



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SELEKSI MASUK
PENYALURAN TENAGA KERJA KE JEPANG PADA LEMBAGA
HIKARI GAKKAI BERBASIS WEBSITE**

**TUGAS AKHIR
HUSEIN MAULANA ZOELVA
NIM. 2110501009**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
JUNI 2024**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SELEKSI MASUK
PENYALURAN TENAGA KERJA KE JEPANG PADA LEMBAGA
HIKARI GAKKAI BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

**Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya bidang
Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan
Nasional “Veteran” Jakarta**

HUSEIN MAULANA ZOELVA

NIM. 2110501009

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
JUNI 2024**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Husein Maulana Zoelva

Nim : 2110501009

Tanggal : 02 Mei 2024

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

Jakarta, 02 Mei 2024


Husein Maulana Zoelva

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Husein Maulana Zoelva

NIM : 2110501009

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 :

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SELEKSI MASUK PENYALURAN TENAGA KERJA KE JEPANG PADA LEMBAGA HIKARI GAKKAI BERBASIS WEBSITE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dan memperbanyaknya dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir Saya selama tetap mencantumkan nama sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di: Jakarta

Pada Tanggal: 27 Juni 2023

Jakarta, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan



Husein Maulana Zoelva

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :


Nama : Husein Maulana Zoelva

NIM : 2110501009


Program Studi : D3 – Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Seleksi Masuk Penyaluran Tenaga Kerja Ke Jepang Pada Lembaga Hikari Gakkai Berbasis Website

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


M. Bayu Wibisono, S.Kom., MM.

Penguji 1


Iin Ernawati, S.Kom., M.Si.

Penguji 2


Tri Rahayu S.Kom. MM.

Pembimbing


Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM

Dekan


Rio Wirawan, S. Kom., MMSI

Ketua Jurusan D3 Sistem Informasi

Ditetapkan Di : Jakarta

Tanggal ujian : 05 Juni 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Husein Maulana Zoelva

Program Studi : D3 Sistem Informasi

Judul : Perancangan Sistem Informasi Seleksi Masuk Penyaluran Tenaga Kerja
Ke Jepang pada Lembaga Penyaluran Kerja Hikari Gakkai Berbasis Website


Sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti Sidang Tugas Akhir/Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Menyetujui,


Tri Rahayu S.Kom., MM.

Dosen Pembimbing

Mengetahui,


Rio Wirawan, S.Kom., MMSI.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 08 Mei 2024

***DESIGN OF AN ENTRY SELECTION INFORMATION SYSTEM FOR
DISTRIBUTION OF WORKFORCE TO JAPAN AT THE HIKARI GAKKAI
INSTITUTION BASED ON A WEBSITE***

HUSEIN MAULANA ZOELVA

ABSTRACT

The Hikari Gakkai Institute is an institution dedicated to facilitating the distribution of work to Japan for job seekers in Indonesia. Currently, the candidate selection process at this institution is still carried out manually, namely through filling out forms and communicating via telephone. The absence of an automatic system in the selection process causes inefficient data management and is vulnerable to misinformation and non-integration of each data . Therefore, we need a selection process information system that can make it easier for registrants and institutions to manage new registrant data. This research aims to design an information system for the admission selection process at the Hikari Gakkai Institute. This system will be built on a web basis and uses PIECES analysis to analyze existing problems. The system architecture will be described using UML diagrams, and this information system will be developed using the Rapid Application Development (RAD) method. The results of this research are in the form of a database and application for the selection process at the Hikari Gakkai Institute, which is expected to increase efficiency and accuracy in the selection process for workforce candidates.

