

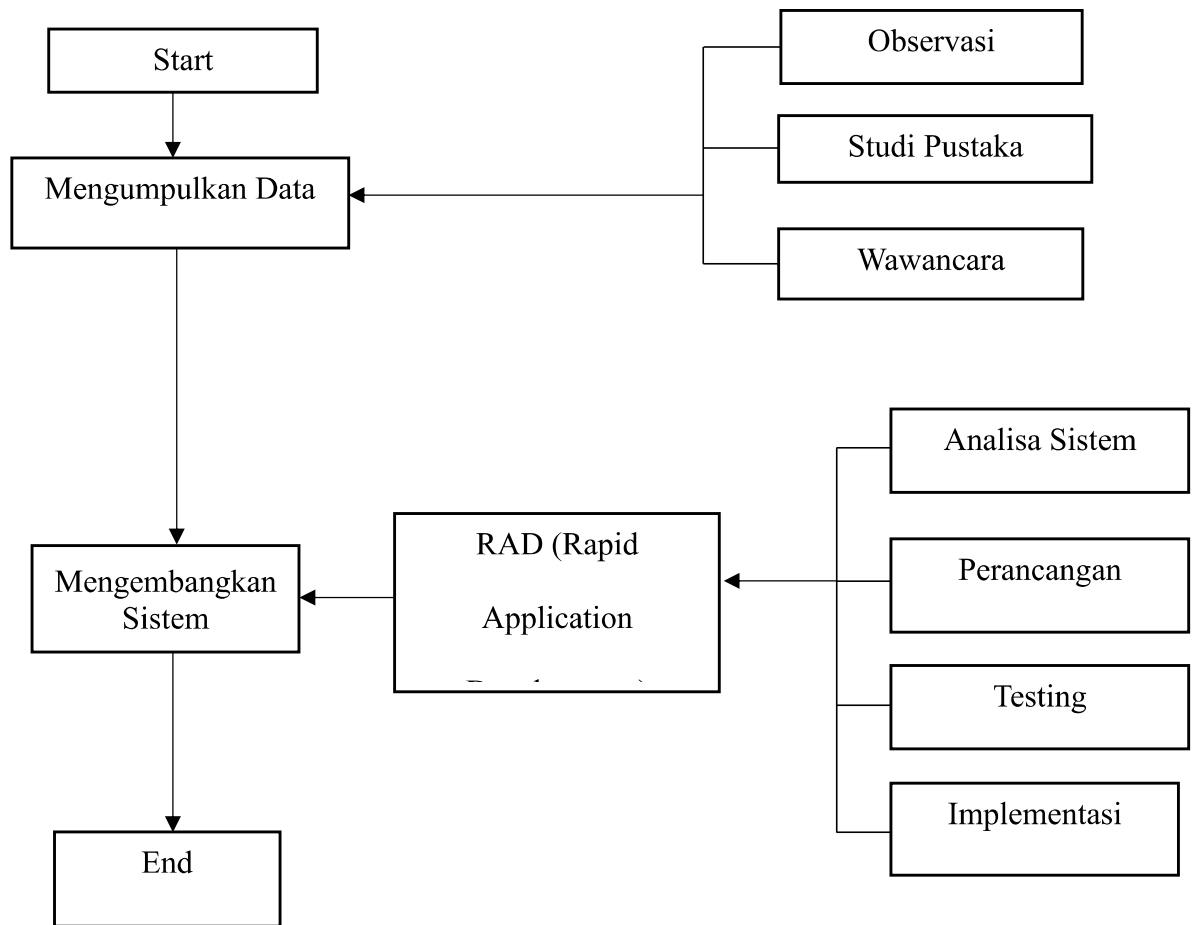
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah kualitatif dan deskriptif. Penelitian deskriptif dirancang untuk menghasilkan gambaran yang tepat, faktual, dan sistematis mengenai ciri-ciri, fakta, dan hubungan antar fenomena yang diteliti. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan sistem yang ada saat ini, menganalisis sistem rekrutmen tenaga kerja yang ada saat ini, dan mengusulkan solusi berupa sistem informasi rekrutmen tenaga kerja baru berbasis web yang memanfaatkan *Unified Modeling Language* (UML), yaitu bahasa pemrograman yang memanfaatkan PHP dan MySQL sebagai database. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC) digunakan untuk membangun aplikasi ini. Metode ini terdiri dari lima tahap: perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan penggunaan.

Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Rapid Application Development* (RAD) Adalah Model Proses Pengembangan Perangkat Lunak Yang Bersifat incremental Terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek.



**Gambar 3. 1 Desain Penelitian**

Adapun desain dalam penelitian ini dimana diawali dengan dilakukan pengumpulan data dari objek penelitian, studi pustaka dengan penelitian yang terkait serta wawancara dengan narasumber. Hasil pra riset yang telah dilakukan kemudian digunakan untuk mengembangkan sistem menggunakan RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri dari analisa sistem, perancangan sistem, pengujian dan terakhir implementasi.

