



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEREKRUTAN KARYAWAN
BERBASIS *WEBSITE* PADA PT. SAKA MITRA USAHA SURABAYA**

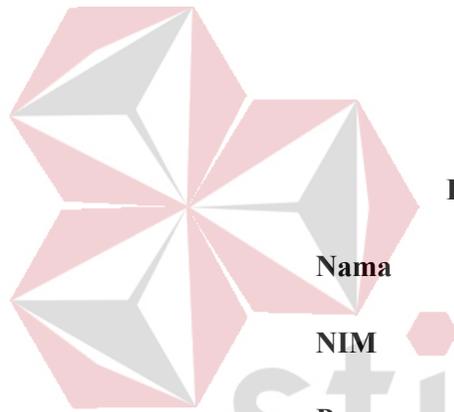


**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2019**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEREKRUTAN KARYAWAN
BERBASIS *WEBSITE* PADA PT. SAKA MITRA USAHA SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat menempuh menyelesaikan

Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : Diftur Prihambodo Putra

NIM : 16410100017

Program : Strata Satu (S1)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2019

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEREKRUTAN KARYAWAN
BERBASIS *WEBSITE* PADA PT. SAKA MITRA USAHA
SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Diftur Prihambodo Putra

NIM : 16.41010.0017

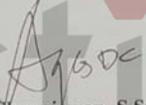
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 4 Juli 2019

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Disetujui :

Pembimbing

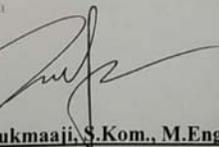

Agus Dwi Churniawan, S.Si., M.Kom
NIDN. 0721068904



 Mengetahui

Ketua Program Studi SI Sistem Informasi




Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Diftur Prihambodo Putra
NIM : 164101000017
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PEREKRUTAN
KARYAWAN BERBASIS *WEBSITE* PADA PT SAKA
MITRA USAHA**

Menyatakan dengan sungguh-sungguh, bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila kemudian hari ditemukan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan saya telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

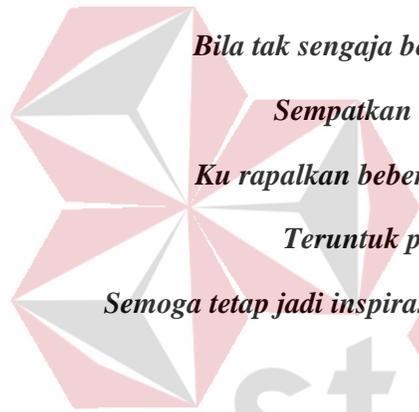
Surabaya, 04 Juli 2019



Diftur Prihambodo Putra
Nim : 16410100006

“Aksara tak didengar, sorai suara mengudara”





Bila tak sengaja bertandang dalam sisa-sisa keheningan

Sempatkan menjamah butir-butir aksaraku

Ku rapalkan beberapa nama lamat-lamat dengan sakral

Teruntuk papa-mama, dan abang tercinta

Semoga tetap jadi inspirasi yang terus mengalir dalam setiap tulisanku

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

ABSTRAK

PT. Saka Mitra Usaha atau yang biasa disebut PT SMU ini adalah perusahaan swasta nasional yang bergerak di bidang jasa *Outsourcing* Manajemen Sumber Daya Manusia, perusahaan membutuhkan tenaga kerja terampil yang dapat membawa perusahaan berkembang dan bersaing dengan perkembangan zaman, dan aspek informasi perekrutan mulai mendapatkan pandangan khusus, karena proses perekrutan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat menghambat laju berkembangnya perusahaan itu sendiri. Demikian pula yang terjadi pada PT SMU yang membutuhkan banyak karyawan dengan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam pekerjaannya.

Sistem informasi *recruitment* merupakan sebuah metode perekrutan para calon tenaga kerja baru pada perusahaan dengan melewati segala tahapan-tahapan yang telah diberikan oleh perusahaan tersebut dan menggunakan media komunikasi elektronik modern seperti internet, sehingga sistem informasi perekrutan dapat dilaksanakan secara cepat dan tepat guna mendapatkan tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan selama penelitian, maka digunakan metodologi SDLC, dengan tahapan antara lain : analisis, *design*, *coding* and *testing*, penerapan, dan pemeliharaan. Dan melalui kegiatan antara lain; pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan digambarkan dengan menggunakan metode data *flow* diagram. Hasil dari penelitian ini dalam bentuk aplikasi sistem

informasi *recruitment* yang dapat memberikan kemudahan dalam proses perekrutan karyawan dan mendapatkan tenaga kerja sesuai kriteria perusahaan.

Kata Kunci : Sistem, Tenaga Kerja, *Recruitment*.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, hidayat, serta anugerah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Perekrutan Karyawan Berbasis *Website* pada PT Saka Mitra Usaha” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun untuk menempuh ujian tahap akhir pada program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Melalui kesempatan ini, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaannya dan pembuatan laporan Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada:

1. Bapak Agus Dwi Churniawan selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing saya dengan sabar, memberikan dukungan, dan kemudahan dalam pelaksanaan kerja praktik ini.
2. Pihak PT Saka Mitra Usaha khususnya Ibu Mita, Ibu Chandra dan Bapak Haryo Warsongko yang selalu membantu dan memberikan informasi serta ijin kepada penulis untuk Kerja Praktik.
3. Teman-teman di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya khususnya S1 Stikom Surabaya yang selalu memberi bantuan dan juga dukungan.

Semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat berupa pengetahuan bagi pembaca.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan, serta dengan adanya tulisan ini diharapkan dapat menginspirasi mahasiswa lain untuk mulai dan senang menulis.

Surabaya, 20 Juni 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Rencana Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
GAMBARAN UMUM INSTANSI	6
2.1 Gambaran Umum PT. Saka Mitra Usaha	6
2.2 Logo PT. Saka Mitra Usaha	6
2.3 Visi dan Misi	7
2.4 Struktur Organisasi.....	7
BAB III	8
LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Rekrutmen	8

3.2	Aplikasi	8
3.3	Website	8
3.4	PHP.....	9
3.5	MySQL.....	9
3.6	UML (Unfied Modelling Language).....	10
3.7	Diagram UML	11
BAB IV		15
DESKRIPSI PEKERJAAN.....		15
4.1	Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	15
4.1.1	Sistem yang Berjalan Saat Ini	16
4.2	Analisis Sistem Usulan.....	16
4.2.1	Perancangan Sistem	16
4.2.2	Perancangan Layar	24
BAB V.....		30
PENUTUP.....		30
5.1	Kesimpulan.....	30
5.2	Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA		32
LAMPIRAN.....		33

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Rencana Penelitian.....	4



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT Saka Mitra Usaha	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Saka Mitra Usaha	7
Gambar 4.1 Document Flow Rekrutmen Karyawan.....	16
Gambar 4.2 <i>Use case</i> Diagram Rekrutmen Karyawan	17
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> Login.....	18
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> Edit Pekerjaan.....	19
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> Edit Bantuan Informasi.....	19
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> View/Edit Pelamar.....	20
Gambar 4.7 <i>Sequence diagram</i> Login.....	21
Gambar 4.8 Gambar <i>Sequence diagram</i> Edit Lowongan.....	21
Gambar 4.9 Gambar <i>Sequence diagram</i> Edit Bantuan Informasi Pendaftaran.....	22
Gambar 4.10 Gambar <i>Sequence diagram</i> View/Edit Pelamar.....	22
Gambar 4.11 Gambar Class Diagram	23
Gambar 4.12 Gambar <i>Login</i> Admin.....	24
Gambar 4.13 Gambar Edit Lowongan	24
Gambar 4.14 Gambar Edit Bantuan Informasi Pendaftaran	25
Gambar 4.15 Gambar Data Pelamar	25