Keywords : Institute,Website,Selection,Rapid Application Development (RAD),PIECES

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SELEKSI MASUK
PENYALURAN TENAGA KERJA KE JEPANG PADA LEMBAGA
HIKARI GAKKAI BERBASIS WEBSITE**

HUSEIN MAULANA ZOELVA

ABSTRAK

Lembaga Hikari Gakkai adalah sebuah lembaga yang berdedikasi untuk memfasilitasi penyaluran kerja ke Jepang bagi para pencari kerja di Indonesia. Saat ini, proses seleksi kandidat di lembaga ini masih dilakukan secara manual, yakni melalui pengisian form dan komunikasi via telepon. Ketiadaan sistem otomatis dalam proses seleksi menyebabkan tidak efisiennya pengelolaan data serta rentan terhadap kekeliruan informasi dan tidak terintegrasinya masing masing data. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi proses seleksi yang dapat mempermudah pendaftar dan pihak lembaga dalam mengelola data pendaftar baru. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi proses seleksi masuk pada Lembaga Hikari Gakkai. Sistem ini akan dibangun berbasis web dan menggunakan analisis PIECES untuk menganalisis permasalahan yang ada. Arsitektur sistem akan digambarkan menggunakan diagram UML, dan sistem informasi ini akan dikembangkan dengan metode *Rapid Application Development* (RAD). Hasil dari penelitian ini berupa *database* dan aplikasi untuk proses seleksi di Lembaga Hikari Gakkai, yang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses seleksi kandidat tenaga kerja.

Kata Kunci : *Lembaga,Website,Seleksi,Rapid Application Development.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Mahakuasa karena atas rahmat dan Karunian-Nya peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Tugas Akhir ini dibuat guna memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar diploma
Komputer (AMD.kom).

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya banyak pihak yang telah berkontribusi dan memberikan dukungan. Oleh karena itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan supportnya.
3. Bapak Prof. DR ir Supriyanto ST., M.Sc ., selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Rio Wirawan S.Kom., MM selaku kepala jurusan D3 Sistem Informasi.
5. Ibu Tri Rahayu S.Kom., MM selaku dosen pembimbing Tugas Akhir.
6. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu S.Kom., MMSI., selaku dosen akademik.
7. Bapak Warnato selaku pimpinan Lembaga Hikari Gakkai.
8. Ibu Nur Khodijah selaku staff Lembaga Hikari Gakkai.
9. Seluruh jajara Lembaga Hikari Gakkai Cipondoh Tangerang.
10. Kepada semua orang yang telah memberikan dukungan kepada saya.

Jakarta, 02 Mei 2024



Husein Maulana Zoelva

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	3
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR SIMBOL.....	6
BAB 1 PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Batasan Penelitian	10
1.5 Manfaat Penelitian	11
1.6 Luaran yang Diharapkan.....	11
1.7 Sistematika Penulisan.....	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	13
2.1 Tenaga Kerja.....	13
2.2 Sistem Informasi	13
2.3 Website.....	13
2.4 Negara Maju.....	14
2.5 Perusahaan	14
2.6 Analisis PIECES	14
2.7 Database.....	15
2.8 XAMPP.....	15
2.9 PHP	16
2.10 Visual Studio Code	16
2.11 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.12 RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	17
2.13 Black Box Testing.....	18
2.14 Penelitian Terdahulu	18
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	22

