

**PENERAPAN SISTEM REGISTRASI *ONLINE* DALAM
PROSES *RECRUITMENT* KARYAWAN PADA
PT PUNDI SELARAS MAJU**

SKRIPSI



**Oleh:
Nur Azizah
123410052**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

**PENERAPAN SISTEM REGISTRASI *ONLINE* DALAM
PROSES *RECRUITMENT* KARYAWAN PADA
PT PUNDI SELARAS MAJU**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana**



**Oleh:
Nur Azizah
123410052**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, Februari 2019
Yang membuat pernyataan,

Nur Azizah
123410052

**PENERAPAN SISTEM REGISTRASI *ONLINE* DALAM
PROSES *RECRUITMENT* KARYAWAN PADA
PT PUNDI SELARAS MAJU**

**Oleh:
Nur Azizah
123410052**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 9 Februari 2019

**Evan Rosiska, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan dalam proses perekrutan ini adalah seperti perekrutan karyawan perusahaan berbasis *web*, *Smartphone* dan lain sebagainya. *E-Recruitment* adalah sebuah sistem yang membantu proses dalam perekrutan pegawai pada saat melakukan proses seleksi penerimaan karyawan pada perusahaan ataupun pada instansi tertentu. Dengan adanya sistem perekrutan karyawan yang terintegrasi juga akan mempermudah *admin* untuk mengontrol pelamar yang masuk kriteria dan yang tidak memenuhi kriteria. *E-Recruitment* berbasis teknologi informasi ini juga bisa di implementasikan untuk perusahaan kecil sampai perusahaan besar sekalipun. Dengan adanya kerangka kerja yang sudah didesain sesuai dengan metode *Waterfall* maka perancangan dan pembangunan sistem kita semakin terarah secara bertahap. Sistem informasi proses rekrutmen pada PT Pundi Selaras Maju sudah bisa diakses secara *online* oleh pelamar kerja pada halaman *web* yang disediakan dan dengan bantuan pemrogramman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database servernya*. Sistem yang baru ini juga bisa diakses kapan saja dan di mana saja asalkan terkoneksi *internet*. Sistem informasi yang dirancang mampu menghasilkan laporan yang dibutuhkan secara otomatis.

Kata Kunci : *E-Recruitmen, Waterfall, Website, PHP.*

ABSTRACT

Information technology that can be utilized in the recruitment process is like the recruitment of employees of web-based companies, smartphones and so on. E-Recruitment is a system that helps the process of hiring employees when conducting the recruitment process selection for companies or certain agencies. With the existence of an integrated employee recruitment system it will also make it easier for the admin to control applicants who are eligible and who do not meet the criteria. This information technology-based E-Recruitment can also be implemented for small companies even though large companies. With the existence of a framework that has been designed according to the Waterfall method, the design and construction of our system is gradually being directed. The recruitment process information system at PT Pundi Selaras Maju can be accessed online by job applicants on the web pages provided and with the help of programming PHP and MySQL as the database server. This new system can also be accessed anytime and anywhere as long as it is connected to the internet. An information system designed to produce the required reports automatically.

Keywords: *E-Recruitment, Waterfall, Website, PHP/*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kehadiran Allah Subhanallahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI., selaku Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Amrizal, S.Kom., M.SI., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer di Universitas Putera Batam.
3. Bapak Muhammat Rasid Ridho, S.Kom., M.SI., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Di Universitas Putera Batam.
4. Bapak Evan Rosiska, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putera Batam.
5. Bapak Lido Sabda Lesmana, S.Pd., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Akademik pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putera Batam.

6. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Putera Batam yang telah memberikan banyak pengetahuan dan ilmunya untuk penulis.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal kebajikan dan mendapat pahala dari Allah Subhanallahu Wa Ta'ala.

Batam, 9 Februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPEL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Tinjauan Teori Umum	7
4.3.1 Sistem.....	7
4.3.2 Karakteristik Sistem.....	9
4.3.3 Informasi	11
4.3.4 2.1.4 Konsep Dasar Informasi.....	12
2.1.5 Sistem Informasi	12
2.2 Tinjauan Teori Khusus	15
4.3.5 2.2.1 Website.....	15

4.3.6	PHP	16
4.3.7	MySQL.....	17
4.3.8	CSS (<i>Cascading Style Sheets</i>).....	18
4.3.9	Model Waterfall	18
4.3.10	UML (Unified Modeling Language).....	19
4.3.11	Xampp.....	26
2.2	Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		30
3.1	Desain Penelitian	30
4.3.12	3.1.1 Uraian Kerangka Kerja	30
3.2	Obyek Penelitian	32
3.3	Analisis SWOT Program Yang Sedang Berjalan.....	33
3.4	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	34
3.5	Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan	35
3.6	Permasalahan Yang Sedang Dihadapi.....	37
3.7	Usulan Pemecahan Masalah.....	37
BAB IV ANALISA PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....		40
4.1	Analisis Sistem yang Baru	40
4.1.1	Aliran Sistem Informasi yang Baru	40
4.1.2	Diagram Use Case.....	42
4.1.3	Diagram Aktifitas.....	43
4.1.4	Class Diagram	46
4.1.5	Diagram Sekuen	46
4.2	Desain Rinci	52
4.2.1	Rancangan Layar Masukan.....	52