Gambar 4.16 Gambar Detail Pelamar	26
Gambar 4.17 Rancangan Profil Perusahaan.....	26
Gambar 4.18 Rancangan <i>Login</i> Admin.....	27
Gambar 4.19 Rancangan Edit Lowongan	27
Gambar 4.20 Rancangan Edit Bantuan Informasi.....	28
Gambar 4.21 Rancangan Data Pelamar	28
Gambar 4.22 Rancangan Detail Data Pelamar.....	29



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form KP-3 Surat Balasan	33
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	34
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	35
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	36
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	37
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik	38
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	39
Lampiran 8. Biodata Penulis	40



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang semakin pesat berkat diiringi kemajuan informasi mengakibatkan manusia diharuskan untuk berpikir lebih sigap guna mengimbangi hal tersebut. Waktu terasa menjadi sangat berharga sebab segala aktivitas harus dilakukan secara terstruktur atau dapat dikatakan sesuai dengan rencana yang telah dirancang sebelumnya, bilamana manusia tidak membuat rancangan atau *planning* berkaitan dengan apa yang akan dilakukan ke depan, maka dapat mengakibatkan banyak waktu yang terbuang sia-sia. Memasuki era globalisasi penting untuk melatih dan membiasakan diri untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan dan *tren* yang berlaku. Dewasa ini, kehidupan manusia begitu dekat dengan internet. Segala kecanggihan dan fitur-fitur yang termuat dalam internet diklaim menjadi solusi dari semua kesulitan yang dialami manusia.

Akibat menjamurnya penggunaan internet di kalangan masyarakat, perusahaan tergerak untuk merekrut tenaga kerja yang mumpuni guna menyiasati perkembangan pasar untuk siap bersaing di kancah serba teknologi. Dalam beberapa kejadian, didapati aspek perekrutan mulai mendapatkan pandangan khusus, dikarenakan proses perekrutan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan sehingga berakibat menghambat laju perkembangan perusahaan tersebut.

PT. Saka Mitra Usaha adalah perusahaan swasta nasional yang bergerak di bidang jasa *Outsourcing* Manajemen Sumber Daya Manusia. Didirikan Oleh para

profesional yang berpengalaman, kompeten dan memiliki wawasan yang luas dibidang jasa *Outsourcing*. Perusahaan ini didukung oleh profesional yang berpengalaman dibidangnya, pribadi- pribadi yang terlatih, terdidik dan memiliki dedikasi yang tinggi dan senantiasa memnuhi kepuasan bagi pengguna jasa. Perusahaan ini telah menjalin bekerja sama dengan banyak perusahaan besar seperti PT. Garuda Food, PT. Univenus, PowerBlock dsb. Dalam memberikan informasi mengenai perusahaan kepada masyarakat luas, PT SMU belum mempunyai wadah atau tempat untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas dan pada saat perekrutan karyawan terlalu rumit dan membutuhkan waktu dalam prosedur pelaksanaanya, dampaknya akan membuang waktu untuk menyebarkan informasi mengenai perekrutan.

Solusi yang ditawarkan unuk mengatasi masalah di atas adalah perlu dibuatnya sebuah aplikasi perkrutan berbasis *website* yang cepat dan juga mudah untuk diakses. Jadi Aplikasi ini diharapkan bisa memangkas waktu-waktu yang terbuang percuma dan juga sistem agar informasi yang didapatkan itu aman. Aplikasi ini diharapkan mudah untuk diakses, oleh karena itu maka dibuatlah aplikasi ini berbasis *website*.

Rancang Bangun aplikasi perekrutan berbasis *website* ini membantu calon karyawan melakukan pengisian form secara cepat, dan aman. Aplikasi ini juga mempermudah admin dalam melihat calon karyawan yang telah mendaftar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah bagaimana merancang bangun aplikasi perekrutan karyawan berbasis *website* pada PT. Saka Mitra Usaha Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada aplikasi perekrutan karyawan berbasis *website* pada PT. Saka Mitra Usaha Surabaya sebagai berikut.

- a) Aplikasi perekrutan karyawan berbasis *website*.
- b) Aplikasi ditujukan kepada dan admin.
- c) Aplikasi ini hanya mencakup *public* dari calon karyawan mendaftar, calon mengisi pertanyaan yang sudah disediakan dan Admin dapat melihat calon pendaftar.

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk merancang bangun aplikasi perekrutan karyawan berbasis *website* pada PT. Saka Mitra Usaha Surabaya

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penulis dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Menghemat waktu baik admin maupun pendaftar.
2. Memberikan kemudahan untuk mengelola perekrutan karyawan secara *online*.

3. Mengurangi biaya untuk membeli kertas, mencetak maupun membeli map.

1.6 Rencana Penelitian

Tabel rencana penelitian disajikan sebagai berikut.

Tabel 1.1 Rencana Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Informasi + Studi Literatur	√	√										
2	Perancangan Desain Aplikasi		√	√	√								
3	Pembuatan Program Aplikasi					√	√	√	√				
4	Melakukan Pengujian Aplikasi								√	√	√		
5	Revisi dsb											√	√

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan tiap bab. Sistematika penulisan kerja praktek dapat dijelaskan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat yang bisa didapat dari kerja praktik ini.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum organisasi visi dan misi, struktur organisasi, serta tugas pokok dan fungsi dari masing-masing bagian dalam perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian laporan.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Deskripsi pekerjaan menjelaskan tentang rancangan sistem yang akan dikerjakan dalam membuat aplikasi. Terdiri atas *planning, analysis, design, dan implementation*.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan yang telah dibuat. Penutup juga berisi saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan aplikasi di masa mendatang.

BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Gambaran Umum PT. Saka Mitra Usaha

Saka Mitra Usaha adalah perusahaan swasta nasional yang bergerak di bidang jasa *Outsourcing* Manajemen Sumber Daya Manusia. Didirikan Oleh para profesional yang berpengalaman, kompeten dan memiliki wawasan yang luas dibidang jasa *Outsourcing*. Perusahaan ini didukung oleh profesional yang berpengalaman dibidangnya/, pribadi- pribadi yang terlatih, terdidik dan memiliki dedikasi yang tinggi dan senantiasa memnuhi kepuasan bagi pengguna jasa. Perusahaan Juga Menyediakan pelayanan yang terbaik melalui sistem yang efektif, tepat waktu dan akurat dalam setiap proses penerimaan karyawan, pencatatan jumlah karyawan yang masuk dan keluar, sistem keselamatan kerja, asuransi.

2.2 Logo PT. Saka Mitra Usaha

Berikut ini logo dari PT. Saka Mitra Usaha pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo PT Saka Mitra Usaha

2.3 Visi dan Misi

Visi dan misi PT. Saka Mitra Usaha akan dijelaskan sebagai berikut.

