

TUGAS AKHIR



**SISTEM PSIKOTEST UNTUK REKRUTMEN DAN KENAIKAN
JABATAN DI PT. ELECTRONIC DATA INTERCHANGE INDONESIA**

**MOHAMMAD LUTHFIE FEBRIAN
2010501068**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI
2023**

TUGAS AKHIR



**SISTEM PSIKOTEST UNTUK REKRUTMEN DAN KENAIKAN
JABATAN DI PT. ELECTRONIC DATA INTERCHANGE INDONESIA**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer**

**MOHAMMAD LUTHFIE FEBRIAN
2010501068**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
PROGRAM STUDI DIPLOMA TIGA SISTEM INFORMASI
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

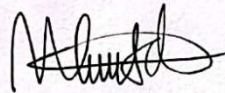
iii

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas akhir ini diajukan oleh :

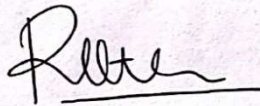
Nama : Mohammad Luthfie Febrian
 NIM : 2010501068
 Program Studi : D-III Sistem Informasi
 Judul : Sistem psikotest untuk rekrutmen dan kenaikan jabatan
 pada PT. Electronic Data Interchange Indonesia.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji pada Ujian Sidang Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



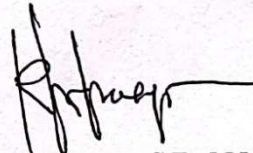
Nur Hafifah Matondang, S.Kom., M.M., M.T.I.

Penguji 1



**Ruth Mariana Bunga Wadu,
S.Kom., M.M.S.I.**

Penguji 2



Rudhy Ho Purabaya, S.E., M.M.S.I.

Pembimbing




Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
 Waktu Ujian : 4 Juli 2023

iii

PERNYATAAN ORISINALITAS

iv

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan sumber yang sudah dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mohammad Luthfie Febrian

NIM : 2010501068

Tanggal : 19 Juni 2023

Apabila dekemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 19 Juni 2023



Mohammad Luthfie Febrian

iv

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

v

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mohammad Luthfie Febrian
NIM : 2010501068
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D3 Sistem Informasi

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

SISTEM PSIKOTEST UNTUK REKRUTMEN DAN KENAIKAN JABATAN DI PT. ELECTRONIC DATA INTERCHANGE INDONESIA

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangakan data (*database*), merwat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemelik hal cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 19 Juni 2023

Jakarta, 19 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Mohammad Luthfie Febrian

v

LEMBAR PERSETUJUAN**LEMBAR PERSETUJUAN**

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir berikut:

Nama : Mohammad Luthfie Febrian
NIM : 2010501068
Program Studi : Sistem Informasi Diploma 3
Judul Skripsi/TA : Sistem Psikotest Untuk Rekrutmen Dan Kenaikan
Jabatan Di PT. Electronic Data Interchange Indonesia

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang
Tugas Akhir.

Mengetahui
Ketua Program Studi,



(Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.)

Jakarta, 06 Juni 2023

Menyetujui
Dosen Pembimbing,



(Rudhy Ho Purabaya, S.E., M.M.S.I.)

ABSTRAK

Kegiatan rekrutmen adalah pencarian dan penarikan calon karyawan untuk bergabung dan menempati pekerjaan sesuai dengan tugas pokok dalam suatu organisasi maupun perusahaan. Psikotest adalah salah satu tes yang dilakukan untuk mengukur aspek individu secara psikis. Tes ini dapat berbentuk tertulis, proyektif, atau evaluasi secara verbal yang teradministrasi untuk mengukur fungsi atau kemampuan kognitif dan emosional seseorang. Dalam psikotes, kemampuan yang diukur tidak cenderung terkait dengan IQ seseorang. Selain tes IQ ada juga tes kepribadian. Permasalahan yang terjadi saat ini pada PT Electronic Data Interchange Indonesia yaitu belum terstrukturnya sistem proses rekrutmen calon karyawan baru dan karyawan yang akan naik jabatan. Untuk proses rekrutmen calon karyawan baru yang dimana untuk mendapatkan karyawan yang kompeten dan memiliki keahlian di bidangnya masih manual dengan menggunakan google form yang diberi durasi waktu pengerjaan sehingga dalam proses rekrutmen cukup memakan waktu yang lama. Untuk karyawan naik jabatan masih menggunakan vendor lain yang memerlukan banyak biaya yang sangat besar. Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi psikotest untuk rekrutmen dan karyawan yang akan naik jabatan untuk mempermudah proses rekrutmen dan karyawan yang akan naik jabatan.

Kata kunci : Rekrutmen, Psikotest, Psikologi, Gaji

ABSTRACT

Recruitment activities are the search and withdrawal of prospective employees to join and occupy jobs in accordance with the main tasks in an organization or company. Psikotest is one of the tests conducted to measure the psychological aspects of individuals. This test can be in the form of written, projective, or administered verbal evaluations to measure a person's cognitive and emotional functions or abilities. In psychological tests, the ability that is measured does not tend to be related to a person's IQ. Besides the IQ test there is also a personality test. The current problem at PT Electronic Data Interchange Indonesia is that the system for the recruitment process for prospective new employees and for employees who will be promoted has not yet been structured. For the recruitment process for new prospective employees where to get employees who are competent and have expertise in their fields is still manual using a Google form which is given a duration of processing time so that the recruitment process takes quite a long time. For employees who are promoted, they still use other vendors which require a lot of very large costs. The result of this research is the creation of a psychological test information system for recruitment and employees who will be promoted to facilitate the recruitment process and employees who will be promoted.

Keywords: Recruitment, Psychotest. Psychology, Employees

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul “SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN DAN KARYAWAN YANG AKAN NAIK JABATAN BERBASIS WEBSITE PADA PT. ELECTRONIC DATA INTERCHANGE INDONESIA”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi kurikulum dalam melengkapi syarat Pendidikan Diploma Jurusan Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis menyadari begitu banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Maka, penulis ingin mengucapkan terimakasih atas kontribusi dan dukungan kepada :

1. Kedua orang tua yang senantiasa memberi dukungan doa maupun moral.
2. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom. Selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
3. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. Selaku Ketua Program Studi D-III.
4. Bapak Rudhy Ho Purabaya, S.E., M.M.S.I.. Selaku dosen pembimbing tugas akhir saya.
5. Ibu Ika Nurlaili Isnainiyah, S.Kom., M. Selaku dosen pembimbing akademik saya.
6. Rekan – rekan pada PT. Electronic Data Interchange Indonesia.
7. Rekan – rekan team Noemi.id, kak Nazla, kak Ghina dan kak Bunga yang senantiasa mendukung saya pada proses pengerjaan tugas akhir ini.
8. Sahabat kecil saya di lingkungan perumahan kavling pesona yang selalu menemani dan memberi support dalam pengerjaan tugas akhir ini.
9. Sahabat SMA saya yang sudah membantu memberikan support moral dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
10. Kepada Faishal, Valencia dan Tantri yang selalu mendukung, mengingatkan dan memberi saya semangat untuk tetap terus mengerjakan tugas akhir ini.
11. Kepada teman teman mahasiswa fakultas ilmu komputer yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu membantu dan memberi dukungan pada tugas akhir ini.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu karena telah membantu penulis untuk melakukan penyusunan dan pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas akhir ini ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Jakarta,..... 2023
Peneliti

Mohammad Luthfie Febrian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SIMBOL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Literatur	5
2.2 Sistem Informasi	7
2.3 Data	7
2.4 Analisa Sistem	8
2.5 PIECES	8
2.6 Website	9
2.6.1 HTML.....	9
2.6.2 CSS	10

2.6.3	PHP	10
2.6.4	PHP Native	11
2.6.5	JavaScript	12
2.7	Psikotes	13
2.8	UML.....	13
2.8.1	Use Case Diagram	13
2.8.2	Activity Diagram	14
2.8.3	Class Diagram	15
2.8.4	Sequence Diagram.....	15
2.9	Bootstrap.....	16
2.10	Metode Waterfall.....	16
2.11	Blackbox Testing.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		18
3.1	Alur Penelitian	18
3.1.1	Identifikasi Masalah	18
3.1.2	Pengumpulan Data.....	19
3.1.3	Analisa Sistem	20
3.1.4	Perancangan Sistem.....	20
3.1.5	Impelementasi.....	20
3.1.6	Uji Coba.....	20
3.1.7	Dokumentasi.....	21
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
3.3	Alat Bantu Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		23
4.1	Profil Perusahaan	23
4.1.1	Sejarah Perusahaan	23
4.1.2	Visi Misi Perusahaan.....	24

4.1.3	Struktur Perusahaan.....	24
4.2	Tugas Dan Pokok Fungsi.....	25
4.3	Analisis Sistem Berjalan.....	25
4.3.1	Prosedur Sistem Berjalan	26
4.3.2	Identifikasi Aktor.....	26
4.3.3	Use Case Sistem Berjalan.....	27
4.3.4	Analisis Dokumen Berjalan.....	28
4.4	Identifikasi Masalah.....	28
4.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
4.4.2	Masalah Pokok	29
4.4.3	Penyelesaian Masalah.....	30
4.5	Pengembangan Sistem Usulan.....	30
4.5.1	Identifikasi Aktor.....	30
4.5.2	Use Case Diagram Usulan.....	31
4.5.3	Skenario Use Case Sistem Usulan.....	32
4.5.4	Activity Diagram Usulan.....	35
4.5.5	Sequence Diagram.....	43
4.5.6	Class Diagram Usulan	46
4.6	Rancangan Database	47
4.7	Struktur Menu	49
4.8	Rancangan Interface	51
4.9	Pengujian Black Box Testing	55
BAB 5	PENUTUP	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	56
	DAFTAR PUSTAKA	57
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	59

LAMPIRAN 60

DAFTAR TABEL


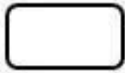

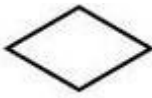

Table 1. Jadwal Tahapan Penelitian	22
Table 3. Identifikasi Aktor Berjalan	26
Table 4. Dokumen Masukan	28
Table 5. Dokumen Keluaran	28
Table 6. Dokumen Simpanan	28
Table 7. Identifikasi Aktor Usulan	30
Table 8. Narasi Use Case Login	32
Table 9. Narasi Use Case Menambah Soal	32
Table 10. Narasi Use Case Melihat test	33
Table 11. Mengerjakan Test	33
Table 12. Narasi Use Case Daftar Peserta	34
Table 13. Narasi Use Case Laporan	34
Table 14. Narasi Use Case Logout	35
Table 15. Rancangan Database Exam	47
Table 16. Rancangan Database Hasil Test	47
Table 17. Rancangan Database Jawaban	47
Table 18. Rancangan Database Kategori	48
Table 19. Rancangan Database Participant	48
Table 20. Rancangan Database Question	48
Table 21. Rancangan Database Subkategori	48
Table 22. Rancangan Database Test	49
Table 23. Rancangan Database Users	49
Table 24. Ujicoba Black Box Testing	55

DAFTAR GAMBAR





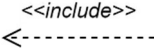
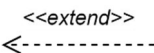
Gambar 1. Use Case Diagram	14
Gambar 2. Activity Diagram (Ismail, 2020).....	15
Gambar 3. Activity Diagram (Ismail, 2020).....	15
Gambar 4. Sequence Diagram (Ismail, 2020)	16
Gambar 5. Metode Waterfall (Sumber : agusdar.files.wordpress.com)	16
Gambar 6. Alur Penelitian	18
Gambar 7. Logo PT. Electronic Data Interchange Indonesia.....	23
Gambar 8. Struktur Perusahaan	25
Gambar 9. Use Case Diagram Berjalan.....	27
Gambar 10. Use Case Diagram Usulan	31
Gambar 11. Activity Diagram Login.....	36
Gambar 12. Activity Diagram Menambah Soal	37
Gambar 13. Peserta melihat test	38
Gambar 14. Melakukan Test	39
Gambar 15. Daftar Peserta.....	40
Gambar 16. Laporan	41
Gambar 17. Logout.....	42
Gambar 18. Sequence Diagram Login	43
Gambar 19. Sequence Diagram Menambah Soal	43
Gambar 20. Sequence Diagram Peserta Melihat Test	44
Gambar 21. Sequence Diagram Peserta Melakukan Test.....	44
Gambar 22. Sequence Diagram Daftar Peserta	45
Gambar 23. Sequence Diagram Laporan.....	45
Gambar 24. Sequence Diagram Logout	46
Gambar 25. Class Diagram Usulan	46
Gambar 26. Struktur Menu Administrator	49
Gambar 27. Struktur Menu Peserta	50
Gambar 28. Rancangan Interface Login Admin.....	51
Gambar 29. Rancangan Interface Dashboard Admin	51
Gambar 30. Rancangan Interface Hasil Test Admin	52
Gambar 31. Rancangan Interface Kategori	52
Gambar 32. Rancangan Interface Daftar Peserta.....	53
Gambar 33. Rancangan Interface Laporan	53
Gambar 34. Halaman Login Peserta.....	54
Gambar 35. Rancangan Interface Dashboard Peserta	54


DAFTAR SIMBOL

A. Simbol Flow Chart







Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
	Process / Activity	Menyatakan suatu proses atau aktivitas atau Tindakan yang dilakukan.
	Input / Output	Menggambarkan keputusan atau pilihan
	Decision	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: Ya / Tidak.
	<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

B. Simbol Use Case Diagram

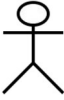
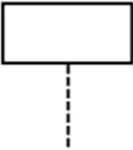


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> menggambarkan orang, <i>system</i> atau <i>external</i> entitas / <i>stakeholder</i> yang menyediakan atau menerima informasi dari <i>system</i>
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan <i>actor</i>
	<i>Association</i>	<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana <i>actor</i> terlibat dalam <i>use case</i>
	<i>Generalization</i>	Generalisasi digambarkan dengan sebuah garis berpanah tertutup pada salah satu ujungnya yang menunjukkan lebih umum
	<i>Include</i>	Menunjukkan secara eksplisit
	<i>Extend</i>	Menunjukkan tambahan fungsional perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat

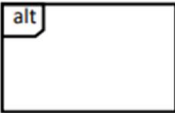
		terpenuhi
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

C. Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Start Point</i>	Menggambarkan awal dari aktivitas.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas
	<i>Activity</i>	Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
	<i>Decision</i>	Menggambarkan keputusan atau pilihan
	<i>State Transition</i>	Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>state</i> .
	<i>Swimlane</i>	Menggambarkan pemisahan atau mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> .

D. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Object</i>	Objek, entity, atau antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>A Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan pesan.

	<i>A Life</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan..
	<i>Message To Self</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya suatu pesan.
	Alternatif Fragment	Hanya dengan kondisi benar yang akan dieksekusi.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Email Riset Mahasiswa.....	60
Lampiran 2. Email Balasan Riset Mahasiswa	60
Lampiran 3. Surat Permohonan Riset Mahasiswa.....	60
Lampiran 4. Hasil Turnitin	61
Lampiran 5. Mengunjungi PT. Electronic Data Interchange Indonesia.....	62
Lampiran 6. Meeting Team Project Psikotest	63
Lampiran 7. Foto Bersama Dengan Pegawai PT. EDII.....	64