

APLIKASI E-RECRUITMENT KARYAWAN BERBASIS WEB (MODUL REKRUTMEN)

Firda Amalia¹, Siska Komala Sari, S.T., M.T.², Inne Gartina Husein, S.Kom., M.T.³

¹Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

amaliafirda@student.telkomuniversity.ac.id¹, siska@tass.telkomuniversity.ac.id²,
inne@tass.telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAKSI

Aplikasi *E-Recruitmen* Karyawan Berbasis Web (Modul Rekrutmen) adalah aplikasi yang digunakan untuk memfasilitasi para pencari kerja dalam mencari dan melamar pekerjaan serta menyediakan fasilitas bagi perusahaan dalam melakukan proses perekrutan karyawan. Akan tetapi berdasarkan hasil survei terdapat permasalahan yang terjadi yaitu pada saat mendapatkan pekerjaan para pencari kerja terkadang mendapatkan pekerjaan yang tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki, selain itu bagi perusahaan juga terkadang mendapatkan karyawan yang memiliki kemampuan yang tidak sesuai dengan yang dibutuhkan perusahaan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibangun aplikasi yang bertujuan untuk memfasilitasi pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan sesuai bidang keahlian yang dimiliki serta menyediakan fasilitas bagi perusahaan untuk mendapatkan karyawan yang memiliki kemampuan sesuai dengan kriteria atau keahlian yang dibutuhkan. Metode yang diajukan dalam pembangunan sistem ini yaitu dengan menggunakan metode *prototype*, menggunakan basis data MySQL dan *Framework Codeigniter (CI)*, serta pengujian pada aplikasi dilakukan dengan metode *black-box testing* dan *user acceptance testing (UAT)*.

Kata Kunci: Rekrutmen, Aplikasi, Web, *Prototype*, *Codeigniter*, MySQL, *Black-box Testing*, *User Acceptance Testing (UAT)*.

ABSTRACT

Web-Based Employee E-Recruiting Application is an application used to facilitate job seekers in finding and applying for jobs and providing facilities for companies in the process of recruiting employees. However, based on the results of the survey there are problems that occur namely when getting a job the job seekers sometimes get jobs that are not in accordance with their capabilities, in addition to the company also sometimes get employees who have abilities that are not in accordance with what is needed by the company. Based on these problems, an application is built that aims to facilitate job seekers to get jobs according to their area of expertise and provide facilities for companies to find employees who have the ability in accordance with the criteria or expertise needed. The method proposed in the development of this system is to use the prototype method, using the MySQL database and Frame Work Codeigniter (CI), and testing on applications is done by black-box testing and user acceptance testing (UAT) methods.

Keywords: Recruitment, Web, Applications, Prototype, Codeigniter, MySQL, Black-box Testing, User Acceptance Testing (UAT).

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rekrutmen karyawan merupakan proses pencarian untuk menentukan dan menarik pencari kerja yang mampu bekerja untuk melamar posisi tertentu yang ditawarkan oleh perusahaan atau organisasi [1]. Selain itu, bagi para pencari kerja proses perekrutan juga sangat penting karena melalui proses perekrutan pencari kerja mendapatkan pekerjaannya.

Berdasarkan wawancara dan survei data kuesioner yang dilakukan kepada masyarakat menyatakan bahwa 60.5% dari 43 koresponden memilih salah satu kendala yang dihadapi pada saat mencari pekerjaan adalah mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki. Karena, dalam mencari pekerjaan para pencari kerja tentu ingin mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki karena jika tidak biasanya para pencari kerja akan dihadapkan oleh beberapa pilihan seperti, mendapatkan surat teguran dari perusahaan karena kinerja yang kurang maksimal atau bahkan sampai mengundurkan diri jika para pencari kerja tidak mampu beradaptasi dengan perusahaan. Selain itu, berdasarkan wawancara dengan sebuah perusahaan mengatakan bahwa salah satu permasalahan yang terkadang dihadapi pada saat melakukan perekrutan adalah merekrut pelamar yang memiliki keahlian atau kriteria yang tidak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan, sehingga apabila hal tersebut tidak ditangani dengan baik dapat merugikan pihak perusahaan baik dari segi finansial maupun non-finansial seperti tenaga maupun waktu.

Maka berdasarkan latar belakang tersebut dibutuhkan fasilitas rekomendasi lowongan pekerjaan agar pencari kerja mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki dan disediakan juga fasilitas rekomendasi pencari kerja kepada perusahaan agar mendapatkan calon karyawan yang memiliki kriteria atau keahlian sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dibahas rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimana cara memfasilitasi pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki?

2. Bagaimana cara memfasilitasi perusahaan untuk mendapatkan calon pekerja sesuai dengan spesifikasi atau kriteria yang dibutuhkan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan proyek akhir ini adalah membuat aplikasi E-Recruitment Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur rekomendasi lowongan pekerjaan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki.
2. Meyediakan fasilitas fitur rekomendasi pencari kerja sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh perusahaan agar perusahaan mendapatkan calon pekerja sesuai dengan spesifikasi atau kriteria yang dibutuhkan.

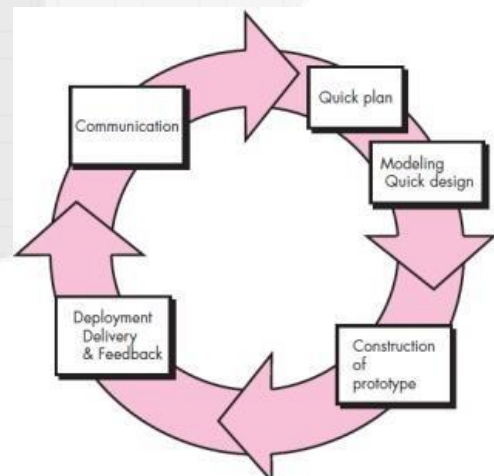
1.4 Batasan Masalah

Pada proyek akhir ini pembahasan akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi Proses penerimaan karyawan berupa seleksi berkas lamaran.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis web.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan Aplikasi *E-Recruitment Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen* menggunakan metode SDLC (*Sytem Development Life Cycle*) dengan model *prototype* [2].