2.3.1 Visi

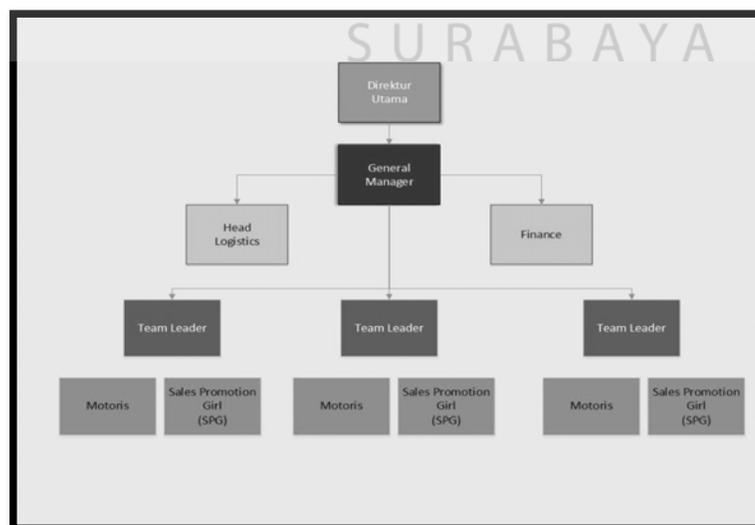
Menjadi Mitra yang dapat dipercaya berkomitmen tinggi dan berkomunikasi di dalamnya.

2.3.2 Misi

1. Memberikan hasil yang terbaik untuk klien.
2. Melayani dengan *professional* dan sepenuh hati
3. Melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang membawa manfaat bagi sesama

2.4 Struktur Organisasi

PT. Saka Mitra Usaha terdapat beberapa bagian yang memiliki tanggung jawab masing-masing yang berkaitan kegiatan bisnis yang ada. Semua bagian bertanggung jawab langsung kepada Direktur, bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT Saka Mitra Usaha

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Rekrutmen

Menurut Hasibuan (2007:40), rekrutmen sebagai usaha mencari dan mempengaruhi calon tenaga kerja agar mau melamar lowongan pekerjaan yang ditawarkan oleh suatu perusahaan. Rekrutmen merupakan salah satu fungsi MSDM pada aspek pengadaan tenaga kerja yang khusus mendapatkan calon-calon karyawan untuk kemudian diseleksi siapa yang paling baik dan paling sesuai dengan persyaratan yang diperlukan, salah satunya adalah melalui proses rekrutmen. Kesemuanya ini menjadi tugas dan tanggung jawab utama dari departemen SDM. Kualitas sumber Daya Manusia perusahaan tergantung pada kualitas suatu proses rekrutmen.

3.2 Aplikasi

Menurut Indrajani (2011), aplikasi adalah suatu program yang menentukan aktivitas pemrosesan informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus memakai komputer.

3.3 Website

Menurut Simarmata (2010:47), *website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server web internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi

web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*). Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG, PNG), suara (dalam format AU, WAV), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI, *Shockwave*, *Quicktime*, *Movie*, *3D World*)

3.4 PHP

Menurut Afriyudi (2008), PHP adalah singkatan dari *hypertext preprocessor*. Menurut *script* untuk pemrograman berbasis web *server-side*. Dengan menggunakan PHP, maka *maintance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan *script* PHP.

Sintaks PHP mirip dengan bahasa C, Perl, Pascal dan Basic. PHP dapat dikembangkan sebagai web spesifik yang menyediakan fungsi-fungsi khusus yang membuat pengembangan suatu web dapat dilakukan dengan mudah. PHP juga menyediakan koneksi *database*, protokol dan modul fungsi lainnya.

3.5 MySQL

Menurut Arief (2011), MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya. MySQL dikembangkan oleh perusahaan Swedia bernama MtSQLAB yang pada saat ini bernama Tcx DataKonsult AB sekitar 1994-1995, Namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak tahun 1979.

MySQL merupakan database yang pertama kali didukung oleh bahasa pemrograman *script* untuk internet (PHP dan perl). MySQL dan PHP dianggap sebagai pasangan *software* pembangun aplikasi web yang ideal. MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman *script* PHP.

3.6 UML (Unified Modelling Language)

Menurut (Shalahuddin, 2013) pada perkembangan teknologi perangkat lunak, diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti permodelan perangkat lunak. Seperti kita ketahui bahwa menyatukan banyak kepala untuk menceritakan sebuah ide dengan tujuan untuk memahami hal yang sama tidaklah mudah, oleh karena itu diperlukan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang dapat dimengerti oleh banyak orang.

3.6.1 Konsep Pemodelan Unified Modelling Language (UML)

Menurut Nugroho (2010:10), sesungguhnya tidak ada batasan yang tegas diantara berbagai konsep dan konstruksi dalam UML, tetapi untuk menyederhanakannya, kita membagi sejumlah besar konsep dan dalam UML menjadi beberapa *view*. Suatu *view* pada dasarnya merupakan sejumlah konstruksi pemodelan UML yang merepresentasikan suatu aspek tertentu dari sistem atau perangkat lunak yang sedang kita kembangkan. Pada peringkat paling atas, *view-view* sesungguhnya dapat dibagi menjadi tiga area utama, yaitu: klasifikasi struktural (*structural classification*), perilaku dinamis

(*dynamic behaviour*), serta pengolahan atau manajemen model (*model management*).

3.7 Diagram UML

- **Use case Diagram**

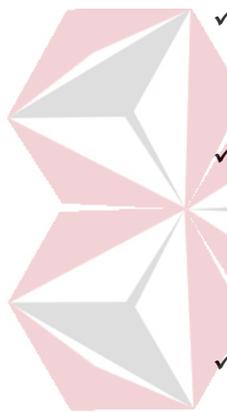
Menurut (Shalahuddin, 2013) *use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. *Use case diagram* mendiskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Syarat penamaan pada *use case diagram* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case diagram* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- ✓ Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat diluar sistem yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tetapi aktor belum tentu merupakan orang.
- ✓ *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

- **Activity diagram**

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

- 
- ✓ Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
 - ✓ Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem/*user interface* saat setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
 - ✓ Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
 - ✓ Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

- **Class Diagram**

Diagram kelas atau class *diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas diagram memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- ✓ Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- ✓ Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Banyak berbagai kasus, perancangan kelas dibuat tidak sesuai dengan kelas-kelas yang dibuat pada perangkat lunak, sehingga tidaklah ada gunanya lagi sebuah perancangan karena apa yang dirancang dan hasil jadinya tidak sesuai.

