

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

PT. MNC Sky Vision merupakan perusahaan yang berkiprah pada bidang jasa manajemen pelanggan TV berbayar, seperti layanan manajemen pelanggan serta bisnis TV berbayar. Perkembangan PT. MNC Sky Vision menjadi pelopor pada industri televisi di Indonesia yaitu memberikan pilihan 137 saluran terbaiknya menggunakan 32 channel eksklusif. Saat ini, PT. MNC Sky Vision bergerak dalam mentransmisikan ulang serta memasarkan beberapa acara televisi internasional melalui satelit. Perusahaan mulai beroperasi secara komersial pada tahun 1994. Perusahaan dimiliki oleh kelompok perusahaan milik MNC Corporation.

Perusahaan ini memiliki beberapa divisi bagian atau bidang seperti bidang admin teknisi, admin finance, teknisi, helper, telemarketing, sales, satpam, driver dan office boy untuk itu perusahaan mampu memanfaatkan kemampuan yang dimiliki oleh pegawai dan juga memberikan kesempatan kepada pegawai untuk menumbuhkan serta menyadari potensinya masing-masing. Kelangsungan hidup perusahaan sangat bergantung pada kinerja pegawai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawabnya. Kinerja pegawai yang tinggi dapat mendorong kemajuan pada perusahaan dan kelangsungan hidup perusahaan lebih baik. Apabila pihak perusahaan melakukan proses penerimaan pegawai dengan baik tentu pihak perusahaan akan memperoleh pegawai yang berkinerja tinggi.

Proses penerimaan pegawai merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam sebuah perusahaan, diawali dari pemilihan calon pegawai serta pengisian jabatan. Melalui tahap yang relevan untuk mengidentifikasi calon pegawai yang tepat karena tujuan utama dari proses penerimaan pegawai adalah untuk mendapatkan calon pegawai yang tepat sehingga sesuai dengan kondisi dan kebutuhan perusahaan (Herdiana & Nugraha, 2018).

Sistem penerimaan pegawai saat ini masih dilakukan secara sederhana, yaitu seluruh alur proses penerimaan dilakukan di perusahaan mulai dari pengumuman lowongan penerimaan, kemudian penyerahan berkas lamaran selanjutnya proses seleksi berkas lamaran dan pengumuman hasil seleksi berkas setelah itu calon pegawai melakukan proses wawancara di perusahaan bagi calon pegawai yang lulus tahap seleksi berkas kemudian melihat hasil pengumuman hasil akhir bagi calon pegawai yang lulus tahap wawancara.

Proses penerimaan pegawai mengkonsumsi waktu untuk mengelola berkas lamaran yang masuk ke perusahaan. Informasi yang didapat oleh calon pegawai mengenai hasil pengumuman hanya bisa didapat di perusahaan, sehingga calon pegawai perlu datang ke perusahaan untuk melihat hasil pengumuman. Selain itu diperlukan biaya lebih untuk mencetak brosur lamaran dan surat penerimaan kerja. Tidak hanya itu pengawasan terhadap berkas lamaran tidak terjaga dengan baik, karena membuat berkas rentan hilang atau rusak, serta pelayanan yang diberikan tidak maksimal mengenai informasi data calon pegawai.

Berdasarkan hasil analisa terhadap permasalahan, diperlukan sebuah solusi dalam proses penerimaan pegawai untuk memudahkan proses penerimaan pegawai, Agar proses penerimaan bisa dilakukan secara maksimal, maka dibuatlah “*Aplikasi Penerimaan Pegawai Berbasis Web Pada PT MNC Sky Vision Bandar Lampung*”. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam melakukan proses penerimaan pegawai.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini yaitu menghasilkan Aplikasi Penerimaan Pegawai Berbasis *Web* Pada PT MNC SKY Vision Bandar Lampung, yang digunakan untuk memudahkan proses penerimaan pegawai secara efisien dan efektif.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

