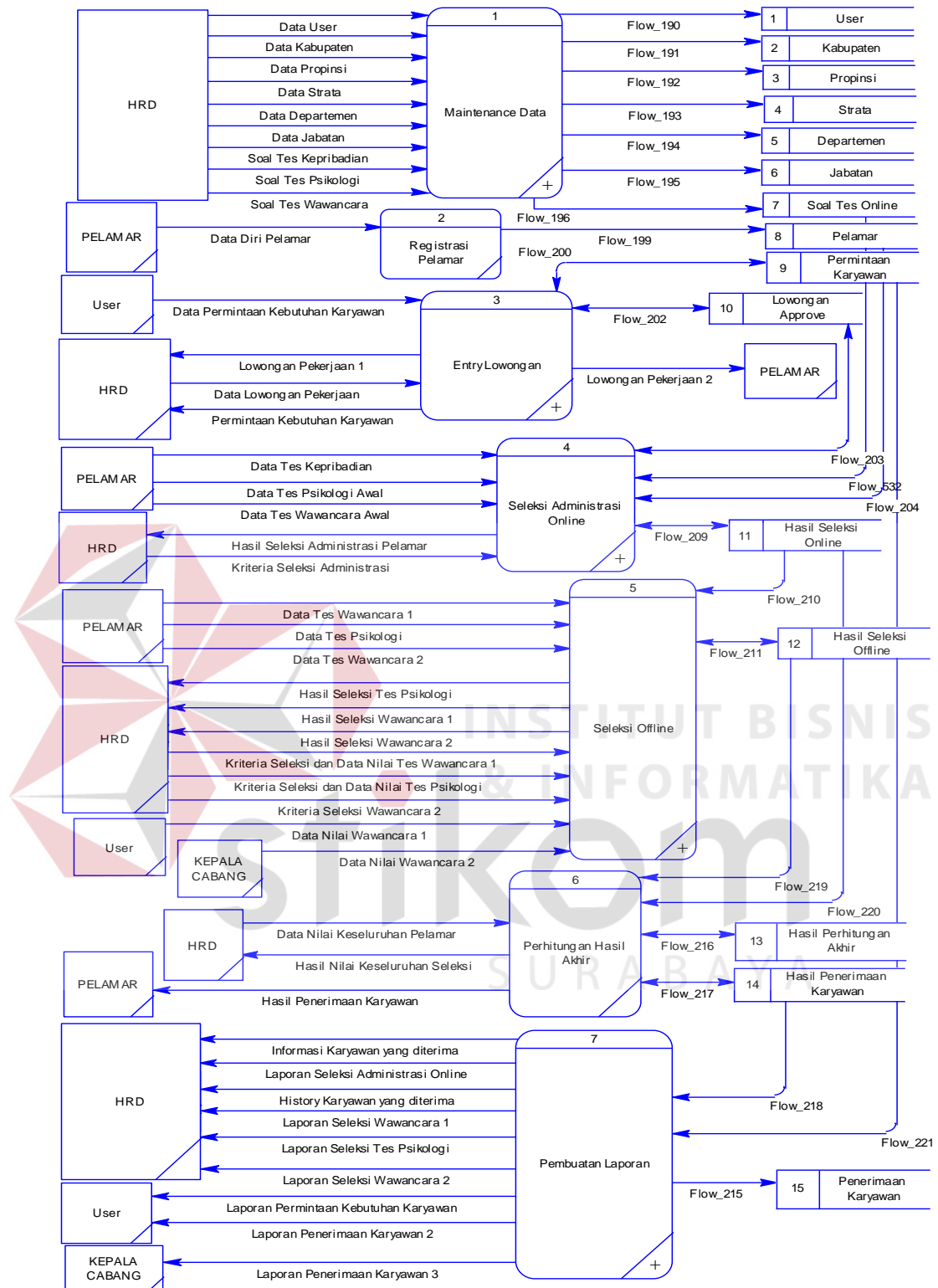
1. Proses Maintenance. Proses ini digunakan untuk input, edit, dan hapus data master. Ada 7 data master yang dibutuhkan untuk membangun sistem ini, yaitu master user, master kabupaten, master propinsi, master strata, master departemen, master jabatan, dan master soal tes *online*.

2. Proses Registrasi Pelamar. Proses ini merupakan proses pembuatan data registrasi pelamar yang digunakan untuk masuk kedalam sistem, dan proses ini disimpan dalam 1 sub proses yaitu subproses pelamar.
3. Proses Entry Lowongan. Proses ini mempunyai 2 sub proses di bawahnya, yaitu proses permintaan karyawan oleh entitas kepala bagian (user), dan proses persetujuan permintaan yang merupakan proses persetujuan HRD atas permintaan kebutuhan karyawan oleh kepala bagian (user).
4. Proses Seleksi Administrasi *Online*. Proses ini mempunyai 4 sub proses di bawahnya, yaitu proses tes kepribadian, proses tes psikologi, proses tes wawancara oleh entitas pelamar dalam menjawab soal tes seleksi administrasi *online*. Dan HRD menginputkan kriteria seleksi administrasi kedalam proses seleksi administrasi *online*, dan HRD akan mendapatkan informasi hasil seleksi administrasi *online* pelamar.
5. Proses Seleksi *Offline*. Proses ini mempunyai 3 sub proses di bawahnya, yaitu proses tes wawancara 1, tes psikologi, dan tes wawancara 2 oleh entitas pelamar dalam seleksi tes *offline*. Dan pada entitas lainnya sebagai penginput kriteria dan data nilai dari tes yang telah dilakukan oleh pelamar.
6. Proses Perhitungan Akhir. Proses ini merupakan proses perhitungan keseluruhan nilai yaitu data nilai keseluruhan pelamar, sehingga diperoleh hasil nilai keseluruhan seleksi dan diperoleh informasi hasil penerimaan karyawan.

7. Proses Pembuatan Laporan. Proses ini mempunyai beberapa sub proses di bawahnya, yaitu proses pembuatan laporan permintaan karyawan oleh entitas kepala bagian (user), dan proses pembuatan laporan penerimaan karyawan oleh entitas HRD. Sehingga menghasilkan beberapa laporan untuk beberapa bagian, yaitu informasi karyawan yang diterima, laporan penerimaan karyawan, dan history karyawan yang diterima merupakan laporan yang diterima oleh bagian HRD. Dan kepala bagian (user) akan mendapat informasi laporan permintaan kebutuhan karyawan, dan laporan penerimaan karyawan 2. Sedangkan kepala cabang akan mendapatkan laporan penerimaan karyawan 3.

Dari keterangan *data flow diagram* level 0 tersebut, digambarlah sebuah desain *data flow diagram* level 0 sebagai berikut :





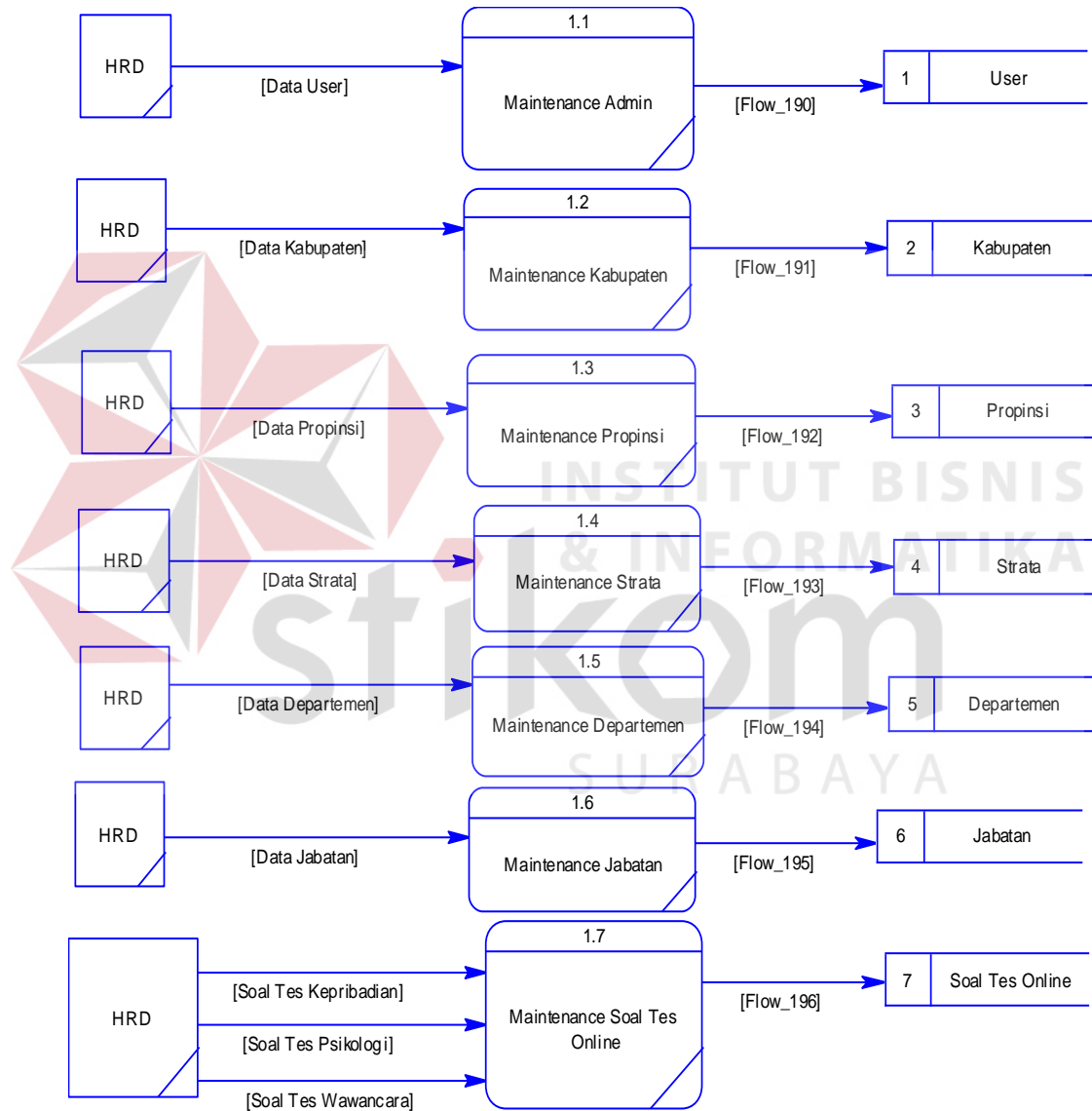
Gambar 3.17 Data Flow Diagram Level 0 Rancang Bangun Sistem Informasi

Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya

### C. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

## 1. Proses Maintenance

Pada DFD Level 1 subproses *maintenance* data terdapat 7 proses. Masing-masing proses menjalankan simpan, edit, dan hapus data master. Adapun penjelasan gambar mengenai DFD Level 1 subproses *maintenance* sebagai berikut :



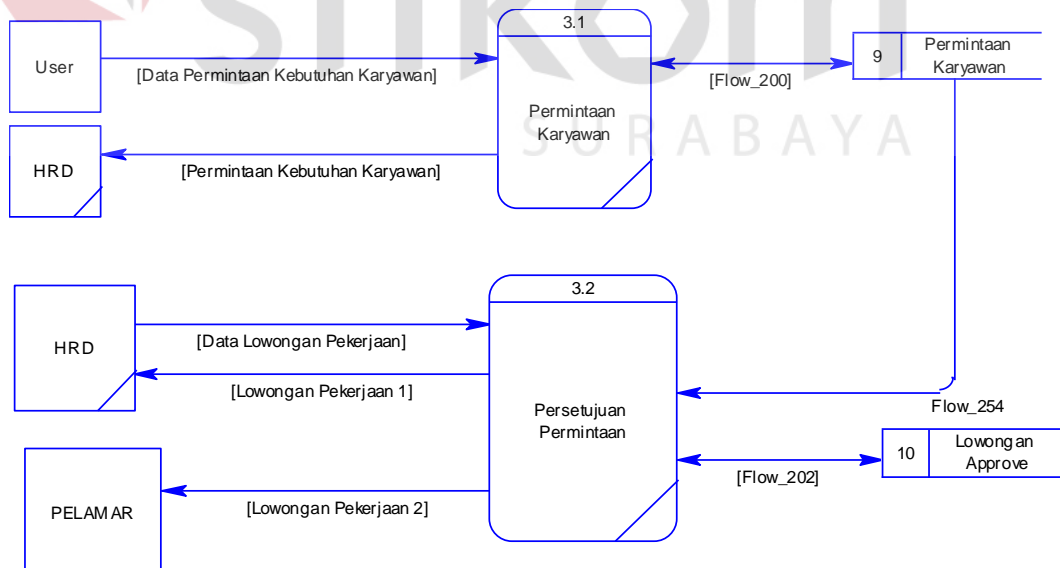
Gambar 3.18 DFD Level 1 – Proses Maintenance

## 2. Proses Entry Lowongan

Pada DFD Level 1 subproses entry lowongan terdapat 2 proses, antara lain :

- a. Proses permintaan karyawan, merupakan proses untuk transaksi permintaan kebutuhan karyawan yang dilakukan oleh kepala bagian (user). Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas user selaku kepala bagian dan entitas HRD selaku admin.
- b. Proses persetujuan permintaan, merupakan proses untuk transaksi persetujuan permintaan kebutuhan karyawan yang dilakukan oleh HRD dan kemudian pihak HRD akan membuat lowongan pekerjaan untuk perusahaan. Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas HRD dan entitas pelamar untuk dapat melihat lowongan yang tersedia.

Adapun penjelasan gambar mengenai DFD Level 1 subproses entry lowongan sebagai berikut :



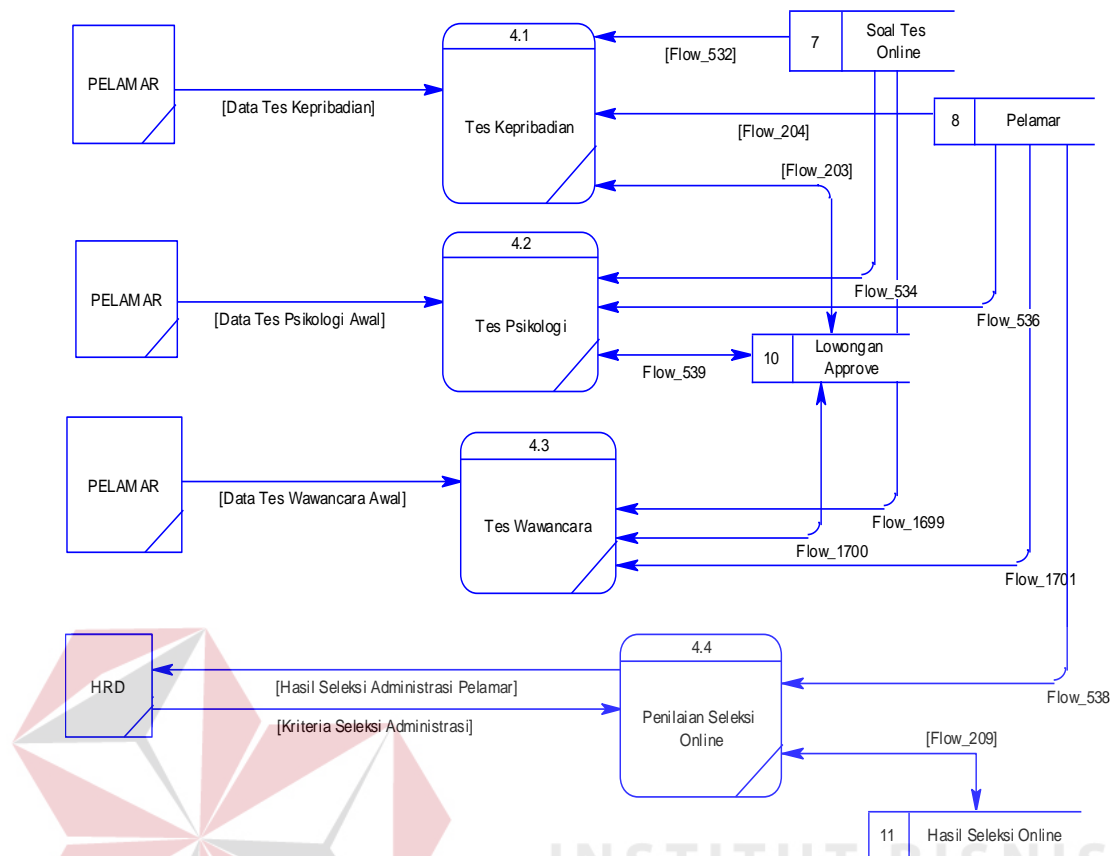
Gambar 3.19 DFD Level 1 – Proses Entry Lowongan

### 3. Proses Seleksi Administrasi Online

Pada DFD Level 1 subproses seleksi administrasi online terdapat 4 proses, antara lain :

- a. Proses tes kepribadian, merupakan proses untuk langkah awal transaksi seleksi administrasi *online* oleh entitas pelamar. Proses tes kepribadian dilakukan oleh pelamar.
- b. Proses tes psikologi, merupakan proses untuk langkah kedua transaksi seleksi administrasi *online* oleh entitas pelamar. Proses tes psikologi dilakukan oleh pelamar.
- c. Proses tes wawancara, merupakan proses untuk langkah ketiga transaksi seleksi administrasi *online* oleh entitas pelamar. Proses tes wawancara dilakukan oleh pelamar.
- d. Proses penilaian seleksi *online*, merupakan proses penyeleksian untuk menyeleksi pelamar yang lulus tes seleksi administrasi *online* sehingga pelamar dapat melanjutkan ke proses seleksi *offline*.

