

# PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT PANGGUNG ELECTRIC CITRABUANA)

**Andik Prabowo**

Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945  
Jln.Semolowaru No.45 Surabaya, Telp. (031)5931800

---

## **Abstract**

*The job application process at PT Panggung Electric Citrabuana still uses the application system which is usually by the applicant send the application file and then the HRD section selects the application letter that seems appropriate, it takes a long time while PT Panggung Electric Citrabuana require human resources quickly. The proposed new system in which this system can help accelerate the process of procurement of human resources in PT Panggung Electric Citrabuana, e-recruitment or can also be called an online job application is a proposed system for the procurement of human resources in PT Panggung Electric Citrabuana. The system uses Real Time online facilities or benefits and can be accessed anytime, anywhere and by anyone. To implement the design of this new system, created a website using the programming language HTML, Php, CSS and Javascript. Data storage using MySQL.*

## **Abstrak**

*Proses lamaran kerja di PT Panggung Electric Citrabuana masih menggunakan sistem lamaran yang biasanya dengan cara pelamar mengirim berkas lamaran lalu bagian HRD memilih surat lamaran yang kira-kiranya cocok, hal tersebut memerlukan waktu yang lama sedangkan PT Panggung Electric Citrabuana membutuhkan SDM dengan cepat. Diusulkannya sistem baru dimana sistem ini dapat membantu mempercepat proses pengadaan SDM di PT Panggung Electric Citrabuana, e-recruitment atau dapat disebut juga dengan lamaran kerja online merupakan sistem yang diusulkan untuk pengadaan SDM di PT Panggung Electric Citrabuana. Sistem tersebut menggunakan fasilitas atau manfaat online yang bersifat Real Time dan dapat diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa saja. Untuk mengimplementasikan perancangan sistem baru ini, dibuatkan sebuah website menggunakan bahasa pemrograman HTML, Php, CSS dan Javascript. Penyimpanan data yang menggunakan MySQL*

*Kata kunci : Lamaran Kerja, e-recruitment, Online, HTML, Php, CSS, Javascript, MySQL*

## **1. Pendahuluan**

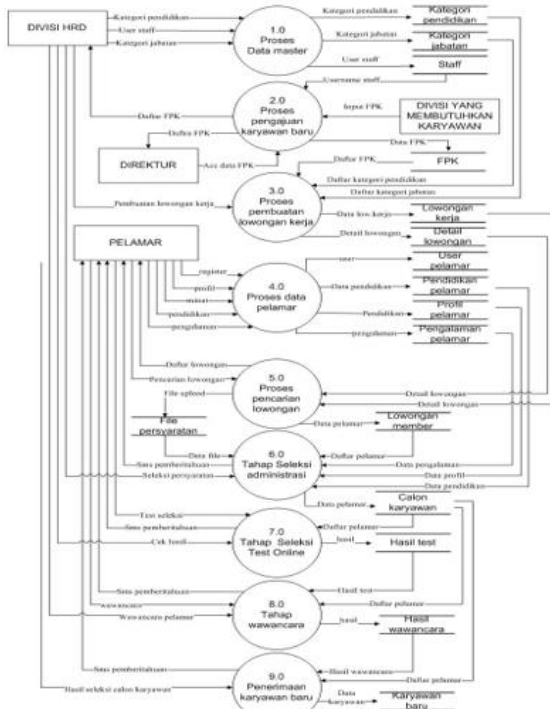
Rekrutmen sangat penting bagi suatu organisasi karena memiliki fungsi untuk menghimpun sumber daya manusia ke dalam suatu organisasi. Perusahaan perlu merekrut orang-orang dengan kemampuan yang tepat untuk mencapai tujuan organisasi, kemudian untuk meningkatkan kinerja organisasi yang lebih baik, perusahaan harus memulai dengan merekrut pelamar yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk benar-benar dapat melakukan pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan, karena salah satu indikator keberhasilan perusahaan yang efektif dan efisien adalah tersedianya sumber daya manusia yang cukup dengan kualitas yang tinggi, profesional sesuai dengan fungsi dan tugasnya. sistem rekrutmen yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi bisa menggunakan cara konvensional maupun

dengan mengimplementasikan sebuah sistem perekrutan karyawan yang terintegrasi seperti e-recruitment.

PT Panggung Electric Citrabuana merupakan perusahaan manufaktur untuk produk-produk elektronik dan yang berhubungan dengan elektronik. Pada perusahaan ini dalam struktur organisasinya mempunyai divisi-divisi yang membantu memperlancar setiap kegiatan operasional perusahaan, salah satunya yaitu divisi Human Resource Department (HRD) yang mempunyai beberapa tugas diantaranya adalah melaksanakan kegiatan rekrutmen untuk memilih dan menentukan sumber daya manusia (SDM) atau karyawan baru yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

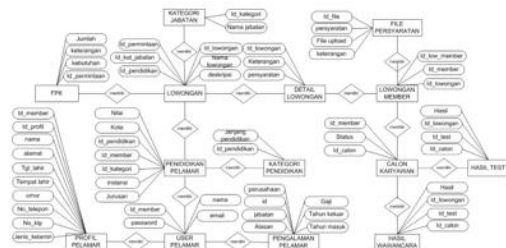
Kegiatan proses rekrutmen di PT Panggung Electric Citrabuana dapat dibidang kurang efektif dan efisien, karena pada umumnya perusahaan





Gambar 3. DFD Level 0 Sistem Usulan

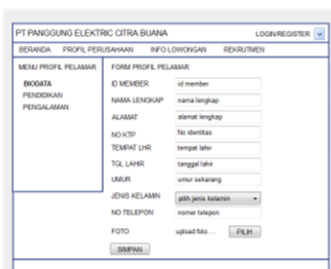
### 3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. Entity Relation Diagram

### 3.5 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai bentuk antarmuka dari perangkat lunak yang akan digunakan oleh user untuk berinteraksi dengan perangkat lunak. Rancangan antarmuka ini mempertimbangkan berbagai kemudahan dan fungsionalitas dari perangkat lunak itu sendiri.



Gambar 5. Biodata Pelamar

## 4. Implementasi

Penjelasan yang meliputi cara, langkah-langkah serta jadwal pelaksanaan untuk mengimplementasikan rancangan perangkat lunak. Jadwal implementasi ini juga menjelaskan tentang aktifitas-aktifitas yang akan dilakukan (mulai dari konstruksi/coding, pengujian sistem, dan instalasi/pindah sistem), serta jadwal pelaksanaan.. Rencana implementasi dari sistem rancangan ini terdiri dari beberapa kegiatan yang sudah ditentukan sebelumnya, adapun langkah-langkah kegiatan rencana pengimplementasian sistem baru adalah sebagai berikut :

1. Analisis Sistem Berjalan  
Pada tahap awal dilakukan kegiatan analisis sistem berjalan, mulai dari proses bisnis sampai dokumen-dokumen yang digunakan sehingga dapat diketahui masalah dan penyebabnya pada sistem yang ada.
2. Pengumpulan Data Kegiatan pengumpulan data-data atau informasi-informasi dari sistem lama yang kiranya masih dibutuhkan untuk pengembangan sistem baru.
3. Rencana Perancangan Sistem Usulan Setelah diketahui masalah yang terjadi pada sistem berjalan, dilakukan rencana perancangan sistem usulan yang terdiri dari beberapa usulan sistem baru untuk menyelesaikan masalah yang ada.
4. Perancangan Sistem Usulan Perancangan sistem usulan dilakukan mulai dari memodelkan proses yang akan diusulkan sampai perancangan data dan alur perangkat lunak yang akan dibuat.
5. Pembuatan Program Tahap pembuatan program yaitu kegiatan menulis kode program yang akan dieksekusi oleh komputer. Kode program yang ditulis oleh programmer harus berdasarkan dokumentasi yang disediakan oleh analisis sistem hasil dari desain sistem secara rinci.
6. Pengujian Dan Perbaikan Program Setelah program selesai dibuat, selanjutnya dilakukan proses pengujian. Hal ini dilakukan untuk menemukan kesalahankesalahan yang mungkin dapat terjadi.
7. Implementasi Sistem Baru Kegiatan ini menjelaskan tentang proses penerapan sistem baru.

Tabel 1. Aktivitas

Kode Aktifitas	Aktifitas	Waktu (Minggu)	Predecessor
A	Analisis Sistem Berjalan	2	-
B	Pengumpulan Data	1	A
C	Analisis Sistem Usulan	1	B
D	Perancangan Sistem Usulan	4	B
E	Pembuatan Program	6	D
F	Pengujian & Perbaikan Program	2	E
G	Pengujian Tahap Akhir	1	F

Tabel 2. Keterangan Aktivitas

**Keterangan**

Predecessor	:	kegiatan pendahulu		
ES	:	waktu mulai tercepat	E	: waktu selesai terlama
LS	:	waktu mulai terlama	L	: waktu selesai terlama

**5. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis sistem berjalan pada PT. Panggung Electric Citrabuana dan hasil rancangan yang telah ada, maka penyusun dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses *recruitment* karyawan sebelum adanya sistem usulan masih dapat memakan banyak waktu karena dibutuhkan proses publikasi informasi lowongan kerja menggunakan selebaran kertas atau media koran yang terkadang orang jarang membacanya. Serta menunggu pelamar kerja mengirimkan langsung CV lamaran kerja ke kantor PT. Panggung Electric Citrabuana langsung, sehingga terjadinya tidak efisien waktu. Sedangkan untuk mempertahankan kinerja perusahaan, PT. Panggung Electric Citrabuana memerlukan cepat SDM (Sumber Daya Manusia).

2. Dengan adanya *e-recruitment* yang telah dirancang ini, PT. Panggung Electric Citrabuana akan lebih mudah dan cepat pada saat melakukan pengadaan SDM. Proses pengadaan SDM akan dilakukan secara *online* dan bersifat *Real Time*.

**6. Saran**

Adapun saran yang penyusun usulkan dalam perancangan sistem baru ini :

1. Proses *e-recruitment* harus selalu *update* oleh pengelola web agar pelamar yang mencari lamaran secara *online* akan lebih mudah mengetahui informasi kebutuhan SDM (Sumber Daya Manusia) pada PT. Panggung Electric Citrabuana
2. Menjaga *security* yang adapada *erecruitment* PT.Panggung Electric Citrabuana agar terjaganya data-data pelamar.

**DAFTAR PUSTAKA**

1. Anwar Prabu Mankunegara. 2010. Sumber Daya Manusia Perusahaan.
2. Hariyanto,Bambang. 2004. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek.
3. Kendall,Kenneth E;Kendall,Julie E.2010 Analisis Perancangan Sistem.
4. Jogiyanto,2008. Metodologi Penelitian Sistem Informasi.
5. Mathis dan Jackson, 2009, Manajemen Sumber Daya Manusia.
6. Yakub, 2012, Pengantar Sistem Informasi.
7. Suhendra.2006. Manajemen Sumberdaya Manusia. Jakarta