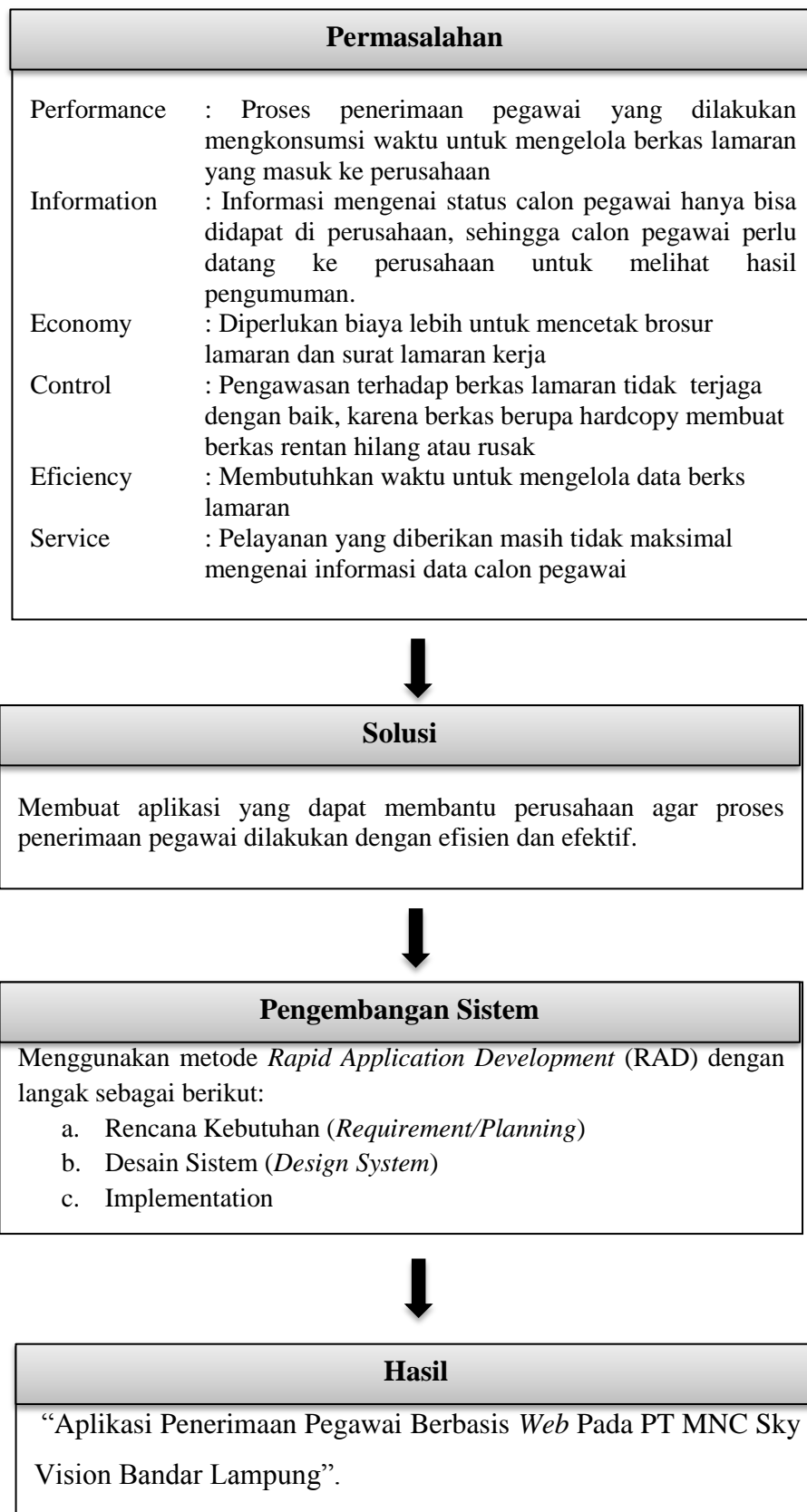
Setiap ruang kerja di PT MNC Sky Vision Bandar Lampung memiliki banyak bagian didalamnya. Saat ini proses penerimaan pegawai masih dilakukan secara sederhana di perusahaan. yaitu calon pegawai melakukan tahapan penerimaan dan seleksi penerimaan dengan tahapan awal yaitu calon pegawai mengirim lamaran ke perusahaan kemudian calon pegawai menunggu hasil

seleksi, setelah itu calon pegawai yang telah lulus hasil seleksi melakukan tes wawancara kemudian calon pegawai kemudian menunggu hasil pengumuman akhir, hasil pengumuman hanya bisa didapat oleh calon pegawai didalam perusahaan. Informasi mengenai lowongan penerimaan pegawai dan hasil pengumuman hanya didapat di perusahaan (*information*). Hal ini menandakan perusahaan perlu untuk meningkatkan kinerja (*performance*) perusahaan.