Mengumpulkan Data adalah Memperoleh informasi yang relevan untuk memahami konteks dan kebutuhan perekrutan karyawan dan Kemudian metode Pengumpulan Data Melalui Observasi, Studi Pustaka dan Wawancara. Observasi

Adalah Mengamati proses perekrutan yang ada untuk mendapatkan gambaran nyata mengenai sistem yang digunakan. Studi Pustaka Adalah Memahami teori dan praktik terbaik dalam perekrutan karyawan berdasarkan literatur yang ada. Wawancara Adalah Mendapatkan wawasan mendalam dari praktisi HR dan karyawan mengenai proses perekrutan. Mengembangkan Sistem untuk Membangun sistem perekrutan yang efisien dan efektif berdasarkan data yang telah dikumpulkan. Analisa Sistem Adalah Untuk Menganalisis kebutuhan sistem dan mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau pengembangan. Perancangan Desain Adalah Untuk Merancang desain sistem yang akan diimplementasikan. Testing Adalah untuk Menguji sistem untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Implementasi Adalah Untuk Menerapkan sistem yang telah dikembangkan dan Memastikan Sistem Berjalan Lancar.

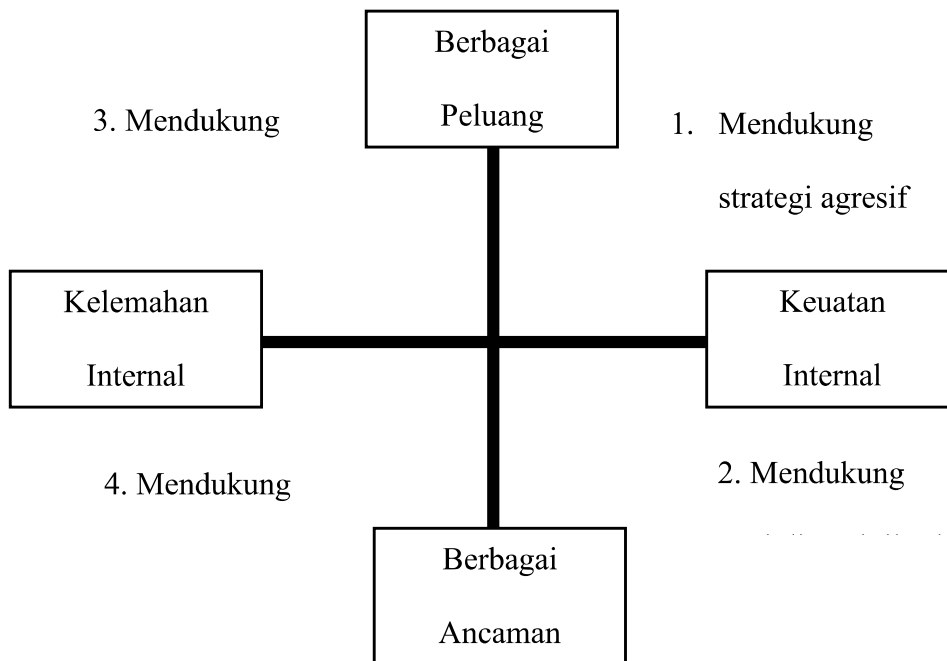
### **3.2 Objek Penelitian**

Adapun objek pada penelitian ini berupa perusahaan yang terdaftar di kota Batam.

### **3.3 Analisa Swot Program**

SWOT merupakan singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang) dan *Threats* (ancaman) dalam dunia bisnis. Analisis SWOT dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui metode strategi

pengembangan dengan cara menganalisis faktor eksternal berupa peluang dan ancaman serta faktor internal berupa kekuatan dan kelemahan.



**Gambar 3. 2 Analisa Swot Program**

Kuadran 1: menunjukkan perusahaan harus mendukung kebijakan pertumbuhan agresif dalam posisi ini, karena memiliki peluang dan kekuatan yang menjadikannya situasi yang sangat menguntungkan.

Kuadran 2: Perusahaan menghadapi ancaman dalam peran ini; namun, perusahaan ini mempunyai kekuatan internal yang dapat dimanfaatkan untuk memitigasi ancaman-ancaman tersebut. Strategi diversifikasi (produk atau pasar) adalah pendekatan yang tepat untuk posisi ini, karena strategi ini memanfaatkan kekuatan untuk memanfaatkan peluang jangka panjang.

Kuadran 3: Perusahaan dihadapkan pada peluang besar; namun, negara tersebut harus mengidentifikasi strategi yang tepat untuk mencegah kelemahan

yang ada agar tidak mengurangi potensinya. Pendekatan optimal untuk peran ini adalah organisasi memitigasi hambatan guna memanfaatkan peluang pasar internal yang lebih menguntungkan.

