



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN
KARYAWAN BARU PADA PT. FORMWELL PRODUCTS**

SKRIPSI

ERLAN YOGASWARA

1210512108

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2016



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN
KARYAWAN BARU PADA PT. FORMWELL PRODUCTS**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

ERLAN YOGASWARA

1210512108

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2016

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Erlan Yogaswara

NRP : 1210512108

Tanggal : 29 Juli 2016

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 29 Juli 2016

Yang Menyatakan,


Erlan Yogaswara

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erlan Yogaswara
NRP : 1210512108
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN
KARYAWAN BARU PADA PT. FORMWELL PRODUCTS**


Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 29 Juli 2016

Yang Menyatakan,


(Erlan Yogaswara)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Erlan Yogaswara

NRP : 1210512108

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen
Karyawan Baru Pada PT. Formwell Products.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



(Erly Krisnanik, S.Kom., MM)

Ketua Penguji



(Tri Rahayu, S.Kom., MM)

Penguji I



(Anita Muliawati, S.Kom., M.TI)

Penguji II (Pembimbing)



(Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc)

Dekan



(Bambang Triwahyono, S.Kom., M.Si)

Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 29 Juli 2016

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN BARU PADA PT. FORMWELL PRODUCTS

Erlan Yogaswara

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk membantu PT. Formwell Products dalam proses rekrutmen, diharapkan agar perusahaan bisa mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan yang sudah diputuskan. Selain itu, perusahaan juga dapat mengelola data pelamar ke dalam database dan terkomputerisasi sehingga mengurangi penumpukan berkas-berkas pelamar yang disimpan dalam *filing cabinet*. Penelitian ini membahas bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi Rekrutmen Karyawan Baru Pada PT. Formwell Products. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall* yang meliputi tahapan perencanaan sistem, analisa sistem dan perancangan sistem. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah rancangan sistem informasi rekrutmen karyawan baru berbasis *website* yang dapat membantu HRD melakukan proses rekrutmen karyawan dan memudahkan general manager melihat laporan penerimaan karyawan.

Kata kunci: Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan, SDLC, Waterfall

ANALYSIS AND DESIGN OF NEW EMPLOYEE RECRUITMENT INFORMATION SYSTEM IN PT. FORMWELL PRODUCTS

Erlan Yogaswara

Abstract

The research objective is to help PT. Formwell Products in recruiting new employees, and is expected that the company can get new employees in accordance with the needs and conditions that have been decided. In addition, the company can also manage applicant data into the database and computerized in order to reduce the pile of applicant files that are stored in filing cabinet. This research discusses how to analyze and to design new employee recruitment information system in PT. Formwell Products. The system development methodology is the System Development Life Cycle (SDLC) with the Waterfall model that includes the stages of system planning, system analysis and system design. The system is built using the PHP programming language and MySQL database. The expected outcome of this research is the website based design of new employee recruitment information system that can help HR staff in the process of recruiting new employees and facilitate the general manager to see recruitment reports.

Keyword: Employee Recruitment Information System, SDLC, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Baru Pada PT. Formwell Products”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer di Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., M.Ti., selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
2. Segenap Dosen Jurusan Sistem Informasi FIK-UPNVJ yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
3. Orang tua, saudara-saudara kami, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.
4. Seluruh civitas akademika Jurusan Sistem Informasi FIK-UPNVJ yang telah memberikan dukungan moril kepada penulis.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Amiin.

Jakarta, 29 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR SIMBOL..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| I.1 Latar Belakang..... | 1 |
| I.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| I.3 Batasan Masalah | 2 |
| I.4 Tujuan Dan Manfaat | 2 |
| I.5 Luaran Yang Diharapkan..... | 3 |
| I.6 Sistematika Penulisan | 3 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 5 |
| II.1 Pengertian Data | 5 |
| II.2 Pengertian Sistem | 5 |
| II.3 Pengertian Informasi | 6 |
| II.4 Pengertian Sistem Informasi..... | 7 |
| II.5 Pengertian Analisa Sistem..... | 8 |
| II.6 Manajemen Sistem Basis Data | 8 |
| II.7 Pengertian Rekrutmen | 10 |
| II.8 PIECES | 11 |
| II.9 UML | 14 |
| II.10 Model Waterfall..... | 15 |
| II.11 MySQL..... | 17 |
| II.12 PHP | 17 |
| II.13 Hasil Penelitian Yang Relevan..... | 18 |
| | |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... | 19 |
| III.1 Tahapan Penelitian | 19 |
| III.2 Waktu dan Tempat Penelitian | 20 |
| III.3 Alat Bantu Penelitian | 21 |
| III.4 Tahapan Kegiatan..... | 22 |
| | |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 23 |
| IV.1 Profil Perusahaan | 23 |
| IV.2 Visi Dan Misi..... | 24 |