Adapun penjelasan gambar mengenai DFD Level 1 subproses seleksi administrasi *online* sebagai berikut :



Gambar 3.20 DFD Level 1 – Proses Seleksi Administrasi Online

#### 4. Proses Seleksi Offline

Pada DFD Level 1 subproses seleksi offline terdapat 3 proses, antara lain :

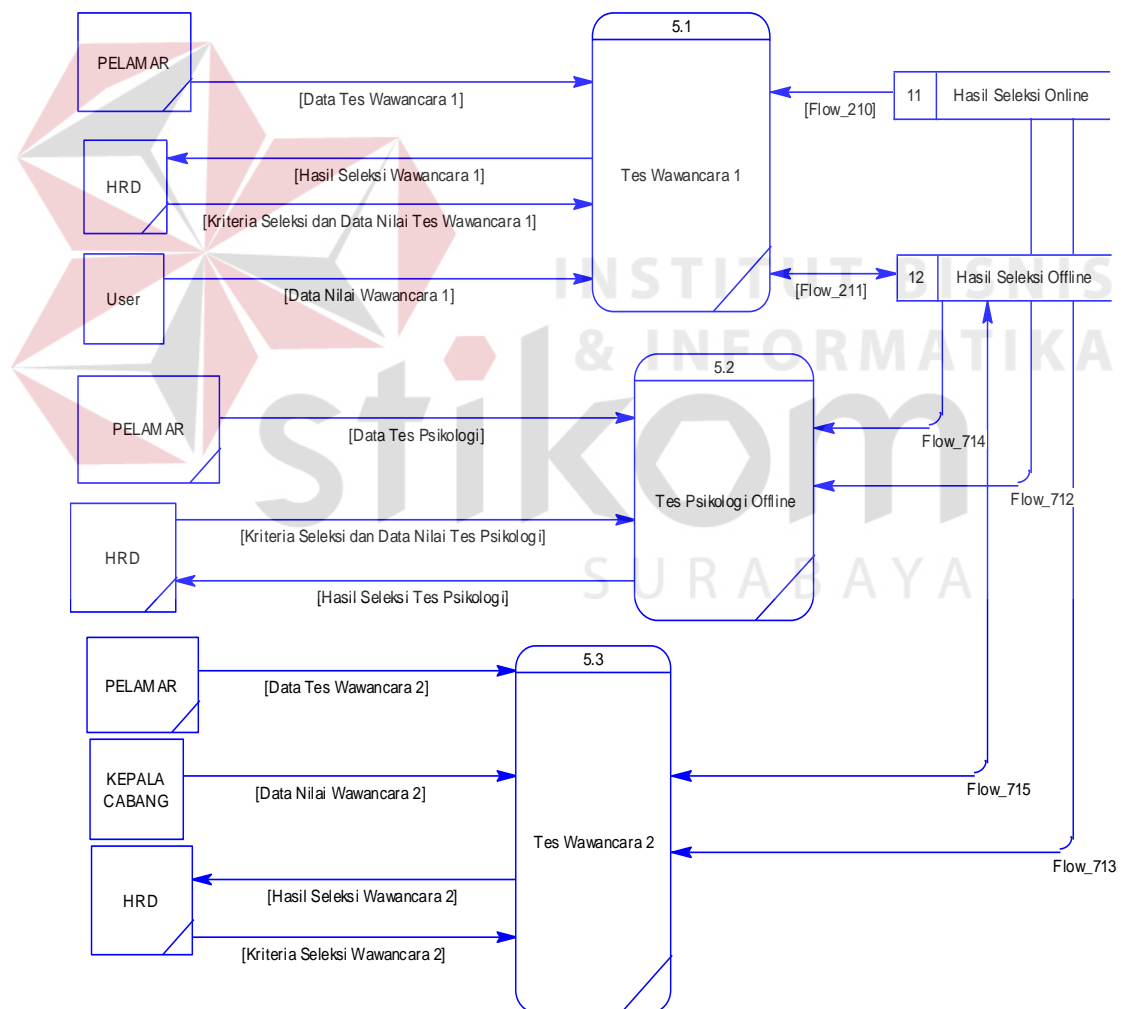
- Proses tes wawancara 1, merupakan proses untuk langkah awal transaksi seleksi *offline* oleh entitas pelamar. Proses tes wawancara 1 dilakukan oleh pelamar. Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas pelamar, entitas user selaku kepala bagian, dan entitas HRD selaku admin.
- Proses tes psikologi offline, merupakan proses untuk langkah kedua transaksi seleksi *offline* oleh entitas pelamar. Proses tes psikologi



dilakukan oleh pelamar. Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas pelamar, dan entitas HRD selaku admin.

- c. Proses tes wawancara 2, merupakan proses untuk langkah ketiga transaksi seleksi *offline* oleh entitas pelamar. Proses tes wawancara dilakukan oleh pelamar. Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas pelamar, dan entitas kepala cabang selaku pemilik.

Adapun penjelasan gambar mengenai DFD Level 1 subproses seleksi offline sebagai berikut :



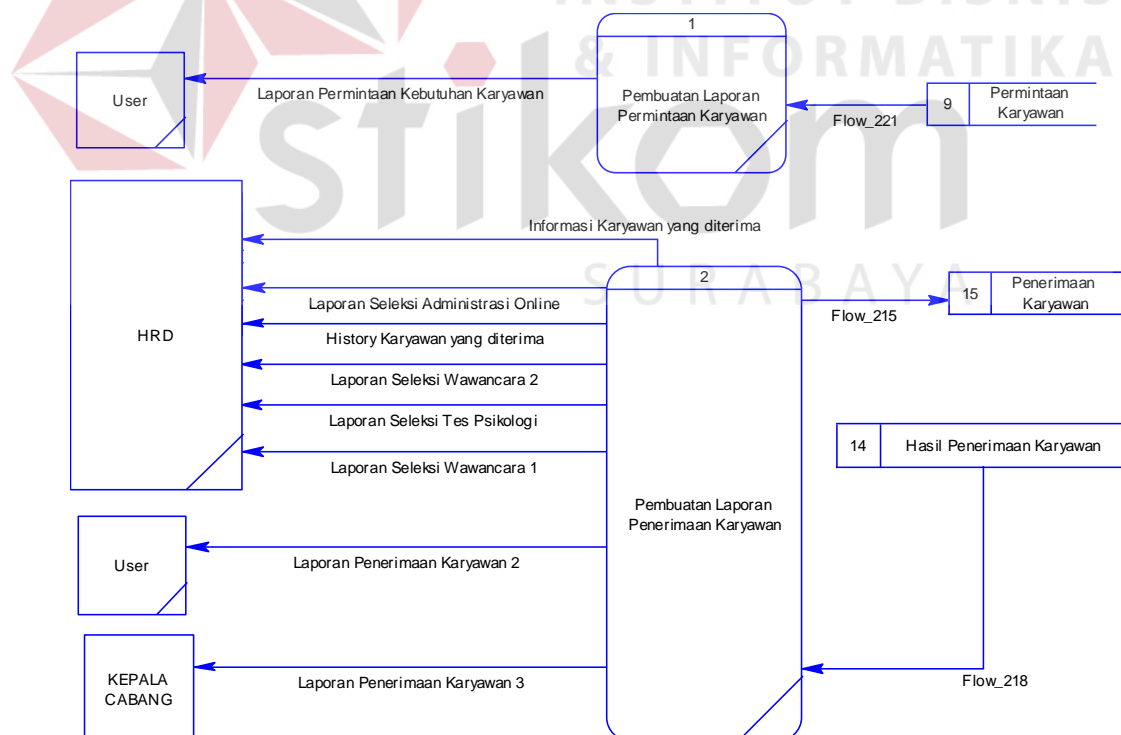
Gambar 3.21 DFD Level 1 – Proses Seleksi Offline

## 5. Proses Pembuatan Laporan

Pada DFD Level 1 subproses pembuatan laporan terdapat 2 proses, antara lain :

- a. Proses pembuatan laporan permintaan karyawan, merupakan proses untuk membuat laporan permintaan kebutuhan karyawan oleh kepala bagian selaku user.
- b. Proses pembuatan laporan penerimaan karyawan, merupakan proses untuk membuat laporan karyawan yang telah diterima. Entitas yang terkait dalam proses ini yaitu entitas user, entitas HRD selaku admin, dan entitas kepala cabang selaku pemilik.

Adapun penjelasan gambar mengenai DFD Level 1 subproses pembuatan laporan sebagai berikut :



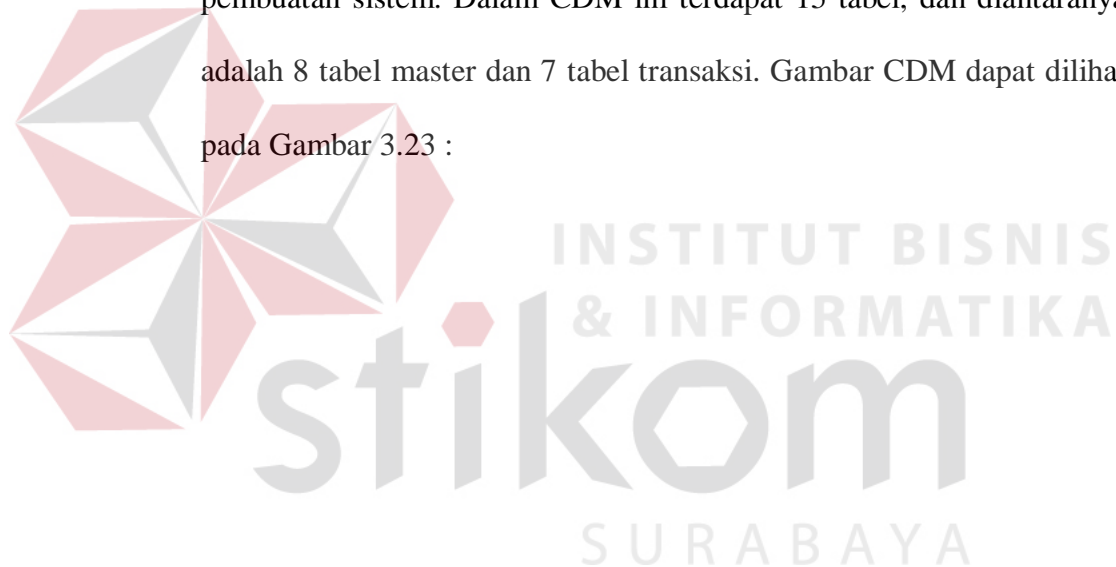
Gambar 3.22 DFD Level 1 – Proses Pembuatan Laporan

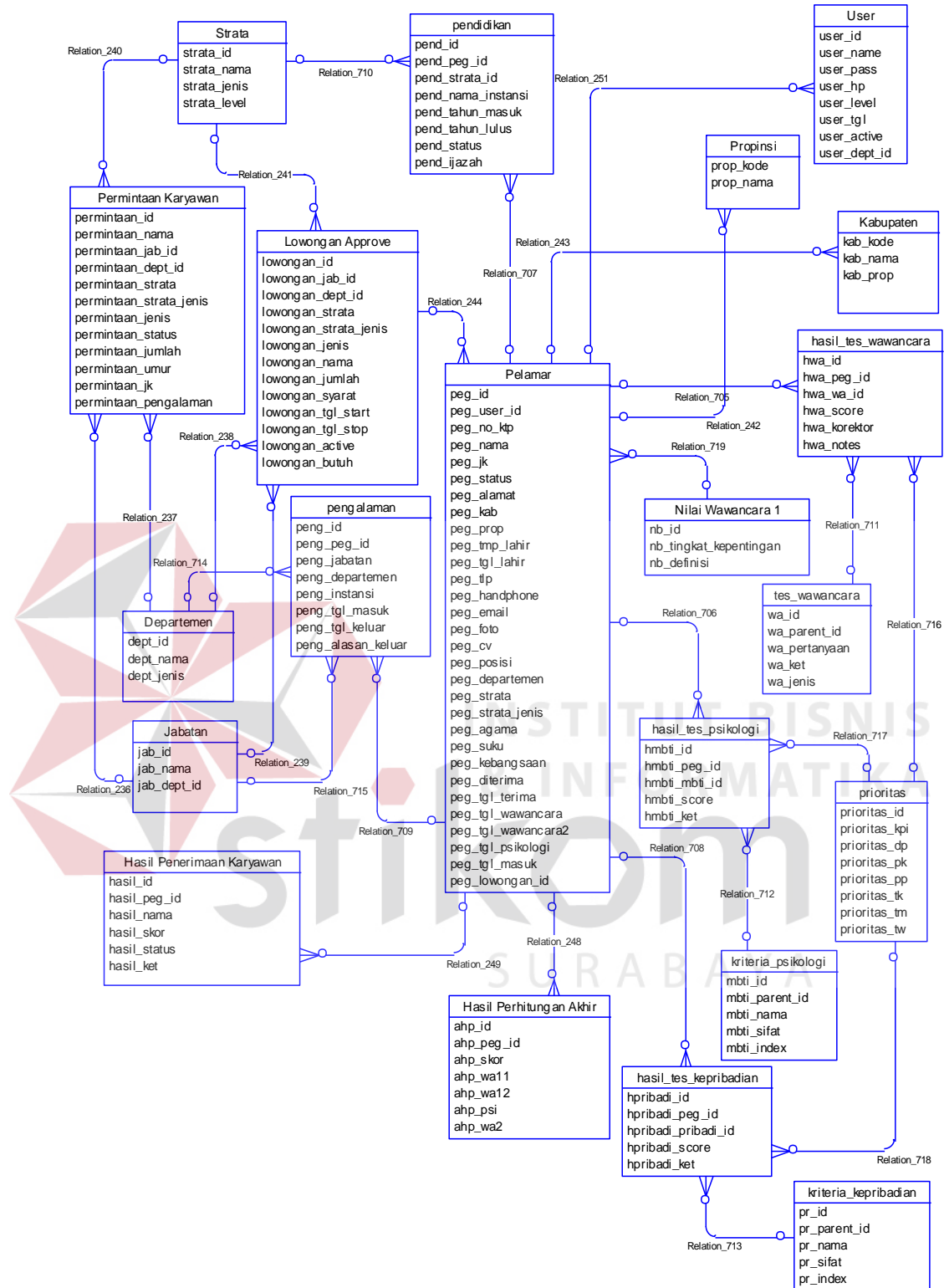
### 3.2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

*Entity Relationship Diagram* (ERD) menggambarkan basis data yang ada pada sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya. ERD dalam sistem ini akan dibagi menjadi 2, yakni *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM). Berikut penjelasan dari masing-masing jenis ERD tersebut :

#### **A. *Conceptual Data Model* (CDM)**

CDM pada sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan ini, merupakan struktur database yang akan digunakan dalam pembuatan sistem. Dalam CDM ini terdapat 15 tabel, dan diantaranya adalah 8 tabel master dan 7 tabel transaksi. Gambar CDM dapat dilihat pada Gambar 3.23 :



