

Optimalisasi Proses Rekrutmen Melalui Desain Sistem Informasi Rekrutmen Berbasis Website Pada PT Bangun Inovasi Teknologi

Ni Luh Ari Astini^{1*}, Kadek Cahya Dewi, S.T., M.Cs², Ni Putu Maha Lina, BBA, M.M³

¹Manajemen Bisnis Internasional, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bali

²Manajemen Bisnis Internasional, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bali

³Manajemen Bisnis Digital, Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bali

*Corresponding Author: ariastini871@gmail.com

Abstrak: Sistem informasi rekrutmen dapat dijadikan solusi dalam menangani proses penerimaan karyawan dalam sebuah perusahaan. Dengan adanya sistem informasi rekrutmen perusahaan dapat memilih sendiri karyawan yang tepat untuk perusahaan. Selain itu perusahaan dapat mengelola data pelamar dalam satu database sehingga data pelamar tidak menumpuk dalam filing cabinet. Dalam penelitian ini penulis membahas mengenai bagaimana merancang sistem informasi rekrutmen pada PT Bangun Inovasi Teknologi. Adapun metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah system development life cycle (SDLC) model waterfall yang meliputi tahapan perencanaan system, analisis system, pernacangan system dan implemtasi. Hasil yang di capai dari penelitian ini adalah desain system informasi rekrutmen, dengan adanya system informasi rekrutmen ini diharapkan dapat membuat devisi human resources (HR) dalam proses rekrutmen, serta memudahkan manager/direktur melihat laporan penerimaan karyawan.

Kata Kunci: Rekrutmen, Sistem Informasi Rekrutmen, SDLC, Waterfall

Abstract: Recruitment information system can be used as a solution in handling the process of hiring employees in a company. With the recruitment information system, companies can choose the right employees for the company themselves. In addition, the company can manage applicant data in one database so that applicant data does not accumulate in the filing cabinet. In this study, the author discusses how to design a recruitment information system at PT Bangun Innovation Technology. The system development methodology used is the system development life cycle (SDLC) waterfall model which includes the stages of system planning, system analysis, system design and implementation. The results achieved from this research are the design of a recruitment information system, with the existence of this recruitment information system, it is expected to be able to create a human resources (HR) division in the recruitment process, and make it easier for managers/directors to view employee acceptance reports.

Keywords: Recruitment, Recruitment Information System, SDLC, Waterfall

Informasi Artikel: PengajuanRepository pada September 2022/ Submission to Repository on September 2022

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi menjadi sesuatu yang sangat penting dan teknologi telah digunakan hampir diseluruh dunia dan salah satunya ialah Indonesia. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini juga berdampak langsung pada pertumbuhan ekonomi. Berbagai ide baru yang diciptakan perusahaan startup mengendalikan bisnis elektronik dunia, terdapat banyak startup Indonesia yang berhasil membuktikan kesuksesan mereka sampai tingkat dunia, diantaranya GO-Jek, Traveloka, dan Tokopedia, mereka hampir mencapai status startup Unicorn. Berkembangnya teknologi zaman modern ini terdapat salah satu perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan perangkat lunak yaitu PT Bangun Inovasi Teknologi.

PT Bangun Inovasi Teknologi merupakan sebuah perusahaan yang mengembangkan perangkat lunak khususnya software. Dengan visi memenuhi kesenjangan yang terjadi antara industry, riset, dan Pendidikan di bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK), *Artificial Intelligence (AI)*, dan *Internet of Things (IoT)* di Indonesia, dan misi membangun sekaligus menjalankan 3 bidang usaha yang bergerak di bidang jasa konsultan TIK (BIT Soft), bidang riset terkait TIK (BIT Labs), dan bidang Pendidikan TIK (BIT School). Perusahaan ini didirikan pada tanggal 3 Mei 2019. Dalam mengembangkan perangkat lunak di PT Bangun Inovasi Teknologi maka dibutuhkan manajemen sumber daya manusia (MSDM) yang baik untuk mencapai tujuan perusahaan tersebut. Manajemen sumber daya manusia memiliki peranan yang sangat penting dalam mencapai sebuah keberhasilan pada perusahaan dan hal ini