Kuadran 4: Posisi ini sangat merugikan perusahaan karena harus menghadapi berbagai bahaya akibat infrastruktur internal yang tidak memadai. Strategi defensif diperkuat dengan strategi yang harus dilaksanakan.

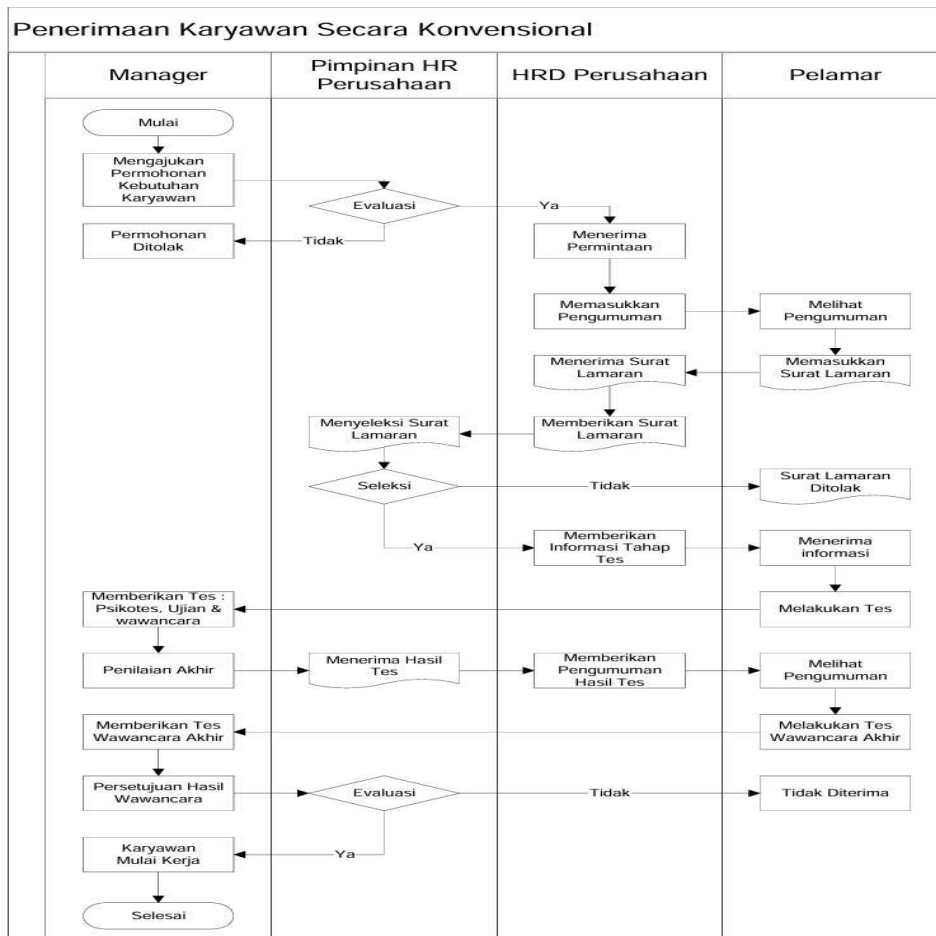
### **3.4 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan**

Adapun sistem yang berjalan pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pelamar mendatangi perusahaan untuk mencari pekerjaan.
- b. Pelamar memilih posisi yang diinginkan dalam perusahaan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki pelamar.
- c. Pelamar mengirimkan surat lamaran kerja ke bagian HRD Perusahaan dengan melampirkan CV dan dokumen-dokumen yang dibutuhkan oleh perusahaan.
- d. HRD Perusahaan menerima berkas lamaran sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan perusahaan.
- e. HRD Perusahaan menghubungi pihak pelamar berkas yang diberikan diterima atau ditolak oleh perusahaan.

### **3.5 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan**

Adapun aliran sistem informasi yang sedang berjalan dalam penelitian ini:



**Gambar 3. 3 Aliran Sistem Informasi yang Sedang Berjalan**

Aliran sistem informasi yang sedang berjalan dalam penelitian ini dimulai dengan pengajuan permohonan dari kebutuhan karyawan. Pengajuan ini kemudian dievaluasi oleh pimpinan HR perusahaan. Permohonan dapat ditolak dan dapat diterima. Apabila diterima, akan diteruskan ke HRD perusahaan. Permohonan ini dikelola kembali dan akan dikomunikasikan dengan pelamar sebelumnya. Hasil pengelolaan kemudian dikembalikan ke pimpinan HR perusahaan untuk dilakukan penyeleksian kepada pelamar. Apabila hasil seleksi gagal, maka pelamar ditolak dan selesai. Apabila diterima, akan dilanjutkan tes dengan melibatkan HRD perusahaan. Pada proses ini, pimpinan HR, HRD perusahaan dan pelamar akan

dilaksanakan secara linear. Hasil tes tersebut akan dilanjutkan dengan tes terakhir bagi karyawan yaitu wawancara oleh pimpinan HR perusahaan. Apabila gagal maka proses dianggap selesai dan apabila lulus, pelamar dapat melanjutkan proses terakhir yaitu kontrak kerja yang menunjukkan bahwa pelamar tersebut lulus dan siap bekerja di perusahaan.

