I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Indonesia Trans Network merupakan perusahaan di Bandar Lampung yang bergerak di bidang *Internet Service Provider* yang menawarkaan layanan internet untuk menunjang layanan akses internet untuk menunjang kelancaran komunikasi. Pada tanggal 01 November 2019 PT. Indonesia Trans Network memiliki izin penyelenggara dari DEPKOMINFO. Pendirian perusahaan dikukuhkan oleh akta notaris Ayu Edithya Margareth,S.H.,M.Kn. PT.Indonesia Trans Network dibangun atas kebutuhan masyarakat akan layanan internet yang terus meningkat dan dibutuhkan masyarakat dari tahun ke tahun. PT Indonesia Trans Network menjalankan bisnisnya didukung oleh para profesional muda yang ahli di bidangnya masing-masing dan selalu menggunakan teknologi terkini.

Didunia kerja kunci utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang professional terletak pada proses rekrutmen, seleksi, training dan development. Rekrutmen karyawan menurut Kasmir (2017). Rekrutmen adalah kegiatan untuk menarik sejumlah pelamar agar tertarik dan melamar ke perusahaan sesuai dengan kualifikasi yang diinginkan. Memudahkan perusahaan untuk mempromosikan lowongan pekerjaan yang lebih luas, dapat menjangkau para pelamar yang lebih berkompeten di bidangnya serta mempermudah para pelamar untuk melamar di perusahaan PT. Indonesia Trans Network. Penerapan perekrutan karyawan pada saat ini yaitu dengan pelamar wajib datang langsung memberikan surat lamaran ke bagian *Human Resources* (HR). Penyeleksiannya *Human Resources* (HR) membutuhkan waktu untuk memproses berkas lamaran karena informasi mengenai data pelamar masih dalam bentuk *hardcopy* dan data tidak terpusat. Banyak para pelamar yang menyerahkan berkas secara langsung ke perusahaan, justru memakan waktu, biaya dan menghasilkan tumpukan berkas yang banyak. Upaya untuk mengatasi permasalahan sistem di atas dibuatlah aplikasi yang menangani permasalahan tersebut yaitu Aplikasi Rekrutmen Karyawan pada PT Indonesia Trans Network diharapkan dari pembuatan sistem tersebut dapat membantu proses

pencarian karyawan mulai dari membuka lowongan sampai diterima bekerja di perusahaan.

Tujuannya agar mempermudah setiap pelamar dalam melakukan pengajuan berkas lamaran dan mengikuti tes penerimaan masuk ke perusahaan secara *online.* Dengan adanya sistem ini dokumentasi rekrutmen karyawan dapat dilakukan secara digital dan terpusat, artinya tiap data bisa dikelola dengan baik dan mempermudah dalam pengelolaan serta monitoring penerimaan karyawan baru.

1.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah menciptakan Aplikasi Rekrutmen Karyawan pada perusahaan PT Indonesia Trans Network.

1.2 Kerangka Pemikiran

Sistem rekrutmen yang sedang berjalan saat ini adalah pelamar datang ke perusahaan untuk mengajukan surat lamaran, lalu memberikan berkas pendaftaran kepada *Human Resources* (HR), *Curriculum Vitae* (PT) yang masuk di proses, untuk *Curriculum Vitae* (PT) yang memenuhi kualifikasi dibuatkan jadwal tes dan *interview*, lalu diserahkan ke manajer perusahaan, hasil *interview* diinputkan *Human Resources* (HR) pada aplikasi *microsoft excel* untuk dicetak sebagai laporan.

Berdasarkan permasalahan diatas PT Indonesia Trans Network membutuhkan sebuah aplikasi rekrutmen untuk menangani masalah tersebut. “Aplikasi Rekrutmen Karyawan pada Perusahaan Indonesia Trans Network” dapat berfungsi untuk melakukan proses rekrutmen karyawan yang dapat di akses oleh pelamar dan dikelola oleh perusahaan.

Metode yang digunakan dalam pengembangan “Aplikasi Rekrutmen Karyawan pada PT Indonesia Trans Network” yaitu metode RAD *(Rapid Application Development).* Adalah strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat dan mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik di bandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional (McLeod, 2002).

Berikut bagan kerangka pemikiran pada Gambar 1.