3.1	Tahapan Penelitian	22
3.1.1	Pengumpulan Data	23
3.1.2	Analisis Masalah dan Kebutuhan	23
3.1.3	Desain RAD	24
3.1.4	Konstruksi	25
3.1.5	Implementasi	25
3.2	Alat yang digunakan	25
3.3	Metode Pengumpulan Data	26
3.4	Jadwal Kegiatan Penelitian	26
3.4.1	Waktu Penelitian	26
3.4.2	Tempat Penelitian.....	27
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	Profil Lembaga Hikari Gakkai	27
4.1.1	Tugas Pokok dan Fungsi	28
4.1.2	Struktur Organisasi Perusahaan	29
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
4.2.1	Kebutuhan Pengguna	31
4.2.2	Use Case Sistem Usulan.....	32
4.2.3	Kebutuhan Fungsi	33
4.3	Perancangan Sistem Usulan	43
4.3.1	Activity Diagram.....	44
4.3.2	Class Diagram	55
4.3.3	Sequence Diagram	55
4.4	Perancangan Basis Data	65
4.5	Pengujian Sistem.....	69
4.6	Tampilan Interface	72
BAB 5	PENUTUP	85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	88
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	18
Tabel 1.2 Analisis Metode PIECES	23
Tabel 1.3 Tahapan Kegiatan Penelitian.	26
Tabel 1.4 Tabel Kebutuhan Staff Administrasi.....	31
Tabel 1.5 Tabel Kebutuhan Pendaftar.....	31
Tabel 1.6 Tabel Kebutuhan Penguji.....	32
Tabel 1.7 Kebutuhan Fungsi Registrasi	33
Tabel 1.8 Kebutuhan Fungsi Login.....	33
Tabel 1.9 Fungsi Input data pendaftar.....	34
Tabel 1.10 Fungsi Verifikasi Data Pendaftar	35
Tabel 1.11 Fungsi Hapus Data Pendaftar.....	36
Tabel 1.12 Fungsi Input Data Program	37
Tabel 1.13 Fungsi Edit Data Program.....	37
Tabel 1.14 Fungsi Hapus Data Program	38
Tabel 1.15 Fungsi Input Nilai Test Akademik.....	39
Tabel 1.16 Fungsi Input Pembayaran.....	40
Tabel 1.17 Fungsi Verifikasi Pembayaran	40
Tabel 1.18 Fungsi Input proses dokumen siswa	41
Tabel 1.19 Fungsi Edit Data Proses Dokumen	42
Tabel 1.20 Fungsi Hapus Data Proses Dokumen.....	43
Tabel 1.21 Struktur Tabel Users	65
Tabel 1.22 Struktur Tabel Pendaftar Kerja	66
Tabel 1.23 Struktur Tabel Program Kerja.....	67
Tabel 1.24 Struktur Tabel Akademik.....	67
Tabel 1.25 Struktur Tabel Pembayaran.....	67
Tabel 1.26 Struktur Tabel Proses Dokumen	68
Tabel 1.27 Tabel Pengujian Sistem Black Box.....	69



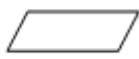


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan RAD.....	17
Gambar 1.2 Tahapan Penelitian	22
Gambar 1.3 Struktur Organisasi Perusahaan.....	29
Gambar 1.4 Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	30
Gambar 1.5 Use Case Diagram Usulan.....	32
Gambar 1.6 Activity Diagram Registrasi.....	44
Gambar 1.7 Activity Diagram Login	45
Gambar 1.8 Activity Diagram Siswa Daftar	46
Gambar 1.9 Activity Diagram Lihat Data.....	46
Gambar 1.10 Activity Diagram Verifikasi Data Siswa.....	47
Gambar 1.11 Activity Diagram Hapus Data Siswa.....	47
Gambar 1.12 Activity Diagram Input Hasil Test	48
Gambar 1.13 Activity Diagram Hapus Hasil Tes	49
Gambar 1.14 Activity Diagram Edit Hasil Test.....	49
Gambar 1.15 Activity Diagram Lihat Hasil Tes	50
Gambar 1.16 Activity Diagram Pembayaran Siswa.....	50
Gambar 1.17 Activity Diagram Verifikasi Pembayaran	51
Gambar 1.18 Activity Diagram Hapus Pembayaran.....	52
Gambar 1.19 Activity Diagram Input Proses Dokumen	53
Gambar 1.20 Activity Diagram Edit Proses Dokumen	53
Gambar 1.21 Activity Diagram Hapus Proses Dokumen	54
Gambar 1.22 Class Diagram Sistem Proses Seleksi Masuk.....	55
Gambar 1.23 Sequence Diagram Registrasi.....	56
Gambar 1.24 Sequence Diagram Login	56
Gambar 1.25 Sequence Diagram Input Data.....	57
Gambar 1.26 Sequence Diagram Lihat Data Diri	58
Gambar 1.27 Sequence Diagram Verifikasi Pendaftar	58
Gambar 1.28 Sequence Diagram Hapus Data Pendaftar.....	59
Gambar 1.29 Sequence Diagram Input Hasil Tes	59
Gambar 1.30 Sequence Diagram Lihat Hasil Tes	60
Gambar 1.31 Sequence Diagram Edit Nilai Tes	60
Gambar 1.32 Sequence Diagram Hapus Nilai Tes.....	61
Gambar 1.33 Sequence Diagram Input Pembayaran	62
Gambar 1.34 Sequence Diagram Verifikasi Pembayaran	62
Gambar 1.35 Sequence Diagram Input Proses Dokumen	64
Gambar 1.36 Sequence Diagram Edit Proses Dokumen.....	64
Gambar 1.37 Sequence Diagram Hapus Proses Dokumen	65
Gambar 1.38 Halaman Depan	72
Gambar 1.39 Halaman Tentang Lembaga.....	73
Gambar 1.40 Halaman Alur Pendaftaran	73
Gambar 1.41 Halaman Depan Program Layanan.....	74
Gambar 1.42 Halaman Depan Kerja Sama	74
Gambar 1.43 Halaman Depan Keberangkatan.....	75
Gambar 1.44 Halaman Registrasi	75
Gambar 1.45 Halaman Login.....	76
Gambar 1.46 Halaman Dashboard Siswa.....	76
Gambar 1.47 Halaman Dashboard Admin	77
Gambar 1.48 Halaman Dashboard Penguji.....	77
Gambar 1.49 Halaman Input Data Pendaftar	78
Gambar 1.50 Halaman Verifikasi Data.....	78