### **3.6 Permasalahan yang Sedang Dihadapi**

Adapun permasalahan yang dihadapi berupa permasalahan perekrutan tenaga kerja yang berbasis konvensional hal ini tentunya memiliki kekurangan seperti dari pihak perusahaan kesulitan mendapatkan tenaga kerja yang sesuai kualifikasi standar perusahaan dan pengelolaan data untuk admin dalam penyimpanan data pelamar kerja masih kurang rapi. Selain itu, di pihak calon tenaga kerja cukup kesulitan dalam mendaftar seperti harus mengirim CV menggunakan surat ke alamat perusahaan yang dituju dan diharuskan mengikuti seleksi tes ditempat perusahaan yang membuka lapangan pekerjaan.

### **3.7 Usulan Pemecahan Masalah**

Adapun usulan pemecahan masalah dengan bentuk perancangan sistem informasi penerimaan tenaga kerja baru berbasis *web* untuk mempermudah pendataan tenaga kerja baru dan mempermudah calon karyawan dalam mengirim CV serta dapat mengikuti seleksi tes *online* bagi calon karyawan.

### 3.8 Solusi Yang Ditawarkan

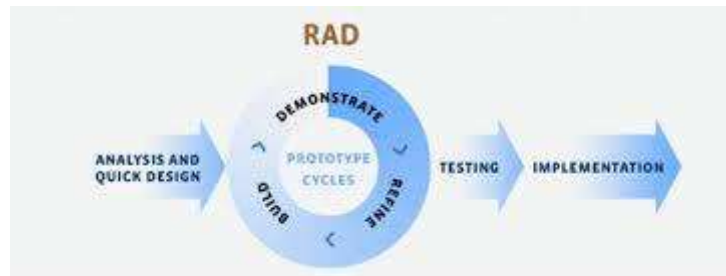
Pengembangan Sistem informasi perekrutan karyawan yang berbasis *node js*, yang memanfaatkan teknologi untuk mengotomatisasi, menyederhanakan, dan meningkatkan efektivitas proses perekrutan. Solusi ini bertujuan untuk: Mempercepat proses perekrutan dengan otomatisasi screening awal dan penjadwalan wawancara, Meningkatkan kualitas kandidat untuk pencocokan profile, mengurangi biaya operasional, mengurangi bias dalam perekrutan dengan menggunakan system penilaian yang objektif dan *data driven*.

Sistem ini akan dirancang Sebagai Aplikasi web yang dapat di akses oleh Perusahaan dan kandidat. Fitur utama dapat mencakup: Dashboard untuk administrator dan HR untuk melihat dan mengelola proses perekrutan, portal kandidat Dimana pelamar dapat mengirimkan aplikasi dokumen dan melakukan test online, modul penilaian otomatis menggunakan teknologi AI untuk analisis data dan pencocokan profil, system pelaporan dan analisis untuk memantau efektivitas proses perekrutan.

Penggunaan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai pendekatan pengembangan sistem. RAD dipilih karena: Kemampuan untuk prototyping cepat yang memungkinkan pengguna (HR dan manajer perekrutan) memberikan umpan balik segera dan iterative, pengurangan waktu pengembangan memungkinkan sistem lebih cepat di implementasikan, fleksibilitas dalam mengadaptasi perubahan kebutuhan dan kebijakan perekrutan selama fase pengembangan.



### 3.9 Metode RAD



**Gambar 3. 4 Sistem RAD**

Proses Pada Tahapan Rad Diatas Terdiri Dari 6 Tahap Yaitu :

#### 1. *Analysis quick design*

*Analysis:* Mengacu pada proses mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan persyaratan fungsional atau teknis dari sistem atau produk.

*Quick Design:* Mengacu pada proses desain cepat yang menghasilkan rancangan awal atau prototip dari produk atau sistem yang ingin dibuat.

Desain yg dirancang dalam penelitian untuk mengasilkan system Adalah sebagai berikut:

#### 1. Akses admin:

- a. *Dashboard:* antarmuka pengguna yang dirancang untuk menyajikan informasi penting secara visual dan ringkas. Biasanya, dashboard digunakan untuk memonitor, menganalisis, dan mengelola data atau informasi dari berbagai sumber atau aplikasi dalam satu tampilan yang mudah dipahami. Tujuannya adalah untuk memberikan pemahaman yang cepat dan mendalam tentang kinerja atau status suatu sistem, proses, atau aktivitas bisnis.