juga dilakukan agar seluruh aktivitas atau pekerjaan dapat lebih tertata. Menurut (H John Bernardin, J. E, 2012) Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) merupakan suatu proses menangani berbagai masalah pada ruang lingkup karyawan, pegawai, manajer dan tenaga kerja lainnya untuk dapat menunjang aktivitas organisasi atau perusahaan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan. Menurut (Damdam Damiyana, M. M., 2021) perusahaan bertanggung jawab untuk memelihara kualitas kehidupan kerja dan membina tenaga kerja agar sumber daya manusia yang dimiliki bersedia memberikan kontribusinya secara optimal untuk mencapai tujuan perusahaan. Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan pada penerapan manajemen sumber daya manusia di PT. Bangun Inovasi Teknologi, seluruh proses masih dilaksanakan secara konvensional dengan menggunakan microsoft office serta penyimpanan atau pengarsipan masih menggunakan *google drive* pada email perusahaan yang lebih dari satu email dan pengarsipan dokumen juga masih menggunakan *hardcopy*. Penggunaan sistem konvensional dalam melakukan aktivitas pada manajemen sumber daya manusia seringkali membuat tidak efisiennya pekerjaan yang dilakukan oleh *divisi human resource (HR)* khususnya dalam melakukan aktivitas rekrutmen karyawan baru, sering terjadi kesulitan dalam pengecekan *curriculum vitae (CV)* karena dalam pengecekannya tidak di satu tempat yang sama serta pelaksanaannya cenderung menghabiskan banyak waktu yang dimana membuat hal tersebut sangat tidak efisien, serta masalah yang sering terjadi adalah tidak sesuainya karyawan yang telah dinyatakan lulus dengan kriteria yang diinginkan oleh perusahaan hal tersebut tidak hanya sekali atau dua kali terjadi melainkan cukup sering terjadi saat melakukan proses rekrutmen. Maka dari itu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan sistem informasi rekrutmen karyawan baru.

Berdasarkan analisa situasi diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Desain Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Baru agar dapat menunjang kelancaran serta meningkatkan efisiensi kerja pada *Divisi Human Resource (HR)*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Untuk membuat desain Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Baru agar dapat menunjang kelancaran serta meningkatkan efisiensi kerja pada *Divisi Human Resource (HR)*.

Metode

Lokasi penelitian yang digunakan penulis bertempat di PT. Bangun Inovasi Teknologi selama enam bulan dengan menggunakan tiga metode teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara, dan Studi Kepustakaan. Observasi Menurut (Mardawani, 2020:51) observasi merupakan aktivitas pengamatan terhadap suatu objek secara cermat langsung di lokasi penelitian, serta mencatat secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Informasi yang diperoleh dapat berupa tempat (ruang), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Wawancara Menurut (Mardawani, 2020:50) wawancara adalah proses memperoleh informasi atau keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab bertatap muka langsung antara pewawancara dengan informan atau subjek yang diwawancarai, dengan atau tanpa pedoman wawancara. Studi Kepustakaan Menurut (Tersiana, 2018:94), dokumentasi atau studi kepustakaan lebih mengarah pada bukti yang nyata, dokumen-dokumen yang mendukung dianalisis untuk kepentingan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan membaca dokumen-dokumen serta mencari informasi secara langsung maupun melalui internet.

Metode Pengolahan Data dengan menggunakan metode *RnD* Menurut (Simarmata., 2021) penelitian *research and development* merupakan pendekatan untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Maka dalam metode tersebut terdapat 3 tahap yang terdiri dari *plan, development, dan evaluation*.

- a. Tahap *Plan* meliputi kegiatan untuk mengidentifikasi proses dan permasalahan yang terjadi dan menganalisis kebutuhan informasi pengguna dan kebutuhan sistem
- b. Tahap *Developmen* meliputi kegiatan perancangan desain sistem informasi dengan menggunakan metode *Waterfall*, Menurut (Nugraha, 2018) Metode *Waterfall* merupakan salah satu metode yang memiliki ciri khas bahwa pengerjaan setiap tahap harus dikerjakan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.
- c. Tahap *Evaluation* meliputi kegiatan evaluasi dari desain sistem informasi yang di buat dengan menggunakan Rubrik Penilaian yang akan di validasi oleh perusahaan dan dosen yang berkompeten di bidang IT.