4.2.2	Rencana Implementasi	55
4.3.	Jadwal Implementasi	55
4.3.13	Perkiraan Biaya Implementasi	57
4.4	Perbandingan Sistem	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	Simpulan.....	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		63
LAMPIRAN.....		63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Model Waterfall	19
Gambar 3.1	Obyek Penelitian.....	32
Gambar 3.2	Gudang.....	32
Gambar 3.3	Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan.....	35
Gambar 4.1	Aliran Sistem Informasi yang Baru	41
Gambar 4.2	Diagram Use Case Sistem Informasi rekrutmen	43
Gambar 4.3	Diagram Aktifitas User.....	44
Gambar 4.4	Diagram Aktifitas Admin	45
Gambar 4.5	Class Diagram Lowongan Kerja.....	46

Gambar 4.6 Diagram Sekuen Login User	47
Gambar 4.7 Diagram Sekuen Login Admin.....	48
Gambar 4.8 Diagram Sekuen Lowongan Kerja.....	49
Gambar 4.9 Diagram Sekuen Ubah Jenis Lowongan Kerja.....	50
Gambar 4.10 Diagram Sekuen Hapus Data Perusahaan.....	51
Gambar 4.11 Diagram Sekuen Logout	52
Gambar 4.12 Halaman Dashboard.....	53
Gambar 4.13 Halaman login.....	54
Gambar 4.14 Halaman <i>Upload File</i>	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Diagram Use Case	20
Tabel 2.2 Simbol Diagram Kelas	22
Tabel 2.3 Simbol Diagram Aktifitas	24
Tabel 2.4 Simbol Diagram Sekuen.....	26
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 4.1 Jadwal Implementasi	56

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kondisi perekonomian kota Batam saat ini membuat masyarakat susah dalam mencari peluang pekerjaan, apalagi ingin mencari pekerjaan yang layak untuk memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari. Banyak kendala yang dihadapi oleh masyarakat dalam mencari kerja seperti tenaga yang dibutuhkan untuk kerja diperusahaan besar di Kota Batam, salah satunya adalah kurang transparannya proses registrasi dan proses seleksi pada saat mengajukan lamaran pekerjaan pada perusahaan tertentu.

Masalah lain yang menjadi kendala dalam mencari pekerjaan adalah sedikitnya sumber informasi yang didapatkan untuk lowongan pekerjaan. Kebanyakan saat ini masyarakat yang ingin mencari pekerjaan adalah dengan cara langsung ke perusahaan, media massa dan hanya melalui media sosial seperti facebook, whatsapp. Sementara itu permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan kecil dan menengah adalah masih banyak informasi yang belum terintegrasi kedalam sebuah sistem dan untuk perekrutan pekerja atau karyawan masih melalui media massa. Sehingga membuat pencari kerja susah untuk mengirim lamaran pekerjaan pada perusahaan yang dituju. Selain itu, kelebihan sistem registrasi online dalam proses recruitment akan lebih terarah dan jelas dibandingkan dengan media sosial karena media sosial hanya memberikan informasi umum seputaran lowongan pekerjaan.

Yang sering menjadi kendala pelamar pada saat pengiriman berkas lamaran secara konvensional adalah untuk proses seleksi administrasi tidak jelas dan syarat-syarat yang diminta oleh perusahaan yang membuka lowongan pekerjaanpun tidak rinci. Sehingga banyak pelamar yang surat lamarannya di tolak dan hanya menjadi tumpukan kertas yang tidak berguna bagi perusahaan yang membuka lowongan bagi pelamar. Informasi pada saat proses seleksi pun kurang jelas dikarenakan untuk informasi hasil seleksi administrasi dan hasil tes pada perusahaan tersebut terkadang dengan waktu yang tidak pasti, sehingga membuat informasi tidak *update* yang berakibat pelamar tidak mengetahui apakah lamaran dan hasil tes nya diterima atau ditolak.

Peran teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk memberikan solusi dari masalah yang dihadapi bagi para pencari kerja dan akan memperkecil terjadinya pemungutan biaya bagi pegawai yang tidak berwenang atas lamaran pekerjaan yang dikirim oleh pelamar. Teknologi informasi yang bisa dimanfaatkan dalam proses perekrutan ini adalah seperti perekrutan karyawan perusahaan berbasis *web*, *Smartphone* dan lain sebagainya. Karena untuk akses tersebut membutuhkan tenaga yang ahli dalam bidang teknologi informasi untuk merancang dan membangun sebuah sistem yang sudah terintegrasi. Dengan cara seperti ini akan mempermudah proses pengumuman, perekrutan dan seleksi untuk masuk bekerja pada perusahaan yang ditujukan.

E-Recruitment adalah sebuah sistem yang membantu proses dalam perekrutan pegawai pada saat melakukan proses seleksi penerimaan karyawan pada perusahaan ataupun pada instansi tertentu. Dengan adanya sistem perekrutan

karyawan yang terintegrasi juga akan mempermudah *admin* untuk mengontrol pelamar yang masuk kriteria dan yang tidak memenuhi kriteria. *E-Recruitment* berbasis teknologi informasi ini juga bisa di implementasikan untuk perusahaan kecil sampai perusahaan besar sekalipun.