Gambar 1. 1 Metode Prototype

Adapun tahap-tahap pengembangan yang terdapat pada perangkat lunak model *prototype* dapat dilihat pada gambar 1.1.

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pengembang Langkah ini merupakan proses pendefinisian spesifikasi kebutuhan sebagai dasar dalam pembangunan sistem. Pada tahap ini, dilakukan wawancara kepada salah satu pihak perusahaan dan wawancara kepada masyarakat untuk mengetahui bagaimana proses bisnis yang sedang berjalan dan kendala-kendala yang di rasakan.

2. Membangun prototype

Pada tahap ini merupakan proses pembuatan *prototype* yang dilakukan untuk membuat rancangan yang mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen.

3. Evaluasi terhadap prototype

Pada tahap ini dilakukan evaluasi sistem apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pelamar dan perusahaan. Namun jika tidak, *prototype* direvisi dengan mengulang tahap sebelumnya.

4. Mengkodekan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengkodean sistem berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*.

5. Menguji Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem terhadap aplikasi yang telah menjadi satu perangkat lunak yang siap pakai untuk mengetahui *output* yang dihasilkan sesuai dengan yang diinputkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Dasar

Berikut merupakan bagian yang menjelaskan mengenai definisi-definisi dasar yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen.

2.1.1 Rekrutmen

Rekrutmen adalah suatu proses mencari, mengadakan, menemukan, dan menarik orang yang memenuhi persyaratan untuk mengajukan lamaran pekerjaan pada suatu perusahaan atau organisasi [3]. Calon karyawan yang direkrut dapat

diambil dari dua sumber yaitu internal dan eksternal organisasi

1. Internal Organisasi, merupakan perekrutan yang biasanya dikarenakan adanya promosi jabatan, rotasi karyawan, pengkaryaan karyawan kembali, dan kelompok pekerja sementara (*temporer*).
2. Eksternal Organisasi, merupakan metode perekrutan karyawan dengan sumber dari luar perusahaan, dapat dilakukan melalui iklan di media massa (radio, TV, Koran, internet), *open house*, atau menyewa konsultan perekrutan.

2.1.2 Seleksi

Seleksi merupakan proses untuk memutuskan karyawan yang tepat dari sekumpulan calon pegawai yang didapat melalui proses perekrutan [4]. Adapun tahapan tertentu yang berkaitan dengan seleksi yaitu:

1. Penentuan tuntutan pekerjaan dan perusahaan
2. Penentuan jenis orang atau pegawai yang dibutuhkan.
3. Penentuan langkah-langkah/prosedur seleksi.
4. Faktor yang harus diperhatikan dalam pemilihan prosedur seleksi.
5. Siapa yang melakukan pelaksanaan seleksi.

2.1.2.1 Seleksi Administrasi

Seleksi administrasi merupakan proses seleksi surat atau berkas lamaran kerja yang dimiliki pelamar untuk menentukan apakah sudah sesuai dengan persyaratan atau kualifikasi yang dibutuhkan perusahaan. Secara umum seleksi administrasi berkas lamaran kerja terdiri dari: Surat lamaran kerja, Biodata diri (*Curriculum Vitae*) dan lampiran-lampiran yang dapat menunjukkan kompetensi dan pengalaman yang dimiliki pelamar [5].

2.1.3 Karyawan

Karyawan adalah setiap orang yang menyediakan jasa (baik dalam bentuk pikiran maupun dalam bentuk tenaga) dan mendapatkan balas jasa ataupun kompensasi yang besarnya telah ditentukan terlebih dahulu [6].

2.2 Perangkat Pemodelan Yang Digunakan

Pemodelan yang digunakan untuk memodelkan Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen adalah sebagai berikut.

2.2.2 Business Process Model and Notation (BPMN)

yang memungkinkan semua pihak yang terlibat dalam proses berkomunikasi secara jelas, benar dan efisien. Dengan cara ini BPMN mendefinisikan notasi Diagram Proses Bisnis (BPD) [7].

2.2.3 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model jaringan yang menekankan pada struktur dan hubungan antardata yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas, atau yang lebih dikenal dengan ERD merupakan notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas yang tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data, dan menghapus data [8].

2.2.4 Use case Diagram

Use Case Diagram merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor. Diagram ini hanya menggambarkan secara global, karena *use case* diagram hanya menggambarkan secara global, maka elemen-elemen yang digunakan pun tidak terlalu banyak, berikut ini elemen-elemen yang digunakan pada *usecase* diagram [8].

2.2.5 Class Diagram

Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan dan mendokumentasikan kelas-kelas dalam pemrograman yang nantinya akan dibangun. *Design class diagram* menggambarkan kelas berorientasi objek yang dibutuhkan dalam pemrograman, navigasi diantara kelas, *attribute names*, dan propertinya, serta *method names* dan propertinya. Berikut elemen-elemen yang digunakan pada *class diagram* [9].