- **Sequence diagram**

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sequence maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sequence juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Banyaknya *sequence diagram* yang harus digambarkan adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses itu sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada *sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan, maka *sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

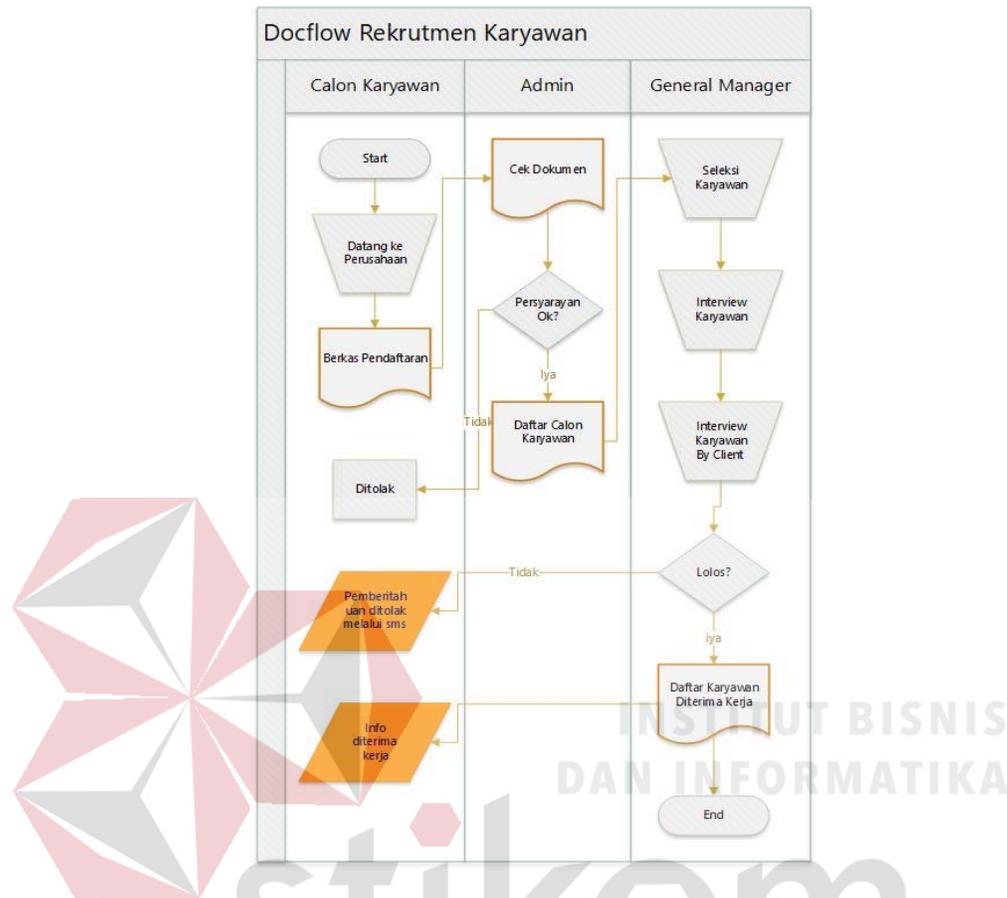
4.1 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan dilakukan oleh beberapa pelaku sistem, yaitu calon karyawan yang akan melakukan pendaftaran ke perusahaan dengan membawa berkas yang nantinya akan diberikan kepada admin perusahaan.

Setelah berkas sampai ditangan admin maka admin akan melakukan pengecekan berkas apakah sudah sesuai atau belum. Jika pendaftar belum memenuhi syarat berkas akan dikembalikan dan harus dilengkapi lagi, dan jika sudah memenuhi syarat berkas akan diberikan kepada *general manager* untuk dilakukan penyeleksian menuju *interview*.

Berdasarkan proses sistem yang sudah ada dan sedang berjalan saat ini, maka dapat dibuatkan sistem sebagai berikut.

4.1.1 Sistem yang Berjalan Saat Ini



Gambar 4.1 Document Flow Rekrutmen Karyawan

4.2 Analisis Sistem Usulan

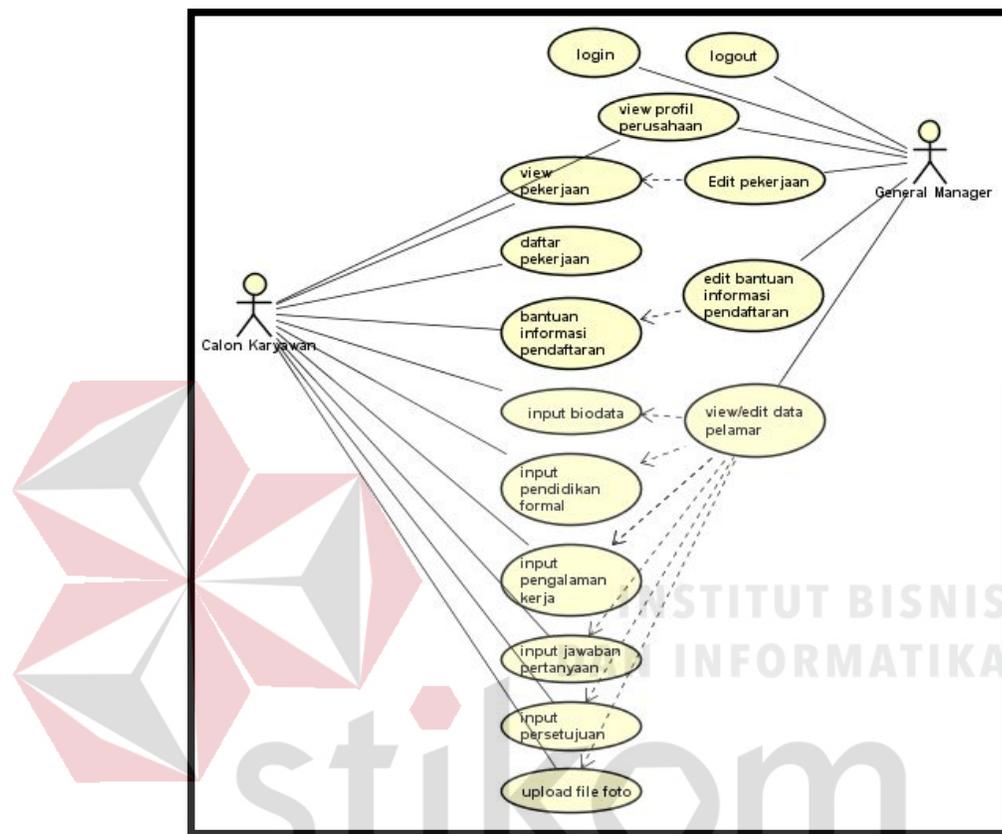
Tahapan ini merupakan tahap yang dilakukan penulis untuk merancang sistem yang diusulkan guna membuat sistem yang baru, agar masalah-masalah yang terdapat pada sistem yang lama dapat teratasi. Dari hasil analisis sistem yang berjalan, maka dirancang suatu sistem untuk memudahkan pihak calon karyawan dalam penyampaian informasi kepada perusahaan, sistem ini dilengkapi *database* yang berfungsi sebagai media penyimpanan data-data.

4.2.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang dibuat dan akan dijabarkan sebagai berikut.

a) Use case Diagram

Berikut adalah model *use case diagram* sistem yang akan diusulkan.



