



## Implementasi Sistem Pengambil Keputusan Perekrutan Karyawan Pada Bank Rakyat Indonesia Cikampek

*Ismasari Nawangsih<sup>1</sup>, Riski Anjas Saputro<sup>2</sup>*

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pelita Bangsa

Korespondensi email: [ismasari.n@pelitabangsa.ac.id](mailto:ismasari.n@pelitabangsa.ac.id)

<b>Abstrak</b>	<b>Informasi Artikel</b>
<p><i>To get a work process data sorting solution for job applicants can be implemented quickly, precisely and design an employee recruitment information system that can be used to input job applicant data and sort it according to the criteria needed by the company. The method used in this study uses OOP (Object Oriented Programming) which is object-oriented programming. All data and functions in this paradigm are wrapped in classes or objects. Each object can receive messages, process data, and send messages to other objects. The object-oriented data model is said to provide more flexibility, ease of changing programs, and is widely used in large-scale software techniques. OOP is more easily developed and maintained. The system testing process uses the black box method. Based on the results of alpha testing with sample test cases on the Application System for recruiting new employees using the Black box method, overall on each display the results of this alpha test can be said to be successful or accepted. Because functionally the system can work and produce the expected output. Based on the results of this test it can be concluded that this software is as expected, meets the needs of users and is free of errors so that it is feasible to use. Based on beta testing the employee recruitment system is in accordance with user requirements. This recruitment information system is designed on the basis of a website so that it can be accessed by applicants from anywhere without the need to come to the company. By implementing an employee recruitment information system, HRD performance will be more effective and can save operational costs.</i></p>	<p>Diterima: 23-09-2020                  Direvisi: 21-10-2020                  Dipublikasikan: 30-10-2020</p> <hr/> <p><b>Keywords</b>  <i>Information system design, Employee Recruitment, Object Oriented Programming.</i></p>

## I. Pendahuluan

Bank Rakyat Indonesia merupakan salah satu perusahaan di Kabupaten Karawang yang bergerak dalam bidang perbankan. Dalam menjalankan usaha dibutuhkan sumber daya manusia yang mempunyai skill yang mumpuni dan etos kerja yang bagus. Penerimaan tenaga kerja di Bank Rakyat Indonesia saat ini masih menggunakan system konvensional dimana berkas para pelamar kerja ditumpuk di almari bagian personalia. Ketika perusahaan membutuhkan tenaga kerja baru maka berkas-berkas yang ada di dalam almari secara acak tanpa mempertimbangkan yang lainnya. Artinya ada kemungkinan masih ada kemungkinan ada berkas pelamar kerja dengan kriteria yang seharusnya lebih bagus tidak terambil. Namun apabila harus memeriksa berkas data para pelamar satu-persatu maka akan membutuhkan waktu yang lebih lama.

Dunia teknologi informasi yang terus berkembang pesat didukung dengan adanya internet memungkinkan pertukaran informasi yang lebih akurat dan waktu yang lebih cepat. Teknologi internet dapat dimanfaatkan untuk memudahkan perusahaan untuk menyebarkan informasi lowongan pekerjaan dan mendapatkan data para pelamar kerja dengan lebih efektif dan efisien. Pencari kerja akan mempunyai peluang lebih besar untuk dilihat oleh pihak personalia dan pihak perusahaan juga akan lebih mudah dalam menyortir para pelamar

kerja. Oleh karena itu sudah semestinya pemanfaatan teknologi informasi dan internet dalam perekrutan tenaga kerja diterapkan di Bank Rakyat Indonesia. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa perlu untuk membuat sebuah system informasi yang bisa digunakan untuk mengoptimasi proses penerimaan karyawan di Bank Rakyat Indonesia.

## II. Metodologi

### 2.1 Sistem Informasi

Perancangan adalah suatu proses penggambaran, perencanaan beberapa elemen yang digunakan untuk membuat dan mendesain sistem yang baru[2].