PT. Pundi Selaras Maju merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang distributor/*suppllyer* bahan-bahan kue, makanan dan minuman seperti *Anchor Dairy*, *Zellandia* (Bakery Ingredients), AKU Sauce, Simba Sereal dan lain-lain. Yang konsumennya mulai dari toko-toko kecil sampai mini market yang boleh dikatakan sebagai tempat transaksi jual beli makanan, sembako dan untuk makanan ringan. Karena bergerak dibidang distributor sehingga dibutuhkan tenaga-tenaga ahli dan professional dalam melayani konsumen ataupun pelanggan tetap dari PT. Pundi Selaras Maju.

Untuk mengimbangi kebutuhan tersebut maka dibutuhkan sebuah sistem perekrutan karyawan yang bertujuan untuk transparansi dan keterbukaan selama pelaksanaan kegiatan perekrutan karyawan berlangsung. Tidak hanya itu saja, untuk membangun sistem tersebut dibutuhkan juga karyawan yang mengerti dan paham tentang perkembangan teknologi dibidang informasi berbasis *online* yang bertujuan agar bisa merancang, membangun dan melakukan perawatan sistem informasi yang akan dirancang dan dibangun.

Maka dengan adanya penjelasan yang ada, penulis mempunyai tujuan penelitian adalah dengan Judul “**Penerapan Sistem Registrasi *Online* Dalam Proses *Recruitment* Karyawan Pada PT Pundi Selaras Maju**”. Penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis diharapkan juga bisa memberikan solusi bagi

pemilik perusahaan dalam melakukan perekrutan karyawan secara *Online* sehingga menutup celah untuk pihak-pihak tertentu dalam pemungutan biaya kepada pelamar pekerjaan pada perusahaan tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Kurangnya sumber informasi lowongan kerja untuk pencari kerja dan proses registrasi pun susah.
2. Sistem perekrutan karyawan pada PT Pundi Selaras Maju masih secara konvensional.
3. Masih banyak peluang bagi pihak tertentu untuk mengambil keuntungan dari pelamar yang membutuhkan pekerjaan.
4. Waktu dan proses hasil seleksi tidak jelas, sehingga membuat pelamar banyak yang tidak mengetahui hasil akhir dari tes *Recruitment* karyawan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk melakukan tahap selanjutnya dan berdasarkan dari penjelasan diatas, maka untuk membatasi ruang lingkup penelitian perlu rasanya dibagi menjadi beberapa batasan masalah adalah:

1. Sistem yang akan dibangun ini adalah penerapan sistem proses *recruitment* karyawan secara *online* .
2. Penelitian ini dilakukan hanya pada PT Pundi Selaras Maju.
3. Sistem informasi yang akan dibangun ini adalah berbasis *Web*.

4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

1.4 Rumusan Masalah

Dari penjelasan uraian tersebut, maka dapat penulis dapat merumuskan masalah diantaranya adalah:

1. Merancang sistem informasi proses registrasi secara *online* dalam perekrutan karyawan.
2. Membangun sistem informasi registrasi *online* dalam perekrutan karyawan berbasis *Web*.
3. Mengimplementasikan sistem informasi registrasi *online* dalam perekrutan karyawan berbasis *Web* pada PT Pundi Selaras Maju.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini yang dapat penulis simpulkan adalah:

1. Memudahkan pencari kerja untuk mendapatkan informasi tentang lowongan kerja pada PT Pundi Selaras Maju.
2. Memberikan kemudahan bagi pihak perusahaan untuk melakukan registrasi dan seleksi karyawan.
3. Meminimalisir terjadinya pemungutan biaya yang tidak diduga oleh oknum-oknum yang tidak berkepentingan pada saat seleksi dilaksanakan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek teoritis dan aspek praktis :

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat antara penulis dan pemilik perusahaan PT Pundi Selaras Maju.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi penelitian sistem informasi registrasi dan seleksi secara *Online*.

2. Aspek Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Bagi Instansi.

Langkah awal untuk membentuk sistem informasi registrasi yang digunakan oleh pengguna sistem bahkan dikembangkan untuk media informasi.

b. Bagi penulis.

Penulis dapat lebih memahami dan mempelajari tentang langkah-langkah dalam perancangan dan pembuatan sistem yang bisa diterapkan langsung pada usaha tertentu.

c. Bagi peneliti lain.

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Teori Umum

Tinjauan teori umum ini bertujuan untuk memberikan penjelasan secara umum dalam merancang dan membangun sebuah sistem informasi. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat ada uraian berikut:

4.3.1 Sistem

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu (Jogianto, 2002) dalam (Setiawan, 2012:41). Adapun beberapa Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Agar tujuan pokok dapat terlaksanakan maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya, dimana elemen-elemen dalam sistem komputer adalah *software*, *hardware* dan *brainware* (Setiawan, 2012: 44).

Software (perangkat lunak) adalah program-program yang berisi perintah-perintah yang melakukan pengolahan data. *Hardware* (perangkat keras) adalah peralatan pada suatu sistem komputer yang secara fisik dapat dipegang. Sedangkan *Brainware* adalah manusia yang ada di dalam pengoperasian serta pengaturan sistem komputer. Ketiga elemen sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk suatu kesatuan yang beroperasi dengan cepat dan tepat. Beberapa karakteristik atau sifat yang dimiliki sistem antara lain :

- a. Batas sistem (*boundary*)
- b. Komponen sistem (*component*)
- c. Sasaran sistem
- d. Masukan sistem (*input*)
- e. Keluaran sistem (*output*)
- f. Pengolah sistem.