2.2.6 Sequence Diagram

Diagram Sequence merupakan diagram yang secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah *scenario* tunggal. Diagram tersebut menunjukkan sejumlah objek contoh dan pesan-pesan yang melewati objek-objek ini di dalam *use case*. *Interaction diagram* menunjukkan bagaimana kelompok-kelompok objek saling berkolaborasi dalam beberapa *behavior*. *Diagram Sequence* menunjukkan interaksi dengan menampilkan setiap partisipan dengan garis alir secara *vertical* dan pengurutan pesan dari atas ke bawah [10].

2.3 Perangkat Pembangunan Aplikasi

Perangkat yang digunakan untuk pembangunan Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen adalah sebagai berikut:

2.3.2 PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman ditampilkan pada saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru/*up to date*. Semua *script* PHP yang dieksekusi pada server dimana *script* tersebut dijalankan [11].

2.3.2 Framework Codeigniter

Codeigniter adalah sebuah *web application network* yang bersifat *open source* yang berupa *framework* dengan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun *website* dinamis dengan menggunakan PHP. *Framework codeigniter* berfungsi untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web [12].

2.3.3 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak bebas (*free software*) yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program, antara lain: *Apache HTTP Server*, *MySQL*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan *Perl* [13].

2.3.4 MYSQL

MySQL adalah salah satu *Database Management System* (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postage SQL*, dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengelola *database* menggunakan bahasa SQL. MySQL bersifat *open resource* sehingga bisa menggunakannya secara gratis. Pemograman PHP juga sangat mendukung dengan *database* MySQL [14].

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

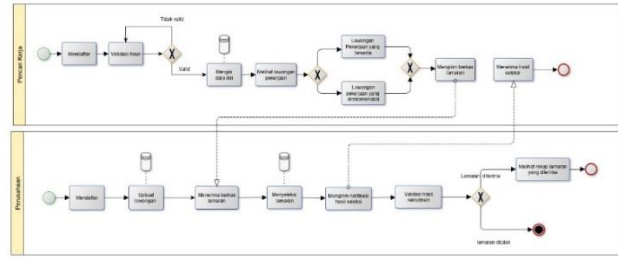
Berikut merupakan analisis yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen meliputi gambaran sistem saat ini, gambaran sistem usulan, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini.

Gambaran sistem yang berjalan pada saat ini mengenai proses perekrutan yang diambil dari salah satu *paper* atau tugas akhir mengenai perekrutan dengan judul Rancangan Bangun Aplikasi Rekrutmen dan Seleksi Pegawai Pada RSIA Putri Surabaya yang melibatkan *user* pelamar dan RSIA Putri Surabaya. Proses aktivitas bisnis yang ada terdiri dari beberapa proses utama yaitu sebelum melakukan proses pelamaran pencari kerja terlebih dahulu mengisi data diri, setelah itu pencari kerja dapat melihat lowongan yang tersedia pada RSIA Putri Surabaya dan melakukan proses lamaran pekerjaan dengan menekan tombol lamaran pada *list* lowongan pekerjaan. Berkas lamaran yang telah diunggah atau dikirim diterima oleh pihak RSIA Putri Surabaya. RSIA Putri Surabaya dapat melakukan seleksi berkas lamaran pekerjaan. Selanjutnya setelah melakukan seleksi, lamaran pekerjaan disimpan di riwayat perekrutan. Untuk pencari kerja setelah melakukan lamaran, mendapatkan pemberitahuan informasi mengenai hasil seleksi serta dapat melihat histori lamaran yang telah diajukan sebelumnya oleh pencari kerja.

3.1.1.1 Proses Bisnis Berjalan BPMN

Pada gambar 2.1 merupakan gambaran proses bisnis mengenai rekrutmen yang berjalan saat ini diambil dari *paper* atau tugas akhir dengan judul Rancangan Bangun Aplikasi Rekrutmen dan Seleksi Pegawai Pada RSIA Putri Surabaya meliputi proses pelamaran dan perekrutan karyawan.



Gambar 2 1 Proses Bisnis Berjalan Menggunakan BPMN

Pada proses pelamaran dan perekrutan karyawan terdapat beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut:

- Pencari kerja melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi. Setelah melakukan pendaftaran data akan divalidasi dan diverifikasi terlebih dahulu sebelum melakukan *login*. Setelah diverifikasi dan data valid maka pencari kerja dapat mengakses aplikasi.
- Kemudian, pencari kerja mengisi *form* data diri dan memilih lowongan yang tersedia pada RSIA Putri Surabaya, setelah mendapatkan lowongan yang sesuai maka pencari kerja akan melamar pekerjaan.
- Pihak RSIA Putri Surabaya menerima berkas lamaran yang diajukan oleh pencari kerja dan melakukan seleksi berkas lamaran. Setelah melakukan seleksi berkas lamaran tahap selanjutnya yaitu pihak RSIA Putri Surabaya melakukan pengiriman notifikasi email dari hasil seleksi kepada pencari kerja dan menyimpan hasil seleksi di riwayat perekrutan di histori.
- Selanjutnya pencari kerja menerima notifikasi seleksi lamaran dari RSIA Putri Surabaya melalui email, jika lamaran yang diajukan diterima maka melakukan tahap

berikutnya seperti melakukan tes secara *offline* atau panggilan wawancara.

3.1.2 Gambaran Sistem Usulan

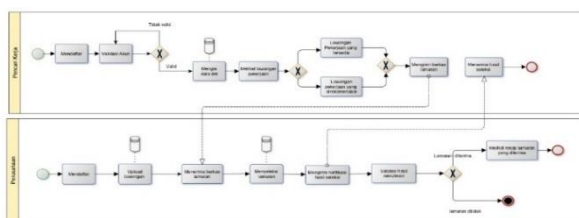
Berikut adalah gambaran umum sistem usulan yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen yaitu yang terdiri dari beberapa proses seperti pencarian informasi lowongan pekerjaan sampai proses pengumuman seleksi berkas lamaran bagi pencari kerja dan proses *publish* pelamaran pekerjaan, rekrutmen pencari kerja sampai tahap laporan hasil rekrutmen bagi perusahaan.