| | |
|--|--------|
| IV.3 Struktur Organisasi | 25 |
| IV.4 Tugas Dan Tanggung Jawab | 25 |
| IV.5 Analisa Sistem Berjalan | 33 |
| IV.6 Prosedur Sistem Berjalan | 34 |
| IV.7 Identifikasi Masalah..... | 36 |
| IV.8 Masalah Pokok..... | 38 |
| IV.9 Rancangan Sistem Umum Yang Diusulkan..... | 38 |
| IV.10 Activity Diagram | 42 |
| IV.11 Sequence Diagram | 52 |
| IV.12 Class Diagram..... | 57 |
| IV.13 Rancangan Kode | 58 |
| IV.14 Rancangan Dokumen | 59 |
| IV.15 Rancangan Struktur Navigasi | 61 |
| IV.16 Rancangan Layout Interface | 63 |
| BAB V PENUTUP..... | 66 |
| V.1 Kesimpulan | 66 |
| V.2 Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| RIWAYAT HIDUP | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL







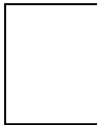


| | |
|---|----|
| Tabel 1 Hasil Penelitian Yang Relevan | 18 |
| Tabel 2 Tahapan Kegiatan | 22 |
| Tabel 3 Dokumen Masukkan | 33 |
| Tabel 4 Dokumen Keluaran | 34 |
| Tabel 5 Dokumen Simpanan | 34 |
| Tabel 6 Deskripsi Aktor | 40 |
| Tabel 7 Deskripsi Use Case | 40 |
| Tabel 8 Rancangan Dokumen Masukkan | 59 |
| Tabel 9 Rancangan Dokumen Keluaran | 60 |
| Tabel 10 Rancangan Simpanan | 60 |

DAFTAR GAMBAR



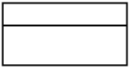


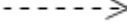

| | |
|--|----|
| Gambar 1 Waterfall Model | 16 |
| Gambar 2 Tahapan Penelitian | 19 |
| Gambar 3 Struktur Organisasi..... | 25 |
| Gambar 4 Use Case Sistem Yang Berjalan..... | 36 |
| Gambar 5 Use Case Sistem Yang Diusulkan | 39 |
| Gambar 6 Activity Diagram Login | 42 |
| Gambar 7 Activity Diagram Input Permintaan Karyawan..... | 43 |
| Gambar 8 Activity Diagram Bagian General Manager..... | 44 |
| Gambar 9 Activity Diagram Buat Akun | 45 |
| Gambar 10 Activity Diagram Input Biodata..... | 46 |
| Gambar 11 Activity Diagram Input Riwayat Pekerjaan | 47 |
| Gambar 12 Activity Diagram Input Riwayat Pelatihan | 48 |
| Gambar 13 Activity Diagram Proses Lamaran | 49 |
| Gambar 14 Activity Diagram Seleksi Lamaran | 50 |
| Gambar 15 Activity Diagram Input Nilai Wawancara | 51 |
| Gambar 16 Sequence Diagram Login | 52 |
| Gambar 17 Sequence Diagram Input Permintaan Karyawan | 53 |
| Gambar 18 Sequence Diagram Bagian General Manager | 53 |
| Gambar 19 Sequence Diagram Buat Akun | 54 |
| Gambar 20 Sequence Diagram Input Biodata..... | 54 |
| Gambar 21 Sequence Diagram Input Riwayat Pekerjaan | 55 |
| Gambar 22 Sequence Diagram Input Riwayat Pelatihan..... | 55 |
| Gambar 23 Sequence Diagram Proses Lamaran | 56 |
| Gambar 24 Sequence Diagram Seleksi Lamaran..... | 56 |
| Gambar 25 Sequence Diagram Input Nilai Wawancara | 57 |
| Gambar 26 Class Diagram Sistem | 57 |
| Gambar 27 Struktur Navigasi Buat Akun Pelamar | 61 |
| Gambar 28 Struktur Navigasi Manajer Divisi | 61 |
| Gambar 29 Struktur Navigasi HRD | 62 |
| Gambar 30 Struktur Navigasi General Manager..... | 62 |
| Gambar 31 Rancangan Layout Menu Buat Akun | 63 |
| Gambar 32 Rancangan Layout Menu Login..... | 63 |
| Gambar 33 Rancangan Layout Masukkan | 64 |
| Gambar 34 Rancangan Layout Keluaran | 65 |

DAFTAR SIMBOL

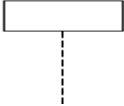
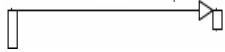

a. Simbol *Use Case Diagram*

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-----------------------|--|
| 1 |  | <i>Actor</i> | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> . |
| 2 |  | <i>Dependency</i> | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>dependent</i>). |
| 3 |  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). |
| 4 |  | <i>Include</i> | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> . |
| 5 |  | <i>Extend</i> | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan. |
| 6 |  | <i>Association</i> | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |
| 7 |  | <i>System</i> | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |
| 8 |  | <i>Use Case</i> | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 9 |  | <i>Note</i> | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi |






b. Simbol *Class Diagram*

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-------------------------|---|
| 1 |  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>). |
| 2 |  | <i>Nary Association</i> | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
| 3 |  | <i>Class</i> | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| 4 |  | <i>Collaboration</i> | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor |
| 5 |  | <i>Realization</i> | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
| 6 |  | <i>Dependency</i> | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri |
| 7 |  | <i>Association</i> | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya |

c. Simbol *Sequence Diagram*

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|-----------------|--|
| 1 |  | <i>LifeLine</i> | Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi. |
| 2 |  | <i>Message</i> | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |
| 3 |  | <i>Message</i> | Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi |

d. Simbol *Activity Diagram*

| NO | GAMBAR | NAMA | KETERANGAN |
|-----------|---|----------------------------|---|
| 1 |  | <i>Activity</i> | Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain |
| 2 |  | <i>Action</i> | State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi |
| 3 |  | <i>Initial Node</i> | Bagaimana objek dibentuk atau diawali. |
| 4 |  | <i>Activity Final Node</i> | Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan |
| 5 |  | <i>Fork Node</i> | Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Masukkan Berjalan

Lampiran A1 Formulir Permintaan Karyawan

Lampiran A2 Formulir Lamaran Kerja

Lampiran A3 Formulir Riwayat Pengalaman Kerja

Lampiran A4 Formulir Riwayat Pendidikan Dan Riwayat Kursus (Pelatihan)

Lampiran B Keluaran Berjalan

Lampiran B1 Laporan Data Pelamar

Lampiran C Masukkan Usulan

Lampiran C1 Buat Akun

Lampiran C2 Permintaan Karyawan

Lampiran C3 Biodata

Lampiran C4 Pengalaman Kerja

Lampiran C5 Riwayat Pelatihan

Lampiran C6 Penilaian Wawancara

Lampiran D Keluaran Usulan

Lampiran D1 Laporan Data Pelamar

Lampiran E Simpanan

Lampiran E1 Tabel User Pelamar

Lampiran E2 Tabel User

Lampiran E3 Tabel Biodata

Lampiran E4 Tabel Riwayat Pengalaman Kerja

Lampiran E5 Tabel Riwayat Pelatihan

Lampiran E6 Tabel Posisi

Lampiran E7 Tabel Lamaran

Lampiran E8 Tabel Wawancara

Lampiran E9 Tabel Aspek

Lampiran E10 Tabel Permintaan Karyawan

Lampiran E11 Tabel Divisi