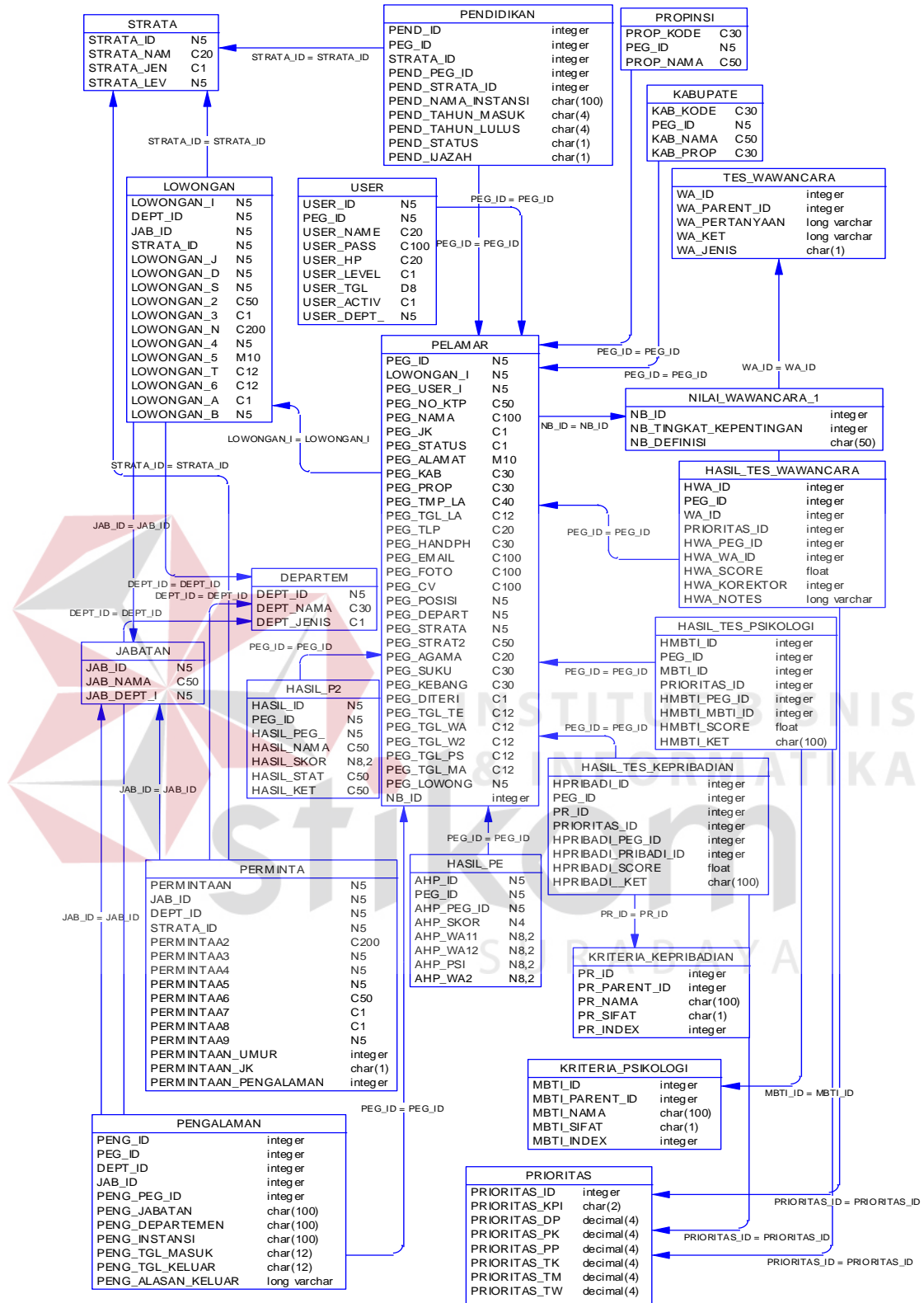


Gambar 3.23 *Conceptual Data Model (CDM)* Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya

## B. *Physical Data Model (PDM)*

*Physical data model* (PDM) pada sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya ini, merupakan gambaran dari struktur database yang akan digunakan dalam pembuatan sistem beserta hasil relasi dari hubungan antar tabel yang terkait. Gambar PDM dapat dilihat pada Gambar 3.24



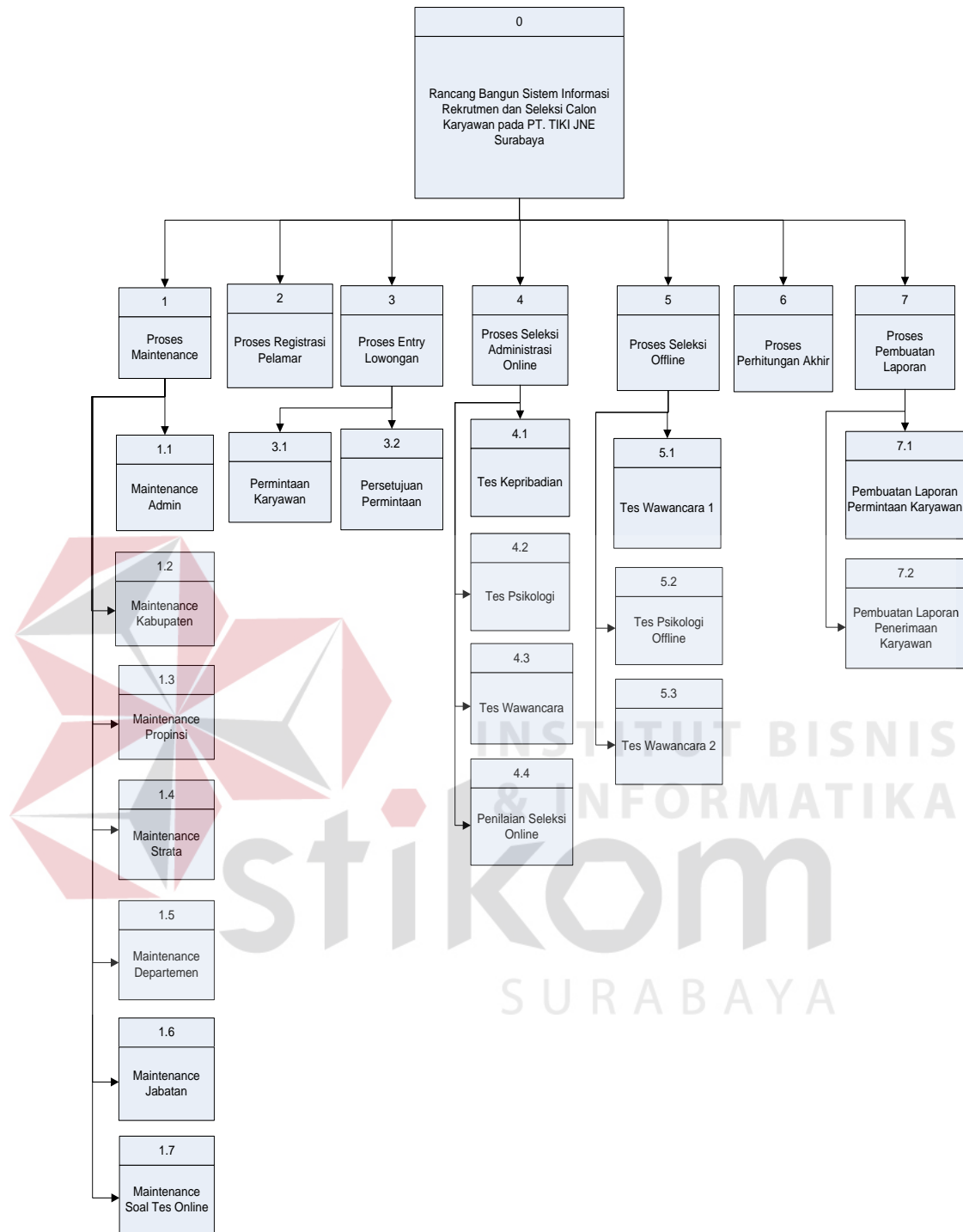


Gambar 3.24 PDM Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya

### 3.2.7 HIPO ( *Hierarchy Input Proses Output* )

HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*) atau yang biasa disebut dengan diagram berjenjang yang dapat menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi sistem dengan terstruktur. Pada rancang bangun sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan baru terdiri dari 3 proses utama, yaitu proses *maintenance*, transaksi, dan hasil keseluruhan. Masing-masing dari proses utama tersebut akan dijabarkan kembali dalam sub-proses. Dari diagram berjenjang berikut akan terlihat masing-masing sub level. Adapun gambar diagram berjenjang dapat dilihat di bawah ini :

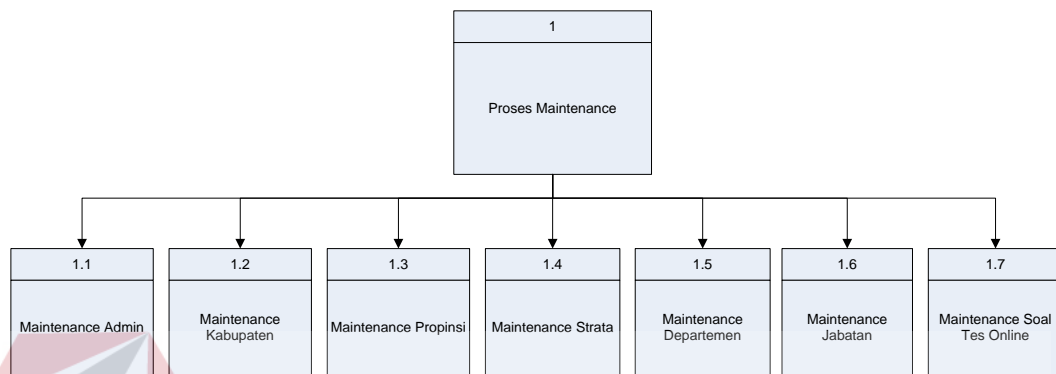




Gambar 3.25 Diagram Berjenjang Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen dan Seleksi Calon Karyawan pada PT. TIKI JNE Surabaya.

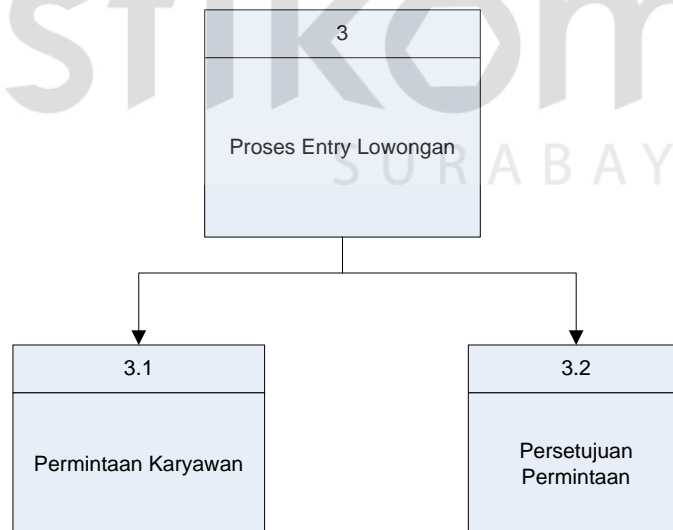


Pada sub proses melakukan *maintenance* ini, terdapat 7 proses. Setiap proses yang ada dalam sub proses *maintenance* dapat melakukan *insert*, *update*, *edit*, dan *delete* data. Adapun gambar sub proses dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



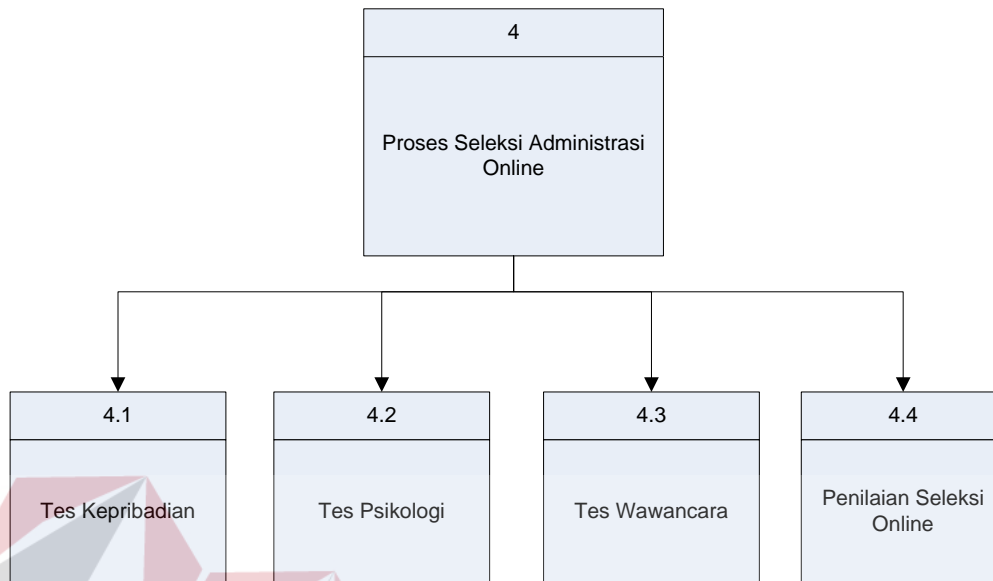
Gambar 3.26 Diagram Berjenjang Proses Maintenance

Pada sub proses entry lowongan terdapat 2 proses. Adapun gambar transaksi dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



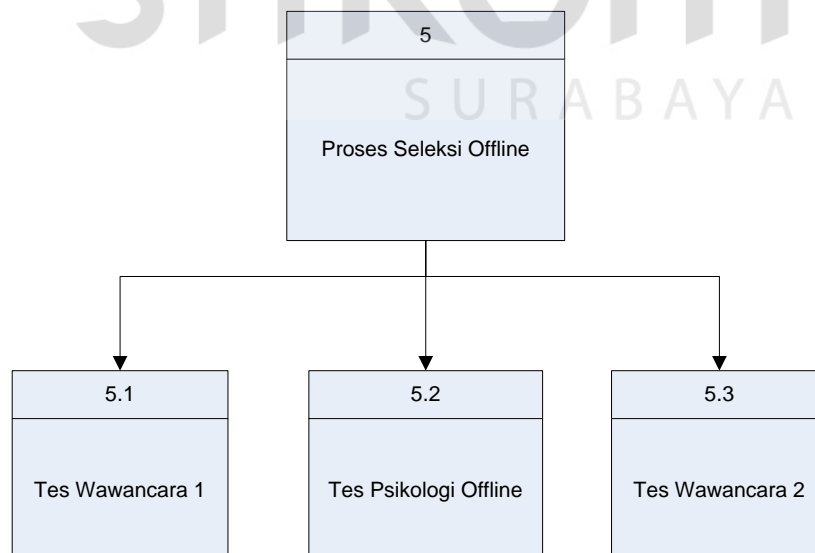
Gambar 3.27 Diagram Berjenjang Entry Lowongan

Pada sub proses seleksi *online* terdapat 4 proses. Adapun gambar transaksi dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



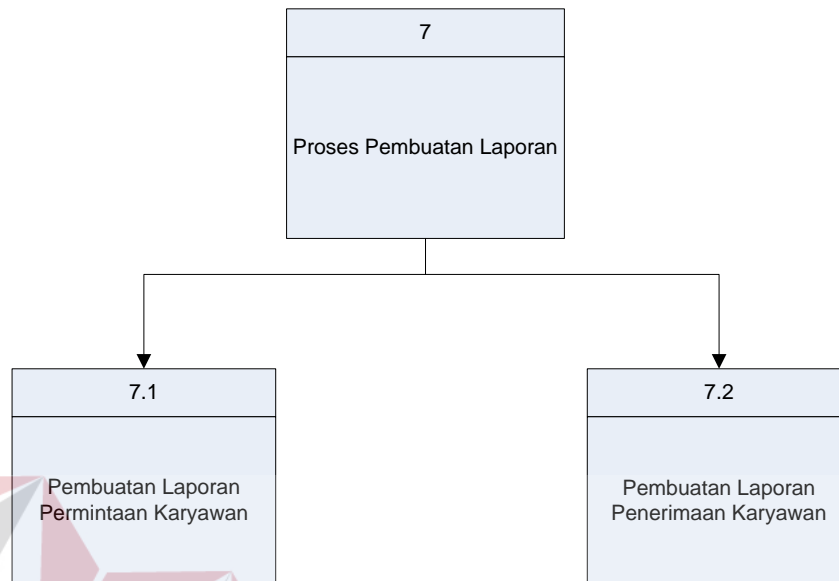
Gambar 3.28 Diagram Berjenjang Seleksi Administrasi Online

Pada sub proses seleksi *offline* terdapat 3 proses. Adapun gambar transaksi dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.29 Diagram Berjenjang Seleksi Offline

Pada sub proses pembuatan laporan terdapat 2 proses. Adapun gambar transaksi dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3.30 Diagram Berjenjang Pembuatan Laporan

### 3.2.8 Struktur Tabel

Struktur tabel merupakan penjabaran dan penjelasan dari suatu *database*. Dalam struktur tabel dijelaskan fungsi dari masing-masing tabel, hingga fungsi dari masing-masing *field* yang ada didalam tabel. Selain itu juga terdapat tipe data dari masing-masing *field* beserta konstrainnya.

#### A. Tabel *User*

Nama Tabel	: <i>USER</i>
Primary Key	: <i>user_id</i>
Foreign Key	: -
Fungsi	: Untuk menyimpan data <i>user</i> .