### 2.2 Rekrutmen Karyawan

Rekrutmen adalah putusan sumber daya manusia (SDM) berupa banyak dibutuhkan, kapan dibutuhkan, serta pengetahuan, keterampilan, kemampuan khusus yang dimiliki. Penarikan (rekrutmen) pegawai merupakan suatu proses atau tindakan yang dilakukan oleh organisasi untuk mendapatkan tambahan pegawai melalui beberapa tahapan mencakup identifikasi dan evaluasi sumber-sumber penarikan tenaga kerja, menentukan kebutuhan tenaga kerja, proses seleksi, penempatan, dan orientasi tenaga kerja. Penarikan pegawai bertujuan menyediakan pegawai yang cukup agar manajemen dapat memilih karyawan yang memenuhi

kualifikasi yang mereka perlukan (Maltis,2001:112).

### 2.3 Basis Data

Saat ini, beberapa atau banyak sistem komputer yang menghasilkan dan memakai sejumlah data yang besar. Hal ini dipengaruhi oleh tingkat kebutuhan dari pengguna yang menggunakan sistem komputer baik secara individual, maupun korporasi. Sistem komputer yang didalamnya terdapat aplikasi tidak dapat dipisahkan peran sistem basis data sebagai tempat penyimpanan. Sistem basis data muncul dari kenyataan bahwa seiringnya kebutuhan sejumlah data yang besar dan selama ketika banyak orang yang memerlukan query untuk memperoleh informasi[3].

### 2.4 Perancangan Sistem

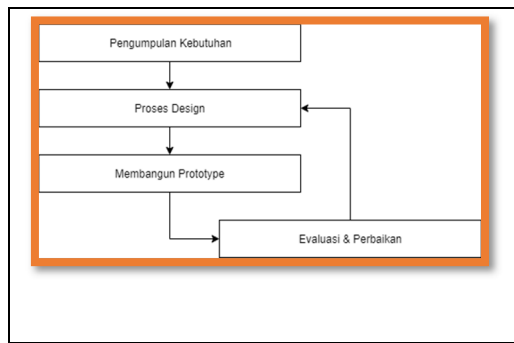
Perancangan adalah Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut. Mohamad Subhan (2012:109)

### 2.5 Tahap Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Prototyping*. Ogedebe, dkk (2012), menyampaikan bahwa *Prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari

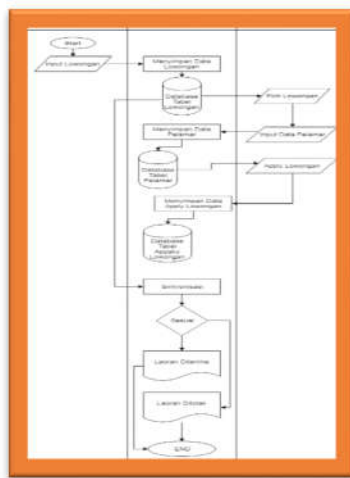
sistem. Dengan metode *Prototyping* ini akan dihasilkan *Prototype* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan *Prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus satu pemahaman bahwa *Prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan awal. *Prototype* akan dihilangkan atau ditambahkan pada bagiannya sehingga sesuai dengan perencanaan dan analisis yang dilakukan oleh pengembang sampai dengan ujicoba dilakukan secara simultan seiiiring dengan proses pengembangan. Ada 4 metodologi prototyping yang paling utama yaitu :

- a. Illustrative, menghasilkan contoh laporan dan tampilan layar.
- b. Simulated, mensimulasikan beberapa alur kerja sistem tetapi tidak menggunakan data real.
- c. Functional, mensimulasikan beberapa alur sistem yang sebenarnya dan menggunakan data real.
- d. Evolutionary, menghasilkan model yang menjadi bagian dari operasional sistem.