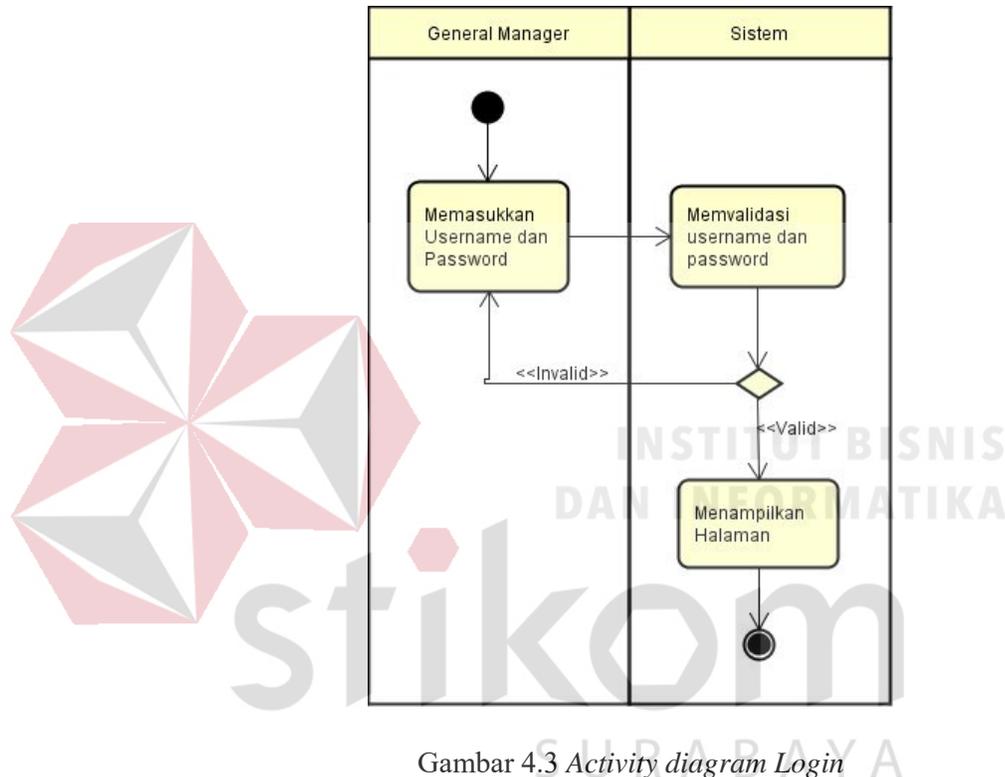
Gambar 4.2 Use case Diagram Rekrutmen Karyawan

b) Activity diagram yang Diusulkan

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang akan diusulkan. Adapun *activity diagram* yang sedang diusulkan di PT Saka Mitra Usaha adalah sebagai berikut.

1. Activity diagram Login

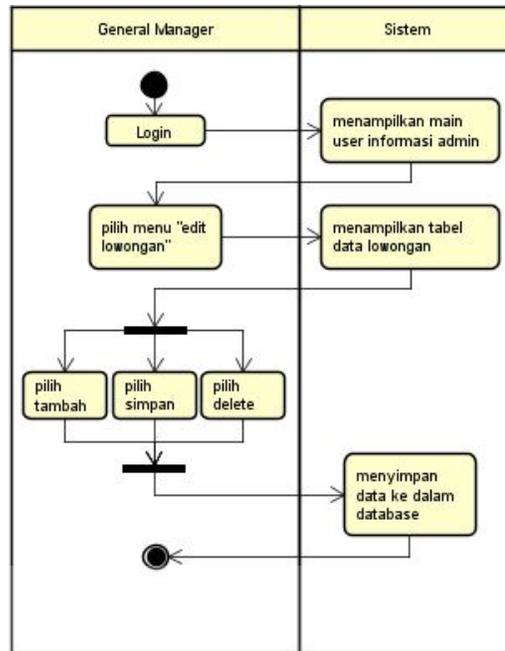
User melakukan *login*, kemudian sistem akan memverifikasi *username* dan *password* yang di masukan user sebagai *General Manager*. Berikut ini adalah Activity diagram Login yang diusulkan.



Gambar 4.3 Activity diagram Login

2. Activity diagram Edit Lowongan

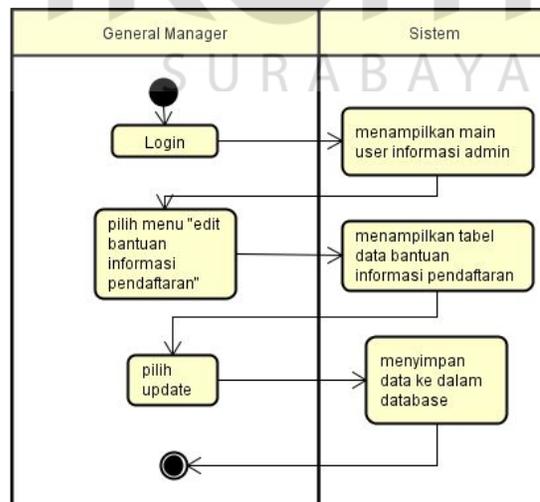
General Manager melakukan inputan posisi pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan ke dalam sistem untuk memudahkan calon karyawan melihat daftar pekerjaan yang tersedia



Gambar 4.4 Activity diagram Edit Pekerjaan

3. Activity diagram Edit Bantuan Informasi Pendaftaran

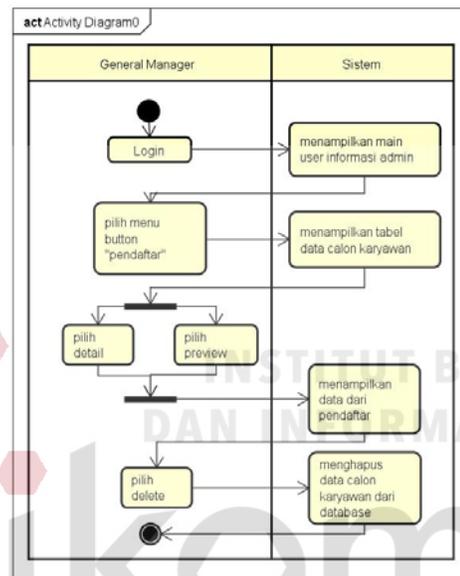
General Manager melakukan pemberitahuan bantuan sebelum calon karyawan mengisi formulir pendaftaran.



Gambar 4.5 Activity diagram Edit Bantuan Informasi

4. Activity diagram View/Edit Pelamar

General Manager melakukan seleksi sesuai kriteria permintaan perusahaan, sistem dapat menampilkan biodata, pendidikan, pengalaman kerja, jawaban pertanyaan, persetujuan dan foto data yang telah diisi oleh setiap calon karyawan

