

**APLIKASI JOB SEEKER PT. SINGAWA PARTNER INDONESIA
BERBASIS WEB**

Nugrah Santo Harefa¹, Suyanto²
Universitas Saintek Muhammadiyah Jakarta
E-mail: nugrah100320@gmail.com¹

Abstrak

Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi mobile telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan pesat dalam industri smartphone telah menciptakan peluang baru dalam berbagai sektor, termasuk rekrutmen tenaga kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengimplementasikan sistem lowongan pekerjaan berbasis web yang dirancang untuk meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi proses rekrutmen. Pada tahap analisis, dilakukan penelitian terhadap berbagai sumber daya yang terlibat dalam proses rekrutmen, baik dari perspektif pencari kerja maupun perekrut. Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dan kegagalan sistem rekrutmen juga dianalisis secara menyeluruh. Selain itu, kajian literatur dilakukan untuk mengidentifikasi teknologi dan alat yang sesuai untuk pengembangan web. Setelah analisis, dilakukan proses pengembangan aplikasi web yang memungkinkan pencari kerja untuk mencari, mendaftar, dan melacak lowongan pekerjaan secara efisien. Aplikasi ini juga memungkinkan perekrut untuk mempublikasikan lowongan pekerjaan, melakukan seleksi aplikasi, dan mengelola proses rekrutmen dengan lebih baik. Pada tahap ini, metode pengembangan perangkat lunak yang tepat diterapkan, termasuk perancangan antarmuka pengguna yang intuitif dan responsif. Selanjutnya, uji coba dilakukan untuk menguji fungsionalitas, keandalan, dan kinerja aplikasi berbasis web ini. Uji coba melibatkan partisipasi pengguna potensial dari kedua sisi, yaitu pencari kerja dan perekrut. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk mengevaluasi keefektifan aplikasi dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem lowongan pekerjaan berbasis web dapat meningkatkan aksesibilitas dan efisiensi proses rekrutmen. Aplikasi ini memberikan kemudahan akses bagi pencari kerja untuk menemukan dan melamar pekerjaan yang sesuai dengan keahlian dan minat mereka.

Kata Kunci — Aplikasi Job Seeker berbasis Web.

Abstract

In today's digital era, the use of mobile technology has become an inseparable part of everyday life. The rapid development of the smartphone industry has created new opportunities in various sectors, including workforce recruitment. This study aims to analyze and implement a web-based job vacancy system designed to improve the accessibility and efficiency of the recruitment process. At the analysis stage, research was conducted on various resources involved in the recruitment process, both from the perspective of job seekers and recruiters. The factors that influence the success and failure of the recruitment system are also thoroughly analyzed. In addition, a literature review was conducted to identify appropriate technologies and tools for web development. After the analysis, a web application development process was carried out that allows job seekers to search, register, and track job vacancies efficiently. This application also allows recruiters to publish job vacancies, conduct application selection, and better manage the recruitment process. At this stage, proper software development methods are applied, including designing an intuitive and responsive user interface. Next, a trial is conducted to test the functionality, reliability, and performance of this web-based application. The trial involves the participation of potential users from both sides, namely job seekers and recruiters. The data obtained from the trial is used to evaluate the effectiveness of the application and make necessary

improvements. The results of this study indicate that a web-based job vacancy system can improve the accessibility and efficiency of the recruitment process. This application provides easy access for job seekers to find and apply for jobs that match their skills and interests.

Keywords — content viral, Interpersonal Communication, broadcasting, virality

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan perkembangan teknologi pada saat ini, kita semua pasti sudah mengetahui bahwa tingkat pengangguran yang ada di Indonesia semakin pesat ditambah pada tahun kemarin kita semua mengalami covid-19, yang dimana pada saat itu banyak yang kena phk di perusahaan yang ia bekerja. Dengan kondisi yang semakin pesat hingga pendapatan pun berkurang, dan mengalami beberapa faktor yang terjadi seperti menjual barang-barang pribadi, jual tanah, pinjam uang sana sini untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Dengan demikian, tidak luput juga ada orang yang memanfaatkan kondisi seperti ini, dimana orang-orang yang tidak bertanggung jawab menawarkan atau menjanjikan sebuah modus yang menawarkan sebuah lowongan pekerjaan, tetapi lowongan pekerjaan itu tidak benar adanya. Dengan modus tersebut pihak yang tidak bertanggung jawab memeras korban hingga banyak juga kejadian yang tertipu oleh hal itu.