Hasil dan Pembahasan

1. Planing Sistem

a. Observasi

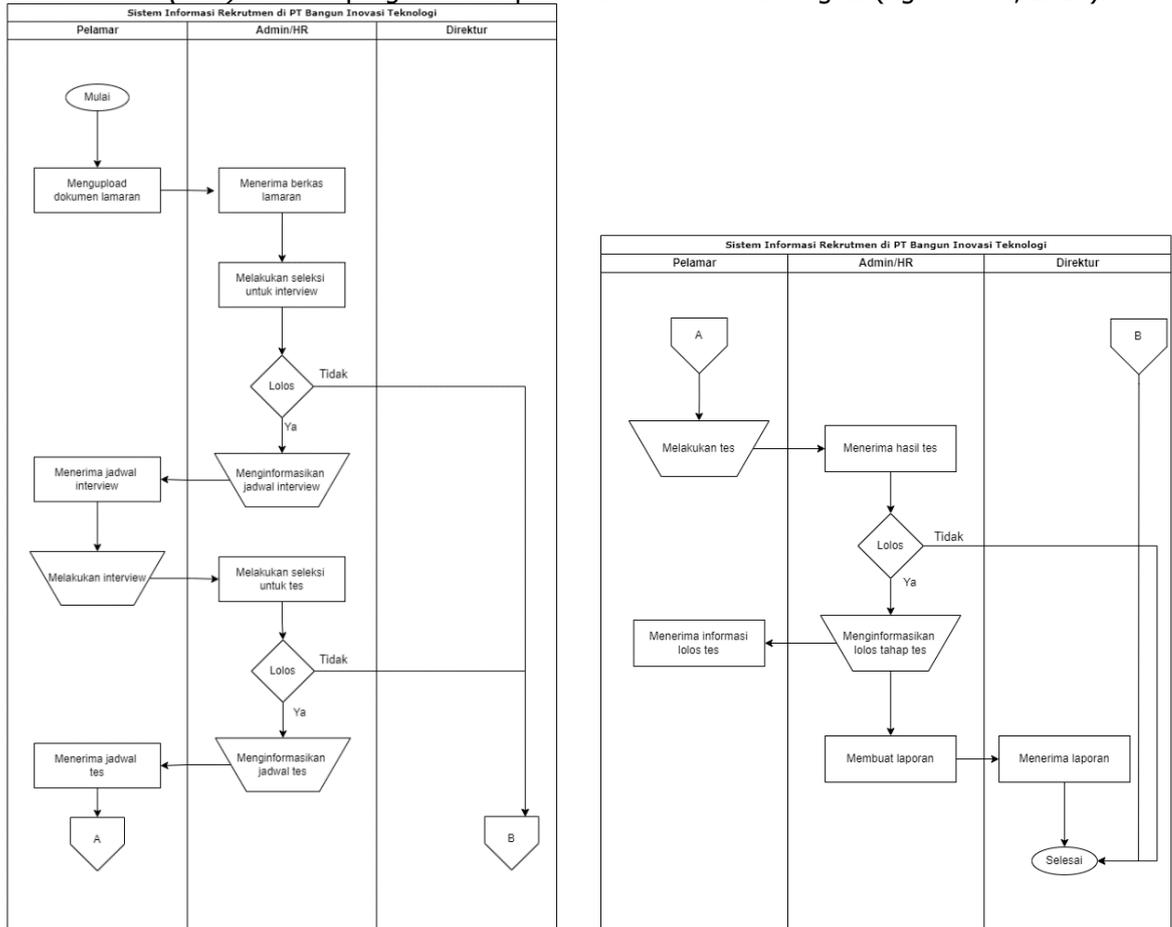
Observasi di lakukan selama 6 (enam) bulan terhitung dari awal mulainya peneliti melakukan praktek kerja lapangan (PKL). Dari pengamatan itu, peneliti menemukan beberapa permasalahan pada proses rekrutmen yang dilakukan masih bersifat konvensional yang mengharuskan admin HR harus mengumpulkan dokumen pelamar dari berbagai platform untuk diseleksi secara konvensional pula dimana hal tersebut akan menghabiskan banyak waktu serta perusahaan belum memiliki sistem informasi untuk proses rekrutmen.