Tabel 3.1 Tabel *User*

No.	Field	Type Data	Length	Const.	Keterangan
1.	User_id	Integer	8	PK	Kode identitas <i>user</i>
2.	User_name	Varchar	20		Nama <i>loginuser</i>
3.	User_pass	Varchar	100		Password <i>user</i>
4.	User_hp	Varchar	20		Nomor handphone <i>user</i>
5.	User_level	Char	1		Level <i>user</i>
6.	User_tgl	Date			Tanggal
7.	User_active	Char	1		Status <i>user</i> aktif
8.	User_dept_id	Integer	2		Departemen <i>user</i>

### B. Tabel Kabupaten

Nama Tabel : Kab

Primary Key : kab\_kode

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data kabupaten

Tabel 3.2 Tabel Kabupaten

No.	Field	Type Data	Length	Const.	Keterangan
1.	Kab_kode	Varchar	30	PK	Kode identitas kabupaten
2.	Kab_nama	Varchar	50		Nama kabupaten
3.	Kab_prop	Varchar	30		Golongan propinsi

### C. Tabel Propinsi

Nama Tabel : prop

Primary Key : prop\_kode

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data propinsi

Tabel 3.3 Tabel Propinsi

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	Prop_kode	Varchar	30	PK	Kode identitas propinsi
2.	Prop_nama	Varchar	50		Nama propinsi

**D. Tabel Strata**

Nama Tabel : strata

Primary Key : strata\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data strata

Tabel 3.4 Tabel Strata

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	Strata_id	Integer	2	PK	Kode identitas strata
2.	Strata_nama	Varchar	20		Nama strata
3.	Strata_jenis	Char	1		Jenis strata
4.	Strata_level	Integer	3		Level dalam departemen

**E. Tabel Departemen**

Nama Tabel : departemen

Primary Key : dept\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data departemen

Tabel 3.5 Tabel Departemen

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	Dept_id	Integer	2	PK	Kode identitas departemen
2.	Dept_nama	Varchar	30		Nama departemen
3.	Dept_jenis	Char	1		Jenis departemen

**F. Tabel Jabatan**

Nama Tabel : jabatan  
 Primary Key : jab\_id  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Untuk menyimpan data jabatan

Tabel 3.6 Tabel Jabatan

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	Jab_id	Integer	3	PK	Kode identitas jabatan
2.	Jab_nama	Varchar	50		Nama jabatan
3.	Jab_dept_id	Integer	2		Golongan departemen

### G. Tabel Hardskill

Nama Tabel : hardskill  
 Primary Key : hs\_id  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Untuk menyimpan data hardskill

Tabel 3.7 Tabel Hardskill

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	hs_id	Integer	3	PK	Kode identitas hardskill
2.	hs_nama	Varchar	200		Nama hardskill

### H. Tabel Softskill

Nama Tabel : softskill  
 Primary Key : ss\_id  
 Foreign Key : -  
 Fungsi : Untuk menyimpan data softskill

Tabel 3.8 Tabel Softskill

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
-----	-------	-----------	--------	--------	------------

1.	ss_id	Integer	3	PK	Kode identitas softskill
2.	ss_nama	Varchar	200		Nama softskill

### I. Tabel Keahlian

Nama Tabel : ahli

Primary Key : ahli\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data keahlian

Tabel 3.9 Tabel Keahlian

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	ahli_id	Integer	3	PK	Kode identitas keahlian
2.	ahli_nama	Varchar	200		Nama keahlian

### J. Tabel Kompetensi

Nama Tabel : komp

Primary Key : komp\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data kompetensi

Tabel 3.10 Tabel Kompetensi

No.	Field	Tipe Data	Length	Const.	Keterangan
1.	komp_id	Integer	3	PK	Kode identitas kompetensi
2.	komp_nama	Varchar	200		Nama kompetensi

### K. Tabel Permintaan

Nama Tabel : permintaan

Primary Key : permintaan\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data permintaan karyawan

Tabel 3.11 Tabel Permintaan

No	Field	Tipe	Length	Const	Keterangan
----	-------	------	--------	-------	------------

		Data			
1.	Permintaan_id	Integer	8	PK	Kode identitas permintaan
2.	Permintaan_nama	Varchar	200		Nama permintaan
3.	Permintaan_jab_id	Integer	3		Permintaan jabatan
4.	Permintaan_dept_id	Integer	2		Permintaan departemen
5.	Permintaan_strata	Integer	2		Strata minimal
6.	Permintaan_strata_jenis	Varchar	50		Strata jurusan
7.	Permintaan_jenis	Char	1		Jenis karyawan
8.	Permintaan_status	Char	1		Status permintaan
9.	Permintaan_jumlah	Integer	3		Jumlah yang dibutuhkan
10.	Permintaan_umur	Integer	2		Kriteria maksimal umur yang dibutuhkan
11.	Permintaan_jk	Varchar	1		Kriteria jenis kelamin yang dibutuhkan
12.	Permintaan_pengalaman	Integer	2		Kriteria pengalaman kerja

#### L. Tabel Lowongan

Nama Tabel : lowongan

Primary Key : lowongan\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data lowongan pekerjaan

Tabel 3.12 Tabel Lowongan

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Lowongan_id	Integer	8	PK	Kode identitas lowongan
2.	Lowongan_jab_id	Integer	3		Lowongan jabatan
3.	Lowongan_dept_id	Integer	2		Lowongan departemen
4.	Lowongan_strata	Integer	2		Strata minimal yang dibutuhkan
5.	Lowongan_strata_jenis	Varchar	50		Jurusan strata
6.	Lowongan_jenis	Char	1		Jenis bagian
7.	Lowongan_nama	Varchar	200		Nama lowongan
8.	Lowongan_jumlah	Integer	3		Jumlah lowongan
9.	Lowongan_syarat	Text	-		Syarat lowongan



10.	Lowongan_tgl_start	Varchar	12		Tgl tayang iklan
11.	Lowongan_tgl_stop	Varchar	12		Tgl berakhir iklan
12.	Lowongan_active	Varchar	1		Status lowongan
13.	Lowongan_butuh	Char	3		Jumlah karyawan yang dibutuhkan
14.	Lowongan_umur	Integer	2		Kriteria maksimal umur pelamar yang dibutuhkan
15.	Lowongan_jk	Varchar	1		Kriteria jenis kelamin pelamar
16.	Lowongan_pengalaman	Integer	2		Kriteria pengalaman pekerjaan

### M. Tabel Calon Pegawai

Nama Tabel : Calon pegawai

Primary Key : peg\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data calon pegawai

Tabel 3.13 Tabel Calon Pegawai

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Peg_id	Integer	8	PK	Kode identitas pegawai
2.	Peg_user_id	Integer	4		Kode identitas user
3.	Peg_no_ktp	Varchar	50		Nomor ktp pegawai
4.	Peg_nama	Varchar	100		Nama pegawai
5.	Peg_jk	Char	1		Jenis kelamin pegawai
6.	Peg_status	Char	1		Status pernikahan pegawai
7.	Peg_alamat	Text	-		Alamat pegawai
8.	Peg_kab	Varchar	30		Kabupaten
9.	Peg_prop	Varchar	30		Propinsi
10.	Peg_tmp_lahir	Varchar	40		Tempat lahir pegawai
11.	Peg_tgl_lahir	Varchar	12		Tanggal lahir pegawai
12.	Peg_telepon	Varchar	20		Nomor tlp pegawai
13.	Peg_handphone	Varchar	30		No handphone pegawai
14.	Peg_email	Varchar	100		Email pegawai

15.	Peg_foto	Varchar	100		Foto pegawai
16.	Peg_cv	Varchar	100		Pengalaman kerja
17.	Peg_posisi	Integer	3		Posisi kerja sebelumnya
18.	Peg_departemen	Integer	2		Departemen kerja sebelumnya
19.	Peg_strata	Integer	2		Pendidikan terakhir
20.	Peg_strata_jenis	Varchar	50		Jurusan strata
21.	Peg_agama	Varchar	20		Agama pegawai
22.	Peg_suku	Varchar	30		Suku pegawai
23.	Peg_kebangsaan	Varchar	30		Kebangsaan pegawai
24.	Peg_diterima	Char	1		Status pegawai lulus seleksi administrasi
25.	Peg_tgl_terima	Varchar	12		Status pegawai lulus seleksi akhir
26.	Peg_tgl_wawancara	Varchar	12		Tgl wawancara 1
27.	Peg_tgl_wawancara2	Varchar	12		Tgl wawancara 2
28.	Peg_tgl_psikologi	Varchar	12		Tgl tes psikologi
29.	Peg_tgl_masuk	Varchar	12		Tgl masuk kerja
30.	Peg_lowongan_id	Char	8		Identitas karyawan

#### N. Tabel Pengalaman

Nama Tabel : pengalaman

Primary Key : peng\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data pengalaman pekerjaan pelamar

Tabel 3.14 Tabel Pengalaman

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Peng_id	Integer	4	PK	Kode identitas pengalaman
2.	Peng_peg_id	Integer	4		Identitas pengalaman pegawai
3.	Peng_jabatan	Varchar	100		Pengalaman jabatan
4.	Peng_departemen	Varchar	100		Pengalaman departemen
5.	Peng_instansi	Varchar	100		Perusahaan pengalaman pekerjaan
6.	Peng_tgl_masuk	Varchar	12		Tgl masuk pengalaman kerja

7.	Peng_tgl_keluar	Varchar	12		Tgl keluar pengalaman kerja
8.	Peng_alasan_keluar	Text	-		Alasan keluar kerja

### O. Tabel Pendidikan

Nama Tabel : pendidikan

Primary Key : pend\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data riwayat pendidikan pelamar

Tabel 3.15 Tabel Pendidikan

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Pend_id	Integer	4	PK	Kode identitas pendidikan
2.	Pend_peg_id	Integer	4		Identitas pendidikan pegawai
3.	Pend_strata_id	Integer	2		Jenis strata
4.	Pend_nama_instansi	Varchar	100		Nama instansi
5.	Pend_tahun_masuk	Char	4		Tahun masuk pendidikan
6.	Pend_tahun_lulus	Char	4		Tahun lulus pendidikan
7.	Pend_status	Char	1		Status kelulusan
8.	Pend_ijazah	Char	1		Status memiliki ijazah atau tidak

### P. Tabel Kriteria Tes Kepribadian

Nama Tabel : kriteria\_pribadi

Primary Key : pr\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data pertanyaan tes kepribadian

Tabel 3.16 Tabel Kriteria Kepribadian

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
----	-------	-----------	--------	-------	------------

1.	Pr_id	Integer	8	PK	Kode identitas tes kepribadian
2.	Pr_parent_id	Integer	8		Status sifat
3.	Pr_nama	Varchar	200		Pertanyaan
4.	Pr_sifat	Char	1		Jenis sifat pertanyaan
5.	Pr_index	Integer	8		Nomor urut pertanyaan

#### Q. Tabel Kriteria Tes Psikologi

Nama Tabel : kriteria\_mbti

Primary Key : mbti\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data pertanyaan tes psikologi

Tabel 3.17 Tabel Kriteria MBTI

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Mbti_id	Integer	8	PK	Kode identitas tes psikologi
2.	Mbti_parent_id	Integer	8		Status sifat
3.	Mbti_nama	Varchar	100		Pertanyaan
4.	Mbti_sifat	Char	1		Jenis sifat pertanyaan
5.	Mbti_index	Integer	2		Nomor urut pertanyaan

#### R. Tabel Tes Wawancara

Nama Tabel : wawancara

Primary Key : wa\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data pertanyaan tes wawancara

Tabel 3.18 Tabel Wawancara

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Wa_id	Integer	8	PK	Kode identitas tes wawancara

2.	Wa_parent_id	Integer	8		Status sifat
3.	Wa_pertanyaan	Text	-		Pertanyaan
4.	Wa_ket	Text	-		Keterangan
5.	Wa_jenis	Char	1		Jenis pertanyaan

#### S. Tabel Hasil Tes Kepribadian

Nama Tabel : hasil\_pribadi

Primary Key : hpribadi\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menilai dan menyimpan nilai hasil tes kepribadian

Tabel 3.19 Tabel Hasil Tes Kepribadian

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Hpribadi_id	Integer	8	PK	Kode identitas hasil tes kepribadian
2.	Hpribadi_peg_id	Integer	8		Idetitas pelamar
3.	Hpribadi_pribadi_id	Integer	200		Hasil tes kepribadian pelamar
4.	Hpribadi_score	Float	1		Nilai tes kepribadian
5.	Hpribadi_ket	Varchar	8		Keterangan

#### T. Tabel Hasil Tes Psikologi

Nama Tabel : hasil\_mbti

Primary Key : hmbti\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menilai dan menyimpan hasil tes psikologi

Tabel 3.20 Tabel Hasil Psikologi

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Hmbti_id	Integer	8	PK	Kode identitas hasil tes psikologi
2.	Hmbti_peg_id	Integer	8		Idetitas pelamar

3.	Hmbti_mbti_id	Integer	8		Hasil tes psikologi pelamar
4.	Hmbti_score	Float	-		Nilai tes psikologi
5.	Hmbti_ket	Varchar	100		Keterangan

#### U. Tabel Hasil Tes Wawancara

Nama Tabel : hasil\_wawancara

Primary Key : hwa\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menilai dan menyimpan hasil tes wawancara

Tabel 3.21 Tabel Hasil Wawancara

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Hwa_id	Integer	8	PK	Kode identitas hasil tes wawancara
2.	Hwa_peg_id	Integer	8		Identitas pelamar
3.	Hwa_wa_id	Integer	8		Hasil tes wawancara pelamar
4.	Hwa_score	Float	-		Nilai tes wawancara
5.	Hwa_korektor	Integer	2		Keterangan
6.	Hwa_notes	Text	-		Catatan

#### V. Tabel Prioritas

Nama Tabel : prioritas

Primary Key : prioritas\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan hasil tes administrasi

Tabel 3.22 Tabel Prioritas

No	Field	Type Data	Length	Const	Keterangan
1.	Prioritas_id	Integer	2	PK	Kode identitas prioritas
2.	Prioritas_kpi	Char	2		Nomor identitas pelamar
3.	Prioritas_dp	Decimal	4,2		Data pribadi pelamar
4.	Prioritas_pk	Decimal	4,2		Pengalaman kerja pelamar

5.	Prioritas_pp	Decimal	4,2		Riwayat pendidikan pelamar
6.	Prioritas_tk	Decimal	4,2		Tes kepribadian prioritas
7.	Prioritas_tm	Decimal	4,2		Tes mbti prioritas
8.	Prioritas_tw	Decimal	4,2		Tes wawancara prioritas

### W. Tabel Penilaian Tes Administrasi

Nama Tabel : skor

Primary Key : skor\_id

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menghitung dan menyimpan nilai tes administrasi

Tabel 3.23 Tabel Skor

No	Field	Tipe Data	Length	Const	Keterangan
1.	Skor_id	Integer	4	PK	Kode identitas skor
2.	Skor_peg_id	Integer	8		Nomor identitas pelamar
3.	Skor_dp	Decimal	4,2		Data pribadi pelamar
4.	Skor_pk	Decimal	4,2		Pengalaman kerja pelamar
5.	Skor_pp	Decimal	4,2		Riwayat pendidikan pelamar
6.	Skor_tk	Decimal	4,2		Skor tes kepribadian
7.	Skor_tm	Decimal	4,2		Skor tes mbti
8.	Skor_tw	Decimal	4,2		Skor tes wawancara

### X. Tabel Nilai Wawancara 1

Nama Tabel : nilai\_berpasangan

Primary Key : nb\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menghitung dan menyimpan nilai wawancara 1

Tabel 3.24 Tabel Nilai\_Berpasangan

No	Field	Tipe Data	Length	Const	Keterangan
1.	Nb_id	Integer	2	PK	Kode identitas nilai wawancara 1

2.	Nb_tingkat_kepentingan	Integer	2		Tingkat jabatan antara HRD dan kepala bagian
3.	Nb_definisi	Varchar	50		Definisi nilai wawancara 1

#### Y. Tabel Penilaian Hasil Keseluruhan

Nama Tabel : skor\_ahp

Primary Key : ahp\_id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menghitung dan menyimpan nilai keseluruhan akhir

Tabel 3.25 Tabel Skor\_AHP

No	Field	Tipe Data	Length	Const	Keterangan
1.	Ahp_id	Integer	4	PK	Kode identitas skor ahp
2.	Ahp_peg_id	Integer	8		Nomor identitas pelamar
3.	Ahp_skor	Decimal	4,2		Skor administrasi
4.	Ahp_wa11	Float			Skor tes wawancara 1 HRD
5.	Ahp_wa12	Float			Skor tes wawancara 1 kepala bagian
6.	Ahp_psi	Float			Skor tes psikologi
7.	Ahp_wa2	Float			Skor tes wawancara 2

#### 3.2.9 Perancangan *Input* dan *Output* (I/O)

Pada tahap ini dilakukan perancangan *input/output* untuk berinteraksi antara *user* dengan sistem. Perancangan antarmuka ini terdiri dari seluruh *form* yang akan diimplementasikan pada sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan pada PT. TIKI JNE.



## A. Perancangan Input Untuk Akses Administrator

Perancangan *input* untuk akses administrator digunakan oleh administrator dalam mengelolah data master dan data transaksi perhitungan nilai seleksi pelamar. Berikut akan dijelaskan desain *input* untuk akses administrator :

### 1. Desain *Input* Master *User*

Master *user* merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari *user* yang akan digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.31 merupakan desain *input* dan *output* master *user*.

No	User Name	Level	Status	Action

Total Record :

Add User

Gambar 3.31. Desain Input dan Output Master User

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form Master User* ini akan dijelaskan pada Tabel 3.26.