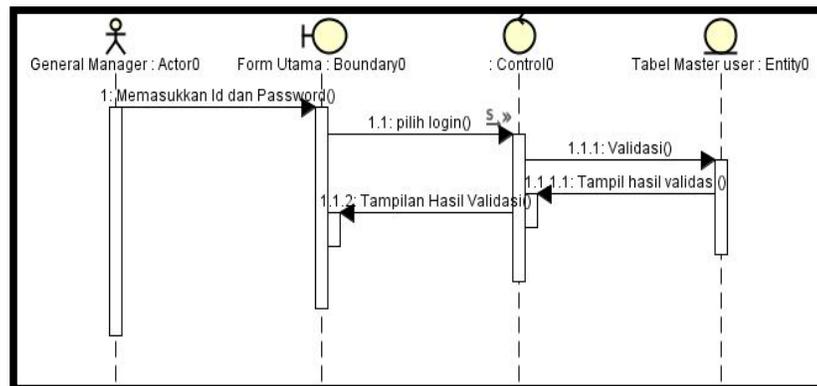


Gambar 4.6 Activity diagram View/Edit Pelamar

c) Sequence diagram

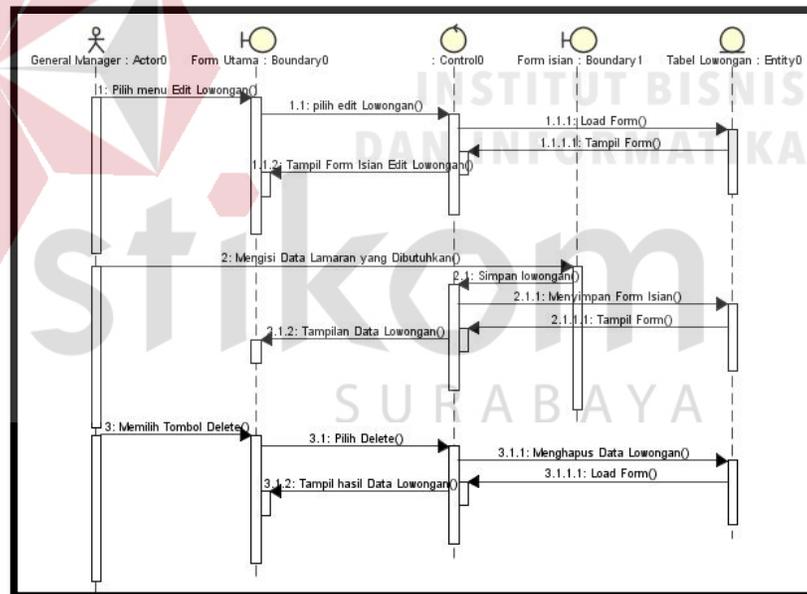
Sequence diagram menggambarkan kegiatan sebuah skenario, diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan pesan yang di letakan diantara objek-objek didalam *use case*. Berikut adalah *Sequence diagram* yang diusulkan.

1. Sequence diagram Login



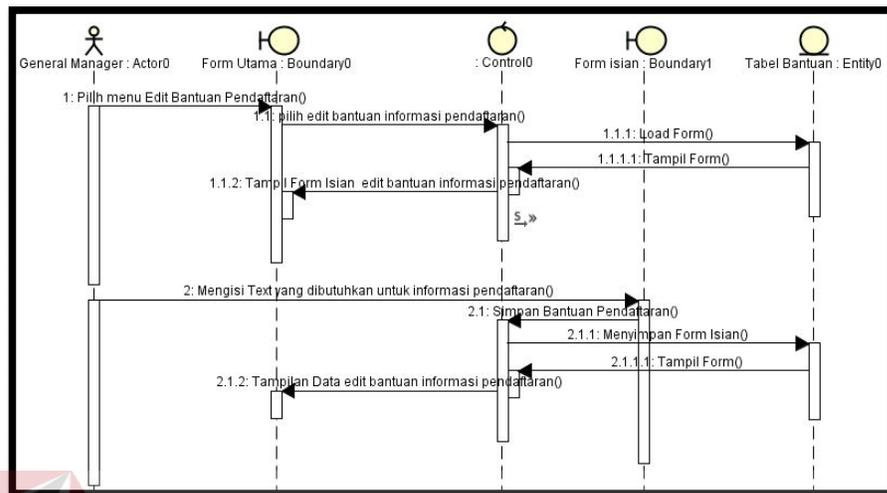
Gambar 4.7 Sequence diagram Login

2. Sequence diagram Edit Lowongan



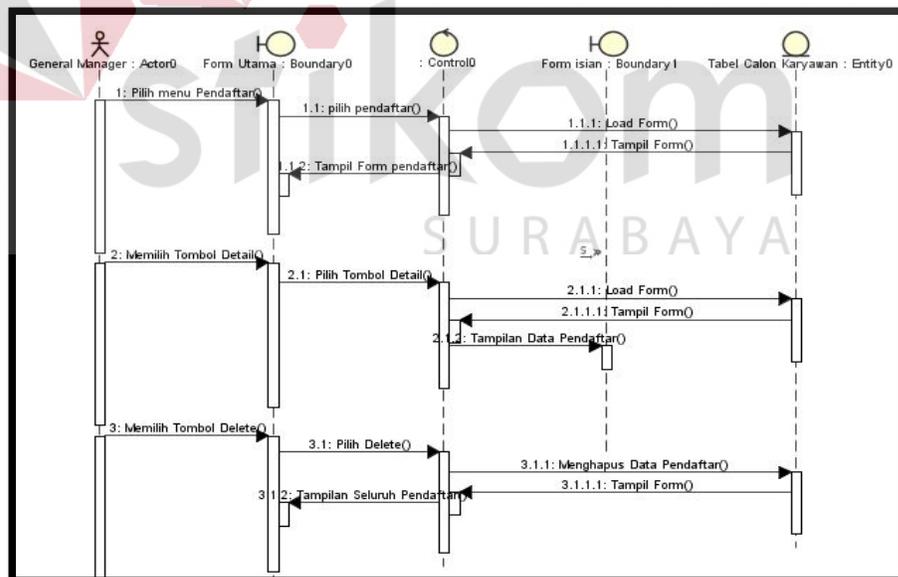
Gambar 4.8 Gambar Sequence diagram Edit Lowongan

3. Sequence Diagram Edit Bantuan Informasi Pendaftaran



Gambar 4.9 Gambar Sequence diagram Edit Bantuan Informasi Pendaftaran

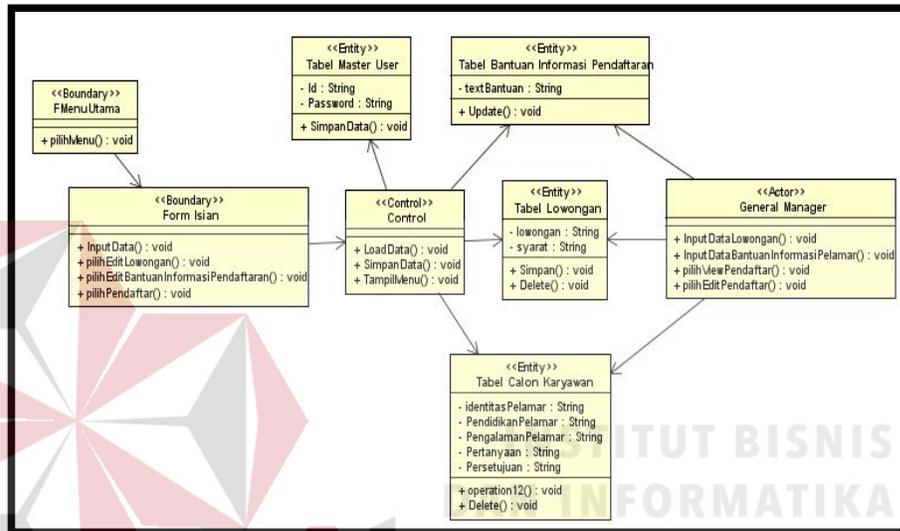
4. Sequence Diagram View/Edit Pelamar



Gambar 4.10 Gambar Sequence diagram view/Edit Pelamar.

d) Class Diagram

Class diagram merupakan sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan objek, *class*, paket, serta hubungan satu sama lain. Adapun *class diagram* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4.11 Gambar *Class Diagram*

4.2.2 Perancangan Layar

Perancangan dijelaskan dalam paparan perancangan layar sebagai berikut.