**Gambar1. Metode Prototype.**

## 2.6 Sistem Yang Diusulkan



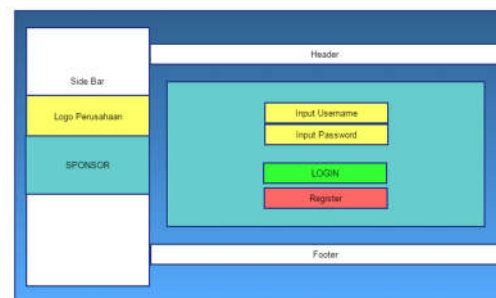
**Gambar2. Flowchart Sistem Yang Diusulkan**

Deskripsi sistem yang diusulkan adalah HRD menginput informasi lowongan pekerjaan lengkap dengan kriteria kriteria yang dibutuhkan perusahaan dan disimpan ke dalam database. Ketika sang calon pelamar kerja membuka sistem informasi *recruitment* karyawan, maka akan ditampilkan informasi lowongan tersebut. Calon pelamar kerja akan diminta menginput data diri dan meupload file berkas lamaran untuk mendaftar pekerjaan. Ketika dia mengklik apply pekerjaan maka sistem akan menyimpan data ke dalam

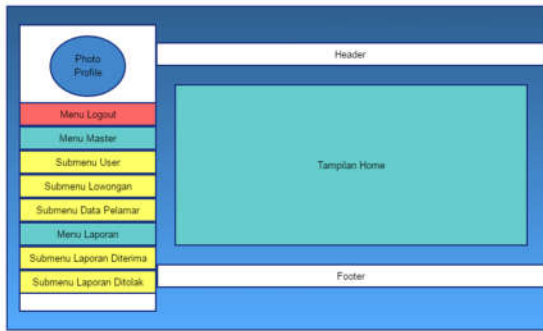
database. Kemudian sistem melakukan sinkronisasi dengan data kriteria yang diinput HRD. Apabila tidak memenuhi syarat maka akan keluar notifikasi bahwa data data pelamar tidak sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan perusahaan. Namun apabila memenuhi syarat maka sistem akan mengirim notifikasi data yang dimasukkan sesuai dengan kriteria dan pelamar tinggal menunggu panggilan dari HRD untuk mendapatkan jadwal test Bank Rakyat Indonesia. HRD bisa langsung melihat seluruh daftar para pelamar yang memenuhi kriteria. HRD bisa melakukan sortir lagi siapa yang akan dipanggil untuk test di perusahaan. HRD akan menghubungi pelamar kerja melalui nomor telepon yang sudah tertera dalam sistem. Apabila pelamar sudah mendapat telepon dari pihak HRD dan mengetahui jadwal testnya maka sang pelamar kerja bisa langsung dating sesuai jadwal untuk mengikuti psikotest dan runtutan test lainnya.

### Class Design Interface

#### 1. Class Design Interface Login

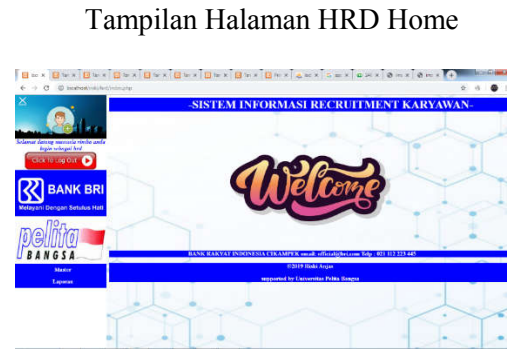


**Gambar 3. Design Interface Login**



2. Class Design Interface HRD Home

**Gambar 4. Design Interface HRD Home**



**Gambar 6. Tampilan Halaman HRD Home.**

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem untuk aplikasi sistem informasi recruitment pada Bank Rakyat Indonesia Cikampek menggunakan bantuan aplikasi *Subleme Text* untuk *edit script* bahasa pemrograman PHP dan pengujian running menggunakan *web browser google chrome*.