3.1.2.1 Gambaran Sistem Usulan

Gambaran umum sistem usulan yang terdapat pada Aplikasi *E-recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen melibatkan dua *user* yaitu Pencari kerja dan Perusahaan. Sebelum melakukan proses pelamaran pencari kerja terlebih dahulu mengisi data diri. Setelah itu pencari kerja dapat melihat lowongan pekerjaan sesuai kategori bidang pekerjaannya dan dapat melihat lowongan baik untuk semua lowongan yang tersedia pada aplikasi maupun lowongan yang direkomendasikan sesuai dengan keahlian yang dimiliki pencari kerja. Selanjutnya pencari kerja dapat melakukan lamaran pekerjaan dengan menekan tombol lamaran pada *list* lowongan pekerjaan. Berkas lamaran yang telah dikirim oleh pencari kerja diterima oleh pihak perusahaan. Perusahaan dapat melakukan seleksi berkas lamaran pekerjaan baik untuk lamaran yang direkomendasikan maupun yang tidak direkomendasikan. Selanjutnya setelah melakukan seleksi, lamaran pekerjaan yang diterima disimpan di riwayat perekrutan. Untuk pencari kerja setelah melakukan lamaran, mendapatkan pemberitahuan informasi mengenai hasil seleksi serta dapat melihat histori lamaran yang telah diajukan sebelumnya oleh pencari kerja.

3.1.2.2 Proses Bisnis Usulan Menggunakan BPMN

Berikut adalah gambaran dari proses bisnis sistem usulan yang digambarkan dengan BPMN:



Gambar 2 2 Proses Bisnis Usulan Menggunakan BPMN

Pada proses pelamaran dan perekrutan karyawan terdapat beberapa aktivitas yaitu :

- a. Pencari kerja melakukan pendaftaran akun terlebih dahulu untuk mengakses aplikasi. Setelah melakukan pendaftaran data akan divalidasi dan diverifikasi terlebih dahulu sebelum melakukan *login*. Setelah verifikasi dan data valid maka pencari kerja dapat mengakses aplikasi.
- b. Pencari kerja mengisi *form* data diri dan memilih lowongan pekerjaan, untuk memilih lowongan pekerjaan tersedia rekomendasi lowongan pekerjaan berdasarkan keahlian agar para pencari kerja mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki.
- c. Setelah memilih lowongan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian tahap selanjutnya adalah melakukan lamaran pekerjaan kepada perusahaan.
- d. Perusahaan menerima berkas lamaran yang diajukan oleh pencari kerja dan akan melakukan proses seleksi berkas lamaran. Untuk melakukan seleksi tersedia rekomendasi pencari kerja sesuai dengan kriteria atau spesifikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan berdasarkan keahlian yang dimiliki.
- e. Setelah melakukan tahap seleksi perusahaan dapat melihat histori dari seleksi lamaran dan dapat mengunduh laporan seleksi berupa pdf.
- f. Setelah perusahaan melakukan seleksi berkas lamaran, pencari kerja mendapatkan informasi mengenai status lamarannya jika status lamaran diterima maka dilanjutkan melakukan tahap lainnya seperti tes atau wawancara *offline*.

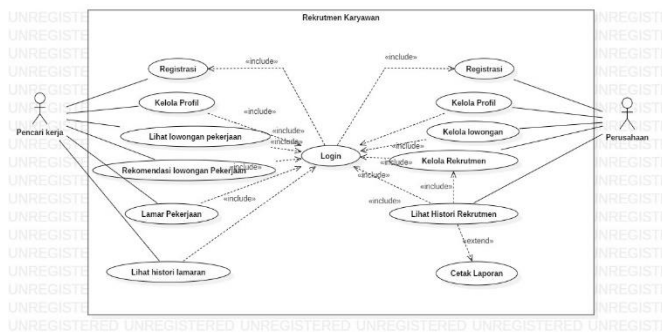
3.2 Perancangan

3.2.1 Model Aplikasi Berbasis Objek

Berikut merupakan sebuah pemodelan aplikasi berbasis objek dengan penggambaran dengan menggunakan diagram-diagram yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen.

3.2.1.1 Use Case Diagram

Dibawah ini adalah gambaran *use case* diagram, semua *use case* yang terdapat didalam *boundary* harus melalui fitur *log in*. Berikut adalah gambaran *use case* diagram yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi ini :

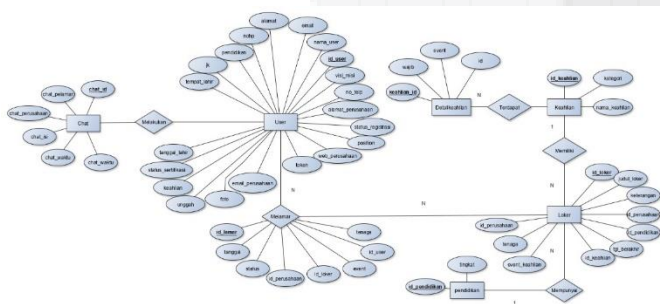


Gambar 3. 1 Use Case Diagram

3.2.2 Perancangan Basis Data

3.2.2.1 ER-D

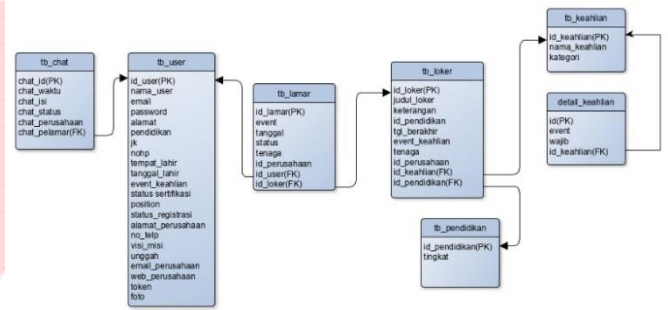
Berikut merupakan rancangan ER-D yang terdapat pada aplikasi *e-recruitment* karyawan berbasis web modul rekrutmen.