Permasalahan

Metode PIECES digunakan dalam menganalisis permasalahan sistem rekrutmen PT Indonesia Trans Network, diantaranya:

1. *Performance*: Sistem rekrutmen karyawan saat ini masih secara manual pelamar harus datang ke perusahaan untuk memberikan surat lamaran dan HR masih menggunakan Microsoft excel sehingga rentan terjadinya kehilangan data dan kesalahan penulisan.
2. *Information* : Informasi yang didapatkan mengenai data pelamar masih dalam bentuk *hardcopy* jadi membutuhkan banyak waktu untuk proses penyeleksian.
3. *Economic*: Menggunakan biaya untuk ongkos setiap pengantaran surat lamaran dan *interview* di perusahaan.
4. *Control* : Rentan dalam keamanan karena mudah diakses dan diubah oleh siapa pun, dan rentan hilang ketika *hardware* untuk menyimpan nya terjadi masalah.
5. *Efficiency* : Membutuhkan waktu dalam merekap data karena berkas lamaran yang masuk harus diinput secara manual.
6. *Service* : proses seleksi lama karena membutuhkan waktu untuk memproses berkas lamaran yang tidak terpusat

↓

Solusi yang ditawarkan

Membuatkan Aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *web*

↓

Pengembangan Aplikasi

Analisis : Pengumpulan data dilakukan secara wawancara
Desain sistem : *Mapping Chart, DFD, ERD, Flowchart, Desain Interface*
Pembuatan sistem : Program Aplikasi
Pengujian sistem dengan Black Box Testing

↓

Hasil

Aplikasi Rekrutmen Karyawan pada PT Indonesia Trans Network

Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1.2 Kontribusi

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada beberapa pihak, diantaranya adalah sebagai berikut :

1) PT Indonesia Trans Network
   a. Memudahkan pengelolaan data penerimaan karyawan baru.
   b. Memudahkan monitoring pelaksanaan penerimaan karyawan baru.

2) Politeknik Negeri Lampung

   Menyumbangkan karya dan ilmu pengetahuan baru kepada Politeknik Negeri Lampung serta bermanfaat bagi adik tingkat sebagai referensi aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *web.*

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran pengguna.(Dhanta, 2019).

2.2 Perangkat Pengembangan Aplikasi Web

Dalam pengembangan aplikasi berbasis web dibutuhkan perangkat – perangkat pendukung. Berikut perangkat – perangkat pendukung dalam pengembangan aplikasi berbasis web :

2.2.1 PHP

Bahasa pemrograman PHP *(Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemerograman berbasis sever-side yang dapat melakukan parsing scrift php menjadi *scrift web* sehingga dari sisi client menghasilkan suatu tampilan yang menarik (Henry Februariyanti, 2012)

2.2.2 CSS dan *Javascript*

CSS yaitu skrip yang digunakan untuk mengatur desain *website*, Fungsi CSS adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur *website* yang dibuat terlihat lebih rapi dan indah.

Sedangkan *JavaScript* adalah bahasa pemrograman yang mendekati bahasa manusia atau bisa dikatakan bahasa tingkat tinggi, tujuannya untuk memperkaya fitur pada *website* agar lebih dinamis.(Marlina, Masnur, & Dirga, 2021).

2.2.3 Hypertext Markup Language (HTML)

HTML dikembangkan oleh Tim Berners Lee dan dipopulerkan sejak tahun 1990, hingga saat ini terus dikembangkan. Ketika fasilitas dan kemapuan HTML dikembangkan, maka browse akan mengupdate agar kode kode dapat diterjemahkan dan ditampilkan (Lavarino & Yustanti, 2016).

2.2.4 Bootstrap

. Adanya fitur tambahan dalam *bootsrap* memberikan kemudahan pengguna, baik pemula maupun yang mahir dalam proses mendesain *web* (Christian, Hesinto, & Agustina, 2018).

2.2.5 Framework

Kumpulan dari perintah-perintah, *class* dan *function* yang berfungsi untuk mempermudah *developer* dalam membangun aplikasi berbasis *web* karena didalam proses pemanggilannya tidak harus menuliskan *syntak* program yang sama berulang-ulang disebut dengan *framework.* Penggunaan framework dapat menghemat waktu dan dapat mempercepat proses pengerjaan (Destiningrum & Adrian, 2017).

2.2.6 Web

Web adalah Sebuah *software* yang berfungsi untuk menampilkan dokumen - dokumen pada suatu *web* yang membuat pengguna dapat mengakses internet melalui *software* yang terkoneksi dengan internet (Destiningrum & Adrian, 2017).

2.2.7 Laravel

Menurut Naista (2017) mengatakan bahwa Laravel merupakan salah satu framework berbasis bahasa pemerograman PHP bersifat *open source*, dan menggunakan konsep MVC (Model – View – Controller). Laravel sendiri memiliki banyak fitur yang memanjakan bagi para *developer website*. Model *View Controller* adalah metode pembuatan sebuah aplikasi dengan memisahkan data (Model) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana menanganinya (*Controller*). Terdapat tiga komponen pembangunan suatu MVC yaitu :

1) Model

   Model Merupakan bagian yang menghubungkan controller dengan *database* . Tugas dari model adalah manipulasi data ke *database* seperti CRUD (*create, read, update*

   dan *delete*).

2) *View*

   View mengontrol bagaimana data akan ditampilkan kepada pengguna. Data yang diperoleh dari model akan di proses oleh pengontrol dan kemudian oleh tampilan akan ditampilkan kepada pengguna.

3) *Controller*

Controller adalah bagian yang menghubungkan model dan *view*. *Controller* memproses fungsi atau perintah dari pengguna sebelum memutuskan bagaimana menjalankan aplikasi.

2.2.8 Web Browser

Web browser merupakan *software* yang mempunyai fungsi menampilkan halaman sebuah *website* (Muslim, Dayana, 2016). *Web Browser* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang berpungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh *server web* (Chandra, 2018).

2.2.9 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program (Novendri, Saputra, & Firman, 2019).

Xampp adalah sebuah *software* web server apache yang didalamnya sudah tersedia *database* MySQL dan support PHP Pemrograman, mudah digunakan karena sudah tersedia Apache Web Server, MySQL *Database Server*, dan beberpa modul lainnya (Wati & Liksha, 2018)

2.3 My *Structur Query Languange* (MySQL)

MySQL adalah sistem perangkat lunak untuk mengelola dan manajemen *database* dengan bahasa SQL yang bersifat *open source.* MySQL dibuat oleh Tcx menjadi sistem manajemen basis data yang popular digemari *programmer web* karena menyimpan data dengan stabil dan kuat (Lavarino & Yustanti, 2016).

2.4 Desain Sistem

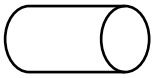
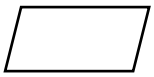
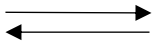
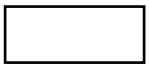
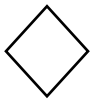
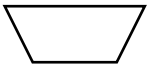
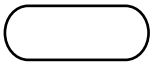
Desain sistem adalah kegiatan yang memberikan gambaran bagaimana terbentuknya suatu sistem dari kebutuhan fungsional, tahapan persiapan untuk rancang bangun implementasi. Tujuan desain sistem adalah untuk memberikan suatu gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap (Hernandhi, Astuti, & Priambada, 2018).

2.5 *Mapping Chart* (Flow Map)

Mapping Chart adalah bagan alir yang digunakan untuk menjelaskan alir dokumen dan informasi dari dokumen yang digunakan, hingga dokumen tersebut tidak digunakan lagi pada sistem. Bagan alir ini akan menjelaskan alur dokumen dari asalnya dan proses yang terjadi pada dokumen tersebut (Fauzi, 2017).

Berikut simbol *Mapping Chart* pada Tabel 1.

Tabel 1. Simbol dan keterangan *Mapping Chart*

SIMBOL	NAMA	Deskripsi
	Dokumen	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen pada bentuk kertas ataupun hasil dicetak pada kertas.
	Data *Storage*	Simbol penyimpanan dipakai untuk menyimpan data hasil inputan.
	*Input/Output*	Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	*Data Flow*	Simbol ini dipakai untuk mendeskripsikan aliran data yang berjalan.
	*Process*	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
	*Decision Node*	Simbol keputusan, ya atau tidak dalam proses pengolahan data.
	*Manual Operation*	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
	*Terminator*	Simbol untuk permulaan *(start)*

Sumber: (Verawati & Liksha, 2018).

2.6 *Data Flow Diagram* (DFD)

Artikel yang berjudul “Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas” Santoso, dkk (2017) menjelaskan bahwa DFD merupakan alat yang dapat membantu untuk membuat gambaran sistem dalam suatu proses alur data, baik

secara prosesnya manual maupun secara komputerisasi.