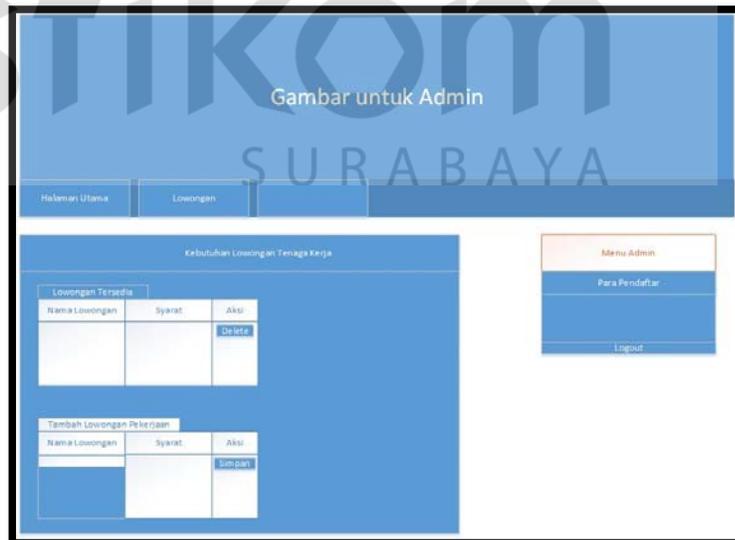
1. Design Rancangan Layar

a. Halaman *Login Admin*



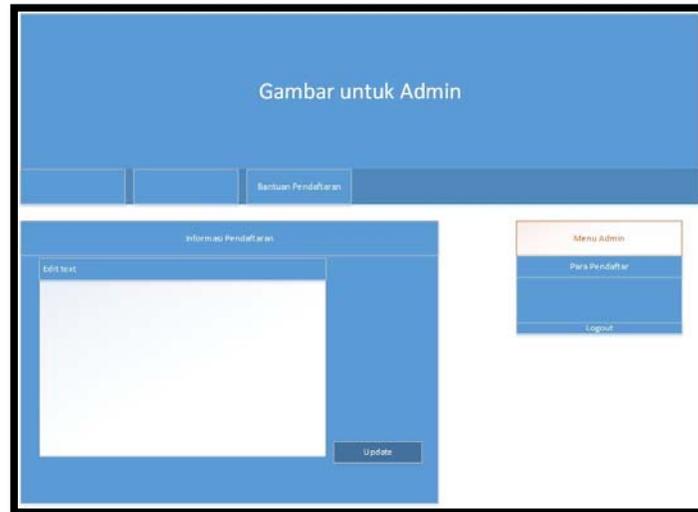
Gambar 4.12 Gambar *Login Admin*

b. Halaman Edit Lowongan



Gambar 4.13 Gambar Edit Lowongan

c. Halaman Edit Bantuan Informasi Pendaftaran



Gambar 4.14 Gambar Edit Bantuan Informasi Pendaftaran

d. Halaman Data Pelamar



Gambar 4.15 Gambar Data Pelamar

e. Halaman Data Detail Pelamar



Gambar 4.16 Gambar Detail Pelamar

2. Implementasi

Implementasi gambar pada bahasan sebelumnya diterapkan sebagai berikut.

a) Halaman Profil Perusahaan

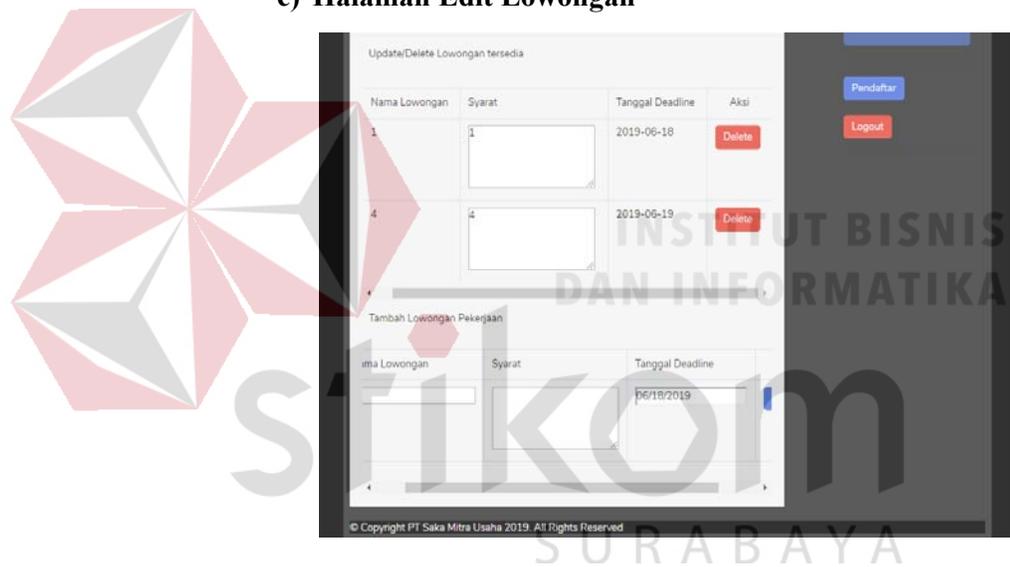


Gambar 4.17 Rancangan Profil Perusahaan

b) Halaman Login Admin

The image shows a login form for an administrator. At the top center is a logo featuring a stylized flame or wave in red, white, and green, with a black silhouette of two hands shaking below it. Below the logo are two input fields: 'Id : masukkan id' and 'Password : masukkan password'. At the bottom of the form are two buttons: 'KEMBALI' and 'LOGIN'.

Gambar 4 18 Rancangan Login Admin

c) Halaman Edit Lowongan

The image displays a web interface for editing job listings. It features a table with columns for 'Nama Lowongan', 'Syarat', 'Tanggal Deadline', and 'Aksi'. There are two rows of data, each with a 'Delete' button. Below the table is a section titled 'Tambah Lowongan Pekerjaan' with input fields for 'Nama Lowongan', 'Syarat', and 'Tanggal Deadline'. The date field is pre-filled with '16/18/2019'. On the right side, there are buttons for 'Pendaftaran' and 'Logout'. A large watermark 'SITIKOM SURABAYA' is overlaid on the image.