Gambar 3. 2 ER-D

3.2.2.2 Skema Relasi

Dibawah ini adalah penggambaran rancangan basis data dengan skema relasi.



Gambar 3. 3 Skema Relasi

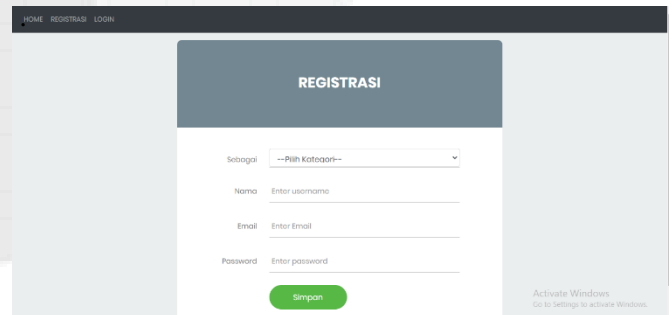
4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 IMPLEMENTASI

Implementasi antarmuka sistem merupakan sebuah tahapan yang berisi mengenai gambaran antarmuka dari fungsi utama yang terdapat pada aplikasi yang dibangun. Berikut merupakan implementasi antarmuka sistem yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen.

1. Tampilan Registrasi

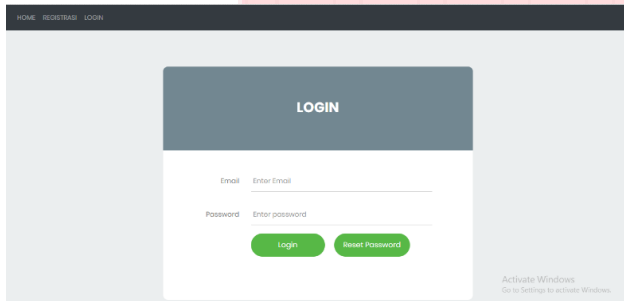
Gambar 4.1 merupakan halaman registrasi untuk semua pengguna aplikasi dengan menginputkan daftar sebagai, email dan *password*



Gambar 4 1 Tampilan Registrasi

2. Tampilan Login

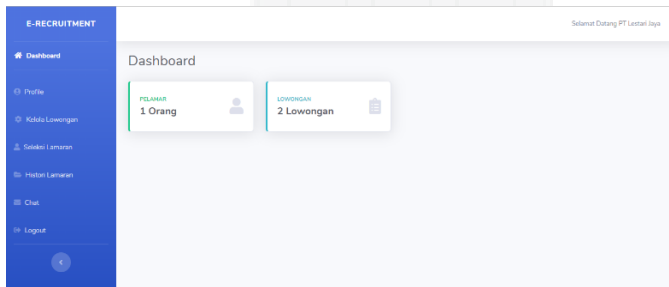
Gambar 4.2 merupakan halaman *login* untuk semua pengguna aplikasi dengan menggunakan email dan *password* yang sudah terdaftar pada aplikasi.



Gambar 4 2 Tampilan Login

3. Tampilan Halaman Dashboard Perusahaan

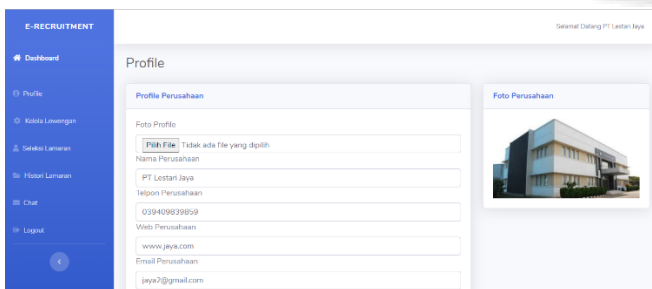
Gambar 4.3 merupakan halaman *dashboard* yang menampilkan informasi mengenai jumlah pencari kerja yang melamar serta jumlah lowongan yang telah di *input*.



Gambar 4. 3 TAMPILAN Dashboard Perusahaan

4. Tampilan Halaman Profil Perusahaan

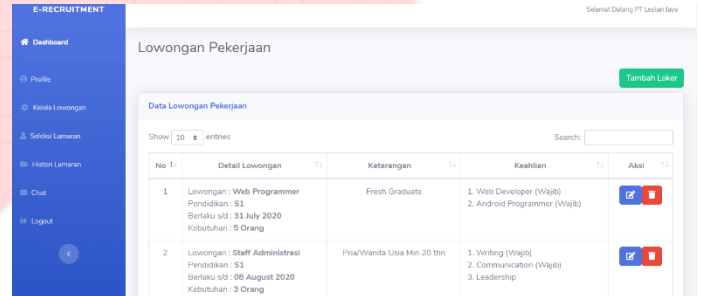
Gambar 4.4 merupakan halaman profil untuk menginputkan dan mengedit data profil perusahaan.