Sedangkan Menurut Jogianto dalam (Astuti, 2013:56) terdapat dua kelompok pendekatan sistem di dalam mendefinisikan sistem, yaitu pendekatan pada prosedur dan pendekatan pada komponen/elemen. Pendekatan sistem pada prosedurnya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “ Suatu sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama - sama untuk melakukan suatu kegiatan atau tujuan tertentu ”. Sedangkan (Nugrawati, 2017) pendekatan sistem pada komponen atau elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut : “ Sistem merupakan bagian-bagian elemen yang saling berinteraksi dan saling berhubungan untuk mencapai membentuk satu kesatuan “.

4.3.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu sebagai berikut (Ais Zakiyudin, 2012:6) dalam (Wibowo & Sismoro, 2012) adalah:

1. Komponen Sistem (*Components system*).

13 Komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Dimana setiap sistem memiliki sifat-sifat dari sistem dan menjalankan fungsi tertentu dari sistem. Subsistem yang menjalankan fungsi tertentu tersebut dapat mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*).

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar dari batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat berupa sesuatu yang menguntungkan dan merugikan.

3. Batasan Sistem (*Boundary System*)

Batasan sistem merupakan daerah yang dibatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dibatasi dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface System*).

Penghubung atau jalinan sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Kegunaan dari penghubung sistem adalah:

- a. Memungkinkan sumber-sumber daya dapat mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem yang lainnya.
- b. Keluaran dari subsistem menjadi masukan untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung.
- c. Satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya untuk membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input System*).

14 Masukan (*Input*) merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Signal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Pengolah Sistem (*Process System*)

Suatu sistem harus memiliki suatu perangkat yang bertugas mengolah. Bagian pengolah ini yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Sebagai contohnya adalah sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

7. Keluaran Sistem (*Output System*).

Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan berupa sisa pembuangan. Keluaran dapat menjadi masukan untuk subsistem yang lainnya atau kepada sistem.

8. Sasaran dan Tujuan Sistem (*Objective and Goal System*).

Tujuan dan sasaran merupakan sesuatu yang harus dimiliki sistem. Sasaran dan sistem menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem.

4.3.3 Informasi

Menurut G. Davis dalam (Andi Muh. Lukman, 2016), informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan

mempunyai nilai yang nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau keputusan-keputusan yang akan datang.

Menurut Hartono dalam (Hatmoko, 2014) informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga dapat mengurangi ketidakjelasan tentang keadaan atau kejadian”. Maksud dari kata data itu sendiri adalah fakta atau kenyataan yang sebenarnya. Pengertian informasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

4.3.4 2.1.4 Konsep Dasar Informasi

Menurut Sutanta (2004:4) dalam (Astuti, 2013), informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah. Sedangkan pengertian dari informasi menurut (Nugrawati, 2017) pengertian informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya dan dapat mengurangi ketidak pastian dalam proses pengambilan keputusan mengenai suatu keadaan.

2.1.5 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung informasi,

bersifat managerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogianto, 2002) dalam (Setiawan, 2012).

Menurut Henry C Lucas (1982:35), yang diterjemahkan oleh Jogianto H.M dalam (Astuti, 2013), menyatakan bahwa sistem Informasi adalah : suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

Menurut (Husda, 2013), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

a. Sifat-sifat Sistem Informasi

Menurut (Husda, 2013), sistem informasi harus mempunyai beberapa sifat seperti:

1) Pemrosesan informasi yang efektif.

Hal ini berhubungan dengan pengujian terhadap data yang masuk, pemakaian perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai.

2) Manajemen informasi yang efektif.

Dengan kata lain, operasi manajemen, keamanan dan keutuhan data yang ada harus diperhatikan.

3) Keluwesan.

Sistem informasi hendaknya cukup luwes untuk menangani suatu macam operasi.

4) Kepuasan pemakai.

Hal yang paling penting adalah pemakai mendapatkan manfaat dan puas terhadap sistem informasi.

b. Komponen Sistem Informasi

(Husda, 2013), Sistem informasi mempunyai enam buah komponen atau disebut juga dengan blok bangunan (*building block*), yaitu:

- 1) Blok Masukan (*Input Block*), Input merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi.
- 2) Blok Model (*Model Block*), kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
- 3) Blok Keluaran (*Output Block*), keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- 4) Blok Teknologi (*Technology Block*), teknologi merupakan kotak alat (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan

mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara menyeluruh.

- 5) Blok Basis data (*Database Block*), merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
- 6) Blok Kendali (*Control Block*), beberapa pengendalian yang dirancang secara khusus untuk menanggulangi gangguan-gangguan terhadap sistem.

2.2 Tinjauan Teori Khusus

Dengan adanya tinjauan teori khusus ini diharapkan bisa memahami teori penunjang dalam pengertian secara sistem yang akan dirancang. Pejelasan secara teoritisnya adalah sebagai berikut:

4.3.5 2.2.1 Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang berisi informasi yang disimpan di *internet* yang bisa diakses atau dilihat melalui jaringan *internet* pada perangkat-perangkat yang bisa mengakses *internet* itu sendiri seperti komputer. Definisi kata *web* adalah *web* sebenarnya penyederhanaan dari sebuah istilah dalam dunia komputer yaitu *world wide web* yang merupakan bagian dari teknologi *internet* (Alrosyid, Purnama, & Wardati, 2013).