- b. *Login*: proses autentikasi yang memungkinkan administrator untuk mengakses panel administrasi atau dashboard khusus yang memberikan akses penuh ke fungsi dan pengaturan sistem atau aplikasi. Proses ini memastikan bahwa hanya administrator atau pengguna yang memiliki hak akses tertinggi yang dapat mengelola pengaturan, konfigurasi, dan data yang sensitif dalam suatu sistem.
  - c. *Statistic*: Statistik hasil perekrutan merujuk pada penggunaan data statistik untuk menganalisis dan mengevaluasi efektivitas proses rekrutmen dalam memilih karyawan atau kandidat yang tepat untuk posisi yang tersedia. Ini melibatkan pengumpulan data terkait dengan aplikasi yang diterima, proses wawancara, keputusan penerimaan atau penolakan, serta kinerja karyawan setelah direkrut.
  - d. *Manage Users*: fitur yang memungkinkan administrator sistem atau aplikasi untuk mengelola semua pengguna yang terdaftar dalam sistem. Fitur ini memberikan aksesibilitas dan kontrol penuh terhadap informasi pengguna, hak akses, dan aktivitas yang terkait dengan setiap akun.
2. Akses pelamar/users:
- a. Registrasi dan login pelamar: Pelamar dapat mendaftarkan diri dan membuat akun pribadi mereka.
  - b. Pengelolaan profil pelamar, termasuk resume, data pribadi, pengalaman kerja, pendidikan, dan lain-lain.

- c. *Upload* dokumen: Kemampuan untuk mengunggah dokumen-dokumen yang diperlukan seperti CV/resume, surat lamaran, portofolio, sertifikat, dan lainnya.
  - d. Pencarian dan informasi lowongan/ *Search Job*: Fitur pencarian yang memungkinkan pelamar mencari posisi yang tersedia berdasarkan kriteria seperti lokasi, departemen, dan kata kunci. Kemudahan dalam mendaftar untuk posisi yang diinginkan langsung melalui sistem.
  - e. Pemberitahuan/ *My Application*: Menginformasikan kepada pelamar bahwa aplikasi atau CV mereka telah diterima oleh sistem setelah mereka mengirimkan lamaran. Ini adalah konfirmasi awal bahwa dokumen telah berhasil diunggah dan diterima.
3. *Akses Recruiter*:
- a. *Dashboard*: tampilan antarmuka pengguna yang menyajikan informasi penting secara ringkas dan terorganisir.
  - b. *Login*: proses autentikasi di mana seorang pengguna memasukkan kredensial (biasanya berupa username atau email dan kata sandi) untuk mengakses suatu sistem, aplikasi, atau platform.
  - c. *Add Jobs/Create*: fitur atau fungsi dalam platform atau aplikasi rekrutmen yang memungkinkan pengguna (biasanya recruiter atau manajer perekrutan) untuk menambahkan informasi tentang lowongan pekerjaan baru ke dalam sistem.
  - d. *Manage Jobs*: fitur dalam platform rekrutmen atau aplikasi manajemen sumber daya manusia yang memungkinkan pengguna (biasanya

perekrut atau manajer perekrutan) untuk mengelola lowongan pekerjaan yang telah dipublikasikan. Fitur ini membantu pengguna untuk memantau, mengedit, memperbarui, atau menghapus lowongan pekerjaan, serta melacak pelamar dan status aplikasi mereka.

e. *Applications*: *Applications* dalam konteks perekrut (recruiter) merujuk pada semua lamaran kerja yang diterima untuk satu atau lebih posisi pekerjaan yang telah dipublikasikan. Fitur "Applications" memungkinkan recruiter untuk mengelola dan melacak seluruh proses rekrutmen dari mulai menerima lamaran hingga membuat keputusan akhir.

2. **Build** adalah Pengembangan cepat melalui iterasi yang lebih pendek, prototyping yang sering, dan keterlibatan pengguna yang intensif untuk memastikan produk akhir memenuhi kebutuhan dan harapan mereka.

Desain yang dirancang dalam penelitian untuk menghasilkan system Adalah sebagai berikut:

1. Akses *admin*:

**Tabel 3.1** Akses Admin

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas	Durasi
1.	<i>Dashboard</i>	1. Membangun <i>Apply</i> <i>Now</i> 2. Membangun <i>Dashboard</i>	1 minggu

2.	<i>Login</i>	1. Membangun <i>Email</i> dan <i>Password</i> 2. Membangun <i>Create Account</i> 3. Membangun <i>Logout</i>	1 minggu
3.	<i>Profile</i>	1. Membuat/ Membangun <i>Tampilan Edit</i>	5 day
4.	<i>Statistic</i>	1. Membangun <i>Graph View</i> 2. Sehingga bisa Melihat <i>Tampilan Statistik</i> Tersebut.	5 day
5.	<i>Manage Users</i>	1. Membangun <i>system Role/ Status User,Admin Dan Rekruter</i>	6 Day

2. Akses pelamar/ *Users*:

**Tabel 3.2** Akses Pelamar/Users

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas	Durasi
------	----------------------	-----------	--------