Nama Lowongan	Syarat	Tanggal Deadline	Aksi
1	<input type="text"/>	2019-06-18	Delete
4	<input type="text"/>	2019-06-19	Delete

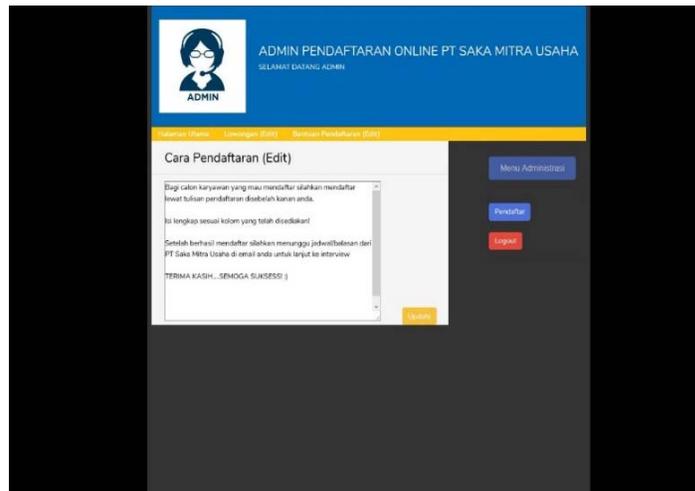
Tambah Lowongan Pekerjaan

Nama Lowongan	Syarat	Tanggal Deadline
<input type="text"/>	<input type="text"/>	16/18/2019

© Copyright PT Saka Mitra Usaha 2019. All Rights Reserved

Gambar 4.19 Rancangan Edit Lowongan

d) Halaman Edit Bantuan Informasi Pendaftaran



Gambar 4.20 Rancangan Edit Bantuan Informasi

e) Halaman Data Pelamar



Gambar 4.21 Rancangan Data Pelamar

f) Halaman Detail Data Pelamar

The screenshot displays the 'Pendaftaran Online PT SAKA MITRA USAHA' interface. The header features a logo and the text 'PENDAFTARAN ONLINE PT SAKA MITRA USAHA' and 'MELAKUKA BUKUKAN IN BERKANTOR'. Below the header, there is a yellow bar with the text 'Formulir Pendaftaran'. The main content area is divided into two sections: 'Identitas Diri' and 'Menu Administrasi'.

Identitas Diri

Posisi Yang Didamar	- Pilih Lulusan -	*Lulusan Tersedia
Nomor KTP	8789	
Nama Lengkap	SONNI ARDIWIJAYA	
Nama Panggilan	sonni	
Jenis Kelamin	L	
Tanggal Lahir	01/05/2019	
Tempat Lahir	123	
Negara	123	
Suku	123	
NO. HP	12332	
Email	1233	
Merital Status	Lajang	

Menu Administrasi

- Pendaftaran
- Identitas
- Pendidikan
- Pengalaman Pekerjaan
- Pertanyaan
- Persewaan
- Foto Pelamar

Gambar 4.22 Rancangan Detail Data Pelamar



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

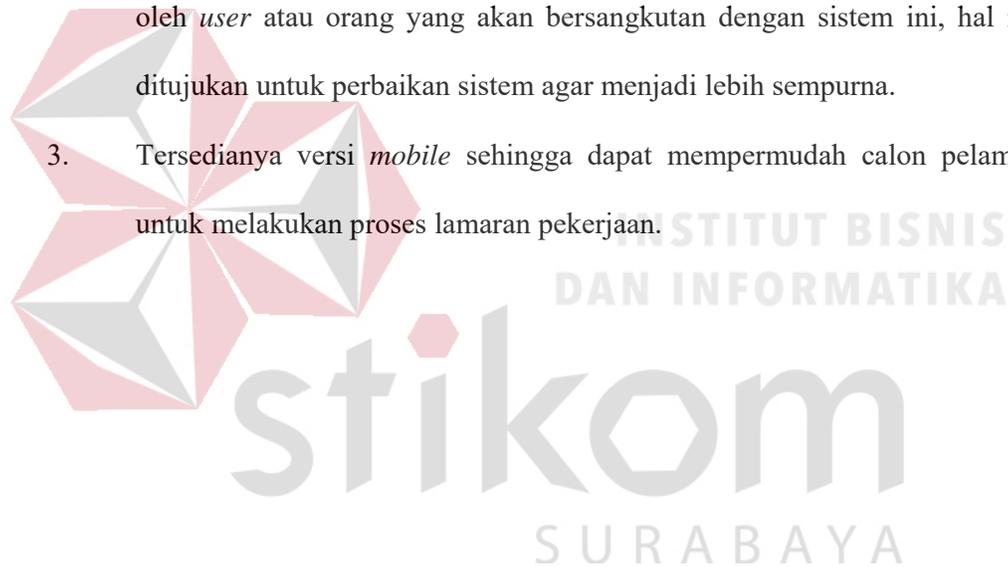
Dari berbagai uraian dan pembahasan bab-bab sebelumnya, mengenai rekrutman karyawan pada PT. Saka Mitra Usaha, maka akhirnya penulis membuat kesimpulan yang akan diuraikan sebagai berikut.

1. Sistem yang berjalan saat ini masih dirasakan hambatan dalam pelayanan perekrutan karyawan yang belum optimal, pelamar harus bolak-balik datang ke kantor untuk menyerahkan berkas lamaran.
2. Rekrutmen karyawan pada PT. Saka Mitra Usaha, memperhatikan syarat-syarat yang telah ditentukan dan menyaring tenaga kerja terbaik diantara calon-calon pelamar yang mendaftar.
3. Setelah menganalisis permasalahan dan hambatan-hambatan yang ada, maka penulis membuat rancangan aplikasi perekrutan karyawan secara online yang dapat menghasilkan informasi lebih cepat. Mempermudah pelamar dalam pendaftaran dan memonitor informasi pekerja dimanapun pelamar berada. Dapat meminimalisasikan ketidak lengkapan persyaratan pelamar saat melakukan pendaftaran.
4. Kendala yang didapatkan didalam pembuatan aplikasi ini yaitu pada saat melakukan implementasi dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan kedalam bentuk aplikasi sistem yang akan diusulkan.

5.2 Saran

Dalam menyelesaikan kerja praktik (KP), beberapa gagasan muncul sebagai suatu saran yang dapat menjadikan aplikasi penerimaan karyawan berbasis web menjadi lebih baik diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Disaat proses pengembangan website perlu dimasukkan fitur-fitur seperti, *psikotes* maupun tes ujian untuk calon pelamar agar lebih memaksimalkan fungsi *website* itu sendiri.
2. Jika terdapat kekurangan pada sistem yang diusulkan, hendaknya dicatat oleh *user* atau orang yang akan bersangkutan dengan sistem ini, hal ini ditujukan untuk perbaikan sistem agar menjadi lebih sempurna.
3. Tersedianya versi *mobile* sehingga dapat mempermudah calon pelamar untuk melakukan proses lamaran pekerjaan.



DAFTAR PUSTAKA

Afriyudi,2.(2008).<http://eprints.binadarma.ac.id/117/1/jurnal%20Greace%20Widyastuti%2C%20S.Kom.%2C%20Afriyudi%2C%20M.kom.%2C%20Usman%20Ependi%2C%20M.Kom.pdf>. Retrieved from eprints.binadarma.ac.id.

Arief. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan Mysql*. Yogyakarta: ANDI.

Denis, A., Wixom, B. H., & Roth, R.M.(2015). *System Analysis and Design UML*, 9th Edition. New York: John Wiley & Sons Inc.

Hendrayudi. (2008). *Visual Basic Untuk Berbagai Keperluan Pemrograman*. Yogyakarta: Elex Media Komputindo.

Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Simarmata. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: Andi Offset