4.3.6 PHP

PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. *PHP* merupakan bahasa pemrograman skrip yang diletakkan dalam server yang biasa digunakan untuk membuat aplikasi *web* yang bersifat dinamis. Maksud web dinamis adalah dapat membentuk suatu tampilan *web* berdasarkan permintaan terkini, dapat dilakukan dengan menampilkan isi *database* ke halaman *web*. *PHP* juga digunakan secara *command line*, yaitu skrip *PHP* dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser* (Pramudika & Iriani, 2015).

PHP adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang dijalankan diserver. PHP dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitungjumlah pengunjung pada homepagenya. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreter). Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP/FI adalah Personal Home Page/Form Interpreter. Pelepasan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang interpreter PHP mejadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0.

Pada pertengahan tahun1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak

dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004 Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman kearah pemrograman berorientasi objek. Hal yang menarik yang didukung oleh PHP adalah kenyataan bahwa PHP bisa digunakan untuk mengakses berbagai macam database seperti Access, Oracle, MySQL, dan lain-lain. (Abdul Kadir, 2002) pada penelitian (Hasanah, 2013:41).

4.3.7 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat populer, hal ini disebabkan karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. *MySQL* bersifat *Open Source*, *software* ini dilengkapi dengan *source code* (kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*), bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi (Pramudika & Iriani, 2015).

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk skrip-skrip yang berguna untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti : Windows, Linux, Macintosh. Kata "Markup Language" pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar,

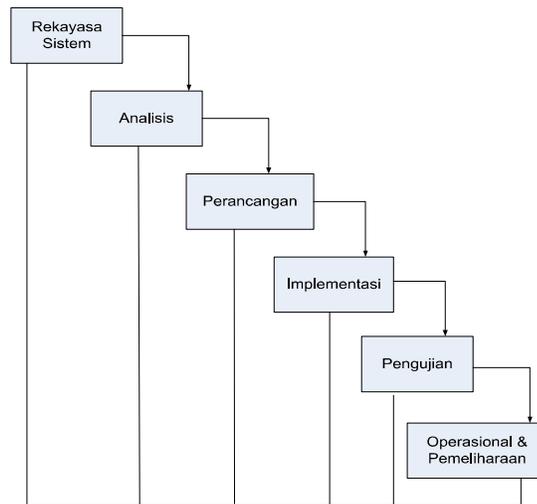
dan lainlain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML. HTML sendiri dikeluarkan oleh W3C (*Word Wide Web Consortin*), setiap terjadi perkembangan level HTML harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C. (Abdul Kadir, 2002) dalam (Hasanah, 2013: 42).

4.3.8 CSS (*Cascading Style Sheets*)

Dengan menggunakan *CSS web* akan terasa lebih ringan dan lebih mudah untuk dibuka dibandingkan dengan *web* yang tidak menggunakan *CSS*. Perbedaan ini akan semakin terasa ketika *web* yang akan dibuka mempunyai data yang sangat banyak. Saat ini *CSS* di kembangkan oleh *Word Wide Web Consortium*, sehingga menjadi bahasa standar dalam pembuatan *web*. Penerapan *CSS* bukan menggantikan kode *HTML*, tetapi hanya difungsikan sebagai penopang atau pendukung dari *file HTML* yang berperan dalam penataan kerangka dan *layout* (Saputra, 2012).

4.3.9 Model Waterfall

Model ini sangat terstruktur, tetapi cenderung bersifat linier dan tidak fleksibel. Model ini disebut bersifat linier (kaku atau statik) karena prosesnya mengalir begitu saja secara sekuensial mulai dari awal hingga akhir. Jika terjadi masalah pada suatu tahap, maka pengembang sistem dapat kembali ke tahap yang diinginkan, tetapi dengan resiko kehilangan waktu, tenaga dan biaya, sebab tahap pekerjaan dimulai lagi dari tahap yang dipilih (Prahasta, 2014).



Gambar 2.1 Ilustrasi Model *Waterfall*

4.3.10 UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa untuk melakukan spesifikasi, visualisasi, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem *software* berbasis OO (*Object-Oriented*). *UML* sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database* dan komponen - komponen yang diperlukan dalam sistem *software* (Susanto & Mariana, 2013). *UML* hanya berfungsi melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (A.S. & M.Shalahuddin, 2014:117).

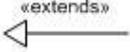
Menurut (A.S & Shalahuddin, 2011) *UML* memiliki diagram grafis untuk membuat suatu model, yaitu:

1. *Use-case Diagram*(A.S & Shalahuddin, 2011)

Pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

Tabel 2.1 *Simbol Diagram Use Case*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
			besar dari jumlah dan elemen-elemennya
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

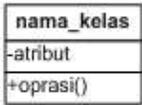
Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

2. Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Diagram ini menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Tabel 2.2 Simbol Diagram Kelas

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

3. Diagram Aktifitas (*Activity Diagram*)

Diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2.3 *Simbol Diagram Aktifitas*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
			berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Actifty</i> <i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

4. Diagram Sekuen (*Sequence Diagram*)

Diagram ini menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 2.4 Simbol Diagram Sekuen

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Sumber: (A.S. & M.Shalahuddin, 2014)

4.3.11 Xampp

Xampp merupakan Paket program web lengkap yang dapat dipakai untuk membangun pemograman web, khususnya PHP dan MYSQL, paket ini merupakan paket yang bisa didapatkan secara gratis dan legal”(Fatonah, Ningsih, & Aprilliah, 2015: 273).