Penggunaan DFD biasanya untuk menggambarkan sistem yang sudah terbentuk dan hendak dikembangkan kembali secara logika. Berikut simbol DFD pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol dan keterangan DFD

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminator	Lambang sebuah entitas diluar sistem *(external entity)* yang melakukan *input* atau output ke sistem
	Aliran Data	Lambang pergerakan perpindahan aliran data
	Proses	Lambang proses yang selalu menunjukan perubahan data.
	Data Store	Lambang penyimpanan Data (data store) yang diberi nama sesuai kata benda, jika berbeda maka akan terjadi error di rule checknya.

Sumber : (Solikin, dkk 2018).

2.7 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Model penggambaran popular yang terdiri dari gambaran kumpulan peralatan yang mendeskripsikan data atau objek dunia nyata atau dikenal dengan istilah entitas (*entity*) dengan hubungan antar entitas-entitas tersebut disebut sebagai ERD (Tanjung & Darmanta Sukrianto, 2017). Berikut simbol ERD pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol dan keterangan ERD

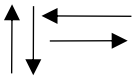
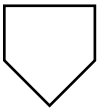
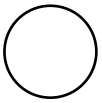
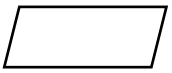
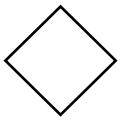
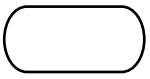
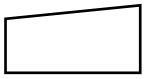
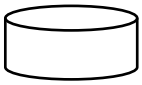
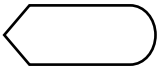
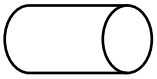
Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Simbol entitas yang dapat mewakili suatu objek nyata dan dapat dibedakan dengan objek yang lain.
	Relasi	Simbol hubungan diantara 2 *file.*
	Atribut	Simbol properti yang dimiliki entitas yang menjelaskan entitas atau relasi tersebut.
	Alur	Simbol Alur penghubung relasi dengan entitas.

Sumber : (Tanjung & Darmanta Sukrianto, 2017).

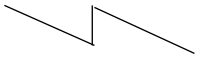
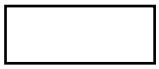
2.8 *Flowchart*

Menurut Anggrawan (2018) *Flowchart* merupakan suatu gambar alir yang didalamnya mengambarkan tahapan aliran dari setiap aksi dalam aplikasi secara urut dari awal hingga akhir untuk penyelesaian masalah. Berikut simbol *Flowchart* pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol dan keterangan *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	*Flow direction symbol*	Simbol yang menghubungkan antara simbol simbol.
	Connector symbol	Simbol yang menggambarkan bahwa keluar masuk nya proses dalam halaman yang berbeda.
	*Processing symbol*	Simbol pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
	Input/Output	Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
	*Decision symbol*	Simbol pemilihan proses melalui kondisi yang ada pada sistem.
	Simbol terminator *(start,end)*	Simbol permulaan *(start)* atau akhir *(stop)* dalam sistem.
	Simbol dokumen	Simbol yang menyatakan dokumen dalam bentuk kertas.
	File non computer Alphabetic	Simbol ketika file diarsipkan berdasarkan *alphabetic*
	Simbol operasi Input	Simbol proses oleh computer
	Simbol Disk Magnetik	Simbol *input/output* dengan media disk magnetic.
	*Simbol Display*	Simbol *output* pada monitor
	Simbol Drum Magnetik	Simbol *input/output* dari media drum magnetik

Tabel (Lanjutan)

	Simbol Tranmisi	Simbol data komunikasi
	Simbol Proses	Simbol proses pengolahan input

Sumber : (Anggrawan, 2018).

2.9 *Black Box Testing*

Menurut Cholifah, dkk. (2018) dalam jurnalnya yang berjudul "pengujian *black box testing* dalam aplikas action & strategy berbasis android menggunakan teknologi phonega" menjelaskan bahwa *black box testing* mempunyai fokus pembahasan dalam spesifikasi fungsional *software* yang menyebutkan perpaduan syarat masukan *input* & pengetesan dalam spesifikasi fungsional oleh program. *Black box testing* bukan satu-satunya solusi cara lain berdasarkan *white box testing* namun lebih pada pelengkap buat menguji hal-hal yang tidak dimiliki oleh *white box testing.*

Black Box Testing mempunyai kelebihan dan kekurangan, berdasarkan Parlika, dkk. (2020) kelebihan tersebut adalah berikut ini :

1) Memproduksi tes *black box.*
2) Upaya investasi bisa di pakai beberapa kali.
3) Tes dilakukan berdasarkan sudut pandang pengguna atau sanggup sinkron menggunakan persyaratan berdasarkan pelanggan.
4) Cocok dan efisien dipakai dalam sistem atau segmen yang lebih besar.
5) Kode akses tidak dibutuhkan.