Selain itu dokumen yang diterima oleh perusahaan tidak sepenuhnya terjaga (*control*) dengan baik, dikarenakan dokumen yang diserahkan berupa *hardcopy* yang rentan hilang atau rusak. Dengan memanfaatkan teknologi yang sekarang sudah semakin berkembang pesat, maka dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu proses penerimaan pegawai agar proses penerimaan dapat dilakukan dengan efisien, efektif dan lebih modern untuk mempersingkat jangka waktu proses penerimaan pegawai (*eficiency*). Sehingga dapat menekan biaya pengeluaran untuk mencetak brosur lamaran (*economy*).

Melalui aplikasi ini calon pegawai wajib mendaftar langsung ke perusahaan melainkan cukup mendaftar melalui website, sehingga calon pegawai tidak perlu datang ke perusahaan dan calon pegawai dapat mendaftar dimana saja dan kapan saja, jika calon pegawai terkoneksi internet. Calon pegawai yang telah menyerahkan dokumen yang diserahkan dapat terjaga dengan baik melalui web yang disimpan di database, karena melalui website, dokumen persyaratan hanya cukup diupload melalui website sehingga pelayanan (*service*) yang diberikan perusahaan kepada calon pegawai menjadi lebih maksimal melalui perangkat lunak aplikasi, karena dengan bantuan aplikasi proses mendapatkan pegawai yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan yang berkinerja tinggi dapat diproses sedemikian rupa sehingga memudahkan proses penerimaan pegawai.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan solusi dalam penerimaan pegawai untuk memudahkan proses penerimaan pegawai, Agar proses penerimaan bisa dilakukan secara maksimal, maka dibuatlah “*Aplikasi Penerimaan Pegawai Berbasis Web Pada PT MNC Sky Vision Bandar Lampung*”. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam melakukan proses penerimaan pegawai. Metode yang digunakan dalam aplikasi ini yaitu *Rapid Application Diagram* (RAD). Kerangka pemikiran dalam pembuatan aplikasi ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### **1.4 Kontribusi**

Aplikasi Penerimaan Pegawai Berbasis Web Pada PT MNC Sky Vision Bandar Lampung ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada beberapa pihak antara lain:

1. Mempermudah proses penerimaan pegawai
2. Proses penerimaan pegawai dapat dilakukan dengan efektif
3. Mengurangi biaya penerimaan pegawai (*hiring cost*)

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penerimaan Pegawai

Menurut (Rahayu, 2018) Penerimaan pegawai merupakan proses mencari, menemukan, dan menarik para pelamar untuk dipekerjakan oleh suatu perusahaan. Kesimpulan dari pendapat para ahli rekrutmen adalah proses penarikan antara pelamar dan pihak perusahaan, selanjutnya pihak perusahaan memberikan serangkaian tes untuk dijadikan acuan penilaian pelamar apakah pelamar memenuhi kriteria yang dibutuhkan perusahaan.

### 2.2 Aplikasi

Aplikasi Merupakan program komputer yang siap dipakai oleh pengguna. Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi, metode pemrosesan data berpacu pada komputasi. Aplikasi memiliki makna ialah pemecahan permasalahan yang memakai salah satu metode pemrosesan informasi aplikasi yang berpacu pada suatu komputansi yang di idamkan ataupun diharapkan ataupun pemrosesan informasi yang diharapkan. (Abdurahman dkk, 2014).