Tabel 3.26 Fungsi Obyek *Form Master User*

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data <i>user</i>
Tabel <i>User</i>	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama <i>user</i> , level, status, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data <i>user</i>
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data <i>user</i>
Add <i>User</i>	<i>Button</i>	-	Menambah data <i>user</i>
User Name	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mengisi nama <i>User</i>
Password	<i>TextBox</i>	Varchar (100)	Mengisi password <i>user</i>
No. Handphone	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mengisi nomor handphone
Level	<i>ComboBox</i>	-	Memilih level <i>user</i>
Nama Departemen	<i>ComboBox</i>	-	Memilih nama departemen
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data <i>user</i>
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 2. Desain *Input* Master Kabupaten

Master kabupaten merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mengelola data master kabupaten bertujuan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari data kabupaten yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.32 merupakan desain *input* dan *output* master kabupaten.

The image displays two screenshots of a web application interface for managing kabupaten (regency) data.

**Top Screenshot: Kabupaten Maintenance**

Navigation: BERANDA | MASTER | DATA | TRANSAKSI | REKAP | LAPORAN | LOGOUT

Section: Kabupaten Maintenance

Pencarian :

No	Nama Kabupaten/kodya	Propinsi	Action

Total Record :

**Bottom Screenshot: Kabupaten Add**

Navigation: BERANDA | MASTER | DATA | TRANSAKSI | REKAP | LAPORAN | LOGOUT

Section: Kabupaten Add

Kode Kabupaten :  [+] Kode / Singkatan Kabupaten, Tanpa Spasi, dan Max 30 char.

Nama Kabupaten :

Wilayah Propinsi :

Gambar 3.32. Desain Input dan Output Master Kabupaten

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Kabupaten ini akan dijelaskan pada Tabel 3.27

Tabel 3.27 Fungsi Obyek *Form* Master Kabupaten

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data kabupaten
Tabel Kabupaten	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama kabupaten, propinsi, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data kabupaten
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data kabupaten
Add Kabupaten	<i>Button</i>	-	Menambah data kabupaten
Kode Kabupaten	<i>TextBox</i>	Varchar (30)	Mengisi kode kabupaten
Nama Kabupaten	<i>TextBox</i>	Varchar (50)	Mengisi nama kabupaten
Wilayah Propinsi	<i>ComboBox</i>	-	Memilih wilayah propinsi
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data kabupaten
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 3. Desain *Input* Master Propinsi

Master propinsi merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari data propinsi yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.33 merupakan desain *input* dan *output* master propinsi.

Gambar 3.33 Desain Input dan Output Master Propinsi

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Propinsi ini akan dijelaskan pada Tabel 3.28.

Tabel 3.28 Fungsi Obyek Master Propinsi

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data propinsi
Tabel Propinsi	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, kode propinsi, nama propinsi, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data propinsi
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data propinsi
Add Propinsi	<i>Button</i>	-	Menambah data propinsi
Kode Propinsi	<i>TextBox</i>	Varchar (30)	Mengisi kode propinsi
Nama Propinsi	<i>TextBox</i>	Varchar (50)	Mengisi nama propinsi
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data propinsi
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

#### 4. Desain *Input* Master Strata

Master strata merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari data strata yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.34 merupakan desain *input* dan *output* master strata.

Gambar 3.34 Desain Input dan Output Master Strata

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Strata ini akan dijelaskan pada Tabel 3.29.

Tabel 3.29 Fungsi Obyek Master Strata

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data strata
Tabel Strata	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama strata, jenis pegawai, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data strata

Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data strata
Add Strata	<i>Button</i>	-	Menambah data strata
Nama Strata	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mengisi nama strata
Jenis Pegawai	<i>ComboBox</i>	-	Memilih jenis pegawai
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data strata
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 5. Desain *Input* Master Departemen

Master departemen merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, menghapus data dari data departemen yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.35 merupakan desain *input* dan *output* master departemen.

The screenshot shows a web application interface for 'Departemen Maintenance'. At the top, there is a navigation menu with buttons for BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, and LOGOUT. Below the menu, the page title 'Departemen Maintenance' is displayed. A search section labeled 'Pencarian :' contains a text input field with the placeholder 'Enter Text', a 'Cari' button, and a 'Refresh' button. Below the search section is a table with the following structure:

No	Departemen Nama	Jenis Pegawai	Action

Below the table, there is a 'Total Record :' label and an 'Add Departemen' button.

Gambar 3.35 Desain Input dan Output Master Departemen

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Departemen ini akan dijelaskan pada Tabel 3.30.

Tabel 3.30 Fungsi Obyek Master Departemen

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data departemen
Tabel Departemen	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, departemen nama, jenis pegawai, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk memcari data departemen
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data departemen
Add Departemen	<i>Button</i>	-	Menambah data departemen
Nama Departemen	<i>TextBox</i>	Varchar (30)	Mengisi nama departemen
Jenis Pegawai	<i>ComboBox</i>	-	Memilih jenis pegawai
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data departemen
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 6. Desain *Input* Master Jabatan

Master departemen merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari data jabatan yang digunakan dalam



melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.36 merupakan desain *input* dan *output* master jabatan.

Gambar 3.36 Desain Input dan Output Master Jabatan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Jabatan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.31.

Tabel 3.31 Fungsi Obyek Jabatan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data jabatan
Tabel Jabatan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama jabatan, departemen, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data jabatan
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data jabatan
Add Jabatan	<i>Button</i>	-	Menambah data jabatan
Nama Jabatan	<i>TextBox</i>	Varchar (50)	Mengisi nama jabatan

Departemen	<i>ComboBox</i>	-	Memilih departemen
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data jabatan
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 7. Desain *Input Data Tes Kepribadian*

Master departemen merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus pertanyaan dari data tes kepribadian yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.37 merupakan desain *input* dan *output* master tes kepribadian.

The image displays two screenshots of a web application interface for personality test management. The top screenshot, titled 'Tes Kepribadian Maintenance', features a navigation menu with options: BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, and LOGOUT. Below the menu, there is a search section with a 'Pencarian' label, an 'Enter Text' input field, a 'Cari' button, a '--Filter Kepribadian--' dropdown menu, and 'Filter' and 'Refresh' buttons. A data table with five columns (No, Parent, Nama Tes Kepribadian, Sifat, Action) is shown below the search section. An 'Add Tes' button is located at the bottom left, and a 'Total Record' label is at the bottom right. The bottom screenshot, titled 'Tes Kepribadian Add', also has the same navigation menu. It contains a form with the following fields: 'Tes Kepribadian Parent' (dropdown menu with '--Pilih Parent--'), 'Nama Tes Kepribadian' (text input with 'Enter Text' placeholder), 'Sifat' (dropdown menu with '--Pilih Sifat--'), and 'Sort Index' (text input with '0' placeholder). 'Batal' and 'Simpan' buttons are at the bottom.

Gambar 3.37 Desain *Input dan Output Data Tes Kepribadian*

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form Master Data Tes Kepribadian* ini akan dijelaskan pada Tabel 3.32.

Tabel 3.32 Fungsi Obyek *Form Master Data Tes Kepribadian*

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari pertanyaan tes kepribadian
Tabel Tes Kepribadian	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, parent, nama tes kepribadian, sifat, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data tes kepribadian
Filter	<i>Button</i>	-	Untuk mengacak pertanyaan tes kepribadian
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data tes kepribadian
Add Tes Kepribadian	<i>Button</i>	-	Menambah pertanyaan tes kepribadian
Tes Kepribadian Parent	<i>ComboBox</i>	-	Memilih tes kepribadian parent
Nama Tes Kepribadian	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi pertanyaan tes kepribadian
Sifat	<i>ComboBox</i>	-	Memilih sifat
Sort Index	<i>TextBox</i>	Integer (8)	Mengisi no pertanyaan
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data tes kepribadian
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 8. Desain *Input Data Tes Psikologi*

Master Tes Psikologi merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus pertanyaan dari data tes psikologi yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.38 merupakan desain *input* dan *output* master tes psikologi.

Gambar 3.38 Desain Input dan Output Data Tes Psikologi

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Data Tes Psikologi ini akan dijelaskan pada Tabel 3.33.

Tabel 3.33 Fungsi Obyek *Form* Master Data Tes Psikologi

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari pertanyaan tes psikologi
Tabel Tes Psikologi	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, parent, nama tes psikologi, sifat, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data tes psikologi
Filter	<i>Button</i>	-	Untuk mengacak pertanyaan tes psikologi
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data tes psikologi

Add Tes Psikologi	<i>Button</i>	-	Menambah pertanyaan tes psikologi
Tes Psikologi Parent	<i>ComboBox</i>	-	Memilih tes psikologi parent
Nama Tes Psikologi	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi pertanyaan tes psikologi
Sifat	<i>ComboBox</i>	-	Memilih sifat
Sort Index	<i>TextBox</i>	Integer (2)	Mengisi no pertanyaan
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data tes psikologi
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 9. Desain *Input Data Hardskill*

Master Hardskill merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus Hardskill dari data hardskill yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.39 merupakan desain *input* dan *output* master Hardskill.

The image shows two screenshots of a web application interface for managing hard skills. The top screenshot, titled "Hardskill Maintenance", features a navigation menu with options: BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, and LOGOUT. Below the menu, there is a search section with the label "Pencarian :" followed by a text input field containing "Enter Text", and two buttons labeled "Cari" and "Refresh". A table with three columns is displayed: "No", "Hardskill", and "Action". The table currently contains three empty rows. Below the table, there is an "Add Data" button and a "Total Record :" label. The bottom screenshot, titled "Hardskill Add", also has the same navigation menu. It features a form with the label "Hardskill :" and a text input field containing "Enter Text". Below the input field are two buttons labeled "Batal" and "Simpan".

Gambar 3.39 Desain *Input* dan *Output* Data Hardskill

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Data Hardskill ini akan dijelaskan pada Tabel 3.34.

Tabel 3.34 Fungsi Obyek *Form* Master Data Hardskill

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari keterangan hardskill
Tabel Data Hardskill	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama hardskill, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data hardskill
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data hardskill
Add Data	<i>Button</i>	-	Menambah data hardskill
Nama Hardskill	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi nama hardskill
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data hardskill
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

#### 10. Desain *Input* Data *Softskill*

Master *Softskill* merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus *Softskill* dari data *Softskill* yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.40 merupakan desain *input* dan *output* master *Softskill*.

Gambar 3.40 Desain *Input* dan *Output* Data Softskill

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Data Softskill ini akan dijelaskan pada Tabel 3.35.

Tabel 3.35 Fungsi Obyek *Form* Master Data Softskill

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari keterangan softskill
Tabel Data Softskill	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama softskill, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data softskill
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data softskill
Add Data	<i>Button</i>	-	Menambah data softskill
Nama Softskill	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi nama softskill
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data softskill
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

#### 11. Desain *Input* Data Keahlian

Master Keahlian merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus keahlian dari data keahlian yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.41 merupakan desain *input* dan *output* master keahlian.

Gambar 3.41 Desain *Input* dan *Output* Data Keahlian

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Data Keahlian ini akan dijelaskan pada Tabel 3.36.

Tabel 3.36 Fungsi Obyek *Form* Master Data Keahlian

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari keterangan keahlian
Tabel Data Keahlian	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama keahlian, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data keahlian
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data keahlian
Add Data	<i>Button</i>	-	Menambah data keahlian
Nama Keahlian	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi nama keahlian



Simpan	Button	-	Menyimpan data keahlian
Batal	Button	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 12. Desain *Input* Data Kompetensi

Master Kompetensi merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus kompetensi dari data kompetensi yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.42 merupakan desain *input* dan *output* master kompetensi.

The image displays two screenshots of a web application interface for 'Kompetensi Maintenance' and 'Kompetensi Add'.

**Kompetensi Maintenance (Top Screenshot):**

- Navigation menu: BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, LOGOUT.
- Title: Kompetensi Maintenance
- Search section: Pencarian :  Cari Refresh
- Table:
 

No	Kompetensi	Action
- Buttons: Add Data
- Total Record :

**Kompetensi Add (Bottom Screenshot):**

- Navigation menu: BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, LOGOUT.
- Title: Kompetensi Add
- Form: Kompetensi :
- Buttons: Batal Simpan

Gambar 3.42 Desain *Input* dan *Output* Data Kompetensi

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Master Data Kompetensi ini akan dijelaskan pada Tabel 3.37.

Tabel 3.37 Fungsi Obyek *Form* Master Data Kompetensi

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari keterangan kompetensi
Tabel Data Kompetensi	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama kompetensi, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data kompetensi
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data kompetensi
Add Data	<i>Button</i>	-	Menambah data kompetensi
Nama Kompetensi	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Mengisi nama kompetensi
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data kompetensi
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 13. Desain *Form* Data Laporan Seleksi Administrasi Online

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk melihat data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi administrasi online. Gambar 3.43 merupakan desain data laporan seleksi administrasi online.

Gambar 3.43 Desain *Form* Laporan Seleksi Administrasi Online

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan Seleksi Administrasi Online ini akan dijelaskan pada Tabel 3.38.

Tabel 3.38 Fungsi Obyek *Form* Laporan Seleksi Administrasi Online

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>		Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

#### 14. Desain *Form* Data Laporan Seleksi Wawancara Satu

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk melihat data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi wawancara satu. Gambar 3.44 merupakan desain data laporan seleksi wawancara satu.

Gambar 3.44 Desain *Form* Laporan Seleksi Wawancara Satu

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan Seleksi Wawancara Satu ini akan dijelaskan pada Tabel 3.39

Tabel 3.39 Fungsi Obyek *Form* Laporan Seleksi Wawancara Satu

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>		Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

### 15. Desain *Form* Data Laporan Seleksi Tes Psikologi

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk melihat data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi tes psikologi. Gambar 3.45 merupakan desain data laporan seleksi tes psikologi.

Gambar 3.45 Desain Form Laporan Seleksi Tes Psikologi

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan Seleksi Tes Psikologi ini akan dijelaskan pada Tabel 3.40.

Tabel 3.40 Fungsi Obyek *Form* Laporan Seleksi Tes Psikologi

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>		Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

#### 16. Desain *Form* Data Laporan Seleksi Wawancara Dua

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk melihat data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi wawancara dua. Gambar 3.42 merupakan desain data laporan seleksi wawancara dua.

Gambar 3.46 Desain *Form* Laporan Seleksi Wawancara Dua

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan Seleksi Wawancara Dua ini akan dijelaskan pada Tabel 3.41.

Tabel 3.41 Fungsi Obyek *Form* Laporan Seleksi Wawancara Dua

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>		Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

### 17. Desain Input dan Output Transaksi Permintaan Kebutuhan Karyawan

Form transaksi permintaan kebutuhan karyawan merupakan desain yang digunakan untuk mencari, menambah, dan menghapus data dari data permintaan karyawan yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.47 merupakan desain form transaksi permintaan kebutuhan karyawan.

The screenshot shows a web application interface with a navigation menu at the top containing: BERANDA, MASTER, DATA, TRANSAKSI, REKAP, LAPORAN, and LOGOUT. The main content area is titled 'Permintaan Karyawan' and features a search section with a text input field labeled 'Pencarian : Enter Text', a 'Cari' button, and a 'Refresh' button. Below the search section is a table with the following columns: No, Nama Permintaan, Jabatan, Departemen, Level Pendidikan, Status Permintaan, and Action. The table currently contains no data rows. At the bottom right of the table area, there is a label 'Total Record :'. A large watermark for 'STIKOM SURABAYA' is overlaid on the image.

Gambar 3.47 Desain Input dan Output Transaksi Permintaan Kebutuhan Karyawan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Permintaan

Karyawan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.42

Tabel 3.42 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Permintaan Karyawan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari pertanyaan tes wawancara
Tabel Permintaan Karyawan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama permintaan, jabatan, departemen, level pendidikan, status permintaan, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data tes wawancara
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data tes wawancara
Jabatan	<i>TextBox</i>	Integer (3)	Jabatan yang dibutuhkan

Strata Minimal	<i>TextBox</i>	Integer (2)	Tingkat pendidikan minimal yang dibutuhkan
Judul Permintaan	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Permintaan karyawan
Departemen	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Departemen yang dibutuhkan
Jabatan	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Jabatan yang dibutuhkan
Strata Minimal	<i>ComboBox</i>	Integer	Pendidikan Minimal
Jenis Pegawai	<i>TextBox</i>	Varchar	Jenis pegawai yang dibutuhkan
Jumlah Permintaan	<i>TextBox</i>	Integer	Jumlah karyawan yang dibutuhkan
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 18. Desain Input dan Output Form Transaksi Input Lowongan Pekerjaan

Form transaksi lowongan pekerjaan merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan menambah lowongan pekerjaan yang digunakan dalam melakukan setiap kegiatan rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.48 merupakan desain *input* dan *output* transaksi lowongan pekerjaan.