Kekurangan yang dimiliki black box testing berdasarkan Parlika, dkk. (2020) diantaranya sebagai berikut:

1) Tidak seluruh produk perangat lunak sanggup diuji
2) Sebab kegagalan tidak ditemukan
3) Cakupan kode terbatas
4) Tidak dapat mengendalikan dan menargetkan segmen kode
5) Untuk menguji segmen kompleks kode pengujian ini tidak efisien

2.10 Metode Pengembangan Sistem

Rapid Application Development (RAD) berdasarkan (Aswati, 2016) suatu metode pengembangan aplikasi tambahan dimana daur pengembangannya sekuensial linier yang menekankan daur waktu pengembangan dengan singkat dalam pengembangan software. RAD menggunakan metode *iteratif* (berulang) pada mengembangkan sistem dimana *working model* (model bekerja) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna dan selanjutnya disingkirkan. Metode RAD memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1) *Requirement planning* (rancangan kebutuhan)

   User dan *analyst* melakukan identifikasi tujuan berdasarkan sistem dan kebutuhan informasi yang terdapat agar mencapai tujuan yang direncanakan, ini pentingdalam keterlibatan *user* dan *analyst*.

2) Proses desain sistem *(Design System)*

   Dalam tahapan ini keaktifan *user* sangat dubutuhkan agar menentukan tujuan lantaran jika dalam proses desain dan perbaikan apabila masih terdapat yang tidak sinkron menggunakan konvensi *user* dan *analyst* maka tujuan tidak akan tercapai. *User* dapat memberi komentar secara langsung bila ada yang tidak sesuai pada desain, perancangan sitem ada pada dokumentasi yang telah dibuat sebelumnya sesuai kebutuhan *user*. *Output* yang dihasilkan pada tahapan ini merupakan spesifikasi aplikasi yang mencakup sistem organisasi secara umum, stuktur data dan yang lainnya.

3) *Contruction*

   Hasil dari tahapan desain sistem, selanjutnya dituangkan ke dalam bahasa pemrograman agar dibuat aplikasi.

4) *Cutover*

   Tahapan terakhir berdasarkan metode RAD yaitu *cutover* atau tahap pengetesan. Aplikasi dapat dibentuk setelahnya dilakukan pengujian terhadap program tersebut menggunakan metode Black Box Testing agar menentukan kesalahan dan kekurangan sistem kemudian diperbaiki hingga bisa dipakai oleh pengguna aplikasi.

2.11 *PIECES*

Menurut Suyono dkk (2016) Metode *PIECES* dipakai untuk mengevaluasi beragam mekanisme operasional pada sebuah organisasi maupun lembaga pemerintahan.

2.12 Penelitian Terkait

Jurnal terkait dalam penyusunan tugas akhir ini merupakan acuan yang berhubungan dengan latar belakang pembuatan tugas akhir ini. Jurnal tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Jurnal yang disusun oleh Lena & Sangita (2016) dengan judul "Rancangan Sistem Rekruitmen Karyawan Berbasis Web Pada PT. Food Indonesia Region Pekan Baru" dalam jurnal ini diperoleh hasil sebuah aplikasi berbasis web untuk mempermudah pada saat memasukkan lamaran tanpa terkendala waktu dan tempat, mempermudah staf HRD dalam melakukan penyeleksian berkas yang masuk dan dapat menghemat penggunaan kertas.

Jurnal yang dibuat oleh Permana & Dewantara (2018) dengan judul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web" dalam jurnal ini diperolah hasil sebuah aplikasi berbasis web, dengan adanya sistem rekrutmen ini diharapkan dapat mempermudah pada saat memasukkan lamaran tanpa terkendala waktu dan tempat.. Proses seleksi karyawan baru yang ada lebih terkontrol dengan sistem komputerisasi ini serta memudahkan saat pembuatan laporan.

Jurnal dibuat oleh Syastra, dkk (2016) dengan judul "Rancang Bangun Sistem E_Recruitment Berbasis Android" dalam jurnal ini diperoleh hasil sebuah aplikasi berbasis android untuk memenuhi kebutuhan dalam proses rekrutmen pada PT MPS dilakukan dengan analisis perencanaaan strategi mulai dari analisis kebutuhan sistem, yang kemudian dikembangkan dengan melakukan perancangan aplikasi berbasis android melalui pendekatan *object oriented*.

Dalam jurnal Rizky & Ramdhani (2019) dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan *PHP* dan MYSQL di PT. Ria Indah Mandiri" pada jurnal ini diperolah hasil sebuah aplikasi berbasis web guna mengurangi besarnya dana yang wajib dikeluarkan oleh perusahaan setiap kali akan menerima karyawan, Sistem informasi perekrutan karyawan menyajikan

informasi yang dapat mempermudah bagian HRD saat menangani proses perekrutan karyawan, Sehingga data pelamar tidak menumpuk dilemari arsip lalu menyajikan informasi perekrutan karyawan yang bisa di akses oleh calon karyawan secara mudah dan cepat tanpa wajib datang langsung ke perusahaan.

Dalam jurnal Syahrawi (2017) menggunakan judul "Rancang Bangun Aplikasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Android" pada jurnal ini diperoleh pelaksanaan rekrutmen karyawan berbasis android yang sanggup menaruh kemudahan kepada masyarakat sebagai pencari kerja agar menemukan berita lowongan kerja secara efektif dan menaruh kemudahan dalam perusahaan buat menyebarluaskan fakta lowongan kerjanya.

Beberapa jurnal diatas bisa disimpulkan bahwa proses rekrutmen karyawan bisa dilakukan menggunakan cara efektif dan efisien, baik dari sisi pelamar, HR dan Manajer. Adapun cara yang bisa digunakan yaitu dengan membuat aplikasi rekrutmen dengan begitu pihak perusahaan lebih mudah untuk mencari karyawan baru karena sudah dilakukan secara komputerisasi atau *online*, dengan begitu tidak perlu memerlukan waktu yang lama dalam proses rekrutmen dan data yang disimpan lebih aman.

Tabel 5. Jurnal Terkait

Nama dan Tahun	**Judul**	**Metode Pengembangan Sistem**	**Metode Pengump-lan Data**	**Hasil**
Trisnawati & Syafrizal (2016)	Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web pada PT. Fast Food Indonesia *Region* Pekan Baru	Metode SDLC (System development Life Cycle)	Wawancara	aplikasi berbasis web untuk mempermudah pada saat memasukkan lamaran tanpa terkendala waktu dan tempat, mempermudah staf HRD dalam melakukan penyeleksian berkas yang masuk dan dapat menghemat penggunaan kertas.

Permana & Dewantara (2018)	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web	Metode SDLC model *Waterfall*	Observasi & Wawancara	aplikasi berbasis web, dengan adanya sistem rekrutmen ini diharapkan dapat mempermudah pada saat memasukkan lamaran tanpa terkendala waktu dan tempat.. Proses seleksi karyawan baru yang ada lebih terkontrol dengan sistem komputerisasi ini serta memudahkan saat pembuatan laporan.
Syastra, dkk (2016)	Rancang Bangun Sistem E_Recruitment Berbasis Android	*Waterfall*	Survei dan wawancara	aplikasi berbasis android untuk memenuhi kebutuhan dalam proses rekrutmen pada PT MPS dilakukan dengan analisis perencanaaan strategi mulai dari analisis kebutuhan sistem, yang kemudian dikembangkan dengan melakukan perancangan aplikasi berbasis android melalui pendekatan object oriented
Rizky & Ramdhani (2019)	Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan *PHP* dan MYSQL di PT. Ria Indah Mandiri	*Waterfall*	Wawancara	Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan *PHP* dan MYSQL di PT. Ria Indah Mandiri
Syahrawi (2017)	Rancang Bangun Aplikasi Rekrutmen Karyawan Berbasis Android	Metode SDLC	Wawancara	aplikasi rekrutmen karyawan berbasis android yang mampu memberikan kemudahan kepada masyarakat sebagai pencari kerja untuk menemukan info lowongan kerja secara efektif dan memberikan kemudahan pada perusahaan untuk menyebarluaskan informasi lowongan kerjanya.