#### Tampilan Halaman Login



**Gambar 5. Tampilan Halaman Login**

#### 3.2 Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempesentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Pengujian Black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

#### 3.3 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan dengan menguji sistem secara alpha dan betha.

**Tabel 1 Rencana Pengujian**

Item Uji	Detail Pengujian	Jenis Uji
Login	Tambah	Black Box
Pengolahan User	Data Tambah Ubah Hapus	Black Box
Pengolahan Lowongan	Data Tambah Ubah Hapus	Black Box
Pengolahan Pelamar	Data Tambah Ubah Hapus	Black Box
Apply Lamaran	Tambah	Black Box
Laporan	Print	Black Box

### 3.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

#### Alpha

Berdasarkan hasil pengujian *alpha* dengan kasus uji *sample* atas Aplikasi Sistem penerimaan calon karyawan baru yang menggunakan metode *Black box*, secara keseluruhan pada tiap tampilan hasil dari pengujian *alpha* ini dapat dikatakan berhasil atau diterima. Karena secara fungsional sistem sudah dapat bekerja dan menghasilkan output yang diharapkan.

Berdasarkan hasil pengujian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak ini telah sesuai dengan yang diharapkan, memenuhi kebutuhan *user* serta bebas *error* sehingga layak dipergunakan.

### 3.5 Pengujian Beta

Pengujian *beta* adalah pengujian yang dilakukan secara objektif dimana diuji secara langsung ke lapangan. Dengan

membuat kuesioner mengenai kegunaan sistem yang dibangun, apakah sistem tersebut sudah dapat memberikan apa yang diinginkan oleh pengguna atau belum.

### 3.6 Kesimpulan dari Hasil Pengujian

#### Beta

Berdasarkan hasil presentase di atas yang didapatkan dari pengujian *beta*, maka dalam perhitungan penerimaan karyawan calon karyawan baru, memudahkan dalam pembuatan laporan - laporan. Berdasarkan hasil pengujian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa Aplikasi SPK ini telah sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi kebutuhan *user*.

## IV. Kesimpulan

Berdasarkan perancangan sistem informasi recruitment karyawan baru pada Bank Rakyat Indonesia maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi recruitment ini dirancang dengan basis *website* agar bisa diakses oleh para pelamar dari mana saja tanpa perlu dating ke perusahaan.
2. HRD dapat melakukan proses sortir data para calon pelamar dengan lebih cepat dan sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan perusahaan.

3. Dengan mengimplementasikan sistem informasi *recruitment* karyawan maka kinerja bagian HRD menjadi lebih efektif dan bisa menghemat biaya operasional.
- [11]Uus Rusmawan (2019) Teknik Penulisan Tugas Akhir Dan Skripsi Pemograman.
- [12]Luh Made Yulyanti, S.Kom., M.Pd & Igkg Puritan Wijaya Adh, S.Kom., Mmsi (2018) Manajemen Model Pada Sistem Pendukung Keputusan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ariani, D. (2018). Jurnal Pembelajaran Inovatif Komponen Pengembangan E-Learning, *I*(14), 58–64. <https://doi.org/10.21009/JPI.011.09>
- [2]Dwipunti, R. I. (2014). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Keuangan Pada Sanggar Tari Sekar Tanjung Kendal Berbasis Client Server, 1–10.
- [3]Groppe, S., De, D. O., & Wirtschaft, S. (2011). Data Management And Query Processing In Semantic Web Databases Zu Inhaltsverzeichnis Schnell Und Portofrei Erhältlich Bei. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-19357-6>
- [4]Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*.
- [5]Lestari, A. S. A. (2018). Sistem Manajemen Basis Data.
- [6]Muntihana, V. (2017). *Berbasis Web Dan Android Pada Klinik Gigi Lisda*.
- [7] Romindo. (2017). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web Pada Sma Padamu Negeri Medan, 2, 75–80.
- [8] Romney, B., M., & Steinbart, P. J. (2015). *Accounting Information Systems*. Pearson.
- [9]Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana, *I9*, 1–10.
- [10]Abdul Kadir (2017). Dasar Logika Pemrograman Komputer.