1.	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun <i>Email</i> dan <i>Password</i></li> <li>2. Membangun <i>Create Account</i></li> <li>3. Membangun <i>Logout</i></li> </ol>	1 minggu
2.	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun <i>Apply Now</i></li> <li>2. Membangun <i>Dashboard</i></li> </ol>	1 minggu
3.	<i>Profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat/Membangun <i>Tampilan Edit</i></li> </ol>	4 Day
4.	<i>Search Job</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun <i>Typo Job tittle</i></li> <li>2. Membangun <i>Types, Status, Detail</i> Dan <i>Apply</i></li> </ol>	1 minggu
5.	<i>My Applications</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun fitur <i>My applications</i> Bisa melihat Status</li> </ol>	6 day

## 2. Akses Recruiter

Tabel 3.3 Akses Recruiter

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas	Durasi
1.	<i>Dashboard</i>	1. Membangun <i>Apply Now</i> 2. Membangun <i>Dashboard</i>	1 minggu
2.	<i>Login</i>	1. Membangun <i>Email</i> dan <i>Password</i> 2. Membangun <i>Create Account</i> Membangun <i>Logout</i>	1 Minggu
3.	<i>Add Jobs/Create</i>	1. Membangun Tampilan Isi Fitur submit Di <i>Add jobs</i> 2. Membangun <i>Job Position,</i> <i>Company, location,</i> <i>Salary, Vacancy, required skills,</i> <i>job facilities</i> dan <i>job Description</i>	6 Day
4.	<i>Manage Jobs</i>	1. Membangun Tampilan Melihat Status <i>Job,</i> Mengedit dan Menghapus	2 minggu
5.	<i>Applications</i>	1. Membangun <i>Resume, accept,</i> Dan <i>Reject</i>	1 minggu

3. **Demonstrate** Adalah sebuah kerangka kerja atau metodologi untuk pengembangan aplikasi dengan cepat dan efisien.

Desain yang dirancang dalam penelitian untuk menghasilkan system Adalah sebagai berikut:

1. *Akses admin:*

**Tabel 3.4** Akses Admin

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas
1	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang Tampilan</li> <li>2. Desain <i>database</i></li> </ol>
2	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Registrasi Pengguna</li> <li>2. Login Pengguna <i>Admin</i></li> </ol>
3.	<i>Profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instalasi Paket yg di perlukan Seperti <i>Express</i></li> <li>2. Koneksi ke <i>Database</i></li> </ol>
4.	<i>Statistic</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membangun Tampilan Model <i>Statistic</i></li> <li>2. Merancang Tampilan Menggunakan <i>React Js</i></li> </ol>
5.	<i>Manage Users</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang Tampilan Fitur <i>Users</i></li> <li>2. Membangun CRUD</li> <li>3. Menggunakan Desain <i>Database MongoDB</i></li> </ol>



2. Akses pelamar/*Users***Tabel 3.5** Akses Pelamar/*Users*

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas
1.	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang Tampilan Registrasi Pengguna</li> <li>2. Desain <i>database</i></li> </ol>
2.	<i>Dasboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang Tampilan</li> <li>2. Desain <i>Database MongoDB</i></li> </ol>
3.	<i>Profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merancang Tampilan <i>Profile</i></li> <li>2. Desain <i>Database</i> Agar bisa menyimpan Profil Pengguna</li> <li>3. Tampilan <i>View</i> Pengguna Yang sangat <i>Simple</i> dan mudah Dipahami</li> </ol>
4.	<i>Logout</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keamanan Dalam <i>logout</i>.</li> <li>2. Pengalihan Halaman Di pastikan setelah <i>logout</i> bisa Kembali <i>Login</i>.</li> </ol>
5.	<i>Search Job</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. User Dapat Melihat Tampilan Pencarian Pekerjaan</li> <li>2. Desain <i>Database</i></li> </ol>
6.	<i>My application</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Users akan berinteraksi Aplikasi/<i>Web</i> yg telah dibangun</li> </ol>

		2. Memperlihatkan Hasil Pengujian Kinerja <i>Web/Aplikasi</i> Tersebut.
--	--	---

### 3. Akses *Recruiter*

**Tabel 3.6** Akses *Recruiter*

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas
1.	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Dashboard</i> dapat Memungkinkan <i>Recruiter</i> untuk mengelola data pengguna seperti pencarian, penambahan, penghapusan dan lain-lain.</li> <li>2. Membuat, mengedit dan menghapus lowongan pekerjaan di <i>dashboard</i>.</li> </ol>
2.	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementasi login terdapat sebuah Halaman atau form login</li> <li>2. Keamanan Pastikan bahwa sistem login aman</li> </ol>
3.	<i>Add Jobs/Create</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan, Menginfokan lowongan Atau Menciptakan entitas pekerjaan baru ke dalam sistem yang dikembangkan</li> <li>2. Membuat dan Menambahkan Data <i>recruiter</i> Atau pengelola rekrutmen</li> </ol>