BERANDA   MASTER   DATA   TRANSAKSI   REKAP   LAPORAN   LOGOUT

Lowongan Maintenance

Pencarian :      

No	Judul Lowongan	Jabatan	Departemen	Level Pendidikan	Syarat Lowongan	Tgl Start Publish	Tgl Stop Publish	Action

Total Record :



Gambar 3.48 Desain Input dan Output Transaksi Lowongan Pekerjaan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Lowongan Pekerjaan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.43

Tabel 3.43 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Lowongan Pekerjaan

Nama Obyek	Type Obyek	Type Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data lowongan pekerjaan
Tabel Lowongan Pekerjaan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, judul lowongan, jabatan, departemen, level pendidikan, syarat lowongan, tgl start publish, tgl stop publish, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data lowongan pekerjaan
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data tes lowongan pekerjaan
Add	<i>Button</i>	-	Menambah lowongan pekerjaan

Lowongan			
Pilih Permintaan	<i>ComboBox</i>	-	Memilih permintaan karyawan
Syarat Lowongan	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi syarat lowongan pekerjaan
Tgl Awal Tayang	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal awal tayang iklan lowongan
Tgl Akhir Tayang	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal akhir tayang iklan lowongan
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data lowongan pekerjaan
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 19. Desain Input dan Output Hasil Seleksi Administrasi *Online* Pelamar

Form transaksi hasil seleksi administrasi *online* pelamar merupakan desain yang digunakan untuk melihat daftar pelamar yang telah lulus dalam seleksi administrasi *online* yang merupakan tahap awal rekrutmen dan seleksi calon karyawan. Gambar 3.49 merupakan desain *form* transaksi seleksi administrasi *online* pelamar.

BERANDA	MASTER	DATA	TRANSAKSI	REKAP	LAPORAN	LOGOUT
---------	--------	------	-----------	-------	---------	--------

Seleksi Pelamar

Pencarian :

No	Nama Pegawai	Alamat	Jenis Kelamin	User Login	Status	Action

Total Record :

Gambar 3.49 Desain Input dan Output Form Transaksi Seleksi Administrasi  
Online Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Seleksi Administrasi *Online* Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.36

Tabel 3.44 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Seleksi Administrasi *Online* Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari nama pelamar
Tabel Seleksi Pelamar	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, alamat, jenis kelamin, user <i>login</i> , dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari daftar pelamar yang telah melakukan tes <i>online</i>
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data seleksi pelamar
View Data Seleksi	<i>Icon</i>	-	Melihat data pelamar dan memberikan nilai seleksi <i>online</i> pelamar.
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data hasil seleksi pelamar
Tabel Hasil Seleksi Administrasi Online	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, nilai tes, tgl seleksi, tgl wawancara 1, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data hasil seleksi pelamar
Filter	<i>Button</i>	-	Mengurutkan data hasil seleksi

			pelamar
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data hasil seleksi pelamar
Action	<i>Icon</i>	-	Mengatur tanggal wawancara 1

## 20. Desain Input dan Output Detail *Set* Tanggal Wawancara Pelamar

Form pengaturan tanggal wawancara merupakan desain detail yang digunakan untuk mengatur tanggal wawancara pertama pelamar sebagai tahap awal seleksi tes *offline*. Gambar 3.50 merupakan desain detail *set* tanggal wawancara ke 1 pelamar.

Gambar 3.50 Desain Input Detail Set Tanggal Wawancara Satu

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Detail *Set* Tanggal Wawancara 1 ini akan dijelaskan pada Tabel 3.45.

Tabel 3.45 Fungsi Obyek *Form* Detail Set Tanggal Wawancara 1

<b>Nama Obyek</b>	<b>Type Obyek</b>	<b>Type Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Tanggal Wawancara	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal wawancara pelamar

Approve dan Send	Button	-	Menyimpan data dan mengirim sms ke pelamar
Batal	Button	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 21. Desain Input dan Output Form Transaksi Nilai Tes Wawancara 1

Form transaksi nilai tes wawancara 1 merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan memberikan nilai tes wawancara 1. Gambar 3.51 merupakan desain form transaksi nilai tes wawancara 1.

BERANDA MASTER DATA TRANSAKSI REKAP LAPORAN LOGOUT

Nilai Tes Wawancara 1

Pencarian :   Filter : --Pilih Lowongan Kerja--

No	Nama Pegawai	No Register	Jenis Lowongan	Nilai Tes Wawancara 1	Tgl Seleksi	Tgl Wawancara 1	Lolosg/gagal	Status	Action

Total Record :

**Set Nilai Wawancara 1 Pelamar dan Tanggal Tes Psikologi Pelamar**

Nama Lengkap :

Nilai Wawancara 1 : [ beri skor antara 0 s/d 100 ]

Tanggal Tes Psikologi :

Gambar 3.51 Desain Form Transaksi Nilai Wawancara Satu

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Nilai Tes Wawancara 1 ini akan dijelaskan pada Tabel 3.46.

Tabel 3.46 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Nilai Wawancara 1

<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar tes wawancara 1
Tabel Nilai Wawancara 1	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai tes <i>online</i> , tgl seleksi, tgl wawancara 1, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data pelamar tes wawancara 1
Filter	<i>Button</i>	-	Mengurutkan data hasil seleksi pelamar
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data pelamar tes wawancara 1
Tabel Nilai Wawancara 1	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai tes wawancara 1, tgl seleksi, tgl wawancara 1, lolos/gagal, status dan kolom aksi
Input Nilai	<i>Icon</i>	-	Mengisi nilai tes wawancara 1 pelamar
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Nilai Wawancara 1	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nilai wawancara 1
Tanggal Tes Psikologi	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal tes psikologi
Approve dan Send	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan mengirim sms ke pelamar
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 22. Desain Form Nilai Tes Psikologi

Form transaksi nilai tes psikologi merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan memberikan nilai tes psikologi. Gambar 3.52 merupakan desain form transaksi nilai tes psikologi.

BERANDA	MASTER	DATA	TRANSAKSI	REKAP	LAPORAN	LOGOUT
---------	--------	------	-----------	-------	---------	--------

Nilai Tes Psikologi

Pencarian :   Filter :

No	Nama Pegawai	No Register	Jenis Lowongan	Nilai Tes Psikologi	Tgl Wawancara 1	Tgl Psikologi	Lolos/gagal	Status	Set Nilai Psi	Set Tgl Wa 2

Total Record :

### Set Nilai Psikologi dan Tanggal Tes Wawancara ke 2

Nama Lengkap :

Nilai : [ beri skor antara 0 s/d 100 ]

### Set Tanggal Tes Wawancara ke 2

Nama Lengkap :

Tanggal Tes Wawancara ke 2 :

Gambar 3.52 Desain Input dan Output Nilai Tes Psikologi

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Nilai Tes Psikologi ini akan dijelaskan pada Tabel 3.47.

Tabel 3.47 Fungsi Obyek *Form* Transaksi Nilai Tes Psikologi

<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar tes psikologi
Tabel Nilai Psikologi	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai tes psikologi, tgl wawancara 1, tgl psikologi, lolos/gagal, status, set nilai psikologi, dan set tanggal wawancara 2
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data pelamar tes psikologi
Filter	<i>Button</i>	-	Mengurutkan data hasil seleksi pelamar
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data pelamar tes psikologi
Input Nilai	<i>Icon</i>	-	Mengisi nilai tes psikologi
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Nilai	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nilai tes psikologi
Set Nilai	<i>Button</i>	-	Menginput nilai tes psikologi
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Tanggal Tes Wawancara ke 2	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal tes wawancara 2
Set Tanggal dan Kirim	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan mengirim sms ke pelamar
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 23. Desain Input dan Output Transaksi Nilai Hasil Keseluruhan

Form transaksi nilai hasil keseluruhan merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan mengatur tanggal masuk kerja karyawan yang telah lulus



keseluruhan seleksi. Gambar 3.53 merupakan desain form transaksi nilai hasil keseluruhan.

Gambar 3.53 Desain Input dan Output Nilai Hasil Keseluruhan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Nilai Hasil Keseluruhan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.48.

Tabel 3.48 Fungsi Obyek *Form* Nilai Hasil Keseluruhan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar
Tabel Nilai Hasil Keseluruhan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai total, status, tgl masuk, dan kolom aksi

Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data pelamar
Filter	<i>Button</i>	-	Mengurutkan data pelamar
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data pelamar
Edit	<i>Icon</i>	-	Mengatur tanggal masuk kerja
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Tanggal Tes Wawancara ke 2	<i>ComboBox</i>	-	Mengatur tanggal masuk kerja
Set dan Kirim	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan mengirim sms ke pelamar
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

#### 24. Desain Input dan Output Form History

Form history merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan melihat calon pelamar yang telah mengikuti rekrutmen dan seleksi calon karyawan baik yang telah lulus maupun yang tidak lulus selama satu tahun.

Gambar 3.54 merupakan desain form history.

Gambar 3.54 Desain Input dan Output Form History

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form History* ini akan dijelaskan pada Tabel 3.49.

Tabel 3.49 Fungsi Obyek *Form History*

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar
Tabel History	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai tes online, nilai tes offline, nilai total, status, tgl masuk, dan view.
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data pelamar tes psikologi
Filter	<i>Button</i>	-	Mengurutkan data
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data pelamar tes psikologi

## B. Perancangan Input dan Output Akses Pelamar

### 1. Desain Input dan Output Halaman Login

Halaman *Login* merupakan halaman sebagai media informasi kepada publik mengenai lowongan kerja. Informasi yang diberikan pada halaman ini berupa berita mengenai perusahaan dan lowongan pekerjaan yang ada di perusahaan. Pada halaman *home* publik terdapat *form login* untuk pelamar, admin, kepala bagian, dan kepala cabang untuk masuk ke dalam sistem. Perancangan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.55.

Gambar 3.55 Desain Input dan Output Halaman Login

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Halaman Home Publik ini akan dijelaskan pada Tabel 3.50.

Tabel 3.50 Fungsi Obyek *Form Home* Publik

<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
User Name	<i>TextBox</i>	Varchar (100)	Mengisi nama pengguna
Password	<i>TextBox</i>	Varchar (50)	Mengisi password pengguna
Login	<i>Button</i>	-	Simpan dan masuk ke dalam sistem pengguna
Register	<i>Button</i>	-	Membuat identitas pelamar baru
Beranda	<i>Button</i>	-	Menampilkan halaman utama pada aplikasi <i>website</i>
Tentang Kami	<i>Button</i>	-	Informasi tentang perusahaan
Lowongan Kerja	<i>Button</i>	-	Informasi lowongan pekerjaan
Pengumuman	<i>Button</i>	-	Informasi tentang nama pelamar yang telah diterima

## 2. Desain Input dan Output Halaman List Lowongan Pekerjaan

Halaman *list* lowongan pekerjaan merupakan halaman sebagai media informasi kepada publik mengenai lowongan kerja. Informasi yang diberikan pada halaman ini berupa berita mengenai lowongan pekerjaan apa saja yang sedang dibutuhkan oleh perusahaan. Halaman *list* lowongan pekerjaan dapat diakses oleh siapapun, baik yang telah menjadi member maupun umum. Perancangan halaman *list* lowongan pekerjaan dapat dilihat pada gambar 3.56.

Gambar 3.56 Perancangan Halaman *List* Lowongan Pekerjaan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form List* Lowongan Pekerjaan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.51

Tabel 3.51 Fungsi Obyek *Form List* Lowongan Pekerjaan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Tabel Lowongan Pekerjaan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, lowongan, divisi bagian, jabatan, dibutuhkan, tgl pembukaan, tgl penutupan.
Print	<i>Button</i>	-	Mencetak lowongan
Beranda	<i>Button</i>	-	Menampilkan halaman utama pada aplikasi <i>website</i>
Tentang Kami	<i>Button</i>	-	Informasi tentang perusahaan
Lowongan Kerja	<i>Button</i>	-	Informasi lowongan pekerjaan
Pengumuman	<i>Button</i>	-	Informasi tentang nama pelamar yang telah diterima

### 3. Desain Input dan Output *Form* Registrasi Pelamar

Halaman *form* registrasi pelamar merupakan halaman pendaftaran pelamar sebelum menggunakan aplikasi. Pada halaman registrasi pelamar, pelamar

diharuskan mengisi data diri sesuai dengan *form* yang ada di halaman registrasi pelamar. Setelah melakukan registrasi pelamar akan mendapatkan *username* dan *password* yang digunakan untuk masuk ke dalam menu pelamar pada sistem. Perancangan halaman *form* registrasi pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.57.

Gambar 3.57 Desain Input dan Output Halaman Registrasi Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Registrasi Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.52

Tabel 3.52 Fungsi Obyek *Form* Registrasi Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
User Name	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama pelamar
Password	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi password
Nomor Handphone	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi no. handphone yang aktif
Register	<i>Button</i>	-	Menyimpan data member
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

#### 4. Desain Input dan Output *Form* Pilih Lowongan Pekerjaan Pelamar

Halaman *form* pilih lowongan pekerjaan pelamar merupakan halaman pemilihan lowongan pekerjaan yang merupakan langkah pertama dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar hanya dapat memilih satu lowongan pekerjaan saja. Jika pelamar telah memilih lowongan pekerjaan yang sesuai, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form* Pilih Lowongan Pekerjaan Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.58.

Gambar 3.58 Desain Input dan Output Halaman Pilih Lowongan Pekerjaan Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Pilih Lowongan Pekerjaan

Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.53.

Tabel 3.53 Fungsi Obyek *Form* Pilih Lowongan Pekerjaan Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih Lowongan	<i>RadioButton</i>	-	Memilih lowongan
Beranda	<i>Button</i>	-	Mengisi halaman utama
Logout	<i>Button</i>	-	Keluar dari menu pelamar
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan lanjut ke menu berikutnya

## 5. Desain Input dan Output *Form* Data Pribadi Pelamar

Halaman *form* data pribadi pelamar merupakan halaman pengisian data pribadi pelamar yang merupakan langkah kedua dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus mengisi seluruh data yang ada pada *form* data pribadi pelamar. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh data, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form* Data Pribadi Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.59.





Langkah 2 dari 7 : Isi Data Pribadi Anda

Selamat Datang ..... , di PT. Tiki JNE Surabaya

Silahkan isi Data-data di Bawah ini Sesuai dengan Data Diri Anda.

**I. DATA PRIBADI**

Nama Lengkap :

No. KTP :

Jenis Kelamin :

Status Pernikahan :

Alamat :

Propinsi :

Kabupaten / Kodya :

Tempat / Tgl. Lahir :  
 /  /  /

No. Tlp :

No. Handphone :

Alamat Email :

Agama :

Pendidikan Terakhir :

Suku :

Kebangsaan :

Kepemilikan SIM :

Hard Skill :

Soft Skill :

Kemampuan Bahasa Inggris :

IPK :  
      Gunakan Titik [.] Untuk Koma

Keahlian :

Kompetensi :

**II. DATA UPLOAD**

Foto :  
   [Max. Ukuran Foto 400px X 600px]

Gambar 3.59 Desain Input dan Output Halaman Data Pribadi Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Halaman Data Pribadi Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.54.

Tabel 3.54 Fungsi Obyek *Form* Data Pribadi Pelamar


<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama lengkap
No. KTP	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi no. KTP
Jenis Kelamin	<i>ComboBox</i>	-	Memilih jenis kelamin
Status Pernikahan	<i>ComboBox</i>	-	Memilih status pernikahan
Alamat	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi alamat pelamar
Propinsi	<i>ComboBox</i>	-	Memilih propinsi
Kabupaten/Kodya	<i>ComboBox</i>	-	Memilih kabupaten
Tempat	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi tempat lahir
Tgl Lahir	<i>ComboBox</i>	-	Mengisi tanggal lahir
No. Tlp	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi no. tlp
No. HandPhone	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi no. hp yang aktif
Alamat Email	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi alamat email
Agama	<i>ComboBox</i>	-	Memilih agama
Pendidikan Terakhir	<i>ComboBox</i>	-	Memilih pendidikan terakhir
Suku	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi suku
Kebangsaan	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi kebangsaan
Kepemilikan SIM	<i>ComboBox</i>	-	Memilih SIM yang dimiliki
Hard Skill	<i>ComboBox</i>	-	Memilih kemampuan kasar yang dimiliki
Soft Skill	<i>ComboBox</i>	-	Memilih kemampuan halus yang dimiliki
Kemampuan Bahasa Inggris	<i>ComboBox</i>	-	Memilih kemampuan dalam bahasa inggris
IPK	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nilai IPK pendidikan terakhir
Keahlian	<i>ComboBox</i>	-	Memilih keahlian yang sesuai dengan pribadi
Kompetensi	<i>ComboBox</i>	-	Memilih kompetensi sesuai dengan pribadi
Foto	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi foto pelamar
Browse	<i>Button</i>	-	Mengupload foto
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

## 6. Desain Input dan Output *Form* Pengalaman Kerja Pelamar

Halaman *form* pengalaman kerja pelamar merupakan halaman pengisian data pengalaman kerja pelamar yang merupakan langkah ketiga dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus mengisi minimal satu pengalaman kerja sebagai bahan pertimbangan untuk perusahaan dalam melihat pengalaman kerja sebelumnya. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh data, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form* Pengalaman Kerja Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.60.