Gambar 4. 4 Tampilan Profil Perusahaan

5. Tampilan Kelola Lowongan

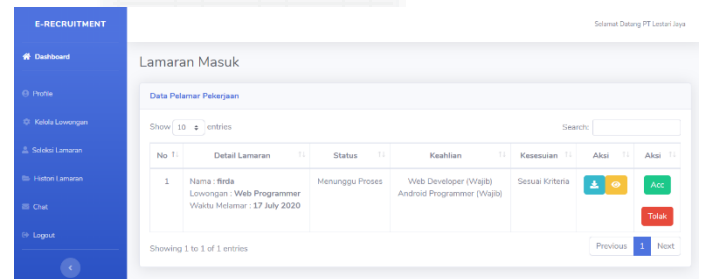
Gambar 4.5 merupakan halaman Kelola Lowongan untuk melakukan proses tambah atau *input* lowongan, menghapus serta mengedit data lowongan pekerjaan



Gambar 4 5 Kelola Lowongan

6. Tampilan Seleksi Pencari Kerja

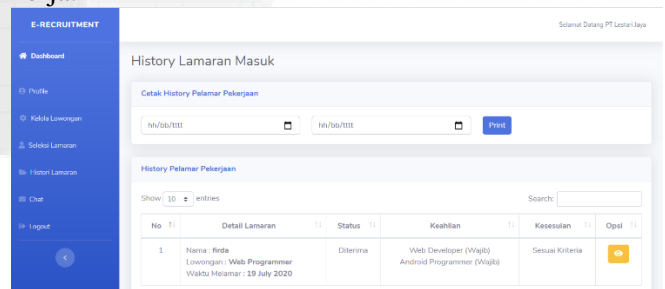
Gambar 4.6 merupakan halaman seleksi pelamar yang digunakan untuk melakukan proses terima atau tolak lamaran.



Gambar 4 6 Seleksi Pencari Kerja

7. Tampilan Histori Rekrutmen

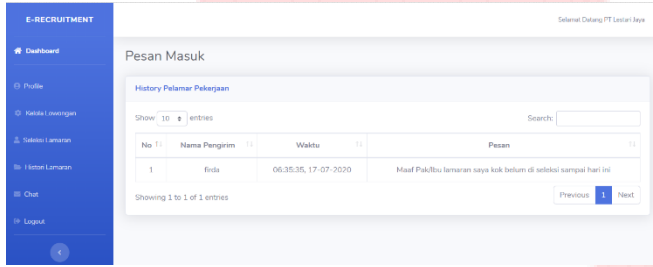
Pada gambar 4.7 merupakan halaman yang menampilkan histori dari hasil rekrutmen pencari kerja.



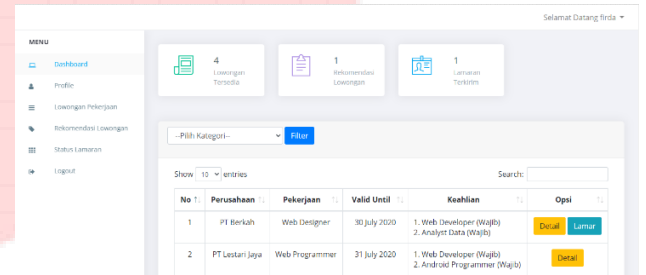
Gambar 4 7 Histori Rekrutmen

8. Tampilan Notifikasi Pesan

Pada gambar 4.8 merupakan halaman yang menampilkan notifikasi pesan dari pencari kerja kepada perusahaan.



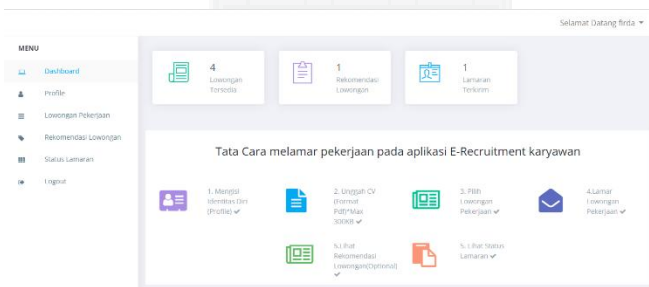
Gambar 4 8 Notifikasi Pesan



Gambar 4 11 Lowongan Pekerjaan

9. Tampilan Halaman Dashboard Pencari Kerja

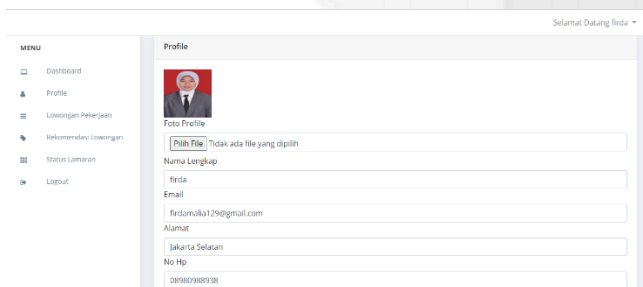
Gambar 4.9 merupakan halaman *dashboard* pencari kerja yang menampilkan informasi mengenai jumlah informasi lowongan, jumlah pekerjaan yang telah dilamar dan jumlah informasi rekomendasi lowongan.



Gambar 4 9 DASHBOARD Pencari Kerja

10. Tampilan Profil Pencari Kerja

Gambar 4.10 merupakan halaman profil untuk menginputkan dan mengedit data profil pelamar.