- b. Wawancara
Wawancara dilakukan terhadap *human resource (HR)* pada PT Bangun Inovasi Teknologi untuk memperoleh informasi mengenai kendala yang dialami dalam melaksanakan proses rekrutmen. Wawancara yang dilakukan penulis adalah jenis wawancara tidak terstruktur yang langsung dilakukan pada saat waktu istirahat makan siang selama melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL).
- c. Studi Kepustakaan
Pengumpulan data dilakukan dengan membaca dokumen-dokumen serta mencari informasi secara langsung maupun melalui internet.

2. Development Sistem

- a. *Flowchart* Sistem Rekrutmen

Flowchart atau Bagan alir merupakan bagan (*chart*) yang merupakan penggambaran secara grafik dari alir – alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika (Agusvianto, 2017).

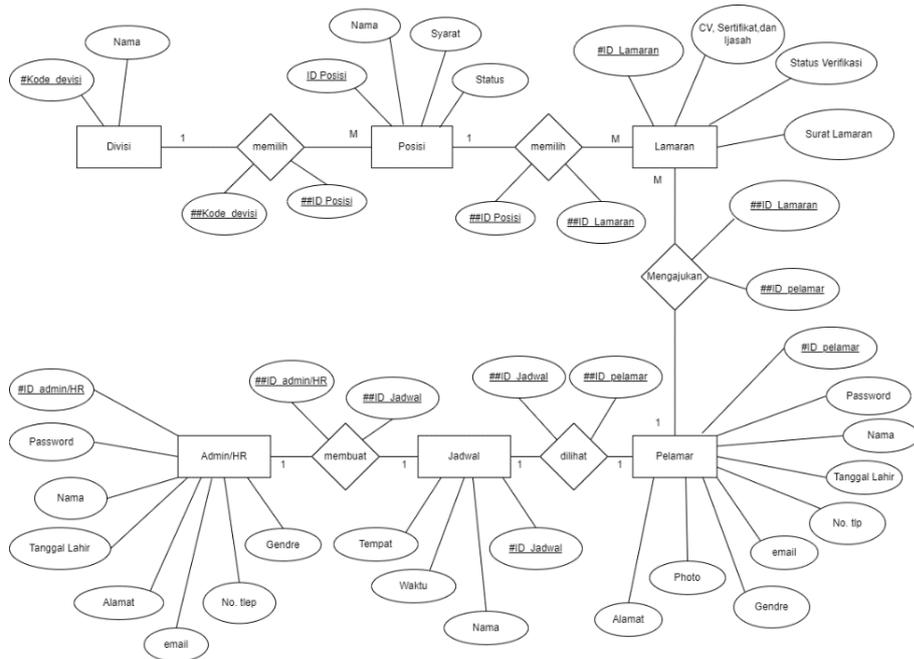


Gambar 1 Flowchart Sistem Rekrutmen

- b. *Entity Relationship Diagram* Sistem Rekrutmen

Menurut (Mulyani, S., 2016) *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan teknik yang digunakan untuk merepresentasikan data yang akan dirancang dari suatu organisasi, biasanya dilakukan oleh system analyst dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem.