### 2.3 Web

*Web* merupakan suatu aplikasi yang berperan untuk menunjukkan dokumen yang membuat pengguna bisa mengakses internet lewat aplikasi yang terkoneksi dengan internet dan juga *web* menyediakan data yang diperlukan untuk pengguna yang tersambung ke internet (Destiningrum dkk, 2017). Data yang ditampilkan kepada pengguna berbentuk data interaktif baik berbentuk bacaan, foto, video, ataupun suara.

#### 2.3.1 XAMPP

Menurut (Safitri, 2018) *XAMPP* adalah perangkat lunak bebas, yang menunjang banyak sistem pengoperasian, kompilasi dari sebagian program yang mempunyai guna sebagai *Server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas

program *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL database*, serta penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP serta *Perl*.

### **2.3.2 Database**

Menurut (Rivai, 2013) Database merupakan Gabungan data yang menyimpan informasi mengenai satu atau beberapa objek. Data di database tersebut umumnya disimpan dalam tabel yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain.

### **2.3.3 Hyper Text Markup Language (HTML)**

Menurut (Universitas Patria Artha & Rais, 2019) “ *Hyper Text Markup Language (HTML)* dalam ilmu komputer adalah bahasa penyusunan teks untuk dokumen- dokumen dalam jaringan komputer yang dikenal juga yaitu World Wide Web (terkadang disebut sebagai web saja)”.

### **2.3.4 Internet**

Internet adalah sebuah jaringan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya untuk kebutuhan komunikasi dan membagi-bagikan informasi dengan perangkat komputer. Terlebih untuk masa ini internet tidak hanya terhubung dengan perangkat komputer saja akan tetapi juga pada handphone/android (Wibawanto, 2018).

### **2.3.5 User Interface**

*User Interface* merupakan cara program dan user berkomunikasi yang berfungsi untuk menyatukan atau menerjemahkan informasi antara pengguna dengan sistem operasi sampai komputer dapat digunakan (Setyono, 2020). *User Interface* dapat diartikan sebagai prosedur inter-relasi atau integrasi total dari hardware dan software yang menghasilkan pengalaman komputer.

### **2.3.6 PhpMyAdmin**

PhpMyAdmin adalah salah satu aplikasi web yang bersifat opensource yang digunakan untuk mempermudah dalam melakukan pengelolaan database MySQL, tools didalam web ini dimanfaatkan untuk mengatur database MySQL secara visual dan server MySQL, sehingga kita tidak harus menulis query SQL setiap hendak melakukan perintah operasi database (Hadi, n.d.).

### **2.3.7 Framework**

*Framework* adalah gabungan dari fungsi – fungsi dan class – class untuk tujuan tertentu yang telah siap dipakai untuk mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, dan tidak perlu membuat fungsi atau class dari awal (Mualim & Putra, 2017) *framework* juga dapat membantu devoleper/ programmer dalam menangani beragam kendala dalam pemrograman seperti koneksi ke *database*, pemanggilan variabel, dan *file*. Dengan begitu developer lebih fokus dan lebih cepat dalam membangun aplikasi.

### **2.3.8 Object Oriented Programing (OOP)**

Object Oriented Programming (OOP) merupakan sebuah skema penyusunan perangkat lunak yang mengatur perangkat lunak sebagai rangkaian object yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Object Oriented Programming atau disingkat OOP adalah paradigma atau teknik pemrograman yang condong kepada objek (Universitas Patria Artha & Rais, 2019)

### **2.3.9 Model-View-Controller (MVC)**

Menurut (Suharsana & Wirawan, 2016) Model View Controller (MVC) adalah mekanisme pemrograman yang umum masa ini, yang mengutamakan pemrograman secara aturan untuk membagi program menjadi 3 bagian : model, view, control. Konsep Model View Controller bertujuan supaya sebuah aplikasi bisa mudah dipelihara oleh orang-orang di dalam kelompok pengembangan yang berbeda detail pekerjaan, contohnya database administrator (DBA) untuk mengurus kendala basis data, blok *controller* untuk programmer, dan blok *view* untuk desainer antarmuka (interface designer).

### **2.3.10 CodeIgniter**

Menurut (Cahyati dkk, 2018) *codeigniter* adalah sebuah perangkat lunak yang gratis atau tidak berbayar dengan menggunakan *Model, View, dan Controller* (MVC) untuk membuat *web* dinamis.