Gambar 4 10 Profil Pencari Kerja

12. Tampilan Detail Lowongan Pekerjaan

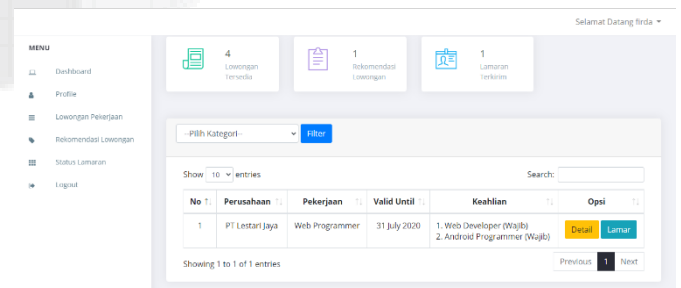
Pada gambar 4.12 merupakan halaman yang menampilkan detail dari lowongan pekerjaan.



Gambar 4 12 Detail Lowongan

13. Tampilan Rekomendasi Lowongan

Gambar 4.13 merupakan halaman informasi lowongan pekerjaan yang menampilkan daftar pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki pencari kerja.



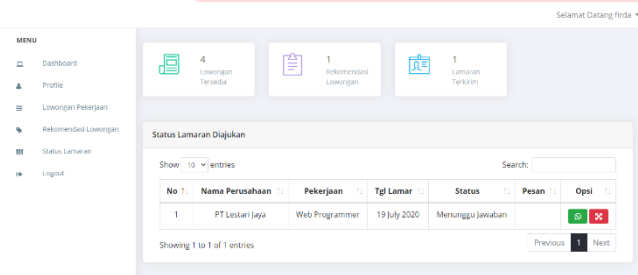
Gambar 4 13 Rekomendasi Lowongan

11. Tampilan Informasi Lowongan Pekerjaan

Gambar 4.11 merupakan halaman informasi lowongan pekerjaan yang menampilkan daftar pekerjaan yang di unggah oleh perusahaan

14. Tampilan Histori Lamaran

Gambar 4.14 merupakan halaman histori lamaran yang menampilkan informasi mengenai satu lamaran pekerjaan yang telah dilamar.



Gambar 4. 14 Histori Lamaran

4.2 PENGUJIAN

Pada tahap pengujian ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan tujuan awal pembuatan aplikasi dan memastikan semua fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan baik.

4.2.1 Hasil Pengujian

Berikut adalah tabel hasil tahap pengujian pada fungsionalitas yang ada di aplikasi *e-recruitment* karyawan berbasis web modul rekrutmen.

Tabel 4 1 Tabel Hasil Pengujian

Function	
Function 1	Login
Aturan	1) Login menggunakan email dan password. 2) Email dan <i>password</i> harus terdaftar di dalam database. 3) Melakukan aktivasi akun pada email terlebih dahulu sebelum melakukan <i>login</i> pertama. 4) <i>Form</i> tidak boleh kosong (harus diisi)
Function	
Function 2	Kelola Akun Pencari Kerja
Aturan	1) Data yang ditampilkan merupakan data akun yang

	telah telah terdaftar pada aplikasi. 2) Ketika melakukan tambah data klik tombol “simpan” maka aplikasi akan menampilkan pesan “Berhasil <i>update profile</i> ”. 3) <i>Form</i> tidak boleh kosong (harus diisi) 4) Ketika mengedit <i>profile</i> klik tombol “simpan” maka aplikasi akan menampilkan pesan “Berhasil <i>update profile</i> ”.
Function	
Function 3	Lihat Lowongan Pekerjaan
Aturan	1) Data yang ditampilkan merupakan <i>list</i> data mengenai informasi lowongan pekerjaan yang tersedia pada aplikasi. 2) Ketika klik tombol “Detail Lowongan”, maka akan <i>redirect</i> ke halaman “Detail Lowongan Pekerjaan” 3) Ketika klik tombol “Lamar”, maka aplikasi akan menampilkan pesan “Berhasil mengajukan lamaran, Silahkan tunggu konfirmasi lebih lanjut dari perusahaan”.
Function	
Function 4	Lihat Rekomendasi Lowongan Pekerjaan
Aturan	1) Data yang ditampilkan merupakan daftar data

	<p>mengenai informasi lowongan pekerjaan sesuai dengan keahlian yang dimiliki pencari kerja saja.</p> <p>2) Ketika klik tombol “Detail Lowongan”, maka akan <i>redirect</i> ke halaman “Detail Lowongan Pekerjaan”</p> <p>3) Ketika klik tombol “Lamar”, maka aplikasi akan menampilkan pesan <i>form</i> “Berhasil mengajukan lamaran, silahkan tunggu konfirmasi dari perusahaan”.</p>
Function	
Function 5	Lihat Histori Lamaran
Aturan	<p>1) Data yang ditampilkan merupakan data mengenai informasi dari status lamaran yang diajukan oleh pencari kerja.</p> <p>2) Ketika klik ikon “Batal”, maka aplikasi akan menampilkan dialog “Apakah anda yakin membatalkan lamaran”.</p> <p>3) Ketika klik tombol “Kirim” pada <i>form</i> kirim pesan, aplikasi akan menampilkan pesan “Pesan Berhasil dikirim”.</p>
Function	
Function 6	Kelola Akun Perusahaan
Aturan	<p>1) Data yang ditampilkan merupakan data akun yang telah telah terdaftar pada aplikasi.</p>