4.	<i>Manage Jobs</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ini melibatkan Pembuatan, pembacaan, pembaruan, dan penghapusan data perusahaan Yg sudah <i>Add Jobs</i>.</li> <li>2. Pastikan syarat data Perusahaan dimasukkan sesuai dengan Permintaan Perusahaan.</li> </ol>
5.	<i>Applications</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Recruiter</i> Memanage/Mengelola Data <i>user</i> yg Dimana <i>user</i> telah melamar di Perusahaan tersebut</li> <li>2. <i>Recruiter</i> bisa melihat CV <i>user</i>/pelamar Tersebut</li> </ol>

4. **Refine** Adalah *Refine Requirement, Architecture, and Design*, yang merupakan pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak untuk memperbaiki dan memperjelas kebutuhan (*requirements*), arsitektur (*architecture*), dan desain (*design*).

Desain yang dirancang dalam penelitian untuk menghasilkan system Adalah sebagai berikut:

1. Akses *admin*:

**Tabel 3.7** Akses Admin

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas <i>refine</i>
------	----------------------	-------------------------

1	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata letak (<i>Layout</i>)</li> <li>2. Estetika <i>Visual</i>, Warna dan Tema</li> <li>3. Navigasi Menu dan Tombol</li> </ol>
2	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enkripsi <i>Pasaword</i></li> </ol>
3	<i>Profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata Letak</li> <li>2. Menu yang Intuitif</li> <li>3. Enkripsi Data</li> </ol>
4	<i>Statistic</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Grafik Dan Diagram</li> <li>2. Aksebilitas Menambahkan fitur atau Memperbaiki Fitur</li> </ol>
5	<i>Manage Users</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User interface</i>, Desain Yang lebih untuitif</li> <li>2. <i>Role templates</i> Mempercepat Proses Pengganti <i>Role</i> Baru</li> </ol>

2. Akses pelamar/*Users*

**Tabel 3.8** Akses Pelamar/*Users*

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas <i>refine</i>
1	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enkripsi <i>password</i></li> </ol>
2	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata Letak (<i>Layout</i>)</li> <li>2. Estetika <i>Visual</i>, Warna Dan Tema</li> <li>3. Navigasi Menu dan Tombol</li> </ol>
3	<i>Profile</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata Letak</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menu yang Intuitif</li> <li>3. Desain visual yang Jelas</li> <li>4. Informasi Yang Terstruktur Seperti Ringkasan <i>profile</i></li> </ol>
4	<i>Logout</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pesan Konfirmasi</li> <li>2. Desain <i>Interface</i> untuk memudahkan tombol <i>Logout</i> Ditemukan</li> </ol>
5	<i>Search Job</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fitur Pencarian Agar Mudah</li> <li>2. Detail Lowongannya dengan menampilkan lowongan Kerja Yang Sangat Lengkap</li> </ol>
6	<i>My Application</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Profil Pengguna</li> <li>2. Upload Dokumen</li> <li>3. Status Aplikasi Pelamar/<i>Users</i></li> </ol>

### 3. Akses Recruiter:

**Tabel 3.9** Akses Recruiter

Nama	Bagian <i>system</i>	Aktifitas <i>refine</i>
1	<i>Dasboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tata Letak (<i>Layout</i>)</li> <li>2. Estetika Visual, Warna Dan Tema</li> <li>3. Navigasi Menu dan Tombol</li> </ol>
2	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enkripsi <i>Password</i></li> </ol>

3	<i>Add Jobs</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Navigasi Yang jelas Pastikan Tombol Atau <i>Link</i> menambah Pekerjaan Mudah Ditemukan</li> <li>2. Formulir Penambahana Pekerjaan</li> </ol>
4	<i>Manage Jobs</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desain Pengeditannya yang Respontif</li> <li>2. Navigasi Yang intuitif dalam Pengelolaan Lowongan</li> </ol>
5	<i>Applications</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>User Testing</i>, Mendapat masukan dari CV Users mereka tersebut</li> <li>2. Tombol Resume,Accept, Dan reject</li> </ol>

5. **Testing** adalah salah satu tahap dalam metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas

Desain yang dirancang dalam penelitian untuk mengasilkan system Adalah sebagai berikut:

1. Akses admin:

**Tabel 3.10** Akses Admin

Nama	Bagian <i>system</i>	<i>Tools</i>	Hasil <i>testing</i>
1	<i>Dashboard</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Dashboard</i></li> <li>2. Tombol <i>Apply Now</i></li> </ol>	<i>Work</i>

2	<i>Login</i>	1. Tombol <i>Username,Email, password, dan logout</i>	<i>Work</i>
3	<i>Profile</i>	1. Tombol CRUD 2. <i>Username,role email,join, location,gender</i>	<i>Work</i>
4	<i>Statistic</i>	1. Tombol <i>Graph view</i>	
5	<i>Manage Users</i>	1. Tombol <i>Mengganti role status Admin,users dan recruiter</i>	<i>Work</i>