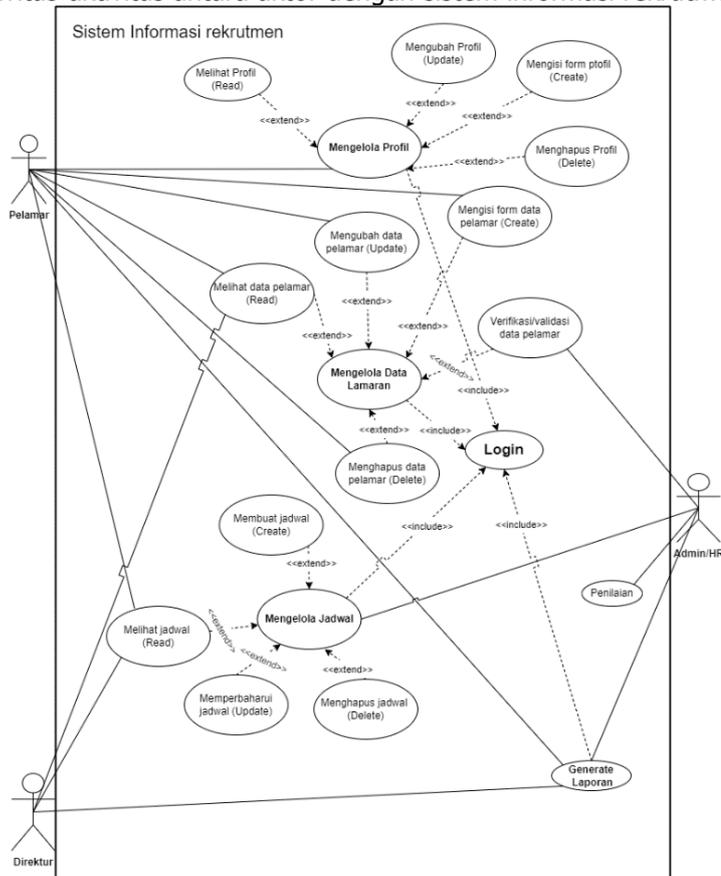
Adapun usulan desain *entity relationship diagram* dari sistem yang dirancang oleh penulis akan digambarkan sebagai berikut



Gambar 2 Entity Relationship Diagram Sistem Rekrutmen

c. *Use Case Diagram* Sistem Rekrutmen

Menurut (H. A. Rusdiana, M. M, 2014) Use case Diagram menggambarkan sejumlah external Actors dan hubungannya ke use case yang diberikan oleh sistem. Use case diagram ini menggambarkan interaksi berupa aktivitas-aktivitas antara aktor dengan sistem informasi rekrutmen.



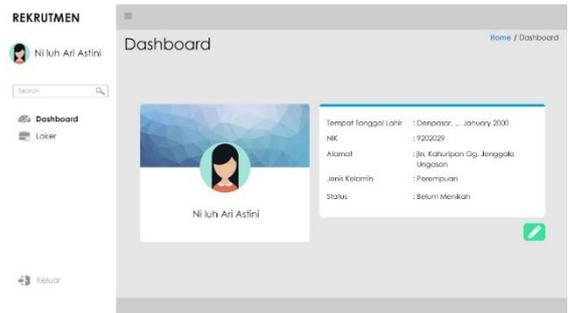
Gambar 3 Use Case Diagram Sistem Rekrutmen

d. *Graphic User Interface*

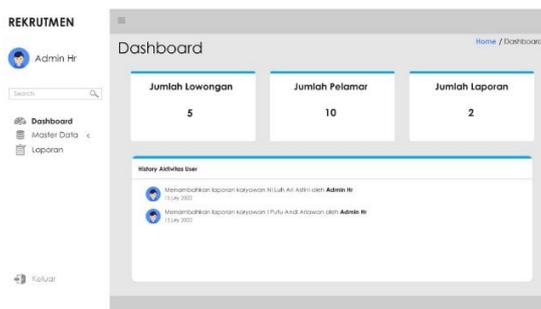
Menurut (Oktafiano, M. M., 2016) *Grafical User Interface (GUI)* adalah mekanisme interaksi antara perangkat dan pengguna untuk memilih berbagai jenis tindakan. GUI merupakan visualisasi antarmuka pada sistem pada yang menggunakan menu grafis user-friendly untuk mempermudah para pengguna sistem berinteraksi dengan komputer atau sistem informasi. Berikut gambaran GUI dari desain sistem informasi rekrutmen;