	<p>2) Ketika melakukan tambah data klik tombol “simpan” maka aplikasi akan menampilkan pesan “Berhasil <i>update profile</i>”.</p> <p>3) <i>Form</i> tidak boleh kosong (harus diisi)</p> <p>4) Ketika mengedit <i>profile</i> klik tombol “simpan” maka aplikasi akan menampilkan pesan “Berhasil <i>update profile</i>”</p>
Function	
Function 7	Kelola Lowongan
Aturan	<p>1) Data yang ditampilkan merupakan <i>list</i> data mengenai data lowongan pekerjaan.</p> <p>2) Ketika klik tombol “Tambah Loker” maka aplikasi akan <i>redirect</i> ke halaman <i>form</i> “Tambah Data Lowongan”.</p> <p>3) Ketika klik ikon “Hapus” maka aplikasi memunculkan dialog “Apakah anda yakin ingin menghapusnya”.</p> <p>4) Ketika klik ikon “Edit” maka aplikasi akan <i>redirect</i> ke halaman <i>form</i> “Edit Data Lowongan”.</p> <p>5) Pada saat klik tombol “Simpan” pada <i>form</i> mengedit lowongan pekerjaan maka akan menampilkan pesan “Berhasil <i>update data</i>”</p>

	lowongan pekerjaan”.
Function	
Function 8	Kelola Rekrutmen
Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Data yang ditampilkan merupakan daftar data mengenai lamaran pekerjaan yang diajukan oleh pencari kerja. 2) Ketika klik tombol “Detail Pencari Kerja” maka aplikasi akan <i>redirect</i> ke halaman “Detail Pencari Kerja”. 3) Ketika klik tombol “Download” maka aplikasi akan <i>redirect</i> pada halaman download CV Pencari Kerja. 4) Ketika klik tombol “Acc” maka aplikasi akan menampilkan dialog “Apakah anda yakin ingin meneima lamaran ini”. 5) Ketika klik tombol “Tolak” maka aplikasi akan menampilkan dialog “Apakah anda yakin ingin menolak lamaran ini”.
Function	
Function 9	Lihat Histori Rekrutmen
Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Data yang ditampilkan adalah daftar data mengenai informasi mengenai proses hasil 2) dari perekrutan lamaran pencari kerja. 3) Ketika klik tombol “Detail Pencari Kerja” maka aplikasi

	akan <i>redirect</i> ke halaman “Detail Pencari Kerja”.
	4) Ketika melakukan cari tanggal rekrutmen dan klik tombol “Print” maka aplikasi akan <i>redirect</i> ke halaman <i>download</i> data histori rekrutmen sesuai dengan tanggal yang dipilih.

4.2.3 Kesimpulan Pengujian

Berdasarkan pengujian *blackbox* yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan dari aplikasi bimbingan belajar modul konten manajemen sudah dapat terpenuhi. Dengan adanya aplikasi ini dapat memfasilitasi siswa untuk mendapatkan materi belajar diluar jam bimbingan maupun sekolahnya serta dapat memahami materi dengan baik dengan adanya variasi file pembahasan materi pdf dan video.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian dan pengujian yang dilakukan terhadap pembangunan yang terdapat pada Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen seperti melakukan tahap pembangunan dengan menggunakan metode *prototype* serta melakukan pengujian dengan metode *Black-Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT) dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen menyediakan fitur rekomendasi lowongan pekerjaan sebagai sarana yang dapat memfasilitasi pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki.
2. Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen menyediakan fasilitas fitur rekomendasi pencari kerja sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan oleh

perusahaan agar perusahaan mendapatkan calon pekerja sesuai dengan spesifikasi atau kriteria yang dibutuhkan.

4.1 Saran

Adapun saran yang harus ditambahkan untuk Aplikasi *E-Recruitment* Karyawan Berbasis Web Modul Rekrutmen ini adalah:

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk kedepannya dengan menambahkan fitur seleksi sampai tahap tes.
2. Aplikasi ini dapat ditambahkan dengan menambahkan fitur admin *muster* untuk memvalidasi data perusahaan maupun data pencari kerja.
3. Aplikasi yang dibangun diharapkan kedepannya dapat dikembangkan dengan tampilan yang lebih menarik, animasi interaktif dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Thamrin, Perancangan Manajemen Sumber Daya Manusia, Yogyakarta : CV Budi Utama, 2014.
- [2] Yurindra, Software Engineering, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017.
- [3] Saihudin, Manajemen Sumber Daya Manusia, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia , 2019.
- [4] M. E. Hariandja, Manajemen SDM, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002.
- [5] R. Kurnia, Smart Way To Get A Job, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- [6] D. Riani, Hubungan Antara Lingkungan Kerja Non Fisik Dengan Kinerja Pada Karyawan, Medan: Medan Area, 2019.
- [7] D. Hamidin, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2017
- [8] S. Mulyani, Analisis dan Perancangan Sistem Manajemen Keuangan Daerah, Bandung: Abdi Sistematika, 2016
- [9] E. Triandi and G. Suardika, Step by Step Desain Proyek Menggunakan UML, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2012.
- [10] A. Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java, Yogyakarta: CV Andi Offset, 2009..
- [11] Anhar, Panduan Menguasai PHP dan MySQL secara Otodidak, Jakarta Selatan: Mediakita, 2010.
- [12] Y. Supardi and A. Hermawan, Semua Bisa Menjadi Programmer Codeigniter Basic, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [13] B. Haqi and H. S. Setiawan, Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.
- [14] S. Sakur, Aplikasi Web Dtabase Dengan Dreamweaver MX 2004, Yogyakarta: ANDI, 2005.
- [15] R. R. H. Putra, Aplikasi Pendukung Keputusan Untuk Rekrutasi Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus: Harian Surya Surabaya), Bandung: Universitas Telkom, 2015.
- [16] K. S. Mirza, Perancangan Aplikasi Rekrutment dan Seleksi Pegawai Pada RSIA Putri Surabaya., Surabaya: STIKOM Surabaya, 2018.
- [17] J. Sofyanti, Rancangan Bangun Sistem Informasi Penerimaan Pegawai (Studi Kasus: PT Desalite Esbang Jaya)., Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2014.