### **2.3.11 Bootstrap**

*Bootstrap* adalah sebuah framework yang menyediakan kumpulan komponen class interface dasar yang telah dibangun sedemikian rupa untuk



menghasilkan tampilan yang menarik dan ringan, tak hanya itu *bootstrap* juga memiliki fitur grid untuk mengatur layout dengan sangat mudah dan cepat, selain itu kita juga bisa mengubah tampilan *bootstrap* dengan menambahkan *class* dan CSS sendiri (Sanjaya & Hesinto, 2018).

### **2.3.12 Sublime Text**

*Sublime text* merupakan salah satu text editor yang sangat powerfull dan dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi (Mualim dkk, 2017) *sublime Text* mendukung berbagai bahasa pemrograman dan sanggup menyajikan fitur *syntax highlight* nyaris di seluruh bahasa pemrograman yang didukung maupun dibesarkan oleh komunitas semacam : C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, dll.

### **2.3.13 Cascading Style Sheet(CSS)**

CSS merupakan suatu bahasa pemrograman yang dimanfaatkan untuk menunjang pembuatan website dengan mengatur tampilan jarak antar baris, teks, warna dan format border bahkan penampilan file gambar pada dokumen HTML. Dengan menggunakan CSS, pengformatan halaman *web* menjadi lebih menarik dan terstruktur juga mempermudah proses penyusunan halaman web (Setiawan dkk, 2019).





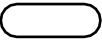




### **2.3.14 Javascript**

Menurut (Nandari, 2014) *javascript* merupakan bahasa pemrograman yang sederhana, Dengan *Javascript* kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman *web* yang interaktif. Program *Javascript* dituliskan pada file HTML (\*.html\*.html).

### **2.3.15 Flowchart**

Flowchart menggambarkan urutan kegiatan dalam sistem pabrik dari awal sampai akhir. Dengan demikian, flowchart adalah diagram yang menggunakan simbol-simbol tertentu yang merinci urutan proses dan hubungan antara proses dalam suatu program dan proses lainnya.(Simanjuntak dkk, 2019). Simbol – simbol *flowchart* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tabel Simbol Flowchart





Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Input/Output</i>	Menyatakan <i>input</i> atau <i>output</i> disesuaikan jenis peralatannya
	<i>Offline Connector</i>	Menyatakan lanjutan dari prosedur ke prosedur dari halaman yang berbeda
	<i>Decision</i>	Menyatakan kondisi yang menentukan 2 kemungkinan (iya atau tidak).
	<i>Connector</i>	Menyatakan lanjutan dari prosedur ke prosedur dalam halaman yang sama
	<i>Terminal</i>	Menyatakan awalan atau akhir program.
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus.
	Dokumen	Mencetak dokumen sumber atau laporan
	<i>Punched Card</i>	Menyatakan jalinan dari prosedur ke prosedur dalam halaman yang sama
	<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan/ proses dari komputer

Sumber : (Simanjuntak dkk, 2019)

### 2.3.16 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* adalah diagram grafis yang digunakan untuk mendefinisikan, membuat, dan memvisualisasikan model sistem. Representasi DFD berfokus pada aliran proses data di dalam sistem, memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pengguna tentang bagaimana data mengalir di dalam sistem dan bagaimana data diproses di dalam sistem (Fitriyana & Susianto, 2019). Simbol – simbol *Data Flow Diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tabel Simbol *Data Flow Diagram*

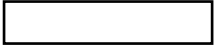


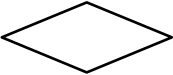
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Process</i>	Aktivitas yang dilakukan.
	<i>External entity</i>	Entitas yang berinteraksi dengan sistem, entitas berupa orang atau organisasi.
	<i>Data Storage</i>	Tempat penyimpanan data.
	<i>Data Flow</i>	Arah data yang akan mengalir

Sumber : (Fitriyana & Susianto, 2019)

### 2.3.17 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

*Entity Relationship Diagram* adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi yang dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Ada tiga jenis hubungan. Setiap jenis menunjukkan berapa banyak catatan di setiap tabel yang terkait dengan catatan di tabel lain. (Nurmalina, 2017). Simbol – simbol *Entity Relationship Diagram* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tabel Simbol *Entity Relationship Diagram*





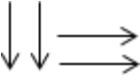

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entity</i>	Objek riil yang dapat diidentifikasi oleh pengguna
	<i>Atribut</i>	Berfungsi untuk menerangkan entitas tersebut
	<i>Line</i>	Sebagai penghubung antara atribut dengan entitas maupun entitas dengan <i>relationship</i>
	<i>Relationship</i>	Berfungsi sebagai penghubung antara satu entitas atau lebih

Sumber : (Nurmalina, 2017)

### 2.3.18 Mapping Chart

*Mapping Chart* memiliki pengertian yaitu lebih fokus pada menggambarkan proses bisnis dan urutan kegiatan dalam suatu proses. Digunakan dalam model bisnis untuk menunjukkan urutan aktivitas proses bisnis. (Dewi & Malfiany, 2017). Simbol – simbol *Mapping Chart* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Simbol Mapping Chart

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Document</i>	Dokumen input dan output
	<i>Manual action</i>	Proses kegiatan sistem secara manual
	<i>Process</i>	Proses kegiatan sistem dari program komputer
	<i>Hardisk storage</i>	Tempat penyimpanan data
	<i>Flow lines</i>	Aliran dari setiap proses
	<i>Communication link</i>	Menunjukkan hubungan dengan alat komunikasi

Sumber : (Dewi & Malfiany, 2017)

## 2.4 Rapid Application Development

*Rapid Application Development* (RAD) merupakan sebuah metode pengembangan sistem yang memprioritaskan kemajuan pengembangan melalui keterkaitan pengguna yang menyeluruh dalam rancangan, cepat, beruntun dan bertambah sejalar *prototype* bekerja sebuah skema yang hasilnya berkembang ke

dalam skema *final*, (Zulkarnain dkk, 2004).

Berikut penjelasan dari tiap-tiap tahapan pada metode RAD

#### **2.4.1 Rencana Kebutuhan (*Reqrutmen Planning*)**

Pada tahap ini, pengguna dan analis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi, dapat berorientasi pada pemecahan bisnis, tahapan ini adalah hal terpenting karena kedua belah pihak terlibat dalam suatu tujuan.

#### **2.4.2 Proses Desain Sistem (*Design System*)**

Pada tahap ini kedua team akan membuat desain sistem untuk mengimplementasikan. *Programmer* dan analis membangun dan menunjukkan tampilan visual desain alur kerja pengguna. Analis menyempurnakan modul yang dirancang berdasarkan tanggapan pengguna.

#### **2.4.3 Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap implementasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan aplikasi, aplikasi yang baru dibangun akan diuji dan diperkenalkan kepada organisasi. Pengujian aplikasi dilakukan menggunakan *black box system*.

#### **2.4.4 *Black-box Testing***

*Black Box Testing* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program (Ningrum dkk, 2019)

### **2.5 Artikel Ilmiah Terkait**

Penulisan tugas akhir ini menggunakan beberapa jurnal penelitian sebagai referensi dan sebagai data pendukung. Referensi yang diambil dari jurnal tersebut dapat berupa kesamaan studi kasus atau penggunaan metode sistem. Beberapa referensi yang digunakan oleh penulis yaitu:

1. Marfuah & Widiatoro (2018), dalam jurnal yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Perekrutan Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Universitas Universal)”. Aplikasi ini dibuat dikarenakan proses perekrutan yang tidak berjalan sesuai dengan kebutuhan suatu organisasi, proses yang dilakukan masih menggunakan tahap perekrutan tradisional. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem rancang bangun sistem ini adalah System Development Life Cycle (SDLC). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan

rancang bangun aplikasi perekrutan pegawai berbasis web yang bertujuan untuk mengubah proses perekrutan dalam organisasi universitas universal dan menjangkau calon pegawai secara luas untuk mempercepat terisinya lowongan pekerjaan.

2. Andriani & Purnomo (2020), dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Aplikasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan Platform Pega”. Proses perekrutan karyawan masih belum optimal karena proses pengolahan data calon tenaga kerja yang dilakukan secara manual serta banyaknya jumlah calon tenaga kerja menyebabkan adanya penumpukan berkas, sehingga pencarian data menjadi lama dan menghambat proses rekrutmen. Metode pengembangan yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah prototype. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan aplikasi Perancangan Aplikasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan Platform Pega untuk membantu proses perekrutan karyawan baik dari proses pencarian berkas maupun meminimalisir hilangnya data, selain itu pengolahan data secara online memungkinkan proses perekrutan calon tenaga kerja menjadi lebih mudah karena tidak harus dilakukan di kantor namun dapat dilakukan dimana saja dan kapan aja selama terhubung jaringan internet.
3. Sari & Ratna (2017), dalam jurnal yang berjudul “Sistem E-Recruitmen Karyawan Berbasis Web” Alasan aplikasi ini dibuat karena proses penerimaan pegawai baru masih berbasis manual yang dianggap kurang efektif dan efisien dalam proses pengolahan data pelamar. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah *Unified Modelling Language* (UML). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Sistem E-Recruitmen Karyawan Berbasis Web yang dapat mempermudah pengelolaan sistem informasi menggunakan sistem komputerisasi sehingga data pelamar dapat dikelola dengan cepat, mudah, dan lebih aman.
4. (Anisah & Radiah, 2016), dalam jurnal yang berjudul “ Rancangan Sistem Informasi *E-Recruitmen* Berbasis Web Pada PT. Geoservices” Alasan aplikasi ini dibuat karena proses pencarian calon karyawan dengan mendistribusikan informasi lowongan melalui media masa dinilai kurang efektif dan juga membutuhkan anggaran biaya yang tidak sedikit. Dampak dari proses

perekrutan karyawan secara manual ini menyebabkan banyaknya tumpukan berkas yang sudah tidak terpakai sehingga membutuhkan ruang penyimpanan dan juga akan menjadi masalah polusi lingkungan. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah *Unified Modelling Language (UML)*. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Rancangan Sistem Informasi *E-Recruitmen Berbasis Web* Pada PT. Geoservices yang mempermudah proses perekrutan karyawan baru, memberikan informasi terbaru mengenai lowongan pekerjaan yang ada dan diharapkan perusahaan dapat menyeleksi calon karyawan baru yang berkompeten di bidangnya.

5. Satria (2017), dalam jurnal yang berjudul “Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall” Alasan aplikasi ini dibuat karena proses rekrutmen dan seleksi karyawan di PT BFI Finance Indonesia Tbk Cabang Meruya Jakarta masih menggunakan metode konvensional atau manual dan menggunakan kertas. Hal tersebut menimbulkan beberapa masalah seperti data pelamar yang mudah hilang dan rusak, butuh banyak tempat penyimpanan dokumen, diperlukan waktu yang lama dalam melakukan proses rekrutmen dan seleksi karyawan, dan juga adanya kesulitan dalam pengadaan kelas dan pengawas untuk seleksi. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah air terjun (*waterfall model*). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Rancangan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Dengan Metode Waterfall yang memudahkan calon pelamar dalam melakukan pengiriman berkas lamaran dan mengikuti tes penerimaan masuk ke perusahaan secara online serta dapat langsung mengetahui hasil dari lamaran yang telah dikirim.
6. (Yanto et al., 2018), dalam jurnal yang berjudul “ Sistem Informasi E-Recruitment Karyawan Berbasis Web Pada PT. Jasa Swadayautama (Jayatama)” Alasan aplikasi ini dibuat karena perekrutan karyawan sangat berpengaruh terhadap kemajuan perusahaan, proses perekrutan yang tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan dapat menghambat perkembangan perusahaan. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah air terjun (*waterfall model*). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Sistem Informasi E-Recruitment Karyawan Berbasis Web Pada PT. Jasa Swadayautama (Jayatama) yang mempermudah bagian HRD dan Personalia

dalam membaca data para pelamar, dalam hal penyimpanan data dapat menghemat tempat dan waktu untuk melakukan proses perekrutan karyawan lebih efisien. Selain itu biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk proses perekrutan karyawan menjadi berkurang.