BERANDA    LOGUOT


  
 Langkah 3 dari 7 : Isi Data Pengalaman Kerja Anda

**Selamat Datang ....., di PT. Tiki JNE Surabaya**

Silahkan Isi Data Pengalaman Kerja Anda, Berurutan dari 3 Pengalaman Kerja yang Terakhir.

---

**PENGALAMAN KERJA I**

Tgl Mulai Kerja :

Day  Month  Year

Tgl. Keluar Kerja :

Day  Month  Year

Nama Perusahaan :

Departemen :

Jabatan :

Alasan Keluar :



---

**PENGALAMAN KERJA II**

Tgl Mulai Kerja :

Day  Month  Year

Tgl. Keluar Kerja :

Day  Month  Year

Nama Perusahaan :

Departemen :

Jabatan :

Alasan Keluar :



---

**PENGALAMAN KERJA III**

Tgl Mulai Kerja :

Day  Month  Year

Tgl. Keluar Kerja :

Day  Month  Year

Nama Perusahaan :

Departemen :

Jabatan :

Alasan Keluar :

Gambar 3.60 Desain Input dan Output Form Pengalaman Kerja Pelamar


Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Halaman Pengalaman Kerja Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.55

Tabel 3.55 Fungsi Obyek *Form* Pengalaman Kerja Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Tgl Mulai Kerja	<i>ComboBox</i>	-	Mengisi tgl mulai kerja
Tgl Keluar Kerja	<i>ComboBox</i>	-	Mengisi tgl keluar kerja
Nama Perusahaan	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama perusahaan sebelumnya
Departemen	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama departemen
Jabatan	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama jabatan
Alasan Keluar	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi alasan keluar perusahaan
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

#### 7. Desain Input dan Output *Form* Riwayat Pendidikan

Halaman *form* riwayat pendidikan pelamar merupakan halaman pengisian data riwayat pendidikan pelamar yang merupakan langkah keempat dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus mengisi semua data yang telah disediakan, dimulai dari pendidikan terakhir hingga dua tingkat pendidikan sebelumnya. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh data, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form* Riwayat Pendidikan Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.61.


  
 Langkah 4 dari 7 : Isi Data Riwayat Pendidikan Anda

**Selamat Datang ....., di PT. Tiki JNE Surabaya**

Silahkan Isi Data Riwayat Pendidikan Anda, Berurutan dari 3 Riwayat Pendidikan yang Terakhir

---

**RIWAYAT PENDIDIKAN I**

Jenjang Pendidikan :

--Pilih Jenjang--

Nama Sekolah/Univ./Instansi :

Tahun Masuk :

Tahun Lulus :

Status Lulus :                      Berijazah :

Lulus                                       Ya

Tidak Lulus                                       Tidak

---

**RIWAYAT PENDIDIKAN II**

Jenjang Pendidikan :

--Pilih Jenjang--

Nama Sekolah/Univ./Instansi :

Tahun Masuk :

Tahun Lulus :

Status Lulus :                      Berijazah :

Lulus                                       Ya

Tidak Lulus                                       Tidak

---

**RIWAYAT PENDIDIKAN I**

Jenjang Pendidikan :

--Pilih Jenjang--

Nama Sekolah/Univ./Instansi :

Tahun Masuk :

Tahun Lulus :

Status Lulus :                      Berijazah :

Lulus                                       Ya

Tidak Lulus                                       Tidak

Gambar 3.61 Desain Input dan Output Riwayat Pendidikan Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Riwayat Pendidikan Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.56.

Tabel 3.56 Fungsi Obyek *Form* Riwayat Pendidikan Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Jenjang Pendidikan	<i>ComboBox</i>	-	Memilih jenjang pendidikan
Nama Sekolah/Univ./Instansi	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nama sekolah/univ./instansi
Tahun Masuk	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi tahun masuk
Tahun Lulus	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi tahun lulus
Status Lulus	<i>RadioButton</i>	-	Memilih status lulus atau tidak
Berijazah	<i>RadioButton</i>	-	Memiliki ijazah atau tidak
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

#### 8. Desain Input dan Output *Form* Tes Kepribadian *Online* Pelamar

Halaman *form* tes kepribadian *online* pelamar merupakan halaman tes seleksi pelamar yang dilakukan secara *online*, tes kepribadian ini merupakan langkah kelima dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan dengan memberi nilai antara 1 sampai dengan 9 sesuai dengan kepribadian pelamar. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh pertanyaan, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form* Tes Kepribadian *Online* Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.62.

BERANDA LOGUOT

langkah 5 dari 7 : Test Kepribadian

Langkah 5 dari 7 : Tes Kepribadian

Selamat Datang ..... , di PT. Tiki JNE Surabaya

Silahkan Baca dengan Seksama Tes Kepribadian Berikut, Beri Skor dari Setiap Pertanyaan Sesuai dengan Kepribadian Anda. Harus di isi semua, Karena Akan Berpengaruh Terhadap Hasil Penilaian.

1 9

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

1. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

2. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

3. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

dst. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

Next

Gambar 3.62 Desain Input dan Output Halaman Tes Kepribadian *Online* Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Tes Kepribadian *Online* Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.57.

Tabel 3.57 Fungsi Obyek *Form* Tes Kepribadian *Online* Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih Skor	<i>ComboBox</i>	-	Memilih nilai dari 1 sampai dengan 9 sesuai dengan kepribadian pelamar. Nilai 1 artinya sangat tidak sesuai, dan nilai 9 sangat sesuai.
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

## 9. Desain Input dan Output *Form* Tes Psikologi *Online* Pelamar



Halaman *form* tes psikologi *online* pelamar merupakan halaman tes seleksi pelamar yang dilakukan secara *online*, tes psikologi ini merupakan langkah keenam dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan dengan memberi nilai antara 1 sampai dengan 9 sesuai dengan kepribadian pelamar. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh pertanyaan, pelamar dapat menekan tombol *next* untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Perancangan halaman *Form Tes Psikologi Online* Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.63.

BERANDA LOGUOT

Langkah 6 dari 7 : Tes Psikologi

Langkah 6 dari 7 : Tes Psikologi

Selamat Datang ..... , di PT. Tiki JNE Surabaya

Silahkan Baca dengan Seksama Tes Psikologi Berikut, Beri Skor dari Setiap Pertanyaan Sesuai dengan Kepribadian Anda. Harus di isi semua, Karena Akan Berpengaruh Terhadap Hasil Penilaian.

1 9

Sangat Tidak Sesuai Sangat Sesuai

1. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

2. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

3. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

dst. Pertanyaan .....  
Pilih Skor : --Pilih Skor--

Next

Gambar 3.63 Desain Input dan Output Tes Psikologi *Online* Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Tes Psikologi Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.58.

Tabel 3.58 Fungsi Obyek *Form* Tes Psikologi Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih Skor	<i>ComboBox</i>	-	Memilih nilai dari 1 sampai dengan 9 sesuai dengan kepribadian pelamar. Nilai 1 artinya sangat tidak sesuai, dan nilai 9 sangat sesuai.
Next	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan melanjutkan ke langkah berikutnya.

#### 10. Desain Input dan Output *Form* Tes Wawancara *Online* Pelamar

Halaman *form* tes wawancara *online* pelamar merupakan halaman tes seleksi pelamar yang dilakukan secara *online*, tes wawancara ini merupakan langkah terakhir dalam pengisian data pelamar. Pada halaman ini pelamar harus menjawab semua pertanyaan yang telah disediakan sesuai dengan pemikiran pelamar. Jika pelamar telah memilih mengisi seluruh pertanyaan, pelamar dapat menekan tombol *finish* sebagai akhir dari tes *online* pelamar. Perancangan halaman *Form* Tes Wawancara *Online* Pelamar dapat dilihat pada Gambar 3.64.

Gambar 3.64 Desain Input dan Output Halaman Tes Wawancara *Online* Pelamar

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form Tes Wawancara Online* Pelamar ini akan dijelaskan pada Tabel 3.59

Tabel 3.59 Fungsi Obyek *Form Tes Wawancara Online* Pelamar

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pertanyaan	<i>TextBox</i>	Text	Menjawab pertanyaan dari soal yang telah tersedia.
Finish	<i>Button</i>	-	Menyimpan data dan mengakhiri seleksi tes <i>online</i> .

#### 11. Desain Input dan Output Halaman Pengumuman Penerimaan Karyawan

Halaman pengumuman penerimaan karyawan merupakan halaman sebagai media informasi kepada publik mengenai nama-nama pelamar yang lulus dalam seleksi dan telah diterima oleh perusahaan. Perancangan halaman pengumuman penerimaan karyawan dapat dilihat pada gambar 3.65.

No	Nama Calon Pegawai	Kode Registrasi	Divisi Bagian	Jabatan	Tgl. Masuk	Status

Jumlah Pegawai :

Print

Gambar 3.65 Desain Input dan Output Halaman Pengumuman Penerimaan Karyawan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Pengumuman Penerimaan Karyawan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.60.

Tabel 3.60 Fungsi Obyek *Form* Pengumuman Penerimaan Karyawan

<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari nama karyawan yang telah lulus dan diterima
Tabel Permintaan Karyawan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama calon pegawai, kode registrasi, divisi bagian, jabatan, nilai total, tgl masuk, status.
Print	<i>Button</i>	-	Mencetak pengumuman
Beranda	<i>Button</i>	-	Menampilkan halaman utama pada aplikasi <i>website</i>
Tentang Kami	<i>Button</i>	-	Informasi tentang perusahaan
Lowongan Kerja	<i>Button</i>	-	Informasi lowongan pekerjaan
Pengumuman	<i>Button</i>	-	Informasi tentang nama pelamar yang telah diterima

### C. Perancangan Input dan Output Akses Kepala Bagian (User)

#### 1. Desain Input dan Output Form Transaksi Permintaan Karyawan

Halaman permintaan karyawan merupakan halaman transaksi permintaan kebutuhan karyawan, yang memiliki hak akses untuk pengajuan permintaan kebutuhan karyawan adalah kepala bagian setiap divisi. Perancangan halaman dapat dilihat pada gambar 3.66.

BERANDA	PERMINTAAN	NILAI WAWANCARA 1	LAPORAN	LOGOUT
---------	------------	-------------------	---------	--------

Permintaan Karyawan

Pencarian :

No	Nama Permintaan	Jabatan	Departemen	Level Pendidikan	Status Permintaan	Action

Total Record :

BERANDA	PERMINTAAN	NILAI WAWANCARA 1	Laporan	LOGOUT
---------	------------	-------------------	---------	--------

Permintaan Karyawan Add

Jabatan :

Strata Min :

Judul Permintaan :

Jumlah Permintaan :

Usia Maksimal :  
 Tahun

Jenis Kelamin :

Pengalaman Kerja Minimal :  
 Tahun

Kepemilikan SIM :

Hard Skill :

Soft Skill :

Kemampuan Bahasa Inggris :

Gambar 3.66 Desain Input dan Output Form Transaksi Permintaan Kebutuhan Karyawan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Permintaan Karyawan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.61.

Tabel 3.61 Fungsi Obyek *Form* Permintaan Kebutuhan Karyawan

<b>Nama Obyek</b>	<b>Tipe Obyek</b>	<b>Tipe Data (Size)</b>	<b>Keterangan</b>
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data permintaan karyawan
Tabel Lowongan Permintaan Karyawan	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama permintaan, jabatan, departemen, level pendidikan, status permintaan, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data permintaan karyawan
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data permintaan karyawan
Add Lowongan	<i>Button</i>	-	Menambah lowongan pekerjaan
Judul Permintaan	<i>TextBox</i>	Varchar (200)	Permintaan karyawan
Jumlah Permintaan	<i>ComboBox</i>	Integer (3)	Jumlah permintaan kebutuhan karyawan
Usia Maksimal	<i>Text Box</i>	Integer	Usia maksimal yang dibutuhkan
Jenis Kelamin	<i>TextBox</i>	Varchar	Jenis kelamin yang dibutuhkan
Pengalaman Kerja Minimal	<i>TextBox</i>	Integer	Pengalaman kerja minimal
Kepemilikan SIM	<i>ComboBox</i>	-	SIM yang dibutuhkan untuk bertugas
Hard Skill	<i>ComboBox</i>	-	Hardskill yang dibutuhkan
Soft Skill	<i>ComboBox</i>	-	Softskill yang dibutuhkan
Kemampuan Bahasa Inggris	<i>ComboBox</i>	-	Kemampuan bahasa inggris yang dibutuhkan
Simpan	<i>Button</i>	-	Menyimpan data permintaan karyawan
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 2. Desain Input dan Output Halaman Nilai Tes Wawancara 1

Form transaksi nilai tes wawancara 1 merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan memberikan nilai tes wawancara 1. Gambar 3.67 merupakan perancangan *maintenance* transaksi nilai tes wawancara 1.

Gambar 3.67 Desain Input dan Output Transaksi Nilai Tes Wawancara 1

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Transaksi Nilai Tes Wawancara 1 ini akan dijelaskan pada Tabel 3.62.

Tabel 3.62 Fungsi Obyek *Form* Nilai Tes Wawancara 1

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar tes wawancara 1
Tabel Nilai Wawancara 1	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis

			lowongan, tgl seleksi, tgl wawancara 1, status, dan kolom aksi
Cari	Button	-	Untuk mencari data pelamar tes wawancara 1
Refresh	Button	-	Untuk merefresh data
Nama Lengkap	TextBox	Text	Nama lengkap pelamar
Nilai Wawancara 1	TextBox	Text	Mengisi nilai wawancara 1
Nilai	Button	-	Mengirim nilai wawancara 1 ke sistem
Batal	Button	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

### 3. Desain Input dan Output Form Master Laporan

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi karyawan baru. Gambar 3.68 merupakan desain master laporan.

Gambar 3.68 Desain Input dan Output Form Laporan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.63.

Tabel 3.63 Fungsi Obyek *Form* Laporan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data	Keterangan
------------	------------	-----------	------------



		(Size)	
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>		Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

#### D. Perancangan Input dan Output Akses Kepala Cabang

##### 1. Desain Input dan Output Form Nilai Tes Wawancara 2

Form transaksi nilai tes wawancara 2 merupakan desain yang digunakan untuk mencari data dan memberikan nilai tes wawancara 2. Gambar 3.69 merupakan perancangan halaman transaksi nilai tes wawancara 2.

### Set Nilai Wawancara 2

**Nama Lengkap :**

**Nilai : [ beri skor antara 0 s/d 100 ]**

Gambar 3.69 Desain Input dan Output Form Nilai Tes Wawancara 2

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Nilai Tes Wawancara 2 ini akan dijelaskan pada Tabel 3.64.

Tabel 3.64 Fungsi Obyek *Form* Nilai Tes Wawancara 2

<b>Nama Obyek</b>	<b> Tipe Obyek</b>	<b> Tipe Data (Size)</b>	<b> Keterangan</b>
Pencarian	<i>TextBox</i>	Varchar (20)	Mencari data pelamar tes wawancara 1
Tabel Nilai Wawancara 2	<i>Tabel View</i>	-	Menampilkan nomor urut, nama pegawai, no. register, jenis lowongan, nilai tes wawancara 2, tgl wawancara 1, tgl psikologi, tgl wawancara 2, status, dan kolom aksi
Cari	<i>Button</i>	-	Untuk mencari data pelamar tes wawancara 2
Filter	<i>Button</i>	-	Untuk mengurutkan data pelamar tes wawancara 2
Refresh	<i>Button</i>	-	Merefresh data pelamar tes wawancara 2
Input Nilai	<i>Icon</i>	-	Mengisi nilai tes wawancara 2 pelamar
Nama Lengkap	<i>TextBox</i>	Text	Nama lengkap pelamar
Nilai Wawancara 2	<i>TextBox</i>	Text	Mengisi nilai wawancara 2
Nilai dan Kirim	<i>Button</i>	-	Mengirim nilai wawancara 2 ke sistem
Batal	<i>Button</i>	-	Menghapus data, dan tidak jadi menyimpan data.

## 2. Desain Input dan Output Form Master Laporan

Master laporan merupakan desain *input* dan *output* yang digunakan untuk mencari data laporan pelamar yang lulus dan tidak lulus dalam seleksi karyawan baru. Gambar 3.70 merupakan desain master laporan.

Gambar 3.70 Desain Input dan Output Form Laporan

Fungsi-fungsi obyek yang terdapat pada *Form* Laporan ini akan dijelaskan pada Tabel 3.65.