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel di bawah merupakan daftar dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan sistem informasi penjualan.

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

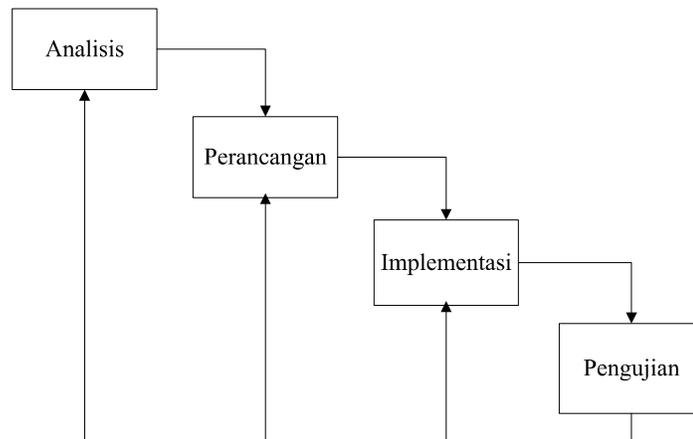
No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil/Kesimpulan
1	Cosmas Eko Suharyanto, Joni Eka Chandra, Fergyanto E Gunawan (2017).	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus di Rumah Sakit St. Elisabeth)	Sistem Informasi, Pay roll, <i>Database</i> .	Pada penelitian ini, menjelaskan cara merancang dan membangun sistem informasi keuangan dengan menggunakan metode ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).
2	Nurlaili Anisah, Anton, Ummu Radiyah (2016)	Rancangan Sistem Informasi <i>e-recruitment</i> Berbasis web pada PT.Geoservices	<i>Rapid Application Development</i> (RAD).	Sistem <i>E-recruitment</i> ini dibangun dengan tujuan untuk mempermudah proses perekrutan pegawai pada PT. Geoservices dengan berbantuan metode RAD.
3	Liza Trisnawati, Evi Syafrizal (2016).	Rancangan sistem rekrutmen karyawan berbasis web pada pt. <i>Fast food indonesia region</i> pekanbaru	SDLC	Dengan metode SDLC, proses perancangan sistem informasi berbasis <i>web</i> bisa diterapkan dan diimplementasikan secara berurutan.
4	(Yunita, Widana, & Irfani, 2013).	Sistem informasi akademik pada SMA yanitas Palembang	FAST, PIECES	Melakukan <i>Problem Analysis Phase, Requirement Analysis Phase, Decision Analysis Phase, Design Phase, Construction Phase, Implementation</i>

No	Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil/Kesimpulan
				<i>Phase</i> , selain itu juga melakukan wawancara dan obeservasi serta pengumpulan data-data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.
5	(IKetut Sudiardhita, Agus Suprianto, Mardi, 2017)	<i>The effect of recruitment, selection and motivation to performance of employees At datacomm diangraha company</i>	Regresi Linear	<i>In this study, the goal is to test empirically the effect of recruitment, selection and motivation of the employee performance at Datacomm Diangraha Company.</i>
6	(Wulan Ayu & Ilham Perdana, 2014)	Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen dan seleksi Karyawan berbasis web di PT. Qwords company international	Waterfall	Proses rekrutmen dan seleksi karyawan di PT. Qwords masih menggunakan metode manual dan menggunakan kertas. Hal tersebut menimbulkan beberapa masalah seperti data pelamar yang mudah hilang dan rusak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan langkah-langkah atau tahap untuk pelaksanaan membangun sistem yang akan dirancang. Dengan adanya kerangka kerja yang sudah didesain sesuai dengan metode *Waterfall* maka perancangan dan pembangunan sistem kita semakin terarah secara bertahap. Kerangka kerja yang digunakan bisa dilihat pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1. Kerangka Kerja

4.3.12 3.1.1 Uraian Kerangka Kerja

Berdasarkan gambar 3.1. diatas bisa dijabarkan urutan-urutan langkah kerja seperti berikut ini :

Metode penelitian yang akan dirancang dan dibangun untuk sistem informasi berbasis *Web* ini adalah SDCL (*System Development Life Cycle*):

1. Analisis

Mendefinisikan dan memahami kebutuhan *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

2. Perancangan

Tahap ini membuat perancangan aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi serta memberikan gambaran yang jelas bagaimana suatu sistem dibentuk.

3. Implementasi

Setelah sistem baru telah dibuat maka diterapkan dalam kegiatan sehari-hari tanpa meninggalkan sistem lama supaya dapat dievaluasi dan dibandingkan dengan sistem lama.

4. Pengujian

Tahap pengujian merupakan langkah untuk menguji sistem yang sudah dirancang dan dibangun untuk kelayakan dan menyesuaikan dengan desain yang sudah diimplementasikan. Dengan adanya pengujian, sistem yang sudah di uji, maka sistem tersebut layak untuk digunakan.

3.2 Obyek Penelitian



Sumber: www.googlemaps.com

Gambar 3.1 Obyek Penelitian

Lokasi ataupun obyek penelitian adalah pada PT Pundi Selaras Maju yang beralamat di Komp. Gudang Taman Niaga Blok E1 No.1 Batam. PT Pundi Selaras Maju ini adalah sebuah perusahaan yang menyuplai beberapa kebutuhan rumah tangga yang dimasukan ke toko-toko grosir khususnya yang berada di Kota Batam.



Gambar 3.2 Gudang

Dalam pengembangan sistem informasi ini menggunakan metode *Waterfall*, dengan bahasa pemodelan *UML (Unified Modeling Language)*. Untuk pemrogramannya menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MYSQL* sebagai *database servernya*. Sistem informasi ini berbasis *web*, yang memiliki media penyimpanan terpusat di dalam sebuah *database server* sehingga integritas data lebih terjamin. Untuk menghindari kesalahan dalam *input* data sistem yang dirancang ini adalah untuk memudahkan proses seleksi karyawan baru untuk melakukan registrasi.

3.3 Analisis SWOT Program Yang Sedang Berjalan

Analisis SWOT adalah analisis yang membahas beberapa peluang ancaman untuk merancang dan membangun sistem informasi registrasi *online* dalam proses perekrutan pada untuk karyawan pada PT Pundi Selaras Maju adalah sebagai berikut:

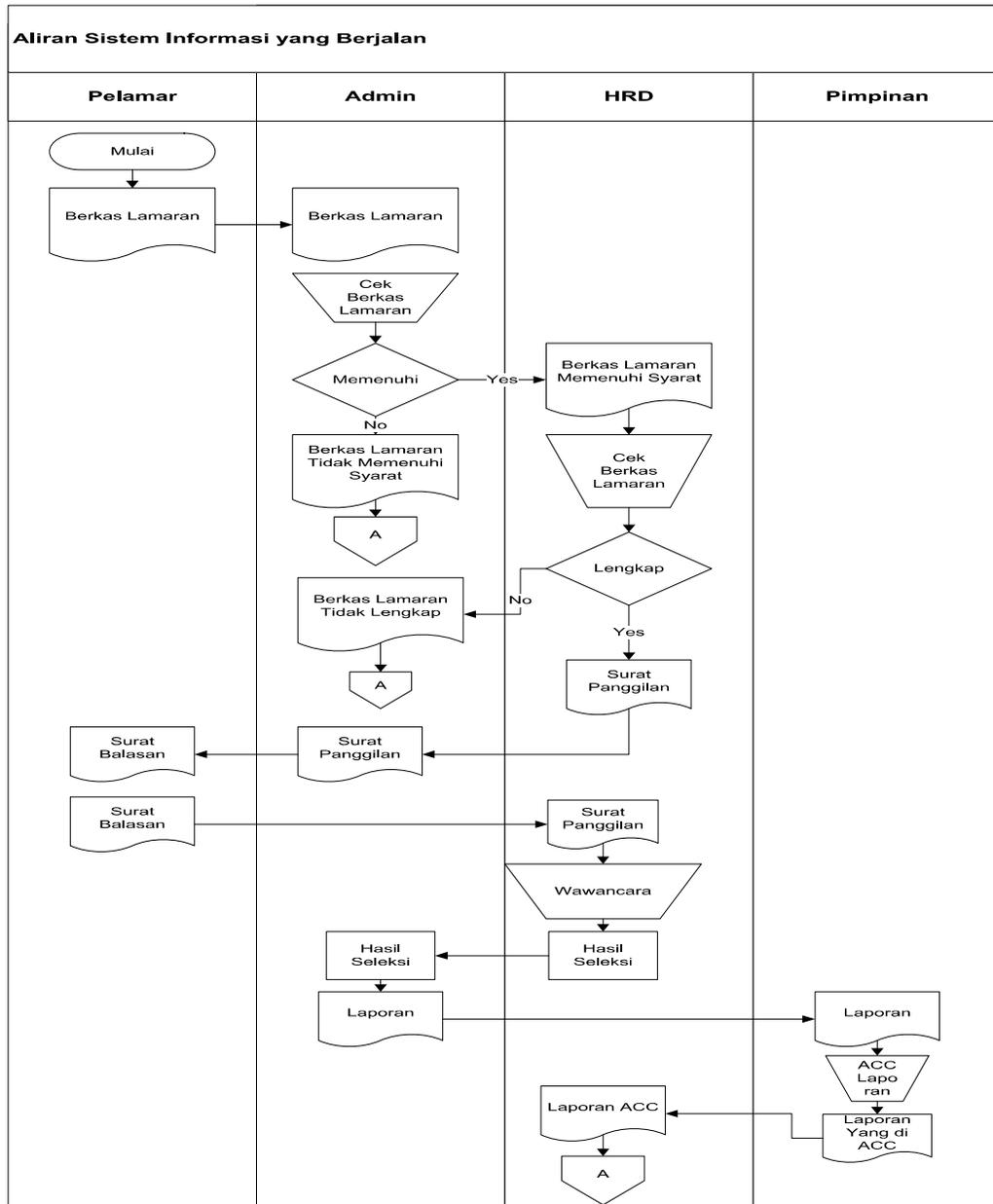
1. Kekuatan (*Strength*)
 - a. Selama ini proses registrasi syarat perekrutan karyawan pada PT Pundi Selaras Maju masih secara manual yaitu dengan cara berulang-ulang untuk melengkapi persyaratan.
 - b. Biaya yang dikeluarkan relatif lebih murah karena karena bisa mendapatkan informasi kapanpun dan dimanapun karena sistem ini dimanfaatkan secara *online*.
2. Kelemahan (*Weakness*)
 - a. Sistem yang dirancang dan dibangun ini masih dalam tahap awal untuk melakukan registrasi secara *online* dan akan membutuhkan waktu untuk membiasakan *admin* dan *user* dalam menjalankannya.