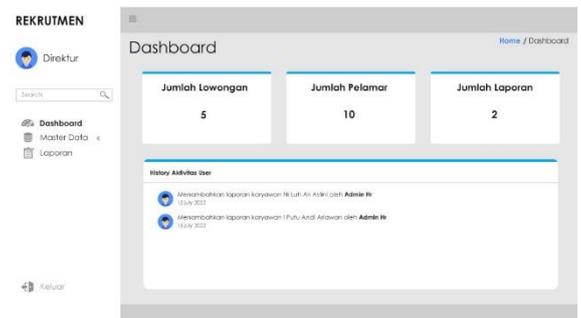
Gambar 4 *GUI* Tampilan *Login*



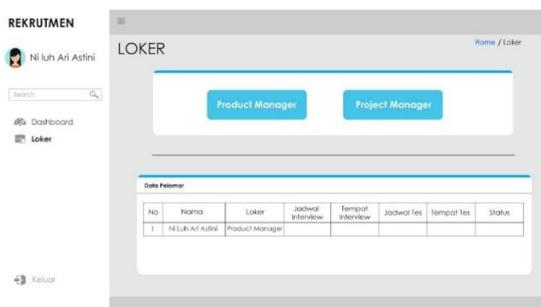
Gambar 5 *GUI* Tampilan *Dashboard* Pelamar



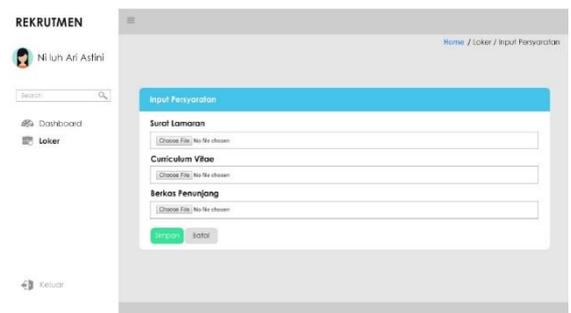
Gambar 6 *GUI* Tampilan *Dashboard* Admin/HR



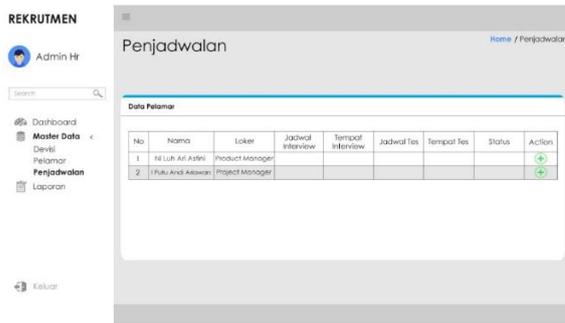
Gambar 7 *GUI* Tampilan *Dashboard* Direktur



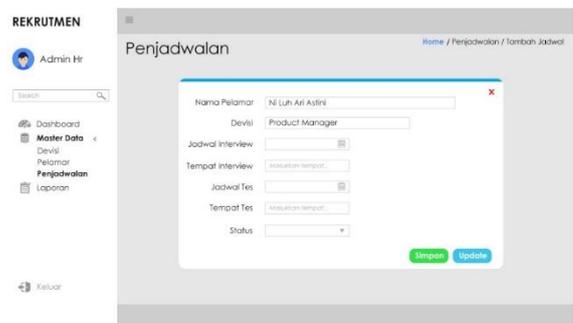
Gambar 8 *GUI* Tampilan *Data Loker*



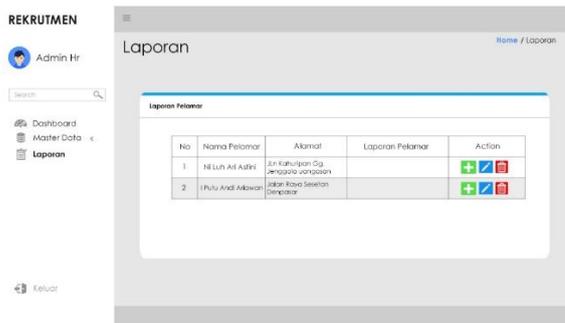
Gambar 9 *GUI* Tampilan *Pengajuan Dokumen* Pelamar



Gambar 10 GUI Tampilan Data Penjadwalan



Gambar 11 GUI Tampilan Membuat Penjadwalan



Gambar 12 GUI Tampilan Laporan



Gambar 13 GUI Tampilan Membuat Data Laporan



Gambar 14 GUI Tampilan Melihat Laporan

3. Evaluasi Sistem

Peneliti telah melakukan tahap uji desain dengan cara uji publik pada instransi perusahaan tempat penelitian berlangsung yaitu PT Bangun Inovasi teknologi teknis dalam penyampaian hasil desain sistem informasi rekrutmen dengan cara membuat grup kecil untuk melihat hasil desain sistem informasi yang telah di buat oleh peneliti. Dimana yang menjadi responden didalamnya adalah karyawan dari PT Bangun inovasi teknologi.

Hasil penilaian kelayakan ini menyatakan bahwa desain sistem informasi rekrutmen ini layak untuk dijadikan salah satu rekomendasi desain sistem yang akan direalisasikan karena desain sistem informasi rekrutmen ini dinilai lebih optimal dalam meminimalisir pengurusan waktu dalam melakukan proses rekrutmen.

Simpulan

Desain sistem informasi rekrutmen yang diusulkan dalam penelitian ini dibangun dengan menggunakan metode pengembangan dan penelitian (R&D) dengan model pengembangan sistem SDLC (System Development Life Cycle) metode waterfall. Metode penelitian R&D yang digunakan terdiri 3 tahap yaitu Plan, Development, dan Evaluation. Tahap Plan dilakukan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam proses rekrutmen pada PT Bangun Inovasi Teknologi, Tahap Development merupakan tahap untuk membuat dan mengembangkan desain produk yang akan menjadi solusi dari kendala dalam proses rekrutmen. Tahap Evaluation merupakan tahap pengujian kelayakan yang mengacu pada indikator keberhasilan program melalui uji publik. Evaluasi desain sistem informasi dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian.

Dalam desain sistem informasi rekrutmen yang dirancang memiliki 3 aktor yaitu pelamar, admin/HR, dan direktur dimana 3 aktor tersebut memiliki peran masing-masing dalam menjalankan sistem informasi rekrutmen ini. Dalam aktivitas user pelamar terdapat fitur loker, pelamar bisa melakukan atau mengunggah berkas lamaran pada fitur tersebut, untuk user admin/HR fitur yang dapat dilakukan adalah melihat data pelamar lalu membuat jadwal untuk pelamar baik itu jadwal interview atau pun jadwal tes lanjutan selain itu user admin/HR juga dapat membuat laporan terkait hasil interview dan tes yang telah dilakukan oleh pelamar, lalu yang terakhir terdapat user direktur dimana direktur dapat melihat semua aktivitas user yang sedang berjalan dan direktur juga mendapatkan akses untuk melihat hasil laporan yang telah dibuat oleh user admin/HR. Produk hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai bahan acuan atau rekomendasi bagi perusahaan.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Kadek Cahya Dewi, S.T.,M.Cs serta Ibu Ni Putu Maha Lina, BBA, M.M yang telah bersedia membimbing serta memberikan banyak saran dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak I Gede Iwan Suryadi, SE., MM serta Ibu Ir Ni Wayan Sukartini, M.Agb yang telah bersedia menjadi penguji dalam ujian skripsi sehingga penulis dapat memenuhi syarat dalam kelulusan skripsi yang telah dibuat. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pimpinan serta seluruh karyawan PT. Bangun inovasi Teknologi yang telah membimbing dan membantu penulis dalam pemenuhan data untuk skripsi ini.

Referensi

- Agusvianto, H. (2017). Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Kasus: PT.Alaisys Sidoarjo. *Journal Information Engineering and Educational Technology* Vol 1.
- Damdani Damiyana, M. M. (2021). TUGAS DAN PERAN HUMAN RESOURCE DEVELOPMENT (HRD) PADA PT JAKARTA TEKNOLOGI UTAMA. *Jurnal Mitra Manajemen (JMM Online)* Vol. 5, No.1, 13-21.
- H John Bernardin, J. E. (2012). *Human Resource Management An Experiential Approach*. McGraw-Hill/Irwin; 6th edition (March 30, 2012).
- H. A. Rusdiana, M. M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mardawani, M. (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar Dan Analisis Data*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mulyani, S. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Nugraha, M. S. (2018). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Desktop. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, vol. III, (1), 23-29.
- Oktafiano, M. M. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Metode Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Simarmata. (2021). *Pengantar Sistem Informasi Manajemen (Cetakan 1)*. . Yayasan Kita Menulis.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.