Tabel 3.65 Fungsi Obyek *Form* Laporan

Nama Obyek	Tipe Obyek	Tipe Data (Size)	Keterangan
Pilih tgl masuk	<i>View</i>	-	Menampilkan tanggal
Tanggal	<i>ComboBox</i>	-	Memilih tanggal laporan transaksi seleksi dan rekrutmen
Cetak laporan	<i>Button</i>	-	Melihat data transaksi seleksi dan rekrutmen sesuai dengan tanggal yang diinginkan dan dapat dicetak

### 3.2.10 Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk memastikan bahwa sistem telah dibuat dengan benar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan. Kekurangan atau kelemahan sistem pada tahap ini akan dievaluasi sebelum diimplementasikan. Proses pengujian menggunakan *black box testing* yaitu sistem akan diuji dengan melakukan berbagai percobaan untuk membuktikan bahwa sistem yang telah dibuat sudah sesuai dengan tujuan. Uji coba yang akan dilakukan antara lain :

1. Uji coba fungsi sistem
2. Uji coba fungsi perhitungan
3. Uji coba kompatibilitas sistem

## I. Uji Coba Fitur Aplikasi

Proses uji coba ini dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dari *web* sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan ini telah berjalan dengan benar. Setiap fitur yang disediakan akan diuji hasilnya sesuai dengan tabel *test case*. Desain uji coba sistem adalah sebagai berikut :

### A. Desain Uji Coba Fitur Registrasi

Fungsi fitur registrasi digunakan untuk melakukan pendaftaran akses kepada pelamar. Pada fungsi registrasi dilakukan dengan cara menginputkan *username* dan *password* ini akan digunakan untuk *login* masing-masing *user*. Desain *test case* untuk uji coba fungsi registrasi dapat dilihat pada tabel 3.67.

Tabel 3.66 Data Registrasi

Username	Password	No Handphone
Hanna Mariska	Hanna	082231029162
Agustin Ayu Ningrum	Agustin	082231029061

Tabel 3.67 Desain Test Case Manipulasi Fitur Registrasi

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1.	Menambah Data	Memasukkan data pada Tabel 3.44 kemudian tekan tombol Simpan.	Data muncul pada halaman user, artinya data telah tersimpan ke dalam database
2.	Membatalkan Penyimpanan	Memasukkan data pada Tabel 3.44 kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman user, artinya data tidak tersimpan ke dalam database.

### B. Desain Uji Coba Fitur Login

Fungsi fitur *login* digunakan untuk melakukan pembatasan hak akses kepada pengguna. Pada fungsi *login* dilakukan dengan cara menginputkan *username* dan *password* ini akan diketahui *level login* masing-masing *user* yaitu sebagai administrator atau *user* biasa. Desain *test case* untuk uji coba fungsi *login* dapat dilihat pada Tabel 3.69.

Tabel 3.68 Data User

Id user	Nama User	Password	Level
1	Admin	21232f297a57a5a743894a0e4a	Admin
2	Manager Accounting	21232f297a57a5a743894a0e4a	Kepala Bagian
3	Kacab	2342jg4k52245bfd2356nhg134	Kepala Cabang
4	Hanna Mariska	1235574nggv2h454j2h25je3j4	Pelamar

Tabel 3.69 Desain Test Case Fitur Login

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
3.	Memastikan <i>username</i> dan <i>password</i> terisi	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> tidak diisi	Muncul pesan bahwa <i>login</i> gagal
4.	Memastikan pemeriksaan <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan benar	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> benar	Muncul menu <i>form</i> utama
5.	Memastikan pemeriksaan <i>username</i> dan <i>password</i> yang diinputkan benar	Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Muncul pesan <i>login</i> gagal

### C. Desain Uji Coba Fitur Kelola User

Pada kelola user, pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan sesuai dengan inputan yang tersediakan. Desain test case untuk uji coba fungsi kelola dapat dilihat pada Tabel 3.71.

Tabel 3.70 Data Kelola User

Id user	Nama User	Level	Status
---------	-----------	-------	--------

1	Admin	Admin	Aktif
2	Manager Accounting	Kepala Bagian	Aktif
3	Kacab	Kepala Cabang	Aktif
4	Hanna Mariska	Pelamar	Aktif

Tabel 3.71 Desain Test Case Kelola User

Test Case Id	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
6.	Menambah data	Memasukan data pada data user kemudian tekan tombol simpan	Data muncul pada halaman user, artinya data telah tersimpan ke dalam database
7.	Membatalkan penyimpanan	Memasukan data pada data user kemudian tekan tombol batal	Data tidak muncul pada halaman user, artinya data tidak tersimpan ke dalam database
8.	Pencarian data	Memasukkan username kemudian tekan tombol cari	Pada halaman user muncul daftar user yang dicari
9.	Hapus data	Menyentang data yang akan dihapus kemudian menekan tombol <i>delete</i>	Data akan hilang, artinya data terhapus dari <i>database</i>

#### D. Desain Uji Coba Fitur Master Kabupaten

Pada master kabupaten pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan, jika inputan membutuhkan angka maka harus diisi dengan angka dan fitur master kabupaten ini digunakan untuk *me-maintenance* tabel kabupaten. Desain *test case* untuk uji coba fungsi master kabupaten dapat dilihat pada tabel 3.73.

Tabel 3.72 Data Master Kabupaten

No.	Nama Kabupaten / Kodya	Propinsi
1.	Sidoarjo	Jawatimur
2.	Surabaya	Jawatimur

Tabel 3.73 Desain Test Case Manipulasi Fitur Master Kabupaten

Test	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
------	--------	-------	------------------------

Case ID			
10.	Menambah data	Memasukkan data pada data kabupaten kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman kabupaten, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
11.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data kabupaten, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman kabupaten, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
12.	Pencarian data	Memasukkan nama kabupaten kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman kabupaten, muncul daftar kabupaten yang dicari.
13.	Perbaiki data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman kabupaten sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
14.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus kabupaten ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman kabupaten, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### E. Desain Uji Coba Fitur Master Propinsi

Pada master propinsi pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan, jika inputan membutuhkan angka maka harus diisi dengan angka dan fitur master propinsi ini digunakan untuk *me-maintenance* propinsi. Desain *test case* untuk uji coba fungsi master propinsi dapat dilihat pada tabel 3.75.

Tabel 3.74 Data Master Propinsi

No.	Kode Propinsi	Nama Propinsi
1.	Jatim	Jawatimur
2.	Jabar	Jawabarat

Tabel 3.75 Desain Test Case Manipulasi Master Propinsi

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
15.	Menambah data	Memasukkan data pada data propinsi kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman propinsi, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
16.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data propinsi, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman propinsi, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
17.	Pencarian data	Memasukkan nama propinsi kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman propinsi, muncul daftar propinsi yang dicari.
18.	Perbaiki data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman propinsi sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
19.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus propinsi ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman propinsi, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### F. Desain Uji Coba Fitur Master Strata

Pada master strata pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi master strata dapat dilihat pada tabel 3.77.

Tabel 3.76 Data Master Strata



No.	Nama Strata	Jenis Pegawai
1.	D3	Back Office
2.	S1	Back Office

Tabel 3.77 Desain Test Case Manipulasi Fitur Master Strata

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
20.	Menambah data	Memasukkan data pada data strata kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman strata, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
21.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data strata, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman strata, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
22.	Pencarian data	Memasukkan nama strata kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman strata, muncul daftar strata yang dicari.
23.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman strata sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
24.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus strata ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman strata, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### G. Desain Uji Coba Fitur Master Departemen

Pada master departemen pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba master departemen dapat dilihat pada tabel 3.79.

Tabel 3.78 Data Master Departemen

No.	Departemen Nama	Jenis Pegawai
1.	Marketing	Back Office
2.	Accounting	Back Office

Tabel 3.79 Desain Test Case Manipulasi Fitur Master Departemen

Test	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
------	--------	-------	------------------------

Case ID			
25.	Menambah data	Memasukkan data pada data departemen kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman departemen, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
26.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data departemen, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman departemen, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
27.	Pencarian data	Memasukkan nama departemen kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman departemen, muncul daftar departemen yang dicari.
28.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman departemen sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
29.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus departemen ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman departemen, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### H. Desain Uji Coba Fitur Master Jabatan

Pada master jabatan pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi master jabatan dapat dilihat pada tabel 3.81.

Tabel 3.80 Data Master Jabatan

No.	Nama Jabatan	Departemen
1.	Staff Marketing	Marketing
2.	Staff Accounting	Accounting

Tabel 3.81 Desain Test Case Manipulasi Fitur Master Jabatan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
30.	Menambah data	Memasukkan data pada data jabatan kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman jabatan, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
31.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data jabatan, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman jabatan, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
32.	Pencarian data	Memasukkan nama jabatan kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman jabatan, muncul daftar jabatan yang dicari.
33.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman jabatan sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
34.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus jabatan ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman jabatan, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### I. Desain Uji Coba Fitur Data Tes Kepribadian

Pada data tes kepribadian pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi tes kepribadian dapat dilihat pada tabel 3.83

Tabel 3.82 Data Tes Kepribadian

No.	Parent	Nama Tes Kepribadian	Sifat
1.	Sanguinis	Saya Termasuk Pembicara yang baik	Positif
2.	Melankolis	Kreativitas dalam hidup itu penting	Positif

Tabel 3.83 Desain Test Case Fitur Data Tes Kepribadian

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
35.	Menambah data	Memasukkan data pada data tes kepribadian kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman tes kepribadian, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
36.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data tes kepribadian, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman tes kepribadian, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
37.	Pencarian data	Memasukkan nama parent kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman tes kepribadian, muncul daftar kepribadian yang dicari.
38.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman tes kepribadian sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
39.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus kriteria ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman tes kepribadian, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

#### J. Desain Uji Coba Fitur Data Tes Psikologi

Pada data tes psikologi pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan.

Desain *test case* untuk uji coba fungsi tes psikologi dapat dilihat pada tabel 3.85.

Tabel 3.84 Data Tes Psikologi

No.	Parent	Nama Tes Psikologi	Sifat
1.	Introvert	Saya tidak mudah marah	Netral
2.	Intuitif	Saya sering memikirkan masa depan	Netral

Tabel 3.85 Desain Test Case Data Tes Psikologi

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
40.	Menambah data	Memasukkan data pada data tes psikologi kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman tes psikologi, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
41.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data tes psikologi, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman tes psikologi, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
42.	Pencarian data	Memasukkan nama parent kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman tes psikologi, muncul daftar tes psikologi yang dicari.
43.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman psikologi sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
44.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus kriteria ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman tes psikologi, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

## K. Desain Uji Coba Fitur Master Laporan

Pada form master laporan pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan data pelamar yang telah mengikuti seleksi dan rekrutmen sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi tes wawancara dapat dilihat pada tabel 3.87.

Tabel 3.86 Data Master Laporan

No	Nama Pegawai	No. Register	Jenis Lowongan	Nilai tes Offline	Nilai Total	Status	Tgl Masuk
1.	Hanna Mariska	5678352 9374	Back Office	88	88	Lulus	06/6/2014

2.	Agustin Ayu	6678362 8346	Back Office	86	86	Lulus	29/7/2014
----	-------------	-----------------	-------------	----	----	-------	-----------

Tabel 3.87 Desain Tes Case Fitur Master Laporan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
45.	Atur Tanggal	Memasukkan tanggal pada form laporan kemudian tekan tombol cetak laporan	Data muncul pada halaman laporan seleksi karyawan baru, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
46.	Cetak printer	Mencetak data laporan seleksi karyawan, lalu kemudian tekan cetak printer	Laporan seleksi karyawan akan muncul dengan data berupa dokumen kertas, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>

#### L. Desain Uji Coba Fitur Entry Lowongan

Pada *entry* lowongan pengujian yang dilakukan yakni memastikan bahwa fungsi penyimpanan yang sesuai dengan inputan yang telah disediakan. Desain *test case* untuk uji coba fungsi *entry* lowongan dapat dilihat pada tabel 3.89.

Tabel 3.88 Data Entry Lowongan

No	Judul Lowongan	Jbtan	Dptmen	Lvl Pendidikan	Syarat Lowongan	Tgl Start Publish	Tgl Stop Publish
1	Staff marketing	Staff	Marketing	D3 Ekonomi bisnis	Pandai berbicara	18 / 6/ 2014	18 / 7 / 2014
2	Staff Accounting	Staff	Accounting	D3 Akuntansi	Pandai berhitung	17/ 7/ 2014	17/ 8/ 2014

Tabel 3.89 Desain Test Case Fitur Entry Lowongan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
47.	Menambah data	Memasukkan data pada data lowongan kemudian tekan tombol Simpan	Data muncul pada halaman entry lowongan, artinya data telah tersimpan ke dalam

			<i>database.</i>
48.	Membatalkan penyimpanan	Memasukkan data pada data lowongan, lalu kemudian tekan tombol Batal.	Data tidak muncul pada halaman entry lowongan, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i>
49.	Pencarian data	Memasukkan nama lowongan kemudian tekan tombol Cari.	Pada halaman entry lowongan, muncul daftar lowongan yang dicari.
50.	Ubah data	Mengubah beberapa data kemudian tekan tombol <i>Edit</i> .	Data muncul pada halaman entry lowongan sesuai dengan perubahan data yang telah dilakukan, artinya data telah berubah dan telah tersimpan ke dalam <i>database</i> .
51.	Hapus data	Menekan tombol <i>delete</i> kemudian akan muncul msg box “ yakin akan menghapus lowongan ini?” lalu tekan Delete	Data akan hilang dan tidak muncul dalam halaman lowongan, artinya data sudah terhapus dari <i>database</i> .

## II. Uji Coba Kesesuaian Hasil Perhitungan

Dalam desain uji coba kesesuaian hasil perhitungan akan diberikan sebuah contoh kasus perhitungan nilai keseluruhan hasil seleksi calon karyawan. Berikut data-data masukan untuk perhitungan sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan.

### A. Desain Uji Coba Data Perhitungan Nilai Tes Offline

Dalam melakukan perhitungan tes *offline*, maka pengguna sistem harus meng-*input* nilai tes wawancara 1, tes psikologi, dan tes wawancara 2 yang telah dilalui oleh pelamar. Maka sistem akan mengolah data tersebut dengan menambahkan seluruh nilai tes *offline* tersebut, yang setiap nilai memiliki prosentase sebesar 30% tes wawancara 1, 40% tes psikologi, 30% tes wawancara 2. Data *input* nilai tes *offline* pelamar dapat dilihat di tabel 3.90.

Tabel 3.90 Data Input Nilai Tes Offline Pelamar

Test	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
------	--------	-------	------------------------

Case ID			
52.	Menambah data perhitungan	Menginputkan nilai pada masing-masing <i>form</i> penilaian, mengisikan nilai tes wawancara 1, nilai tes psikologi, nilai tes wawancara 2.	Data akan muncul pada tabel hasil keseluruhan penilaian, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> . Seperti terlihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3.91 Output Nilai Tes Offline Pelamar

No.	Nama Pegawai	No. Register	Jenis Lowongan	Nilai Tes Offline	Aksi
1.	Hanna Mariska	56783529 374	Back Office	88	Hapus
2.	Agustin Ayu Ningrum	75267838 837	Back Office	86	Hapus

### B. Desain Uji Coba Data Perhitungan Nilai Hasil Keseluruhan

Dalam melakukan perhitungan nilai hasil keseluruhan, maka pengguna sistem harus meng-*input* nilai tes *offline* yang telah dilalui oleh pelamar. Maka sistem akan mengolah data tersebut. Data *input* nilai hasil keseluruhan dapat dilihat di tabel 3.92.

Tabel 3.92 Data Input Nilai Hasil Keseluruhan

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
53.	Menambah data perhitungan	Menginputkan nilai tes <i>offline</i> pada <i>form</i> penilaian hasil keseluruhan	Data akan muncul pada tabel hasil keseluruhan penilaian, artinya data telah tersimpan ke dalam <i>database</i> . Seperti terlihat pada Tabel dibawah ini.

Tabel 3.93 Output Nilai Hasil Keseluruhan

Nama	No.	Jenis	Nilai	Nilai	Status	Tgl. Masuk
------	-----	-------	-------	-------	--------	------------



Pegawai	Reg	Lowongan	Tes Offline	Total		
Hanna Mariska	567835 29374	Back Office	88	88	Lulus	06/ 10/ 2014
Agustin Ayu	752678 38837	Back Office	86	86	Lulus	29/ 7/ 2014

### III. Uji Coba Kompatibilitas Sistem

Proses uji coba ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kompatibilitas sistem. Uji coba ini akan dilakukan dengan menjalankan sistem ini pada beberapa tipe *browser* yang telah ditentukan dan *database server* sistem informasi rekrutmen dan seleksi calon karyawan. *Browser* yang digunakan yaitu, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, *Opera*, dan *Internet Explorer*. Desain *test case* dari pengujian ini dapat dilihat pada tabel 3.94.

Tabel 3.94 Kesimpulan Hasil Kompatibilitas Sistem

Uji Coba ID	Tujuan	Input	Output diharapkan
54.	Mengetahui tingkat kompatibilitas sistem	Menjalankan sistem pada beberapa tipe <i>browser</i> yang telah ditentukan	Semua proses yang ada dapat dijalankan pada beberapa tipe <i>browser</i> yang diujikan