2. Akses pelamar/Users:

**Tabel 3.11** Akses Pelamar/Users

Nama	Bagian system	Tools	Hasil testing
------	---------------	-------	---------------

1.	<i>Login</i>	1. Tombol <i>Username,Email, paswoord, dan logout</i>	<i>Work</i>
2.	<i>Dasboard</i>	1. Tombol <i>Dashboard</i> 2. Tombol <i>Apply</i> <i>Now</i>	<i>Work</i>
3.	<i>Profile</i>	1. Tombol <i>CRUD</i> <i>Edit</i> <i>Username,role</i> <i>email,join,</i> <i>location,gender</i>	<i>Work</i>
4	<i>Search Job</i>	1. Tombol <i>type Job</i> <i>title, Detail,dan</i> <i>Apply</i>	<i>Work</i>
5	<i>My application</i>	1. Tombol <i>My</i> <i>Application</i>	<i>Work</i>

## 3. Akses Recruiter:

Tabel 3.12 Akses Recruiter



Nama	Bagian <i>system</i>	<i>Tools</i>	Hasil <i>testing</i>
1	<i>Dasboard</i>	1. Tombol <i>Dashboard</i> 2. Tombol <i>Apply Now</i>	<i>Work</i>
2.	<i>Login</i>	1. Tombol <i>Username,Email,</i> <i>paswoord, dan logout</i>	<i>Work</i>
3.	<i>Add Jobs/ Create</i>	1. Tombol <i>Job Position,Company,</i> <i>location,Salery,Vacancy,required</i> <i>skills, job facilities dan job</i> <i>Description</i>	<i>Work</i>
4.	<i>Manage Job</i>	1. Tombol CRUD 2. <i>Status Job, Mengedit dan</i> <i>Menghapus</i>	<i>Work</i>
5.	<i>Application</i>	1. Tombol <i>Resume,Accept, Dan</i> <i>Reject</i>	<i>Work</i>

6. **Implementation** Adalah mengacu pada penerapan metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan.

Desain yang dirancang dalam penelitian untuk menghasilkan system Adalah sebagai berikut:

Analisis Implementation Adalah Analisis *implementation* adalah proses evaluasi terhadap cara suatu rencana atau program diimplementasikan atau diterapkan dalam praktek. Analisis ini melibatkan pemeriksaan terhadap berbagai aspek pelaksanaan yang membutuhkan waktu 21 Hari dalam Analisis.

Perancangan Dalam *Implemantion* Adalah proses merancang bagaimana sebuah rencana, program, atau strategi akan diterapkan secara praktis. Ini melibatkan langkah-langkah detail yang perlu diambil untuk memastikan bahwa implementasi berjalan lancar dan tujuan akhir tercapai Dan Perancangan Tersebut Membutuhkan Waktu 21 Hari untuk Proses perancangannya.

Pengkodean Dalam *Implemantion* adalah proses menulis dan mengembangkan kode perangkat lunak berdasarkan desain dan spesifikasi yang telah ditentukan. Ini melibatkan penerjemahan konsep dan rencana yang dibuat selama fase perancangan menjadi kode yang dapat dijalankan oleh komputer. Dan Pengkodean Tersebut Membutuhkan Waktu yang sangat lama dalam 49 Hari Untuk Proses Pengkodeannya.

Pengetesannya Dalam *Implemantion* adalah proses evaluasi dan verifikasi untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem yang dikembangkan sesuai dengan spesifikasi dan berfungsi dengan benar. Tujuan utama dari pengetesan ini adalah untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan atau bug sebelum perangkat lunak dirilis ke pengguna akhir Dan Untuk proses pengetesan evaluasinya membutuhkan waktu 14 hari dalam pengetesannya.

Pengimplementasian Adalah proses penerapan atau pelaksanaan rencana, desain, atau spesifikasi menjadi suatu bentuk nyata yang berfungsi sesuai tujuan

yang telah ditentukan. Ini melibatkan langkah-langkah praktis untuk mewujudkan ide atau konsep menjadi hasil yang dapat digunakan, Dan Pelaksanaannya membutuhkan waktu 14 hari dalam Pengimplementasiannya.

Pelatihan dalam *Implementation* Adalah proses untuk mempersiapkan individu atau tim dalam menjalankan atau melaksanakan suatu kebijakan, program, atau strategi yang baru dalam konteks organisasi atau lingkungan kerja. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang diperlukan agar proses implementasi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Dan pelaksanaannya Membutuhkan 14 Hari untuk Pelatihan *implemantion* Tersebut.

### **3.10 Teknik Implementasi**

Implementasi sistem perekrutan akan melibatkan beberapa tahapan teknis dan administratif: Persiapan, desain dan *prototyping*, Pembangunan, *testing*, *deployment*.