- b. Untuk registrasi data belum bisa lakukan secara maksimal karena keterbatasan pengguna sistem.
3. Peluang (*Opportunity*)
- a. Data pelamar yang akan melakukan registrasi akan tersimpan kedalam sebuah sistem sehingga membantu *admin* dalam pengelolaan data.
 - b. Dengan adanya sistem ini akan memudahkan pengguna dalam melengkapi persyaratan tanpa menunggu antrian secara manual.
4. Ancaman (*Threat*)
- a. Muncul sistem baru yang lebih baik dan lebih efisien.
 - b. Tidak *update*-nya data karena kurangnya disiplin dan tanggung jawab pengguna sistem.

3.4 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem yang berjalan saat ini untuk proses perekrutan perusahaan adalah secara manual dan informasi lowongan kerjapun di buka dengan cara memajang informasi pada madding dan papan pengumuman yang telah disediakan didepan PT Pundi Selaras Maju. Sehingga menyebabkan pelamar pekerjaan banyak yang tidak mengetahui lowongan pekerjaan pada perusahaan tersebut dan untuk mendapatkan informasi bagi pelamar juga membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar. Sementara itu, untuk proses seleksi rekrutmen oleh perusahaanpun masih secara manual yaitu melakukan pengecekan berkas lamaran satu persatu dan mendata kedalam buku besar secara manual.

3.5 Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan



Gambar 3.3 Aliran Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan

Deskripsi dari Aliran Sistem Informasi berjalan adalah sebagai berikut:

1. Langkah awal dari pemohon adalah menyiapkan persyaratan yang dibutuhkan oleh perusahaan PT Pundi Selaras Maju.
2. Melakukan pengisian lamaran pekerjaan secara manual yang telah disediakan oleh PT Pundi Selaras Maju.
3. *Admin* menerima berkas lamaran.
4. *Admin* akan melakukan pengecekan syarat-syarat yang diajukan oleh sipemohon.
5. *Admin* akan memisahkan antara pelamar yang memenuhi syarat yang lengkap dan tidak lengkap.
6. Jika syaratnya lengkap akan diproses dan diterima kemudian langsung diteruskan kepada bagian staff dan memberikan hasil keputusan final.
7. *Admin* akan menerima keputusan dari Staff setelah pengecekan data-data yang di *inputkan*.
8. *Admin* memberikan informasi kepada sipelamar atas pengajuan permohonan lamaran pekerjaan dan data yang sudah dikembalikan ataupun tidak, akan di arsipkan sebagai surat masuk dan keluar.
9. *Admin* membuat laporan surat masuk dan keluar.
10. Semua laporan yang sudah di rekap oleh *admin*, akan diteruskan kepada pimpinan perusahaan yang berwenang.

3.6 Permasalahan Yang Sedang Dihadapi

Dengan memanfaatkan sistem saat ini secara manual, banyak masalah dan kendala yang dihadapi oleh perusahaan yang melakukan rekrutmen. Permasalahan yang dihadapi diantaranya adalah :

1. Pada saat informasi lowongan kerja dibuka, banyak pencari kerja yang tidak mengetahui bahwa PT Pundi Selaras Maju membuka lowongan pekerjaan dikarenakan informasi lowongan kerja tersebut pampang di depan papan pengumuman perusahaan tersebut.
2. Informasi syarat-syarat lowongan kerja tidak bisa diketahui oleh pemohon secara *online*.
3. Karena proses seleksi masih secara manual yang dicatat didalam buku besar, banyak terjadi kesalahan data dan tercecernya berkas lamaran.

3.7 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan secara bertahap dari awal dan membandingkan beberapa kelebihan dan kekurangan dari sistem yang ada, maka dari itu solusi yang bisa penulis lakukan untuk PT Pundi Selaras Maju adalah merancang dan membangun Sistem Informasi proses rekrutmen lowongan pekerjaan secara *online* berbasis *web* dengan akses *internet*. Dengan solusi yang diberikan ini, diharapkan bisa membantu perusahaan dalam proses rekrutmen sehingga juga akan memudahkan antara pencari kerja dan perusahaan yang membuka lowongan kerja untuk melengkapi syarat secara *online* yang akan *backup* data dan syarat pelamar kerja.

Dengan uraian dari aliran sistem informasi yang berjalan dapat disimpulkan secara umum adalah untuk informasi lowongan kerja menjadi kendala oleh pencari kerja dan informasinya masih diumumkan secara manual atau dipajang pada madding. Untuk mempermudah pencari kerja atau pelamar dalam mendapatkan informasi, maka peneliti mencoba untuk merancang sistem informasi lowongan pekerjaan secara *online* Berdasarkan dari data-data survey ataupun wawancara yang telah dilakukan dilapangan. Dengan adanya sistem informasi lowongan pekerjaan secara *online* ini diharapkan bisa membantu dan mempermudah antara perusahaan yang membuka lowongan dengan pelamar pekerjaan dalam proses informasi lowongan pekerjaan.