Sebagai seorang pengangguran pasti akan tergiur tentang lowongan pekerjaan yang ditawarkan dengan iming-iming gaji yang besar tapi harus membayar uang admin diawal dulu dan dengan itu setelah korban melakukan transaksi maka pelaku akan pergi dan tidak bertanggung jawab.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa sumber data yang dimaksud dalam penelitian adalah “subjek dari mana data diperoleh”. Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini dipergunakan berbagai teknik yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data dan informasi yang saling menunjang dan melengkapi tentang kinerja aplikasi yang dibuat. Berikut penjelasannya :

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan langsung yang dilakukan oleh dua pihak dengan satu tujuan yang telah ditetapkan. Metode wawancara identik dengan interview, secara sederhana dapat dimaknai sebagai dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpul data mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

3. Dokumentasi

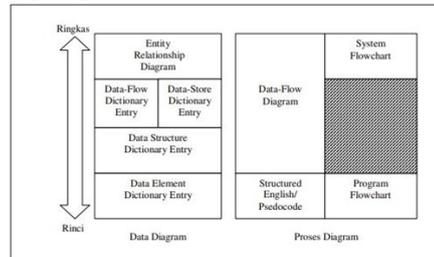
Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang mengandung arti barang-barang tertulis, maka metode dokumentasi berarti mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, dokumen dan sebagainya, yang berkaitan dengan kinerja aplikasi website pencarian pekerjaan.

Metodologi Pengembangan Sistem

Ada 2 metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi yaitu Structured Analysis Design Technique (SADT) dan object modeling technique (OMT).

1. Metodologi Structured Analysis and Design Technique (SADT)

SADT merupakan representasi pendekatan arus data (data flow approach) merupakan pendekatan yang mudah diaplikasikan dan memiliki dokumentasi yang baik. SADT menekankan pengembangan pada dekomposisi fungsional. Sistem dilihat sebagai penyedia satu atau banyak fungsi bagi pengguna akhir (end user). Secara umum gambar berikut menunjukkan alat-alat yang digunakan dalam SADT.



Gambar 1. Diagram SADT

Dalam pembuatan aplikasi rekrutmen karyawan, SADT membantu memastikan bahwa setiap langkah dalam proses pengembangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis, sehingga hasil akhirnya adalah aplikasi yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah tahapan dan penjelasan setiap tahapan dalam SADT untuk pembuatan aplikasi rekrutmen karyawan:

1. Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

- Tujuan: Mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan pengguna dan fungsionalitas sistem yang akan dikembangkan.

Kegiatan:

- Pengumpulan Data :Mengumpulkan informasi dari berbagai pemangku kepentingan seperti tim HR, manajer rekrutmen, dan calon pelamar untuk memahami kebutuhan mereka.
- Analisis Kebutuhan :Mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari aplikasi, seperti kemampuan untuk mengelola CV, melacak status pelamar, dan integrasi dengan sistem lain.
- Dokumentasi :Menyusun dokumen kebutuhan yang mendetail sebagai panduan dalam pengembangan aplikasi.

2. Perancangan (Design)

- Tujuan : Merancang arsitektur dan detail sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis.

Kegiatan :

- Perancangan Arsitektur Sistem : Menentukan komponen utama aplikasi seperti modul rekrutmen, manajemen kandidat, dan laporan.
- Perancangan Antarmuka Pengguna : Mendesain antarmuka pengguna yang intuitif untuk memudahkan penggunaan aplikasi oleh tim HR dan pelamar.
- Perancangan Basis Data: Mendesain skema basis data untuk menyimpan informasi pelamar, jadwal wawancara, dan status aplikasi.
- Dokumentasi Desain: Menyusun dokumentasi desain yang menjelaskan bagaimana sistem akan diimplementasikan, termasuk diagram alir, diagram ER (Entity-Relationship), dan diagram arsitektur.

3. Pengembangan (Development)

- Tujuan: Membangun aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat.

Kegiatan:

- Pengkodean: Menulis kode untuk modul-modul aplikasi sesuai dengan desain. Ini termasuk pengembangan front-end, back-end, dan integrasi basis data.
- Pengujian Unit: Menguji setiap komponen atau modul secara individu untuk memastikan bahwa mereka berfungsi dengan baik.
- Dokumentasi Pengembangan: Mencatat kode, algoritma, dan struktur sistem yang

telah dikembangkan untuk referensi di masa depan.

4. Pengujian (Testing)

- a) Tujuan: Memastikan aplikasi berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan bebas dari bug.
Kegiatan :
- b) Pengujian Integrasi: Menguji bagaimana berbagai modul aplikasi bekerja bersama.
- c) Pengujian Sistem: Menguji keseluruhan aplikasi untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas bekerja seperti yang diharapkan.
- d) Pengujian Pengguna: Meminta pengguna akhir untuk menguji aplikasi dan memberikan umpan balik tentang kegunaan dan fungsi.
- e) Dokumentasi Pengujian: Mencatat hasil pengujian, masalah yang ditemukan, dan solusi yang diterapkan.

5. Implementasi (Implementation)

- a) Tujuan: Menyebarkan aplikasi ke lingkungan produksi dan membuatnya tersedia untuk pengguna akhir.
Kegiatan:
- b) Pelatihan Pengguna: Memberikan pelatihan kepada tim HR dan pengguna lainnya tentang cara menggunakan aplikasi.
- c) Dokumentasi Implementasi: Menyusun dokumentasi untuk proses pemasangan dan konfigurasi aplikasi.

6. Pemeliharaan (Maintenance)

- a) Tujuan: Menjaga aplikasi tetap berfungsi dengan baik setelah implementasi.
Kegiatan:
- b) Dukungan Teknis: Menyediakan dukungan untuk pengguna jika mereka mengalami masalah.
- c) Pembaruan dan Perbaikan: Melakukan perbaikan apabila salah satu fitur aplikasi tidak berfungsi dengan baik.
- d) Evaluasi Kinerja: Mengawasi kinerja aplikasi dan melakukan penyesuaian untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas.

2. Metodologi Object Modeling Technique (OMT)

OMT adalah pendekatan utilisasi model berorientasi objek. OMT menekankan pada kepentingan model dan penggunaannya untuk mencapai suatu abstraksi. Pendekatan ini membedakan antara tahap analisis yang berfokus pada dunia nyata dan tahap desain yang umumnya untuk ditujukan merinci sumber daya komputer. OMT model dibangun diantara deskripsi struktur data, perilaku, dan batasan-batasan. OMT ditujukan untuk sistem pemrosesan transaksi (volume besar, pemrosesan sederhana) dan sistem pendukung keputusan (beragam query yang tidak dapat diprediksi).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Kebutuhan Sistem

1. Kebutuhan Fungsional

Sistem yang dibahas dalam konteks ini memiliki sejumlah fungsi yang penting untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan. Dalam rangka memahami dan mengapresiasi kerja sistem secara menyeluruh, penting untuk menjelaskan fungsi-fungsi yang dimilikinya. Melalui uraian yang terperinci mengenai fungsi-fungsi ini, diharapkan dapat tergambar dengan jelas kontribusi sistem dalam mendukung berbagai kegiatan dan proses yang terjadi. Oleh karena itu, berikut adalah gambaran singkat mengenai fungsi-fungsi utama yang dimiliki oleh sistem ini.

2. Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan sistem merupakan langkah awal yang sangat penting dalam pengembangan sistem yang efektif dan efisien. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi dengan jelas elemen- elemen dan komponen-komponen yang diperlukan untuk membangun sistem, mulai dari tahap perencanaan hingga tahap implementasi.

Dalam analisis ini, akan ditetapkan secara rinci spesifikasi kebutuhan sistem, termasuk masukan yang diperlukan, keluaran yang diharapkan, dan proses yang diperlukan untuk mengolah masukan tersebut guna mencapai keluaran yang diinginkan. Melalui pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan sistem ini, diharapkan dapat membentuk landasan yang kokoh untuk pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis yang ingin dicapai. Oleh karena itu, dalam parafrase ini, akan diuraikan secara singkat mengenai pentingnya analisis kebutuhan sistem dan bagaimana hal tersebut menjadi landasan penting dalam proses pengembangan sistem yang berhasil.

Rancangan Sistem

1. Rancangan Sistem UML

Dalam melakukan perancangan sistem mengacu pada pendekatan berorientasi objek sehingga digunakanlah UML (Unified Modelling Language). Berdasarkan komponen proses metode UML dibagi menjadi 6 fase yaitu:

1. Pemodelan Bisnis
2. Requirement
3. Analisa Perancangan
4. Development
5. Implementasi
6. Pengujian

Rancangan Desain Struktur (HIPO)

1. Framework Code Igniter 3

Framework code igniter 3 masih banyak digunakan untuk membuat website aplikasi karena sudah banyak pengguna menggunakan framework dan juga komunitas yang sangat luas dan banyak.

2. XAMPP

Xampp adalah server local untuk bisa dijalan di pc sendiri agar bisa melihat tampilan website yang akan di buat oleh penulis. Xampp digunakan untuk tahap uji coba website di awal sebelum dilakukan uji publik.

3. Chrome

Chrome digunakan sebagai peramban yang digunakan untuk melihat tampilan yang sudah dibuat dan menyesuaikan apa yang sudah di susun oleh penulis agar hasilnya bisa memuaskan.

4. VSCode

VSCode untuk membuat source, seperti mengedit, menambahkan bahkan menghapus agar menyesuaikan tampilan.

Desain tabel Database

1. Tabel Pelamar

Kolom	Type Data	Keterangan
Id_Pelamar	INT (11)	Primary Key, Auto Increment
Nama_pelamar	VARCHAR (100)	Nama Pelamar
email	VARCHAR (50)	Email
Tempat_Lahir	VARCHAR (50)	Tempat lahir
Tanggal_lahir	Date	Tanggal Lahir
Agama	VARCHAR (25)	Agama
Alamat_domisili	VARCHAR (100)	Alamat tempat tinggal
Foto_pelamar	VARCHAR (255)	Foto pelamar

Tabel 1. Tabel Pelamar

2. Tabel Apply Job

Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_Apply_Job	INT (11)	Primary Key, Auto Increment
id_pelamar	INT	Id Pelamar
Id_lowongan	INT	Id Lowongan
Hasil_test	INT	Hasil Test
Status_hasil	VARCHAR (255)	Status Hasil

Tabel 2. Tabel Apply_Job

3. Tabel User

Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_User	INT (11)	Primary Key, Auto Increment
Nama_User	VARCHAR (25)	Nama User
Email	VARCHAR (50)	Email
No_telp	VARCHAR (15)	No telp
Password	VARCHAR (25)	Password

Tabel 3. Tabel User

4. Tabel Lowongan

Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_Lowongan	INT (11)	Primary Key, Auto Increment
Id_departement	INT (11)	Id Departement
Max_usia	INT (11)	Maximal usia
Jurusan_pend	VARCHAR (50)	Jurusan Pendidikan
Kriteria	VARCHAR (50)	Kriteria
Id_test	INT	Id Test
Tgl_close	DATE	Tanggal Close lowongan
Status	INT (11)	Status lowongan

Tabel 4. Tabel Lowongan

5. Tabel Pengalaman

Kolom	Tipe Data	Keterangan
Id_Pengalaman	INT (11)	Primary Key, Auto Increment
Posisi_terakhir	VARCHAR (255)	Posisi terakhir
Jabatan_terakhir	VARCHAR (255)	Jabatan terakhir
Berakhir_bekerja	VARCHAR (255)	Terakhir bekerja
Gaji_insentif	INT	Gaji
Alasan	VARCHAR (255)	Alasan

Tabel 5. Tabel Pengalaman

1. Tabel Pelamar: Menyimpan informasi detail mengenai pelamar termasuk informasi pribadi, email, tempat dan tanggal lahir, alamat domisili.
2. Tabel Apply_job: Berisi informasi tentang hasil dan informasi id pelamar yang telah apply sebuah lowongan.
3. Tabel User: Untuk menyimpan informasi pengguna aplikasi.
4. Tabel Lowongan: Berisi informasi lowongan yang sedang dibuka seperti nama lowongan, department, jabatan, deskripsi dan kriteria.
5. Tabel Pengalaman: Berisi informasi dari si pelamar berupa posisi terakhir, jabatan terakhir, terakhir bekerja, Gaji dari perusahaan sebelumnya dan alasan berhenti di perusahaan sebelumnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Aplikasi Rekrutmen Karyawan PT. Singawa partner indonesia berbasis web”, berdasarkan pada data yang telah dikumpulkan dan pengujian yang telah dilakukan dengan metode UML, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Cara seseorang dapat mudah mencari lowongan kerja di perusahaan PT.Singawa partner Indonesia adalah dengan cara setiap pembukaan lowongan akan selalu diupdate didalam website PT.Singawa, Sehingga dapat memudahkan seorang pencari kerja dalam menemukan informasi yang tepat.
2. Cara pembuatan Aplikasi ini dengan cara menggunakan Framework Codeigniter dimana platform ini telah menyediakan fitur-fitur yang dapat kita kembangkan dalam pembuatan aplikasi berbasis website.

Setelah melakukan pengujian terhadap aplikasi ini maka penulis dapat menyimpulkan bahwa aplikasi berjalan dengan baik tanpa ada masalah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiena merdekawati, martini 2020 , sistem informasi , Universitas bina sarana Informatika. “Rancang bangun sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web pada PT. Megah perkasa teknologi”.
- Diftur prihambodo putra, 2019, sistem informasi, “Rancang bangun aplikasi perekrutan karyawan berbasis website pada PT. saka mitra usaha Surabaya”.
- Firda Amalia, 2020 “Aplikasi e-recruitment karyawan berbasis web (Modul Rekrutment).
- Haella Purwantih, 2018 “Rancang Bangun Sistem Seleksi Rekrutmen Karyawan Dan Guru Berbasis Website Pada Sekolah Citra Bangsa Tangerang”.
- Ibnu sayyidi, 2022, “ Pengaruh disiplin kerja dalam meningkatkan kinerja karyawan PT.PLN wilayah sulselbar”.
- Lumbagaol Martin, 2020. “Rancang bangun system informasi point of sale dengan framework Codeigniter pada Cv Powershop”, Batam.
- Muhammad andri imwawan, margi cahyani, moch wisuda sardjono ,2019. “Aplikasi perekrutan karyawan menggunakan metode topsiis berbasis web pada PT. Smesco Indonesia”.
- Napoli, 2019. “ Rancang bangun aplikasi berbasis android untuk brand sand beach dengan skema diskon menggunakan hungarian algorithm”.
- Riza setiawan, 2019. “Perancangan aplikasi pembelajaran Qur’an”
- Rida wati, apriandi, wahyudi, shanty komalasari, 2023 “Proses rekrutmen dan seleksi: potensi ketidakefektifan dan faktornya”.
- Sylvia Mega Safitri, 2019 “Aplikasi e-recruitment karyawan pada PT. Telkom akses Banjarmasin.
- Sidjabat Gustina, 2018. “Penggunaan media online Pencari kerja Pemenuhan Kebutuhan informasi lowongan kerja”.
- Tuti sulistiati, Fanny yuliansah, 2020. “Membangun website toko online pempek nthree menggunakan PHP dan Mysql”.
- Tukino, 2020. “Rancang bangun system informasi point of sale dengan framework Codeigniter pada Cv Powershop”, Batam.
- Widiantoro, 2018. “ Penggunaan Media Online pencari kerja JobStreet dan pemenuhan Kebutuhan informasi Lowongan kerja”, Surakarta.