7. (Trisnawati, 2016), dalam jurnal yang berjudul “Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT. Fast Food Indonesia Region Pekanbaru” Alasan aplikasi ini dibuat karena sistem yang berjalan saat ini, staff HRD membutuhkan waktu yang lama dalam mengumpulkan informasi-informasi tentang pelamar yang masuk, sehingga proses penyeleksian pun tidak benar benar memiliki objektivitas yang tinggi karena waktu dan tenaga sudah terbuang pada saat pengumpulan informasi. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Rancangan Sistem Rekrutmen Karyawan Berbasis Web Pada PT. Fast Food Indonesia Region Pekanbaru yang meningkatkan kinerja dalam melayani para pelamar melakukan pengiriman berkas lamaran dan mengikuti tes penerimaan masuk ke perusahaan secara online, mempermudah dalam melakukan penyeleksian terhadap berkas lamaran yang masuk ke perusahaan dan mengurangi tumpukan berkas yang tidak terpakai.
8. Amalia & Sari (2020), dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi E-Recruitment Karyawan Berbasis Web (Modul Rekrutmen)” Alasan aplikasi ini dibuat karena pada saat melakukan perekrutan adalah merekrut pelamar yang memiliki keahlian atau kriteria yang tidak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan, sehingga apabila hal tersebut tidak ditangani dengan baik dapat merugikan pihak perusahaan baik dari segi finansial maupun non-finansial seperti tenaga maupun waktu. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Aplikasi E-Recruitment Karyawan Berbasis Web (Modul Rekrutmen) yang dapat memfasilitasi rekomendasi lowongan pekerjaan agar pencari kerja mendapatkan pekerjaan sesuai dengan minat dan bidang keahlian yang dimiliki dan disediakan juga fasilitas rekomendasi pencari kerja kepada perusahaan agar mendapatkan calon



karyawan yang memiliki kriteria atau keahlian sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh perusahaan.

9. Putri (2020), dalam jurnal yang berjudul “ Aplikasi *E-Recruitmen* Karyawan Berbasis Web (Modul: Event Lowongan Kerja)” Alasan aplikasi ini dibuat karena pelaksanaan dalam event lowongan kerja terdapat kendala yang dialami oleh beberapa pihak diantaranya yaitu pencari kerja seringkali pencari kerja tidak mendapatkan kuota untuk melamar dikarenakan antrian yang panjang dan berdesakan sehingga sulit mengamati stand perusahaan satu persatu. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Aplikasi *E-Recruitmen* Karyawan Berbasis Web (Modul: Event Lowongan Kerja) yang dapat memfasilitasi pencari kerja untuk melakukan pendaftaran *event* lowongan kerja secara online, mengetahui kuota dari setiap lowongan yang terdapat di *event* tersebut serta mengetahui berapa banyak pencari kerja yang telah mendaftar disetiap lowongan kerja selain itu juga memberikan rekomendasi lowongan kerja yang sesuai.
10. (Hasanah et al., 2018), dalam jurnal yang berjudul “ Pembuatan Aplikasi *E-Recruitmen* Pada PT.Aneka Signal Jakarta” Alasan aplikasi ini dibuat karena sistem penerimaan karyawan saat ini masih menggunakan sistem konvensional. Calon pelamar mengirimkan berkas lamaran secara langsung ke perusahaan ataupun mengirimkan berkas lamaran via email membuat file menumpuk di folder komputer, pengiriman lamaran secara langsung membuat berkas tidak terpakai menjadi numpuk dan menyebabkan polusi lingkungan. Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem ini adalah air terjun (*waterfall model*). Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Pembuatan Aplikasi *E-Recruitmen* Pada PT.Aneka Signal Jakarta yang mempermudah pihak partner yang membutuhkan karyawan dalam hal permintaan karyawan, pihak pelamar sebagai pencari kerja dan PT.ASN sebagai pihak ketiga, untuk melakukan seleksi potensi.