Gambar 1.51 Halaman Input Nilai Akademik	79
Gambar 1.52 Halaman Lihat Hasil Akademik	79
Gambar 1.53 Halaman Proses Dokumen Siswa.....	80
Gambar 1.54 Halaman Pembayaran.....	80
Gambar 1.55 Halaman Program Kerja.....	81
Gambar 1.56 Halaman Proses Dokumen	82
Gambar 1.57 Halaman Lihat Data Siswa	83
Gambar 1.58 Halaman Ganti Password	84
Gambar 1.59 Halaman Logout.....	84







DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart


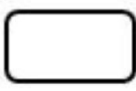



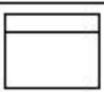
No.	Simbol	Nama	Penjelasan/Arti
1.		<i>Terminal Point</i>	Permulaan atau akhir dari proses
2.		<i>Processing</i>	Menunjukkan pengolahan yang dilakukan
3.		<i>Input-Output</i>	Menyatakan proses input dan output
4.		<i>Decision</i>	Memilih proses berdasarkan kondisi yang ada
5.		<i>Flow Direction</i>	Sebagai tanda untuk menunjukkan bagian instruksi selanjutnya

2. Simbol *Unified Modeling Language* (UML)






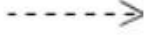

a. Simbol *Use Case Diagram*

Notasi <i>Use case</i> Diagram	Fungsi
Notasi Aktor 	Aktor adalah seseorang atau apa saja yang berhubungan dengan sistem yang dibangun. Aktor merupakan semua yang ada di luar ruang lingkup sistem.
Notasi <i>Use case</i> 	<i>Use case</i> adalah bagian tingkat tinggi dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. Dengan kata lain, <i>use case</i> menggambarkan bagaimana seseorang menggunakan sistem.
Relasi asosiasi 	Relasi antar aktor dan <i>use case</i> . Dalam UML relasi asosiasi digambarkan dengan menggunakan anak panah.
<code><<depends on>></code> 	Memungkinkan satu <i>use case</i> secara opsional menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lainnya.
<code><<include>></code> 	Relasi include memungkinkan bahwa satu <i>use case</i> menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> lainnya.
relasi generalisasi 	Relasi generalisasi digunakan untuk menunjukkan bahwa beberapa aktor atau <i>use case</i> mempunyai beberapa persamaan.



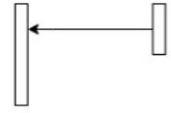
b. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

c. Simbol *Class Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<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>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Simbol *Seqeunce Diagram*

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi