

**PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT TUTOR PADA
BIMBINGAN BELAJAR ONLINE BERBASIS WEB**

LAPORAN PROYEK 2

Diajukan Untuk Memenuhi Kebutuhan Matakuliah Proyek 2
Pada Program Studi DIV Teknik Informatika

Oleh:

FAHRIZA RIZKY AMALIA

1.19.40.45

SALSABILA VEBI NATASYA

1.19.40.66



**PROGRAM DIPLOMA IV TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK POS INDONESIA
BANDUNG**

2020

ABSTRAK

Di era pandemic corona seperti ini teknologi yang maju sangat dibutuhkan untuk mempermudah segala kegiatan karena kita harus meminimalisir kegiatan diluar rumah. Sehingga mengharuskan kita semua untuk mengandalkan teknologi yang ada saat ini, oleh karena banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan informasi melalui internet misalnya seperti informasi penerimaan pekerja baru.

Tujuan dari proyek 2 adalah membuat sistem informasi E-Recruitment tutor yang bisa diakses di website, yang mana diharapkan dapat mempermudah dalam memperoleh informasi tutor yang dibutuhkan dan tidak memakan waktu untuk datang langsung ke bimbel. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya

Kata kunci :Sistem Informasi, Tutor Online, Website, E-Recruitment

ABSTRACT

In this era of pandemic corona, advanced technology is needed to facilitate all activities because we have to minimize activities outside the house. So it requires all of us to rely on existing technology today, because many companies are utilizing technology to convey information over the internet for example such as information on the acceptance of new workers.

The purpose of project 2 is to create an E-Recruitment tutor information system that can be accessed on the website, which is expected to make it easier to obtain the required tutor information and does not take time to come directly to the bimbel. The system is built using PHP and MySQL programming languages as its database

Keywords: Information Systems, Online Tutors, Websites, E-Recruitment

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek 2 berupa pembuatan laporan yang berjudul “PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT TUTOR PADA BIMBINGAN BELAJAR ONLINE BERBASIS WEB”

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil sehingga laporan proyek 2 ini dapat selesai, terutama kepada :

1. Orang tua dengan dukungan dan doanya.
2. DR. Ir. Agus Purnomo., M.T. selaku Direktur Politeknik Pos Indonesia.
3. M. Yusril Helmi Setiawan, S.kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi DIV Teknik Informatika.
4. M. Harry K Saputra, S.T., M.T.I selaku koordinator Proyek 2.
5. Roni Andarsyah, ST, M.Kom. selaku pembimbing Proyek 2 yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Roni Habibi S.Kom., M.T. selaku Dosen wali kelas D4 TI 2B
7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan laporan proyek 2 ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa laporan proyek 2 ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan laporan proyek 2 ini. Akhir kata, penulis berharap semoga laporan proyek 2 ini dapat berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan.

Bandung, 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABLE.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Linkup Peneltian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 TINJAUN STUDI.....	5
2.2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2.1 Pembangunan system Informasi.....	8
2.2.2 Sistem Informasi.....	8
2.2.2.1 Pengertian Sistem.....	8
2.2.2.2 Pengertian Informasi.....	8
2.2.2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	8
2.2.3 E-Recruitment.....	9
2.2.3.1 Pengertian Recruitment.....	9
2.2.3.2 Pengertian E-Recruitment.....	9
2.2.4 pengertian Tutor.....	9
2.2.5. Pengertian Bimbingan Belajar.....	10
2.2.6 Pengertian Website.....	10

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	12
3.1 Analisis Sistem.....	12
3.1.1 Analisis Sistem Berjalan.....	12
3.1.1.1 Flowmap Yang Sedang Berjalan.....	12
3.1.2 Analisis Sistem Yang Akan Dibangun.....	13
3.1.2.1. Flowmap yang akan dibangun.....	13
3.1.3 Analisis Dokumen.....	14
3.1.4 Analisi User.....	14
3.2 Perancangan.....	14
3.2.1 Perancangan UML.....	14
3.2.1.1 UseCase Diagram.....	15
3.2.1.2 Squence Diagram.....	15
3.2.1.2.1 Squence UseCase Registrasi.....	15
3.2.1.2.2 Squence UseCase Login.....	16
3.2.1.2.3 Squence UseCase Input Data Diri.....	17
3.2.1.2.4 Squence UseCase Input Berkas.....	17
3.2.1.2.5 Squence UseCase Lihat Lowongan.....	18
3.2.1.2.6 Squence UseCase Kelola info lowongan.....	19
3.2.1.2.7 Squence UseCase Kelola syarat.....	20
3.2.1.2.8 Squence UseCase Kelola prosedur.....	21
3.2.1.2.9 Squence UseCase ihat prosedur.....	22
3.2.1.2.10 Squence UseCase lihat syarat.....	23
3.2.1.2.11 Squence UseCase lihat pengumuman.....	24
3.2.1.2.12 Squence UseCase lihat hasil seleksi.....	25
3.2.1.2.13 Squence UseCase Kelola Data Pengumuman.....	26
3.2.1.2.14 Squence UseCase Kelola data hasil.....	27
3.2.1.2.15 Squence UseCase Kelola data pelama.....	28
3.2.1.2.16 Squence UseCase Logout.....	29

3.2.1.3 Activity Diagram.....	29
3.2.1.3.1 Activity UseCase Registrasi.....	30
3.2.1.3.2 Activity UseCase Login.....	31
3.2.1.3.3 Activity UseCase Lihat Info Lowongan.....	32
3.2.1.3.4 Activity UseCase Input Data Diri.....	33
3.2.1.3.5 Activity UseCase Input Berkas.....	34
3.2.1.3.6 Activity UseCase Kelola Info Lowongan.....	35
3.2.1.3.7 Activity UseCase Kelola Syarat.....	36
3.2.1.3.8 Activity UseCase Kelola Prosedur.....	37
3.2.1.3.9 Activity UseCase Kelola Pengumuman.....	38
3.2.1.3.10 Activity UseCase Kelola Hasil.....	39
3.2.1.3.11 Activity UseCase Kelola Data Pelamar.....	40
3.2.1.3.12 Activity UseCase lihat prosedur.....	41
3.2.1.3.13 Activity UseCase Lihat Syarat.....	42
3.2.1.3.14 Activity UseCase Lihat Pengumuman.....	42
3.2.1.3.15 Activity UseCase Lihat Hasil Seleksi.....	43
3.2.1.3.16 Activity UseCase Logout.....	44
3.2.1.4 Class Diagram.....	44
3.2.1.5 Deployment Diagram.....	45
3.2.2. Perancangan Database.....	45
3.2.2.1 CDM.....	45
3.2.2.2 PDM.....	46
3.2.3 Perancangan User Interface	46
3.2.3.1 Halaman Home.....	46
3.2.3.2 Halaman Login.....	47
3.2.3.3 Halaman Dashboard Pelamar.....	47
3.2.3.4 Halaman Input Data.....	47
3.2.3.5 Halaman Upload Berkas.....	48

3.2.3.6 Halaman Tampil Data.....	48
3.2.3.7 Halaman Input Pengumuman.....	48
3.2.3.8 Halaman Pengumuman.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI	50
4.1 Implementasi Aplikasi.....	50
4.2 Implementasi User Interface.....	51
4.2.1 Halaman Home.....	51
4.2.2 Halaman Login.....	51
4.2.3 Halaman Dashboard Pelamar.....	51
4.2.4 Halaman input Data.....	52
4.2.5 Halaman Upload Berkas.....	52
4.2.6 Halaman Tampil Data.....	53
4.2.2 Halaman input Pengumuman.....	53
4.2.2 Halaman Pengumuman.....	53
4.3 Pengujian dan hasil pengujian	54
4.3.1 Pengujian Level Pelamar.....	54
4.3.2 Pengujian Level HRD.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan.....	III-12
Gambar 3.2 Flowmap Sistem Yang Akan Dibangun.....	III-13
Gambar 3.3 UseCase Diagram.....	III-15
Gambar 3.4 Squence UseCase Registrasi	III-15
Gambar 3.5 squence UseCase Login	III-16
Gambar 3.6 Squence UseCase Input Data Diri.....	III-17
Gambar 3.7 Squence UseCase Input Berkas.....	III-17
Gambar 3.8 Squence UseCase Lihat Lowngan.....	III-18
Gambar 3.9 Squence UseCase Kelola Info Lowongan.....	III-19
Gambar 3.10 Squence UseCase Kelola Syarat	III-20
Gambar 3.11 Squence UseCase Kelola Prosedur	III-21
Gambar 3.12 Squence UseCase Lihat Prosedur	III-22
Gambar 3.13 Squence UseCase Lihat Syarat	III-23
Gambar 3.14 Squence UseCase Lihat Pengumuman.....	III-24
Gambar 3.15 Squence UseCase Lihat Hasil Seleksi.....	III-25
Gambar 3.16 Squence Usecase Kelola data pengumuman	III-26
Gambar 3.17 Squence UseCase Kelola data hasil	III-27
Gambar 3.18 Squence UseCase Kelola data Pelamar.....	III-28
Gambar 3.19 Squence UseCase Logot.....	III-29
Gambar 3.20 Activity UseCase Registrasi.....	III-30
Gambar 3.21 Activity UseCase login.....	III-31
Gambar 3.22 Activity UseCase lihat Info Lowongan.....	III-32
Gambar 3.23 Activity UseCase Input Data Diri	III-33
Gambar 3.24 Activity UseCase Input Berkas	III-34
Gambar 3.25 Activity UseCase Kelola Info Lowongan	III-35

Gambar 3.26 Activity UseCase Kelola Syarat	III-36
Gambar 3.27 Activity UseCase Kelola prosedur	III-37
Gambar 3.28 Activity UseCase Kelola Pengumuman	III-38
Gambar 3.29 Activity UseCase Kelola Hasil Seleksi	III-39
Gambar 3.30 Activity UseCase Kelola Data Pelamar	III-40
Gambar 3.31 Activity UseCase Lihat Prosedur	III-41
Gambar 3.32 Activity UseCase Lihat Syarat	III-42
Gambar 3.33 Activity UseCase Lihat Pengumuma	III-42
Gambar 3.34 Activity UseCase Lihat Hasil Seleksi	III-43
Gambar 3.35 Activity UseCase Logout	III-44
Gambar 3.36 Class Diagram	III-44
Gambar 3.37 Deployment Diagram	III-45
Gambar 3.38 CDM Sistem E-Recruitment	III-45
Gambar 3.39 PDM Sistem E-Recruitment.....	III-46
Gambar 3.40 Halaman Home.....	III-46
Gambar 3.41 Halaman Login.....	III-47
Gambar 3.42 Halaman Dashboard Pelamar	III-47
Gambar 3.43 Halaman Input Data	III-47
Gambar 3.44 Halaman Upload Berkas.....	III-48
Gambar 3.45 Halaman Tampil Data	III-48
Gambar 3.46 Halaman Input Pengumuman	III-48
Gambar 3.43 Halaman Pengumuman	III-49
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Home	IV-51
Gambar 4.2 Implementasi Halaman Login	IV-51
Gambar 4.3 Implementasi Halaman Dashboard pelamar	IV-51
Gambar 4.4 Implementasi Halaman Input Data.....	IV-52

Gambar 4.5 Implementasi Halaman Upload Berkas.....	IV-52
Gambar 4.6 Implementasi Tampil Data	IV-53
Gambar 4.7 Implementasi Input Pengumuman.....	III-53
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Pengumuman.....	III-53

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Perangkat Keras	IV-50
Tabel 4.2 Perangkat Lunak	IV-50
Tabel 4.3 Uji Coba Account Pelamar	IV-54
Tabel 4.4 Uji Coba Account HRD	IV-55

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

E-Recuitment tutor adalah proses mencari, menemukan dan menetapkan orang yang ingin menjadi pengajar atau pembimbing secara online dalam sebuah bimbingan belajar. Dalam KBBI sendiri tutor dapat diartikan sebagai orang yang memberikan pelajaran (membimbing) kepada seseorang atau sejumlah kecil siswa di rumah dan bukan di sekolah. Oleh karena itu penerimaan tutor harus dilakukan sebaik mungkin karena akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang di beri pelajaran tambahan atau dibimbing oleh tutor tersebut[8]. Menurut Hall (2001), “Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikumpulkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan ke para pemakai”. Sistem informasi berbasis website merupakan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana perekrutan tutor untuk bimbel online yang efektif dan efisien, yang dapat menyebar keseluruh Indonesia. Proses rekrutment seperti ini sangat menguntungkan bagi kedua belah pihak.

Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia telah mempengaruhi semua orang. Menurut Kompas, pada 28 Maret 2020, dampak virus COVID-19 terjadi di berbagai bidang seperti masyarakat, ekonomi, pariwisata dan pendidikan. Pengumuman pemerintah (SE) yang dikeluarkan pada 18 Maret 2020 untuk sementara waktu menunda semua kegiatan di dalam dan luar ruangan di semua departemen untuk mengurangi penyebaran corona, khususnya di bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan untuk penyebaran COVID dalam situasi darurat. Dalam surat edaran ini dijelaskan bahwa proses pembelajaran melalui online atau Pembelajaran jarak jauh dilakukan di rumah untuk memberikan pengalaman belajar berarti bagi siswa. Pada masa pandemi corona saat ini banyak

masyarakat yang kehilangan atau di PHK dari pekerjaannya sehingga menyebabkan ketidak stabilan keuangan keluarga mereka. Pembuatan recruitment atau penerimaan tutor bimbingan online ini diharapkan bisa membuka lowongan pekerjaan baru yang dapat membantu memenuhi. keuangan keluarga yang tidak stabil tersebut dan membantu siswa dalam pembelajaran di sekolah.[10]

Oleh karena itu, dibuatlah sistem informasi perekrutan dengan berbasis web yang bertujuan agar dapat mempercepat proses perekrutan calon tutor, memudahkan pendataan calon tutor, tidak terkendala dengan ruang waktu dikarenakan proses dilakukan secara online dan dapat menjangkau calon tutor lebih luas.

Pada aplikasi perekrutan ini dapat memberi informasi tentang adanya lowongan pekerjaan untuk menjadi tutor atau pengajar pada bimbel dan calon tutor juga dapat langsung mengajukan lamaran pada sistem informasi e-recruitment tersebut sehingga calon tutor yang ingin mengajukan lamaran tidak perlu datang langsung ke bimbel atau mengirim lamaran lewat E-mail.

Metode WaterFall yang akan digunakan, model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut dimulai dari analisis kebutuhan, desain, pembuatan kode program, pengujian dan terakhir yaitu pemeliharaan. Yang mana tahapan yang ada ini membuat kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Hal ini dikarenakan oleh pelaksanaannya yang dilakukan secara bertahap. Namun pada model ini juga membutuhkan manajemen yang solid karena jika satu tim gagal mengerjakan tugasnya, maka itu akan berdampak pada keseluruhan proyek.

Pada penelitian ini bertujuan untuk membuka lapangan pekerjaan dan memberikan proses rekrutment yang baik dan efisien dengan membuat sistem informasi E-Recruitment yang diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mendapatkan pekerjaan dan untuk membantu proses rekrutment pada sebuah bimbingan belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Banyak masyarakat yang kehilangan atau di PHK dari pekerjaan mereka disaat pandemi saat ini.
2. Masih banyak perusahaan yang menggunakan sistem recruitment manual.
3. Kurangnya pemahaman siswa-siswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh gurunya secara virtual atau online.

1.3.Tujuan

1. Pembuatan sistem informasi ini bertujuan untuk membantu masyarakat yang kehilangan pekerjaan mereka dengan membuka lapangan pekerjaan menjadi tutor atau pengajar pada bimbel.
2. Mempermudah recruitment pada proses seleksi awal yang mana pelamar tidak harus datang langsung ke perusahaan untuk melamar menjadi tutor.
3. Membantu para siswa-siswa yang kurang memahami pelajaran mereka dengan membuka bimbel dan membuat sistem e-recruitment yang baik untuk mendapat tutor atau pengajar yang baik pula.

1.4. Manfaat penelitian

1. Membuka lapangan pekerjaan bagi masyarakat dan mahasiswa yang membutuhkan penghasilan tambahan di masa pandemic.
2. Membantu proses seleksi awal recruitment karena pelamar tidak harus datang langsung ke perusahaan untuk mengantar berkas-berkas.
3. Membantu para siswa-siswa untuk menambah pemahaman mereka terhadap pelajaran yang kurang dipahami.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat luasnya ruang lingkup sistem recruitment online ini, maka dari itu penulis membatasi pembuatan sistem informasi ini pada bagian sebagai berikut :

1. Pembuatan halaman pelamar atau user yang memiliki fitur-fitur yang terdiri dari : registrasi, login, formulir pendaftaran, pengumuman, hasil seleksi, syarat menjadi tutor, info lowongan.
2. Pembuatan halaman admin yang mana halaman admin ini memiliki fitur-fitur yang terdiri dari : login, data peserta yang mendaftar, input pengumuman, input hasil seleksi, input syarat-syarat pendaftar, dan input data lowongan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1..Tinjauan Studi

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan judul yaitu sistem informasi e-recruitment, berikut ini adalah ringkasan beberapa dari judul-judul yang berkaitan tersebut.

1. Judul “Sistem pendukung Keputusan Penerimaan Dosen Tidak Tetap Menggunakan Metode ANALYTICAL HIERARCHI PROCES(AHP)”.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh sulitnya mencari dosen yang berkualitas, untuk mendapatkan dosen yang berkualitas adalah terletak pada proses perekrutan, seleksi, training dan development calon dosen. Karena permasalahan itu penulis merasa perlunya dirancang suatu sistem pendukung keputusan yang diharapkan dapat membantu. Dalam penelitian ini menggunakan Metode Analytical Hierarchi Procces (AHP) digunakan sebagai alat bantu bagi pimpinan dalam membuat putusan. Prosedur atau langkah-langkah AHP adalah mendefinisikan masalah dan menentukan solusi yang diinginkan, lalu menyusun hierarki dari permasalahan yang dihadapi, kemudian menentukan prioritas elemen langkah pertama dalam prioritas elemen adalah membuat perbandingan lalu matriks perbandingan diisi menggunakan bilangan untuk mempresentasikan, sintetis, mengukur konsistensi dalam pembuatan keputusan, hitung consistency Index (CI), hitung Rasio konsistensi dengan rumus, dan yang terakhir adalah memeriksa konsistensi hierarki. Simpulan atau hasil dari penelitian ini adalah pemberkasan calon dosen telah tersokumentasi secara digital, proses penilai dilakukan dengan metode AHP, hasil dari metode AHP memberikan rekomendasi pilihan untuk para pengambil keputusan. Dan saran pengembangan sistem adalah desain kurang menarik, tanggal pengiriman berkas belum tercantum, perlu dike, bangkai lagi data seluruh dosen dan pegawai.[1]

2. Judul **“Rancang Bangun sistem informasi E-Recruitment Menggunakan Metode Simple Additive Weighting(SAW) untuk Perekrutan karyawan(STUDI KASUS: KANTOR PUSAT BPRS AL SALAAM CINERE)”**. Pada penelitian ini dilatar belakangi oleh divisi SDM yang mengalami kesulitan dalam menentukan calon karyawan yang paling sesuai kriteria hal ini dikarenakan proses seleksi dilakukan secara manual tanpa adanya perhitungan. Pada penelitian ini penulis menggunakan Metode SAW untuk perhitungan dalam pengambilan keputusan. Konsep metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif dari semua atribut, metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan(x) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Pada kesimpulan penulis membuat kesimpulan bahwa karena adanya sistem informasi ERecruitment ini proses seleksi yang biasa membutuhkan waktu satu bulan dapat diminimalkan paling lama 7 hari dan juga hasil seleksi yang sebelumnya dikabarkan melalui SMS kini dapat langsung dilihat di akun pelamar masing-masing.[2]

3. Judul **“seleksi pegawai dan dosen UMRI Berbasis E-Recruitment Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor”** pada penelitian ini dilatar belakangi oleh proses rekrutman karyawan dan dosen di UMRI masih dilakukan secara konvensional. Yaitu dengan cara mencari kandidat pegawai atau dosen melalui pengumuman di media massa. Pada penelitian ini penulis membuat media E-Recruitment yang didalamnya terdapat proses seleksi awal menggunakan metode K-Nearest Neighbor (K-NN). Data calon pelamar akan dihitung jarak kedekatannya menggunakan Ecluden distance berdasarkan persyaratan yang telah ditentukan. Pada kesimpulan penulis membuat kesimpulan bahwa metode KNN mampu menyeleksi calon karyawan dan dosen pada tahap seleksi administrasi dengan cara menghitung tingkat kemiripan antara persyaratan dengan data pelamar. Saran dari penulis untuk pengembangan

selanjutnya adalah mengintegrasikan e-rekrutment dengan sistem yang memiliki modul tes online.[3]

4. Judul **“Sistem Pendukung Keputusan Proses Rekrutment Dengan Metode Simple Additive Weighting dan Fuzzy Logic”**. Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses recruitment pada perusahaan masih dilakukan secara manual(paper based), karena hal itu proses seleksi bisa menghabiskan banyak waktu oleh karena itu diperlukan aplikasi proses recruitment berbasis web. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW) dan juga Fuzzy Logic untuk membantu perusahaan untuk memilih kandidat terbaik yang sesuai kriteria perusahaan dengan melakukan penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternative pada semua atribut. Pada kesimpulan penulis membuat kesimpulan aplikasi yang dibangun memiliki fungsi-fungsi yang dapat memberikan keuntungan dan membantu proses perekrutan dan penyeleksian karyawan baru dan tentu saja meminimalisir waktu sehingga proses dapat berjalan dengan efektif dan efisien. [4] 5. Judul **“Desain Sistem Pendukung Keputusan Seleksi calon guru sekolah alam berbasis islam”**. Pada penelitian ini penulis membuat sistem pengambil keputusan seleksi calon guru karena banyak kriteria yang di tentukan oleh pihak Sekolah Alam Bangka Belitung atau bisa disebut multi kriteria. Pada penelitian ini penulis

menggunakan metode Analytical Hierarchy Process(AHP) untuk menjamin hasil penilaian yang memiliki nilai valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Penulis membuat kesimpulan bahwa dengan adanya sistem ini maka akurasi dan dasar memilih fasilitator atau guru menjadi terukur dan dapat dipertanggung jawabkan. Saran pengembangan dari penulis adalah dalam hak akses beberapa tim seleksi dan juga jika ternyata ada hasil beberapa fasilitator dengan nilai akhir yang persis sama maka untuk mengatasi itu perlu dilakukan pengembangan sistem lebih lanjut dan lebih akurat.[5]

2.2. Tinjauan Pustaka

2.2.1 Pembangunan Sistem Informasi

Berikut ini adalah beberapa definisi pembangunan sistem informasi menurut para ahli:

1. kumpulan kegiatan para analis sistem, perancang, dan pemakai yang mengembangkan dan mengimplementasikan sistem informasi James Senn, (1989).
2. Proses membangun dan mengimplementasikan sistem informasi sedemikian rupa sehingga sistem informasi tersebut menjadi ada/diwujudkan Toto Suaharto, (2002:2)

2.2.2. Sistem Informasi

2.2.2.1 Pengertian sistem

Sistem adalah kumpulan bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lain yang bagian-bagian tersebut saling berinteraksi untuk memproses input dan kemudian akan menghasilkan output. [2]

2.2.2.2. Pengertian informasi

Informasi adalah sebuah data yang mana data tersebut sudah diproses untuk bisa membantu seseorang untuk memahami atau meningkatkan pengetahuan dari data yang telah diproses tersebut. Kegunaan informasi adalah untuk membantu seseorang dalam mengambil keputusan atau mengambil kesimpulan pada suatu keadaan dan dapat mengurangi ketidakpastian dalam sebuah data. [2]

2.2.2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah beberapa bagian yang berupa manusia, langkah, data dan teknologi yang diperuntukan dalam sebuah proses atau langkah dalam

pengambilan keputusan guna untuk membantu tingkat keberhasilan sebuah organisasi.

Sistem informasi merupakan sistem yang terdiri dari jaringan pengolahan data yang mana juga dilengkapi dengan saluran-saluran komunikasi yang berguna untuk sistem organisasi data.[2]

2.2.3 E-Recruitment

2.2.3.1 Pengertian Recruitment

Recruitment memiliki makna sebagai sebuah proses mengumpulkan kandidat kandidat pekerja baru yang memenuhi persyaratan dan kualifikasi untuk mengisi posisi yang dibutuhkan. Dengan demikian hanya kandidat yang memenuhi persyaratan yang dapat melamar ke perusahaan tersebut. Pada proses ini belum memastikan apakah kandidat sudah diterima sebagai bagian dari perusahaan, setelah proses recruitment perusahaan melakukan seleksi terhadap calon yang menyerahkan lamaran. Apabila kandidat tersebut memenuhi kualifikasi maka akan berlanjut ke tahap selanjutnya yaitu sosialisasi.[6]

2.2.3.2 Pengertian E-Recruitment

E-Recruitment merupakan istilah bagi aktivitas rekrutmen yang dilakukan dengan menggunakan sarana internet dan elektronik. Faktor yang vital dalam keberhasilan penerapan teknologi tergantung pada implementasi sistem dan perencanaan yang dilakukan secara menyeluruh.

E-recruitment adalah penggunaan internet untuk menarik karyawan yang potensial ke dalam suatu organisasi, termasuk di dalamnya adalah pengguna dari situs perusahaan itu sendiri, organisasi dan penggunaan papan pengumuman lowongan pekerjaan komersial secara online (Parry, 2006).

2.2.4. Pengertian tutor

Menurut KBBI Tutor atau yang biasa disebut juga tentor adalah seseorang yang melakukan kegiatan mengajar kepada sekumpulan siswa dalam jumlah yang lebih kecil dari sekolah formal. proses mengajar ini dilakukan diluar sekolah formal, yang bertujuan untuk menambah pengetahuan atau pemahaman siswa yang bersangkutan dalam materi yang telah disampaikan disekolah formal.[8]

2.2.5. Pengertian Bimbingan Belajar

Djumhur dan M. Surya mengemukakan bahwa bimbingan belajar meliputi :

1. Belajar bagaimana cara mempelajari suatu buku dan menggunakan buku kelompok.
2. Membantu bagaimana cara mempelajari suatu buku dan menggunakan buku tersebut.
3. Bagaiman caranya membuat tugas-tugas sesuai sekolah dan mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian dan ulangan.
4. Bantuan dalam hal bagaimana memilih mata pelajaran tertentu sehingga sesuai dengan bakat, minat, cita-cita dan kemampuan.
5. Bantuan dalam hal bagaimana caranya menghadapi kesulitan-kesulitan dalam mata pelajaran.
6. Bimbingan dalam memilih mata pelajaran tambahan dan sebagainya (Djumhur & Surya, 1975). [7]

2.2.6. Pengertian Website

Sistem informasi berbasis web adalah sistem informasi yang dapat diakses di web browser dan dengan terhubung dengan internet. Dengan berbasis website sistem informasi akan lebih mudah untuk diakses dan juga sistem informasi berbasis website lebih banyak disukai daripada berbasis desktop

karena tidak memakan tempat penyimpanan computer, namun akan tetapi yang pasti akan boros kuota internet yang digunakan.

Menurut purwanti (2008), Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi suara, video atau gabungan dari semuanya.[9]

BAB III

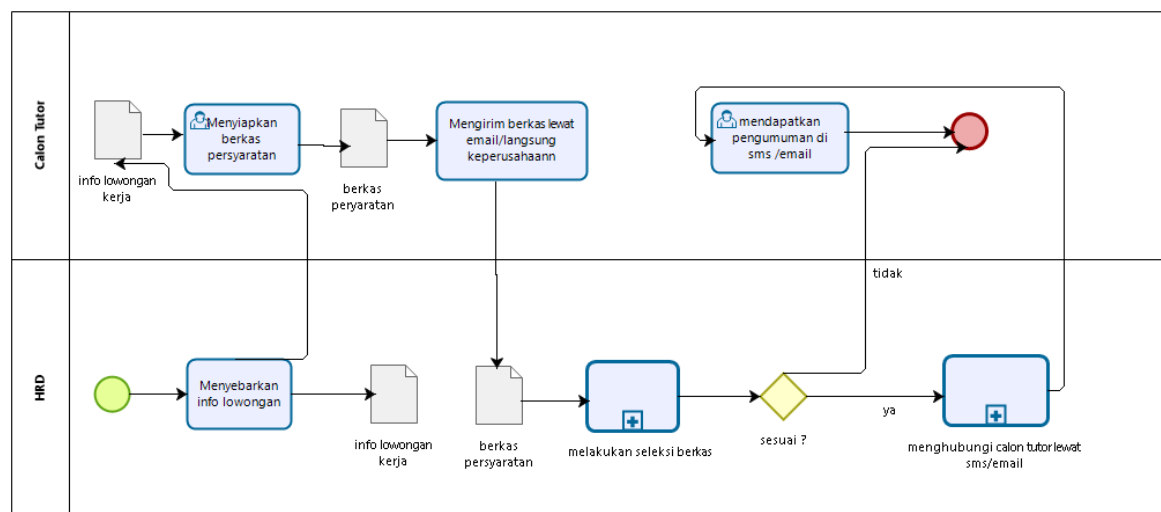
ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis sistem

Analisis sistem adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui detail-detail, cara kerja atau cara sistem tersebut berjalan, dan juga untuk mengetahui apa saja kekurangan pada sistem yang sedang dianalisis tersebut.

3.1.1. Analisis sistem yang sedang berjalan

3.1.1.1. Flowmap sistem yang sedang berjalan

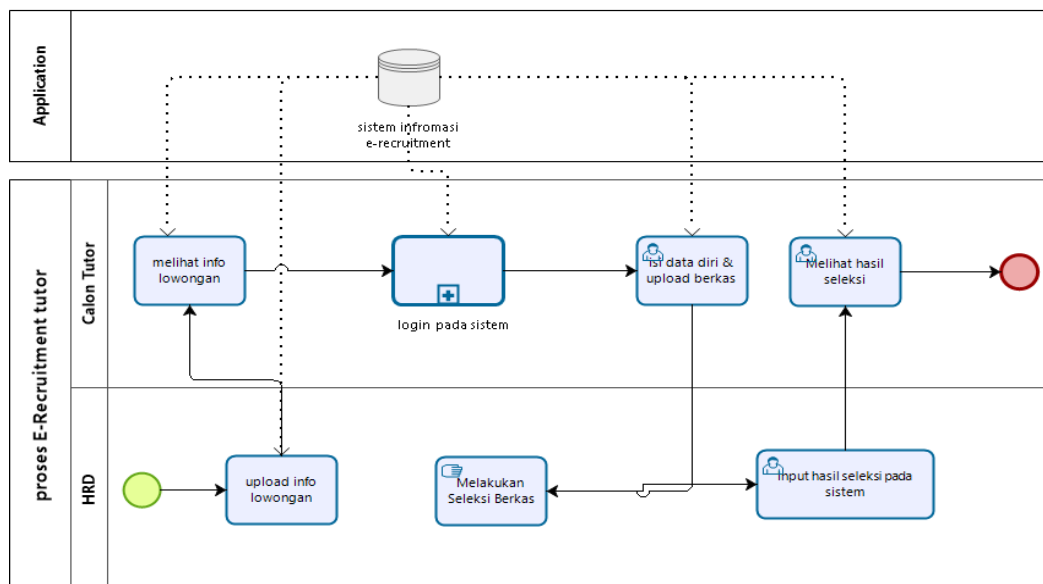


Gambar 3.1 Analisis Sistem yang sedang berjalan

Pada flowmap sistem yang sedang berjalan diatas setelah HRD menyebarkan info lowongan. calon tutor akan menyiapkan berkas persyaratan kemudian akan mengirim berkas persyaratan tersebut melalui email atau harus datang langsung ke perusahaan, Setelah berkas di pegang oleh HRD maka HRD langsung akan melakukan cek seleksil apakah berkas yang dikirimkan sesuai dengan persyaratan yang ada jika sesuai kemudian HRD akan langsung menghubungi kontak calon tutor yang tertera di biodata untuk memberitahukan info kelulusan.

3.1.2. Analisis sistem yang diusulkan.

3.1.2.1 Flowmap sistem yang akan dibangun



Gambar 3.2 Sistem Yang Diusulkan

Pada flowmap sistem yang akan dibangun diatas HRD akan mengupload info lowongan pada sistem informasi e-recruitment lalu setelah calon tutor tahu bahwa ada lowongan menjadi tutor bimbingan belajar maka harus melakukan registrasi kemudian langsung login ke sistem untuk daftar dan mengupload berkas persyaratan yang sudah di persiapkan sebelumnya. Jika sudah diupload maka HRD bisa langsung melakukan cek berkas tersebut apakah sesuai dengan persyaratan atau tidak. Jika sesuai maka HRD akan menginputkan pengumuman kelulusan pada form pengumuman yang ada pada sistem. Maka calon tutor akan langsung bisa melihat informasi tersebut.

3.1.3. Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui dokumen-dokumen apa saja yang terlibat atau mengalir didalam suatu sistem informasi tersebut.

1. Dokumen : Formulir pendaftaran tutor

Deskripsi : dokumentasi data calon tutor

Fungsi : untuk mendokumentasikan data calon tutor

Atribut : Nama, Jenis kelamin, Agama, tempat lahir, Tanggal lahir, usia, alamat lengkap, No telepon, pendidikan terakhir, tutor yang dilamar.

2. Dokumen : Hasil seleksi tutor

Deskripsi : Dokumentasi data tutor yang lulus seleksi

Fungsi : Untuk mendokumentasikan data tutor yang telah lulus seleksi berkas.

Atribut : Nama tutor, No Telepon, hasil seleksi.

3.1.4. Analisis User

User yang terlibat dalam sistem informasi ini ada 2 yaitu HRD sebagai admin dan calon tutor menjadi user. Sistem informasi ini digunakan dalam jangkauan masyarakat luas untuk membantu mendapatkan pekerjaan dan memudahka proses pendaftaran dan seleksi tutor.

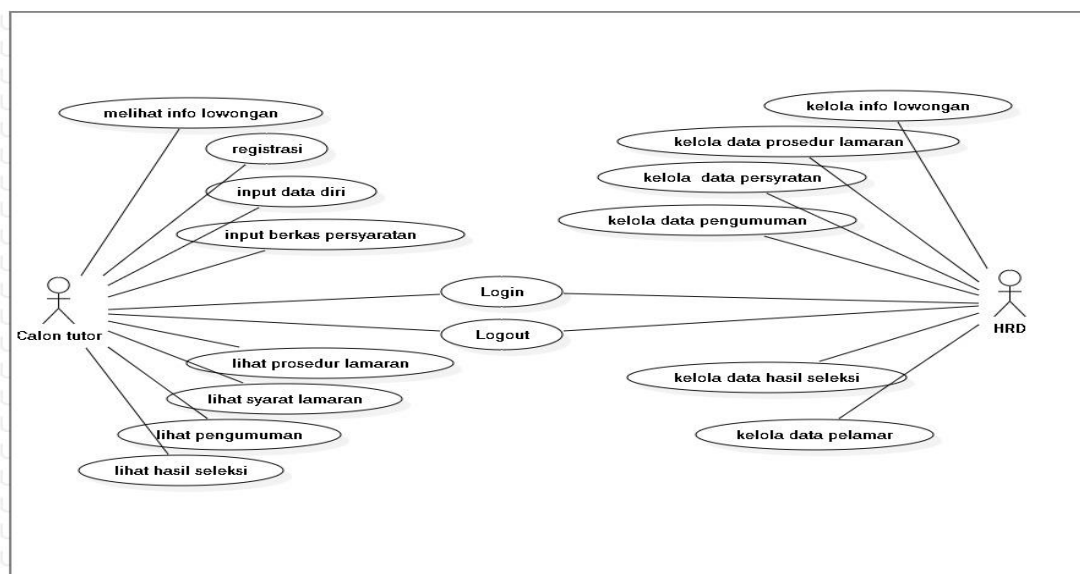
3.2.Perancangan

3.2.1. Perancangan UML

UML adalah suatu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem *software* yang berkaitan dengan objek(whitten et.al, 2004). UML sendiri juga memberikan stadard penulisan sebuah sistem *blue print*, meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa pemrograman yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*.

3.2.1.1. Use Case Diagram

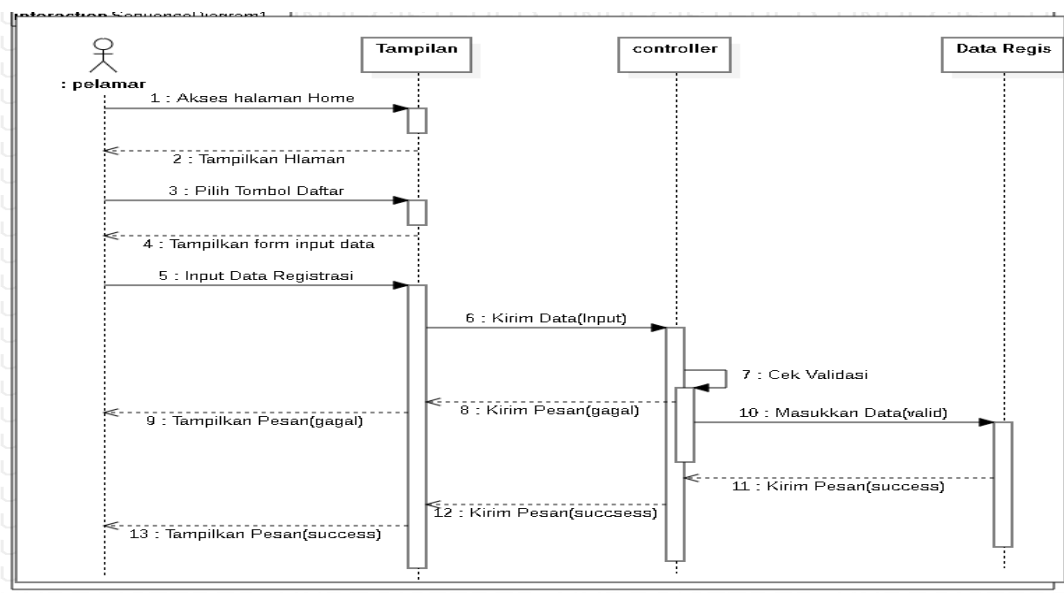
Use Case adalah deskripsi fungsi sebuah sistem dari prespektif pengguna. *Use Case* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai (Munawar, 2005).



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.2.1.2. Squence Diagram

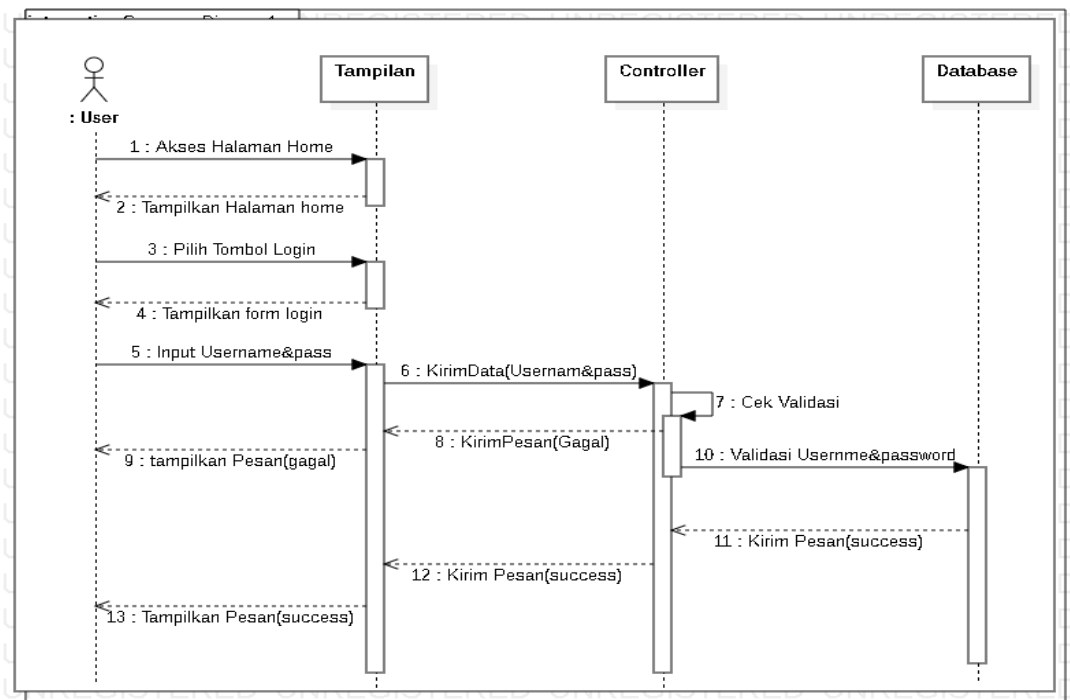
3.2.1.2.1. Squence Use Case Registrasi



Gambar 3.4 Squence UseCase Registrasi

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses registrasi yang dilakukan pelamar. Melakukan Registrasi pelamar harus menginput data yang diminta. Kemudian pelamar akan menyimpan data tersebut dengan klik tombol daftar.

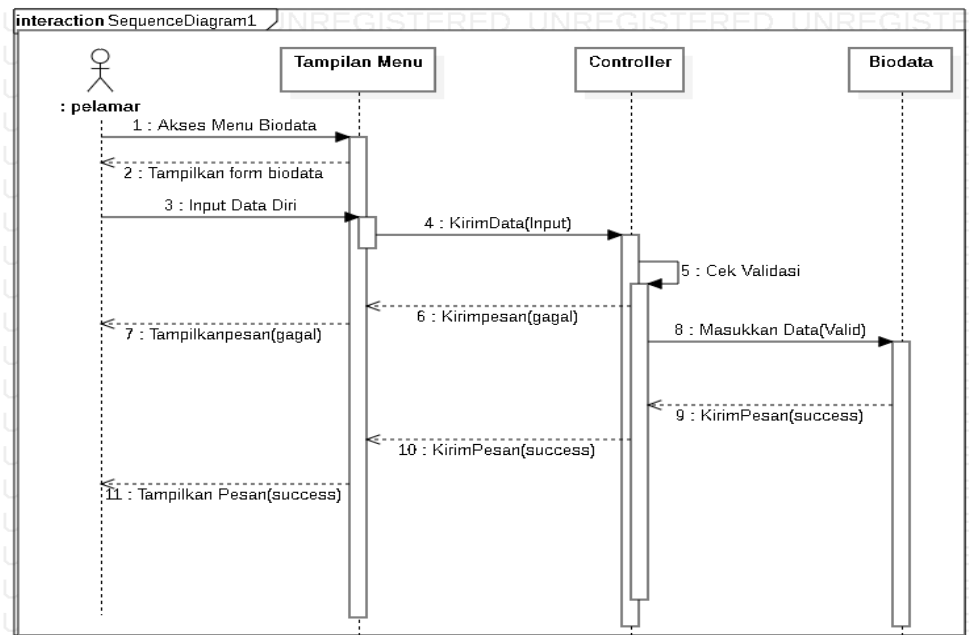
3.2.1.2.2. Squence Diagram UseCase Login



Gambar 3.5 Squence UseCase Login

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses login yang dilakukan pelamar dan HRD. Melakukan Login User harus menginput username & password. Kemudian user akan klik tombol Login. Kemudian Sistem akan melakukan validasi apakah sudah benar. Jika sudah maka user akan masuk kehalaman dashboard atau jika salah maka user harus mengulanginya lagi.

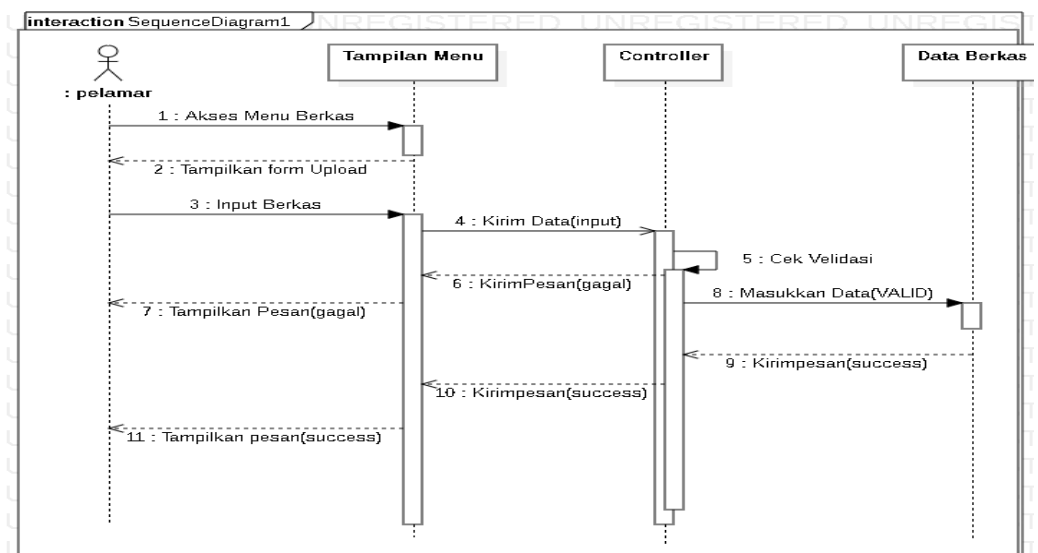
3.2.1.2.3. Squence Use Case Input Data Diri



Gambar 3.6 Squence Use Case Input Data Diri

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Input data diri yang dilakukan pelamar . Melakukan input biodata User harus menginput data yang diminta. Kemudian user akan klik tombol Kirim maka data akan tersimpan.

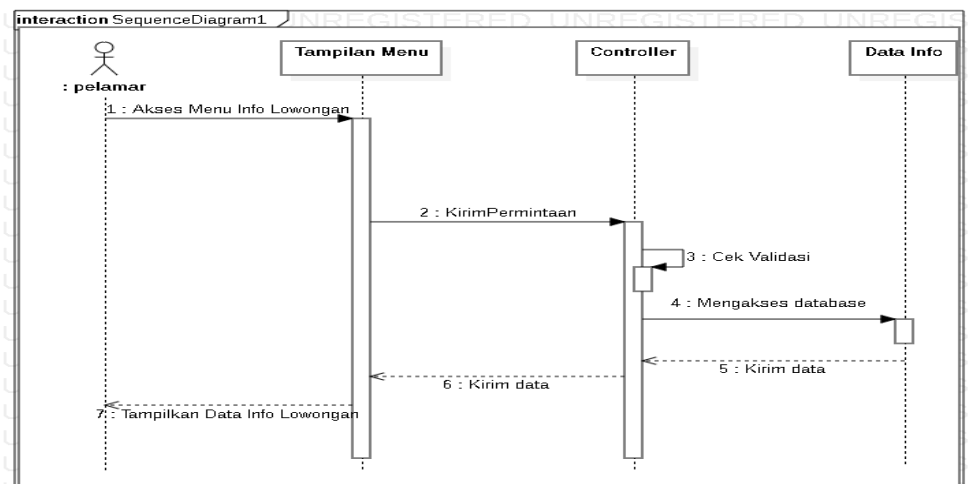
3.2.1.2.4. Squence Use Case Input Berkas



Gambar 3.7 Squence Use Case Input Berkas

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Input Berkas yang dilakukan pelamar . Melakukan input bidata User harus menginput berkas yang diminta. Kemudian user akan klik tombol Kirim maka data akan tersimpan.

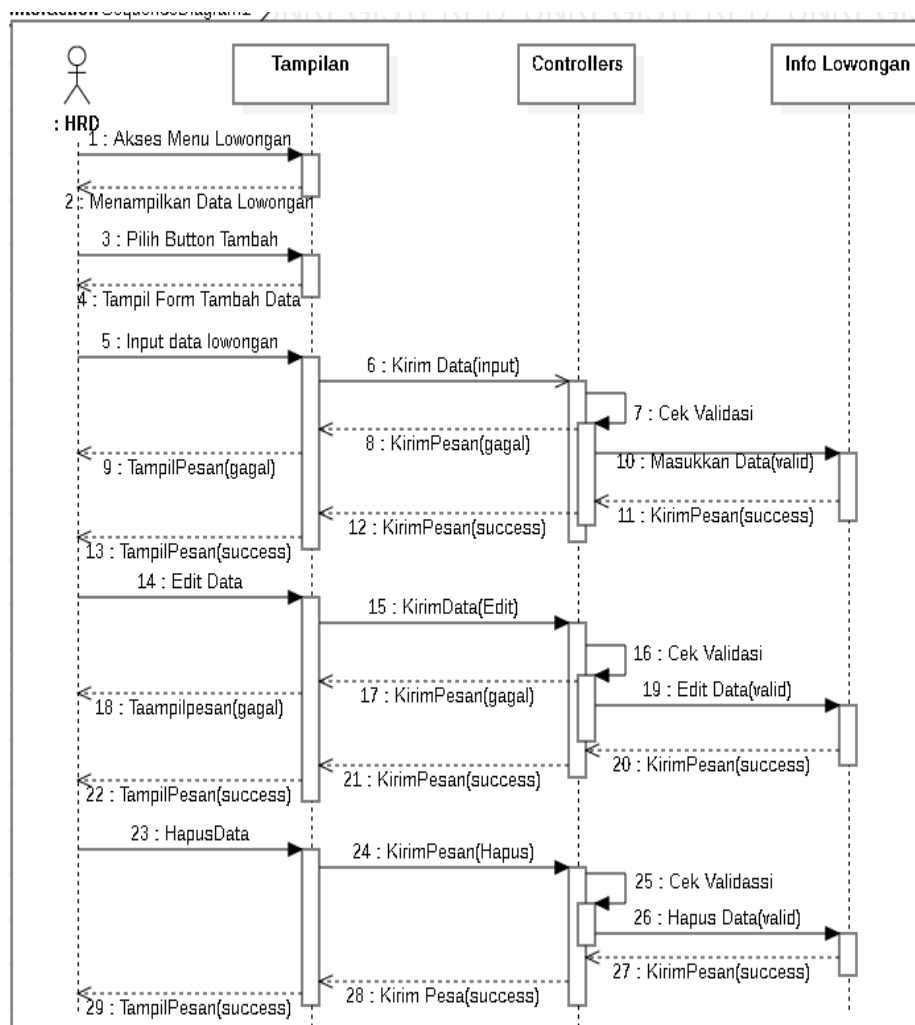
3.2.1.2.5. Squence Use Case Lihat Info Lowongan



Gambar 3.8 Squence Use Case Lihat Info Lowongan

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Melihat Info Lowongan yang dilakukan pelamar. Pelamar harus masuk ke halaman home kemudian klik menu info lowongan maka data info lowongan akan tampil.

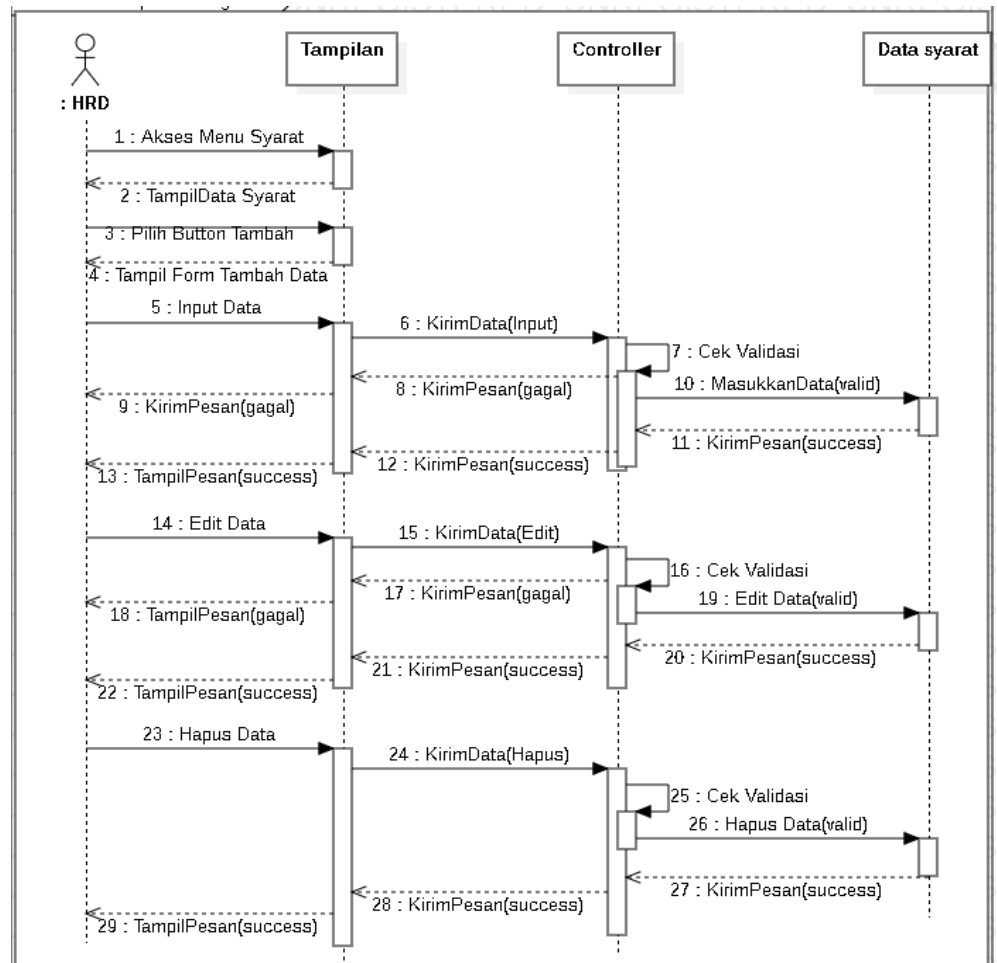
3.2.1.2.6. Squence Use Case Kelola Info lowongan



Gambar 3.9 Squence Use Case Kelola Info Lowongan

Keterangan gambar : menjelaskan tentang kelola data info lowongan, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data Hrd harus masuk ke menu data info kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai makan data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukana Edir dan Hapus.

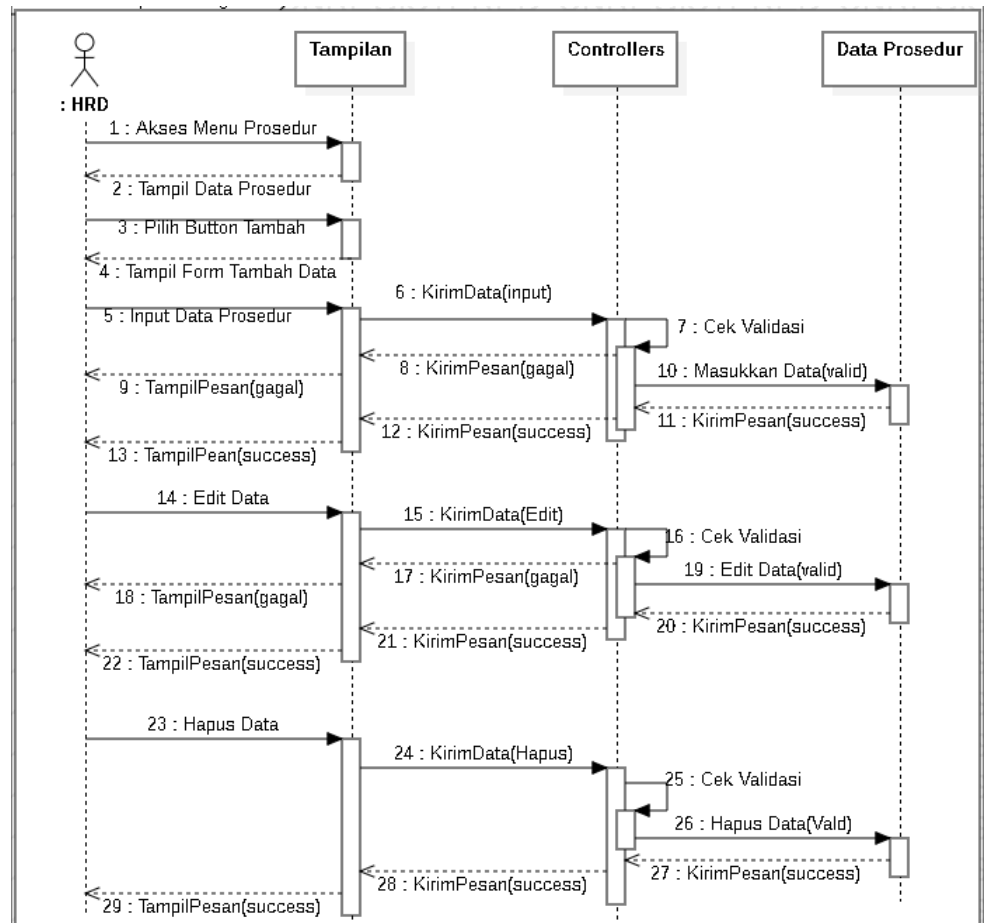
3.2.1.2.7. Squence Use Case Kelola Syarat



Gambar 3.10 Squence Use Case Kelola Data Syarat

Keterangan gambar : menjelaskan tentang kelola data Syarat, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data Hrd harus masuk ke menu data info kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai maka data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukan Edit dan Hapus.

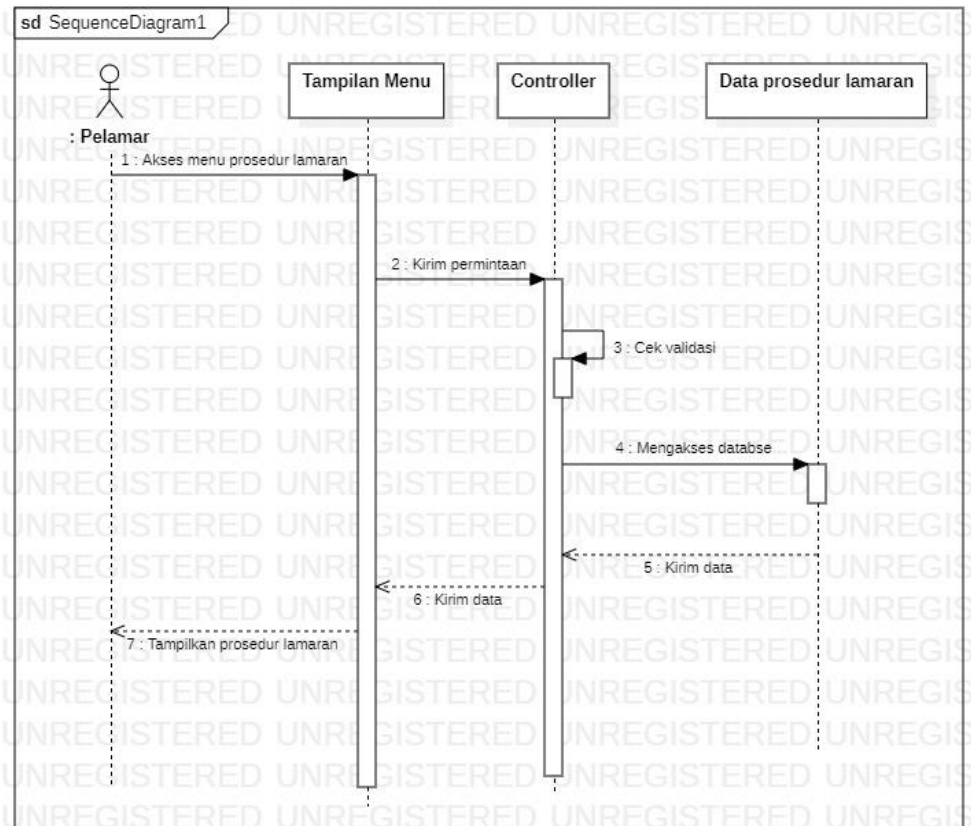
3.2.1.2.8. Squence Use Case Kelola Prosedur



Gambar 3.11 Squence Use Case Kelola Data Prosedur

Keterangan gambar : menjelaskan tentang kelola data Prosedur, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data Hrd harus masuk ke menu data info kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai maka data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukan Edit dan Hapus.

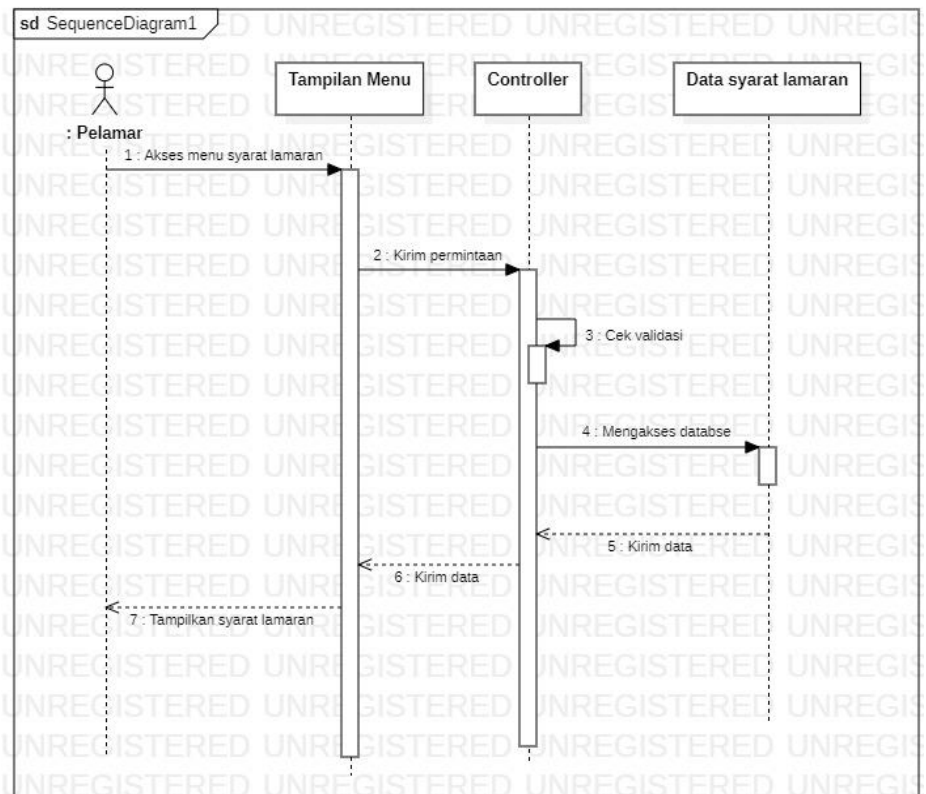
3.2.1.2.9. Sequence UseCase Lihat Prosedur



Gambar 3.12 Squence Use Case Lihat Prosedur Lamaran

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Melihat Prosedur Lamaran yang dilakukan pelamar. Pelamar harus masuk ke halaman home kemudian klik menu prosedur lamaran maka data prosedur lamaran akan tampil.

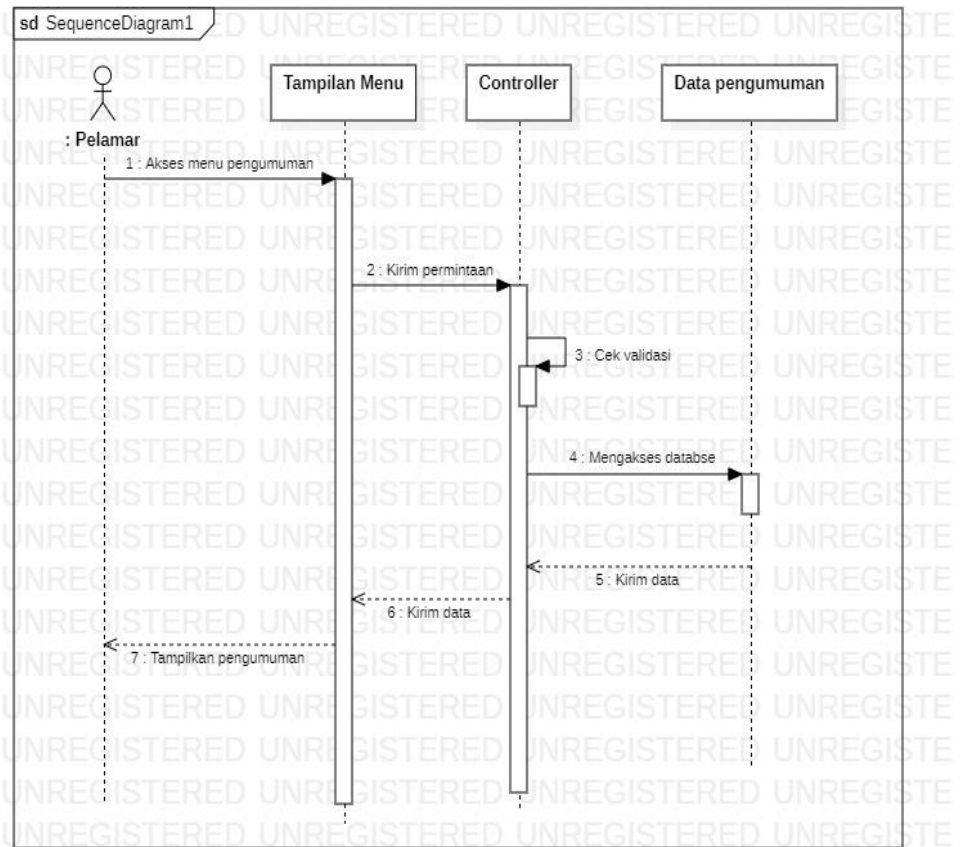
3.2.1.2.10. Sequence Use Case Lihat Syarat Lamaran



Gambar 3.13 Sequence Use Case Lihat Syarat Lamaran

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Melihat Syarat Lamaran yang dilakukan pelamar. Pelamar harus masuk ke halaman home kemudian klik menu Syarat lamaran maka data Syarat lamaran akan tampil.

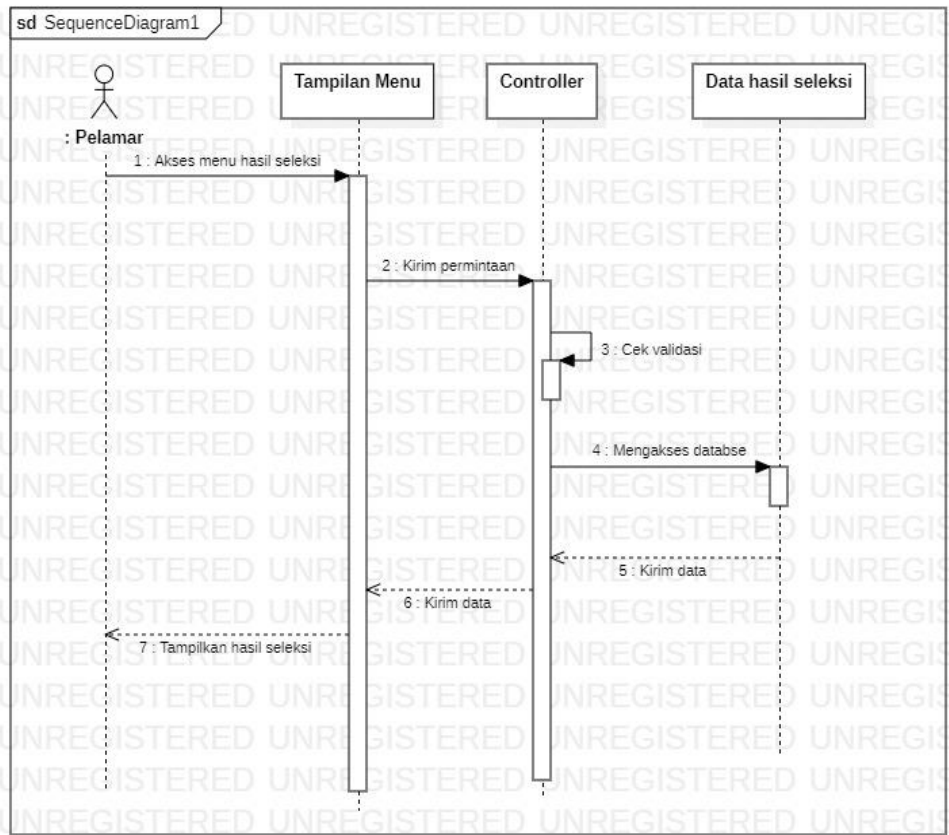
3.2.1.2.11. Squence Use Case Lihat Pengumuman



Gambar 3.14 Squence Use Case Lihat Pengumuman

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Melihat Pengumuman yang dilakukan pelamar. Pelamar harus masuk ke halaman home kemudian klik menu pengumuman maka data pengumuman akan tampil.

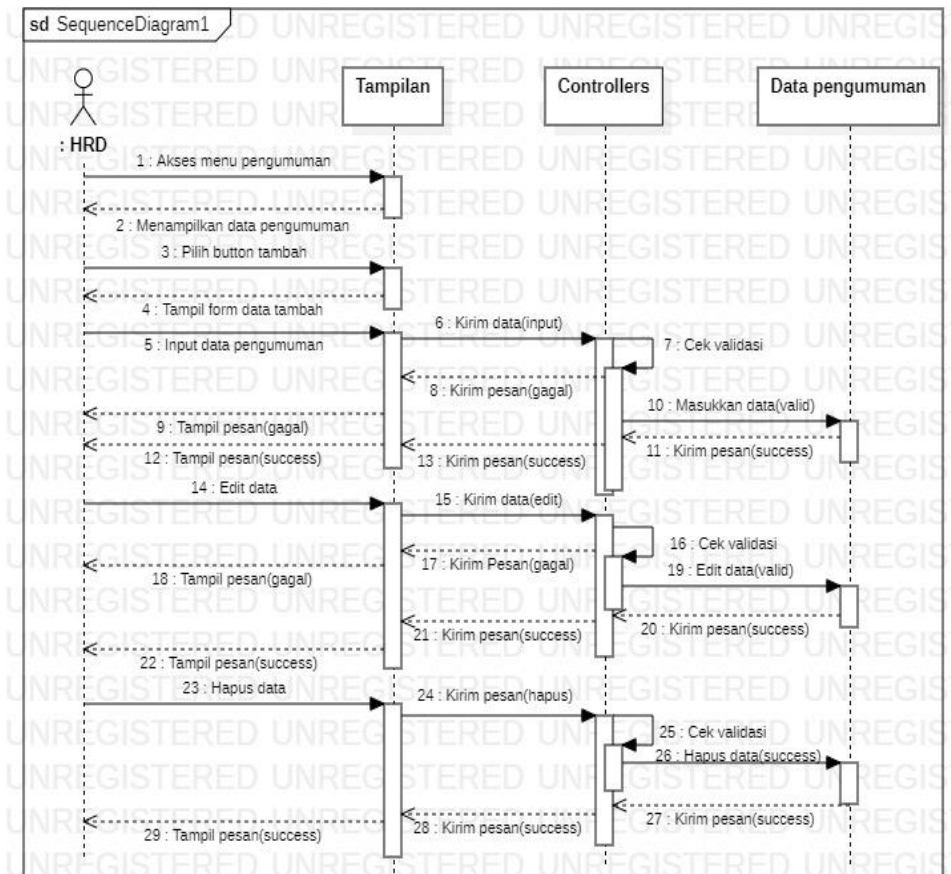
3.2.1.2.12. Sequence Use Case Lihat Hasil Seleksi



Gambar 3.15 Sequence Use Case Lihat Hasil Seleksi

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses Melihat Hasil Seleksi yang dilakukan pelamar. Pelamar harus masuk ke halaman home kemudian klik menu hasil seleksi maka data hasil seleksi akan tampil.

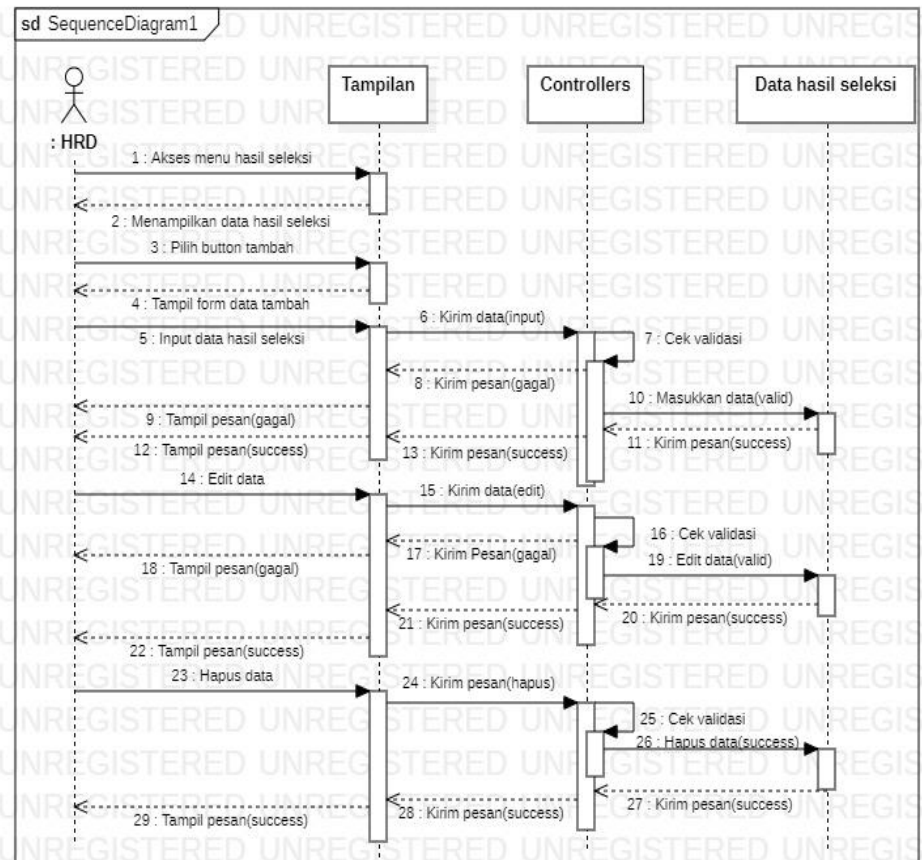
3.2.1.2.13. Squence Use Case Kelola Data Pengumuman



Gambar 3.16 Squence Use Case Kelola Data Pengumuman

Keterangan gambar : menjelaskan tentang Kelola Data Pengumuman, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data, Hrd harus masuk ke menu data pengumuman kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai maka data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukana Edit dan Hapus.

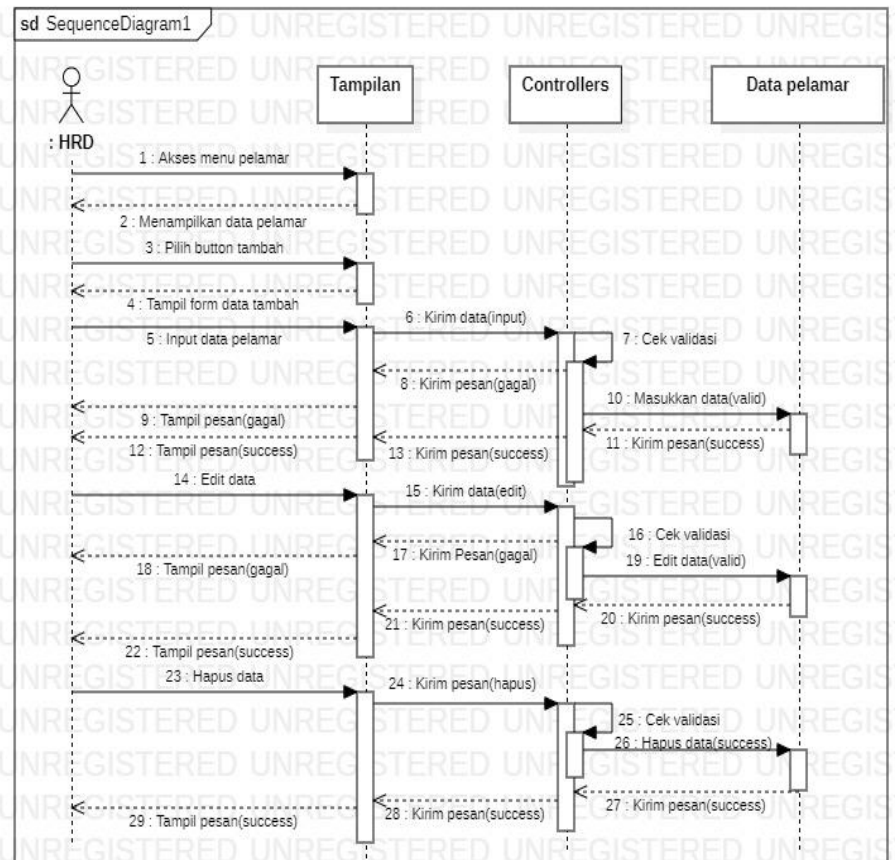
3.2.1.2.14. Squence Use Case Kelola Data Hasil Seleksi



Gambar 3.17 Squence Use Case Kelola Data Hasil Seleksi

Keterangan gambar : menjelaskan tentang Kelola Data Hasil Seleksi, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data, Hrd harus masuk ke menu data hasil seleksi kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai maka data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukana Edit dan Hapus.

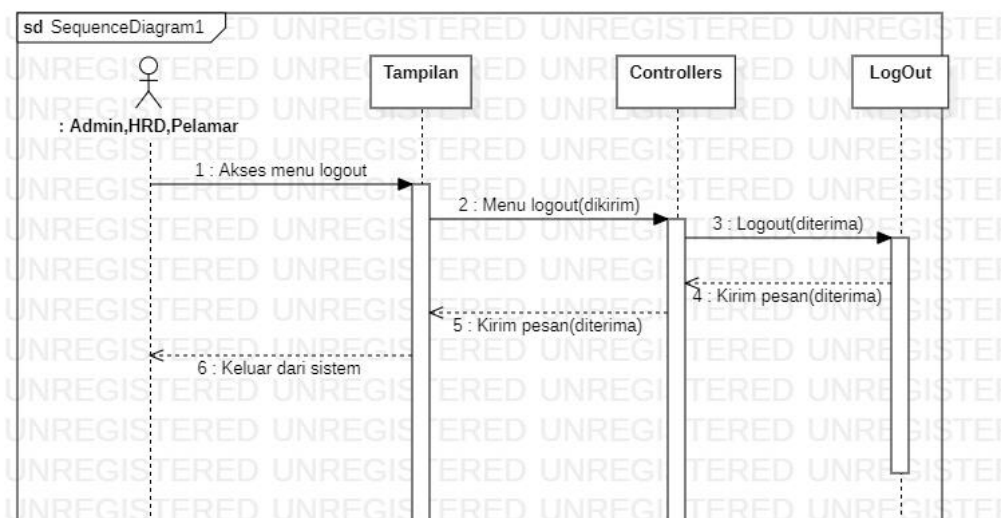
3.2.1.2.15. Squence Use Case Kelola Data Pelamar



Gambar 3.18 Squence Use Case Kelola Data Pelamar

Keterangan gambar : menjelaskan tentang Kelola Data Pelamar, yaitu input, tampil, edit dan hapus data yang dilakukan oleh HRD. Untuk input data, Hrd harus masuk ke menu data pelamar kemudian klik button tambah selanjutnya input kan data jika sudah sesuai maka data akan tersimpan. Kemudian HRD bisa melakukana Edit dan Hapus.

3.2.1.2.16. Squence Use Case LogOut



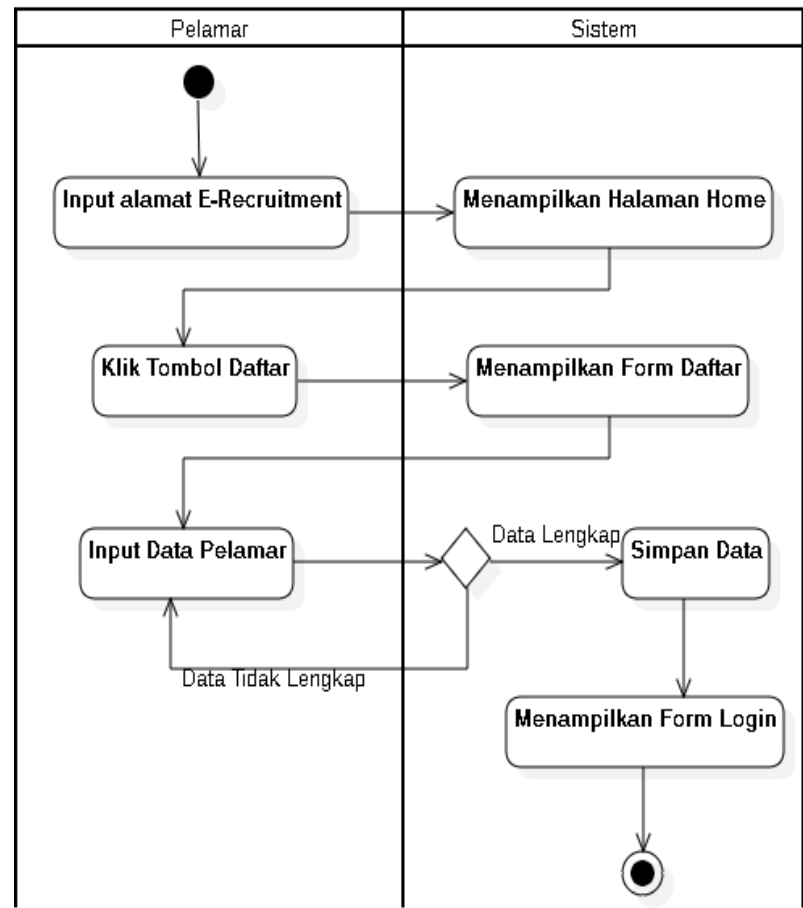
Gambar 3.19 Squence Use Case LogOut

Keterangan Gambar : menjelaskan tentang proses LogOut yang dilakukan pelamar dan HRD. Melakukan LogOut User harus mengakses menu logout terlebih dahulu. Kemudian user akan klik tombol Logout. Lalu Sistem akan menerima permintaan logout dan permintaan logout diterima lalu user akan keluar dari sistem.

3.2.1.3. Activity Diagram

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa (Munawar, 2005).

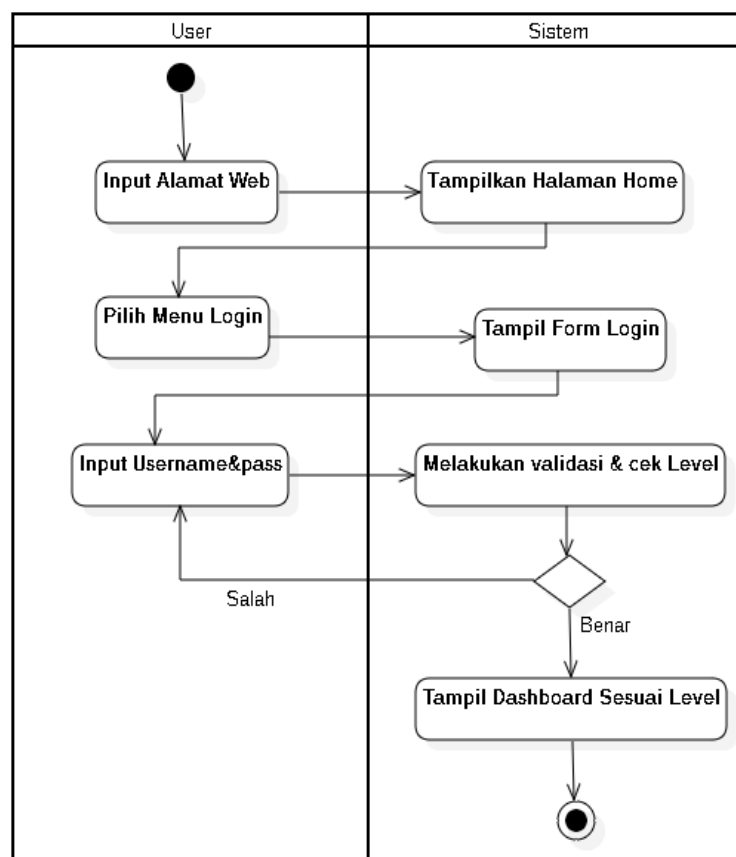
3.2.1.3.1. Activity Diagram UseCase Registrasi



Gambar 3.20 Activity Diagram UseCase Registrasi

Keterangan Gambar : di dalam activity use case registrasi yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik button Daftar dan selajutnya pelamar harus menginput data yang diminta kemudian pelamar harus klik button kirim untuk menyimpan data. Kemudian sistem akan langsung menampilkan form login agar pelamar bisa langsung login.

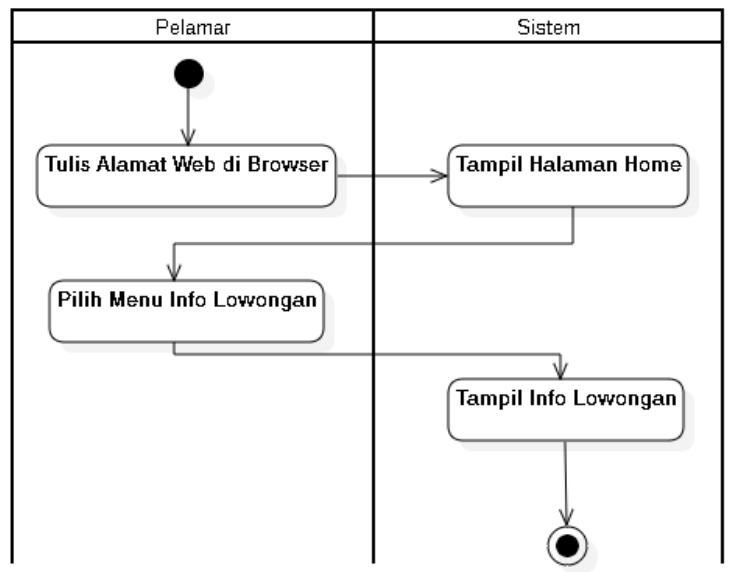
3.2.1.3.2. Activity Diagram UseCase Login



Gambar 3.21 Activity Diagram UseCase Login

Keterangan Gambar : di dalam activity use case login yang harus dilakukan oleh pelamar dan Hrd yaitu harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik button Login dan selajutnya pelamar dan Hrd harus menginput Username & password kemudian user harus klik button submit untuk . Kemudian sistem akan melakukan validasi dan cek level user dan kemudian sistem akan menampilkan dashboard sesuai level user.

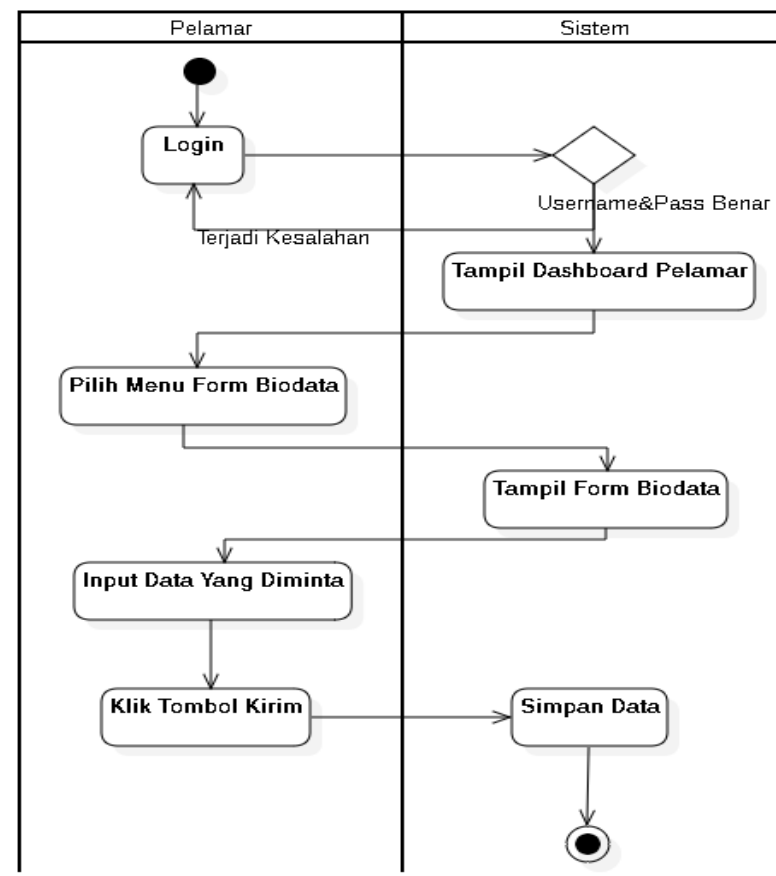
3.2.1.3.3. Activity Diagram Use Case Lihat Info Lowongan



Gambar 3.22. Activity Diagram UseCase Lihat Info lowongan

Keterangan Gambar : Di dalam activity use case lihat info lowongan yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik menu info lowongan dan selajutnya pelamar akan bisa melihat info lowongan yang tersedia.

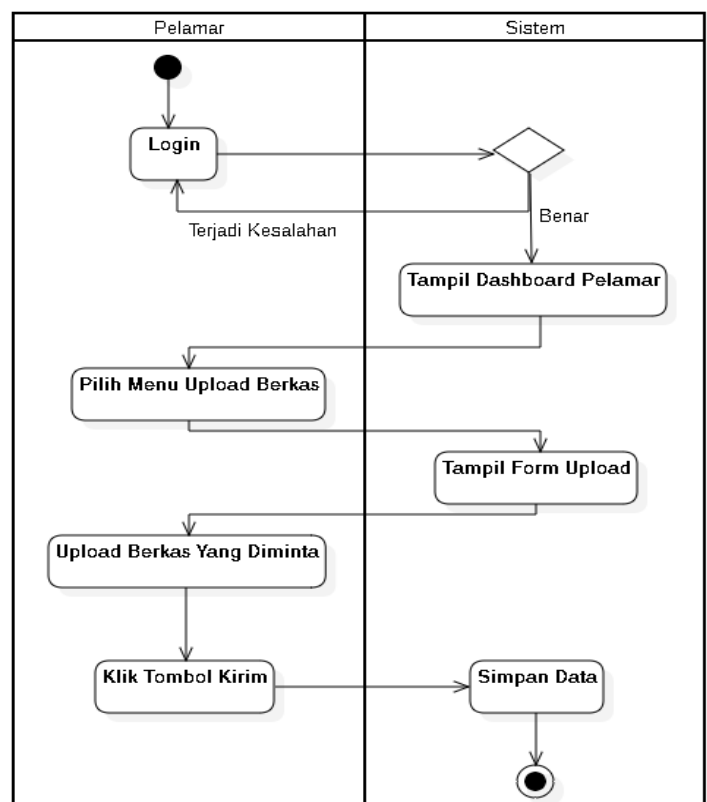
3.2.1.3.4. Activity Diagram UseCase Input Data Diri



Gambar 3.23 Activity Diagram UseCase Inpu Data Diri

Keterangan Gambar : di dalam activity use case input data diri yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus login ke sistem dan selanjutnya pelamar akan masuk ke dashboard pelamar. Selanjutnya pelamar harus memilih menu form biodata dan menginput data diri yang diminta. Selanjutnya pelamar harus klik button kirim untuk menyimpan data.

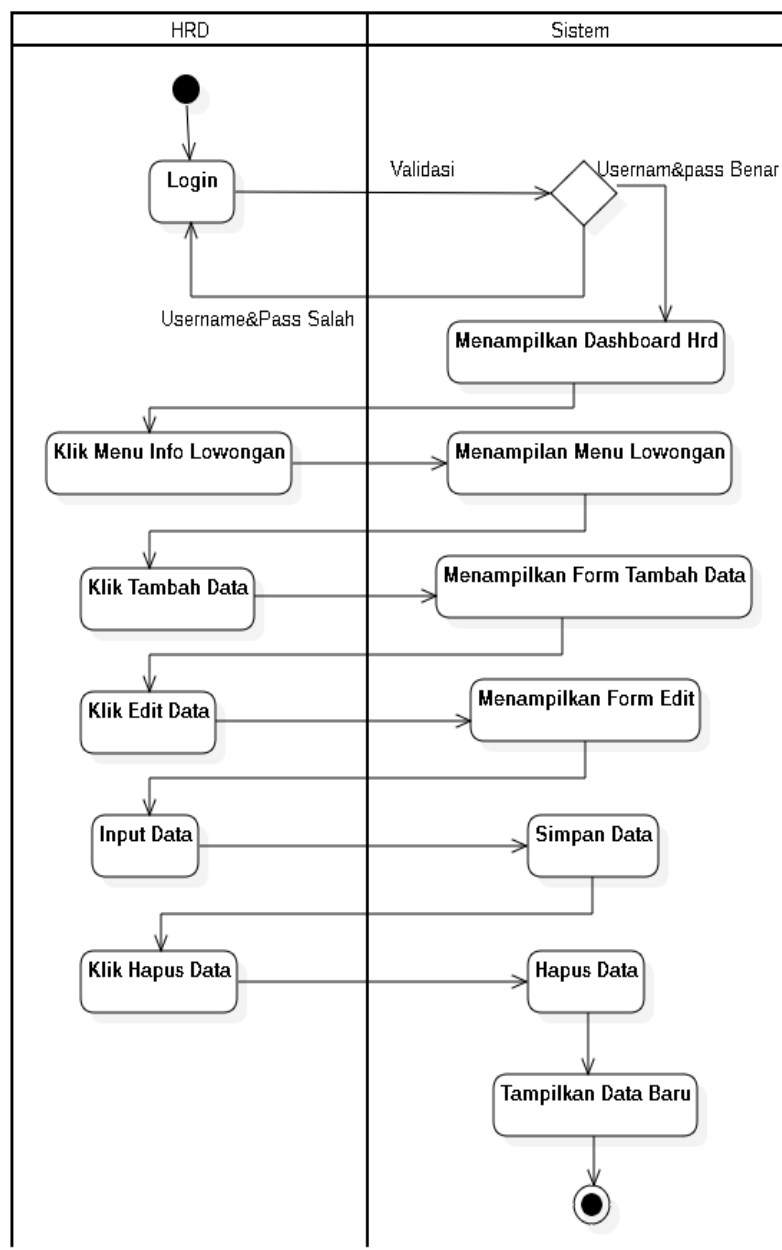
3.2.1.3.5. Activity Diagram UseCase Input Berkas



Gambar 3.24 Activity Diagram UseCase Input Berkas

Keterangan Gambar : di dalam activity use case input Berkas yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus login ke sistem dan selanjutnya pelamar akan masuk ke dashboard pelamar. Selanjutnya pelamar harus memilih menu Upload Berka dan mengupload Berkas yang diminta. Selanjutnya pelamar harus klik button kirim untuk menyimpan data.

3.2.1.3.6. Activity Diagram UseCase Kelola Info Lowongan

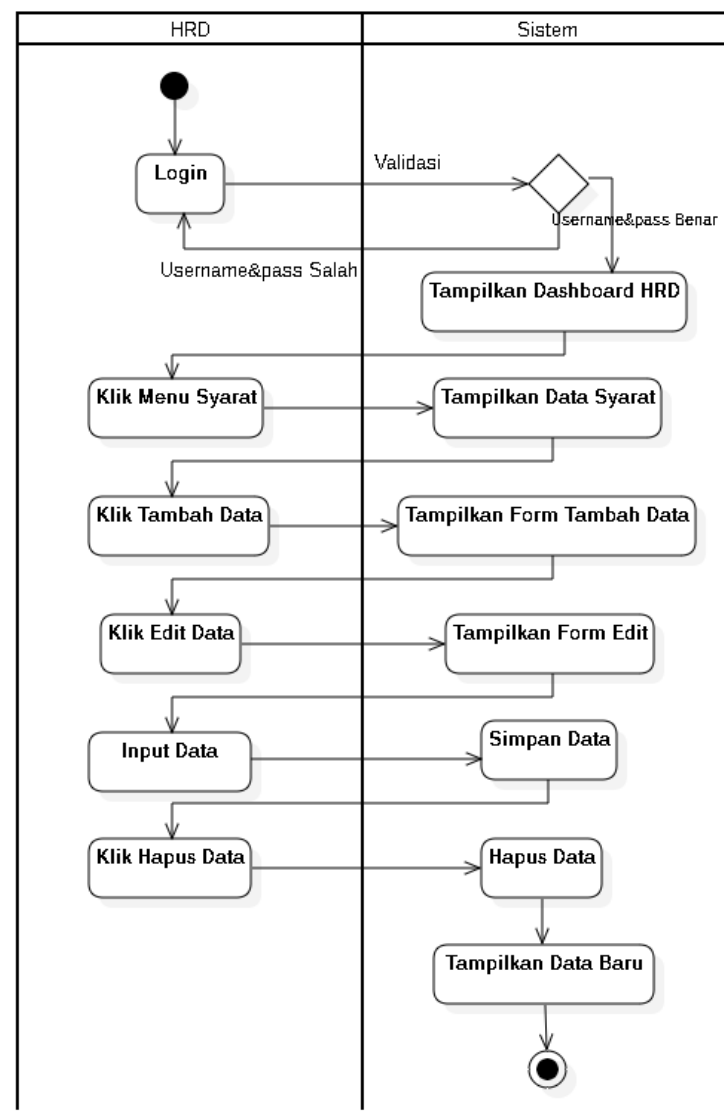


Gambar 3.25. Activity UseCase Kelola Info Lowongan

Keterangan Gambar : Di dalam Activity Diagram Use Case Kelola info lowongan. Dalam proses yang berperan adalah HRD yang dapat MengCreate atau input data hrd harus terlebih dahulu login ke dashboard hrd lalu pilih menu info lowongan kemudian klik tambah data dan selanjutnya harus menginput data lalu klik button simpan. Maka data info lowongan akan tampil, kemudian jika ingin

mengedit dan menghapus data hrd harus mengklik button hapus dan ubah yang ada pada data info lowogan.

3.2.1.3.7. Activity Diagram UseCase Kelola Syarat

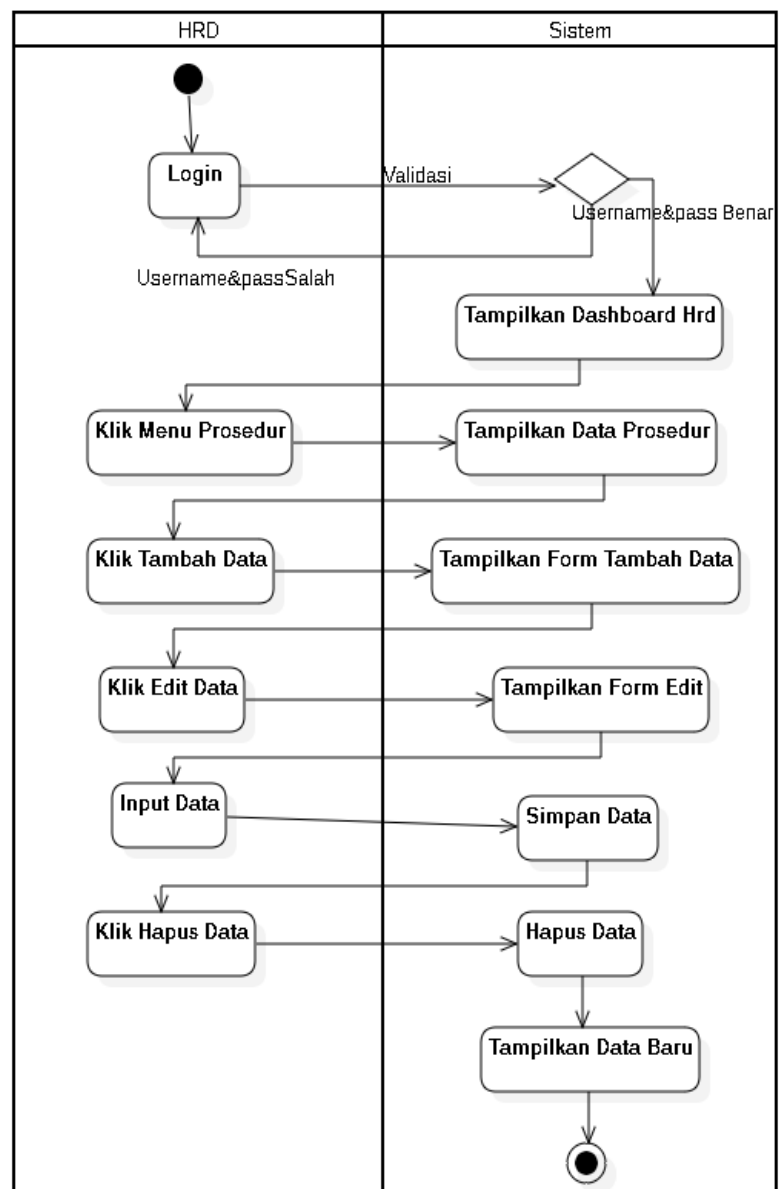


Gambar 3.26. Activity Usecase Kelola Syarat

Keterangan Gambar : Di dalam Activity Diagram Use Case Kelola syarat. Dalam proses yang berperan adalah HRD yang dapat MengCreate atau input data hrd harus terlebih dahulu login ke dashboard hrd lalu pilih menu syarat kemudian klik tambah data dan selanjutnya harus menginput data lalu klik button simpan. Maka data info

lowongan akan tampil, kemudian jika ingin mengedit dan menghapus data hrd harus mengklik button hapus dan ubah yang ada pada data syarat.

3.2.1.3.8. Activity Diagram UseCase Kelola Prosedur

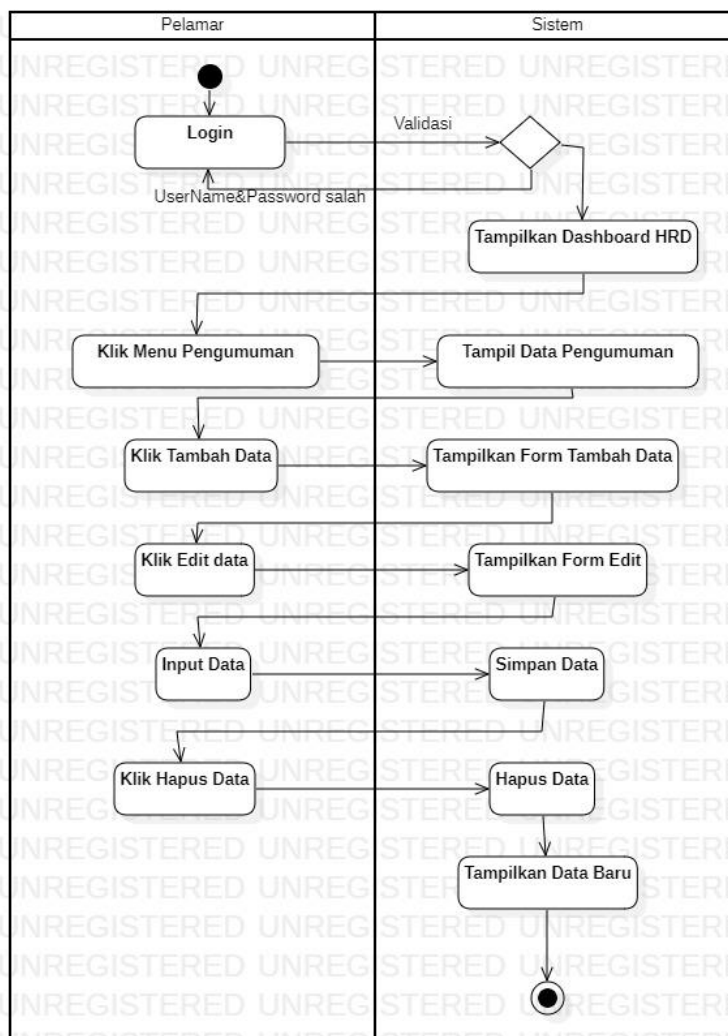


Gambar 3.27. Activity UseCase Kelola Prosedur

Keterangan Gambar : Di dalam Activity Diagram Use Case Kelola prosedur. Dalam proses yang berperan adalah HRD yang dapat MengCreate atau input data hrd harus terlebih dahulu login ke dashboard hrd lalu pilih menu

prosedur kemudian klik tambah data dan selanjutnya harus menginput data lalu klik button simpan. Maka data info lowongan akan tampil, kemudian jika ingin mengedit dan menghapus data hrd harus mengklik button hapus dan ubah yang ada pada data info lowogan.

3.2.1.3.9. Activity Diagram UseCase Kelola Data Pengumuman

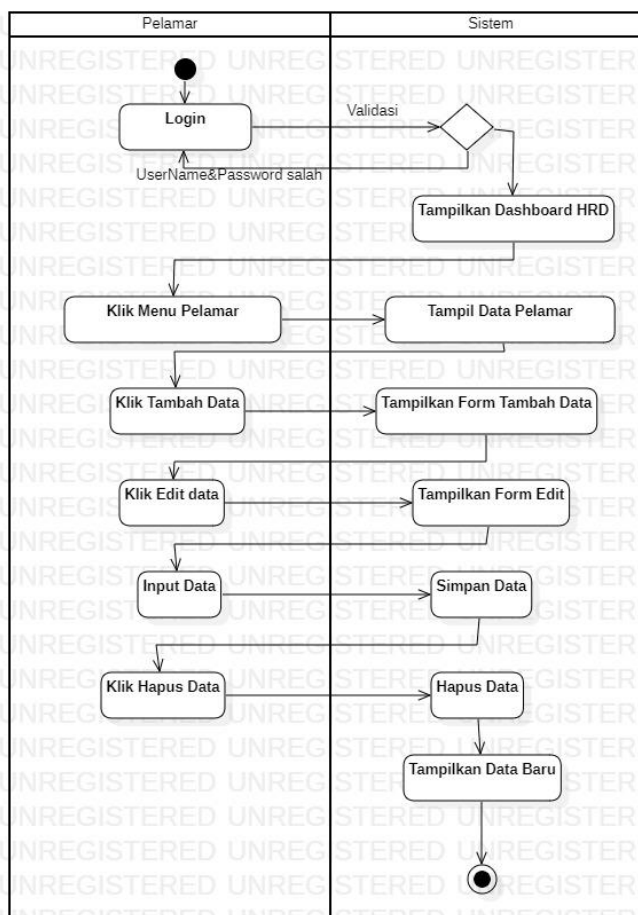


Gambar 3.28. Activity UseCase Kelola Data Pengumuman

Keterangan Gambar : Di dalam Activity Diagram Use Case Kelola Data Pengumuman. Dalam proses yang berperan adalah HRD yang dapat MengCreate atau input data, hrd harus terlebih dahulu login ke dashboard hrd,

dan selanjutnya harus menginput data lalu klik button simpan. Maka data hasil seleksi akan tampil, kemudian jika ingin mengedit dan menghapus data hrd harus mengklik button hapus dan ubah yang ada pada data hasil seleksi.

3.2.1.3.11. Activity Diagram UseCase Kelola Data Pelamar

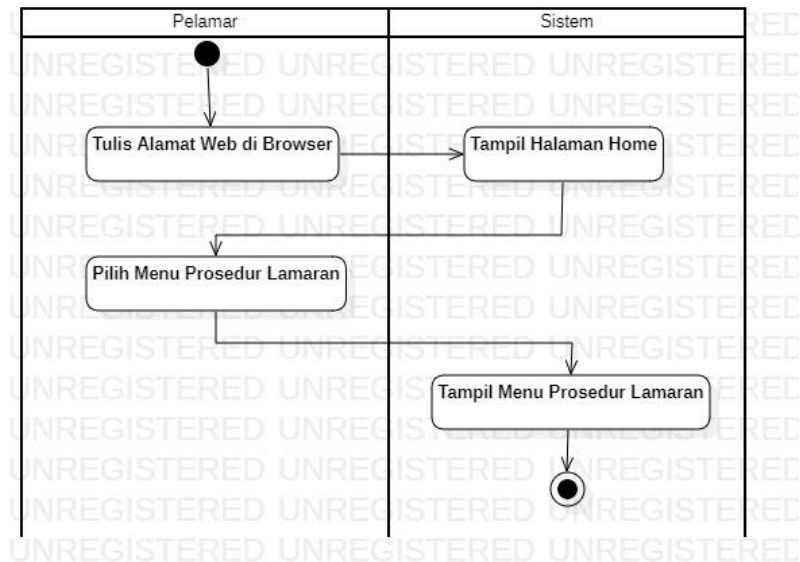


Gambar 3.30. Activity UseCase Kelola Data Pelamar

Keterangan Gambar : Di dalam Activity Diagram Use Case Kelola DataPelamar. Dalam proses yang berperan adalah HRD yang dapat MengCreate atau input data, hrd harus terlebih dahulu login ke dashboard hrd, lalu pilih menu pelamar kemudian klik tambah data dan selanjutnya harus menginput data lalu klik button simpan. Maka data pelamar akan tampil, kemudian jika ingin mengedit dan

menghapus data hrd harus mengklik button hapus dan ubah yang ada pada data pelamar.

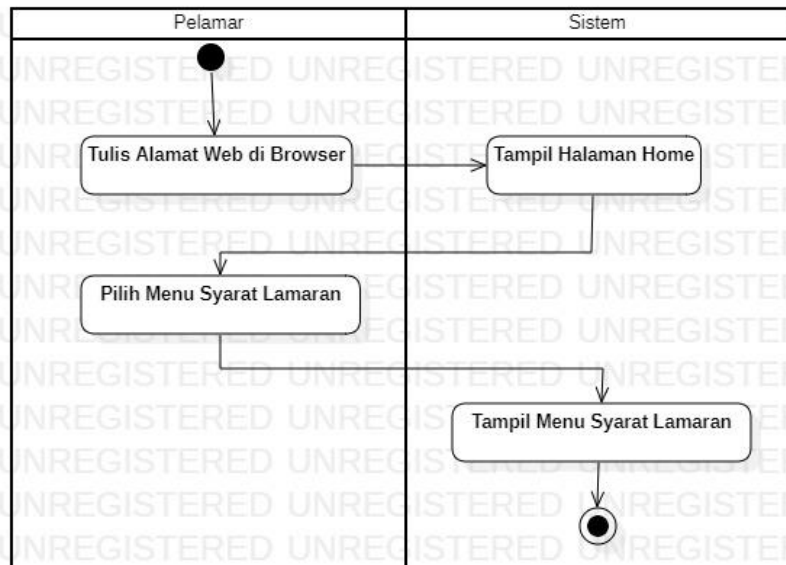
3.2.1.3.12. Activity UseCase Lihat Prosedur Lamaran



Gambar 3.31. Activity UseCase Lihat Prosedur Lamaran

Keterangan Gambar : Di dalam activity use case lihat Prosedur Lamaran yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik menu prosedur lamaran dan selanjutnya pelamar akan bisa melihat prosedur lamaran yang tersedia.

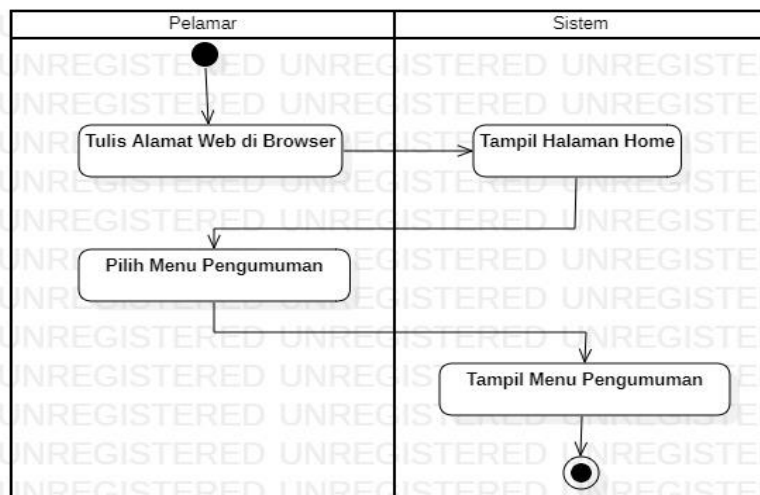
3.2.1.3.13. Activity UseCase Lihat Syarat Lamaran



Gambar 3.32. Activity UseCase Lihat Syarat Lamaran

Keterangan Gambar : Di dalam activity use case lihat Syarat Lamaran yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik menu syarat lamaran dan selajutnya pelamar akan bisa melihat syarat lamaran yang tersedia

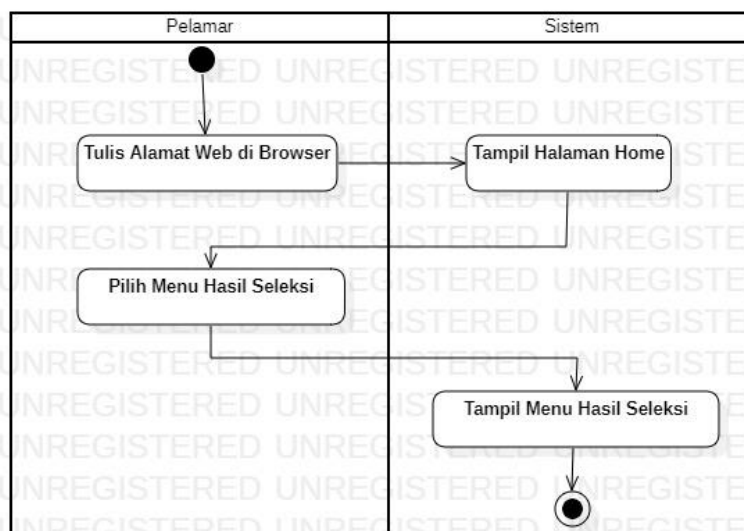
3.2.1.3.14. Activity UseCase Lihat Pengumuman



Gambar 3.33. Activity UseCase Lihat Pengumuman

Keterangan Gambar : Di dalam activity use case lihat Pengumuman yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik menu pengumuman dan selajutnya pelamar akan bisa melihat pengumuman yang tersedia.

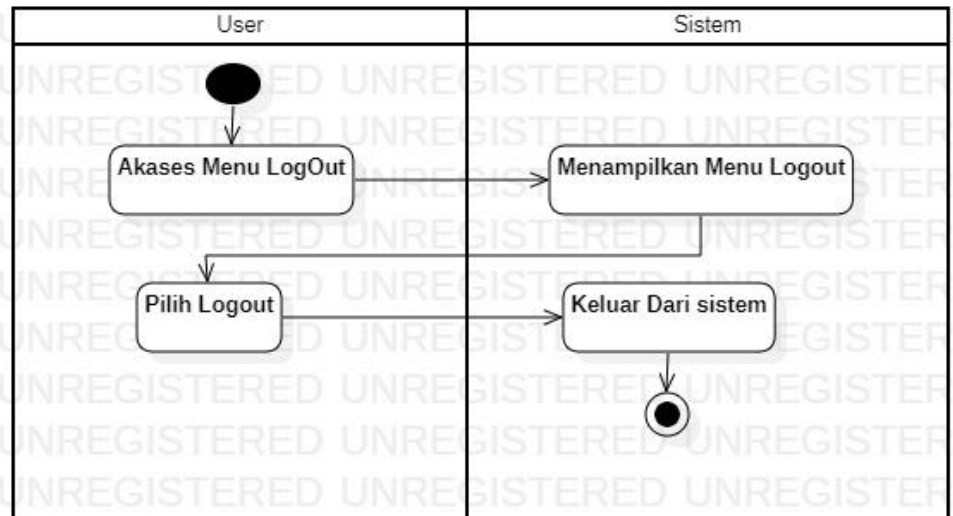
3.2.1.3.15. Activity UseCase Lihat Hasil Seleksi



Gambar 3.34. Activity UseCase Lihat Hasil Seleksi

Keterangan Gambar : Di dalam activity use case lihat Hasil Seleksi yang harus dilakukan oleh pelamar yaitu pelamar harus mengakses halaman Home. Kemudian pelamar harus klik menu hasil seleksi dan selajutnya pelamar akan bisa melihat hasil seleksi yang tersedia.

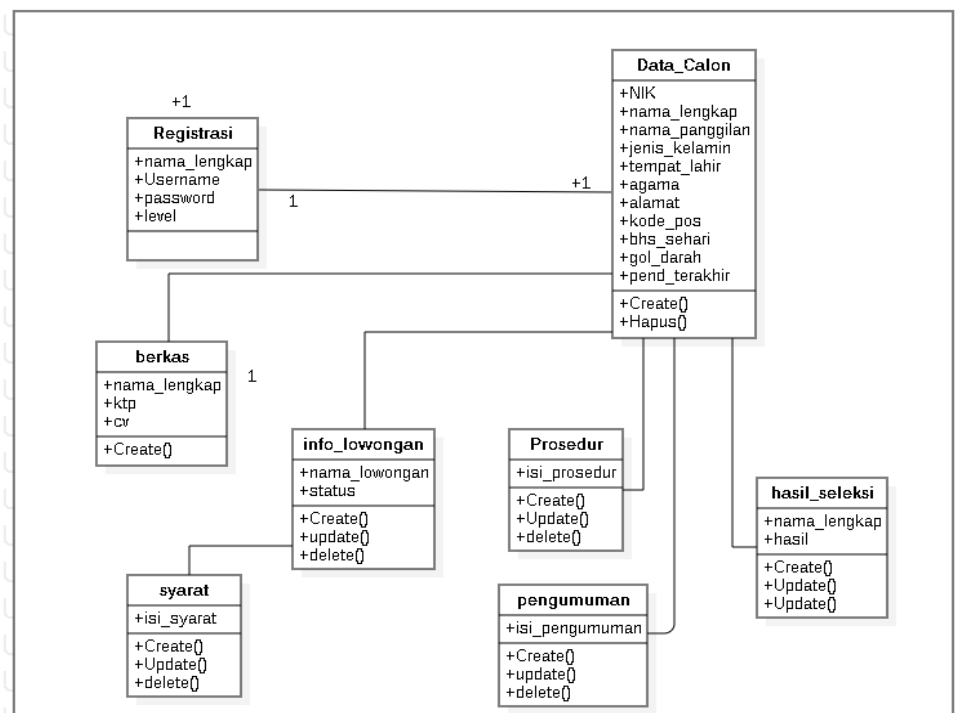
3.2.1.3.16. Activity UseCase LogOut



Gambar 3.35. Activity UseCase LogOut

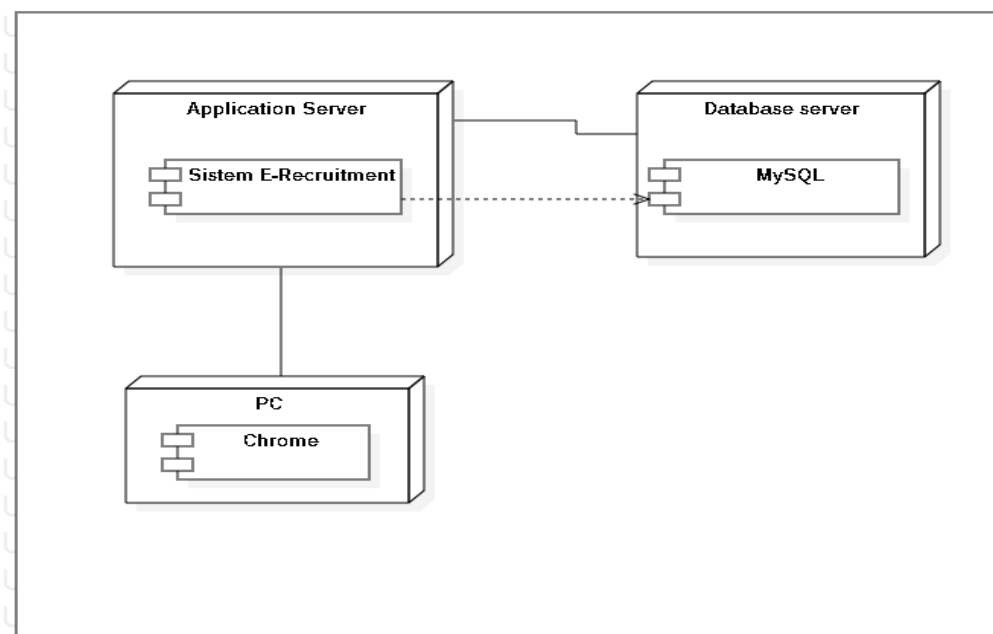
Keterangan Gambar : Di dalam activity use case Logout yang harus dilakukan oleh user yaitu mengakses menu logout terlebih dahulu, lalu sistem akan menampilkan menu logout, kemudian user klik logout dan user akan keluar dari sistem.

3.2.1.4. Class Diagram



Gambar 3.36 Class Diagram

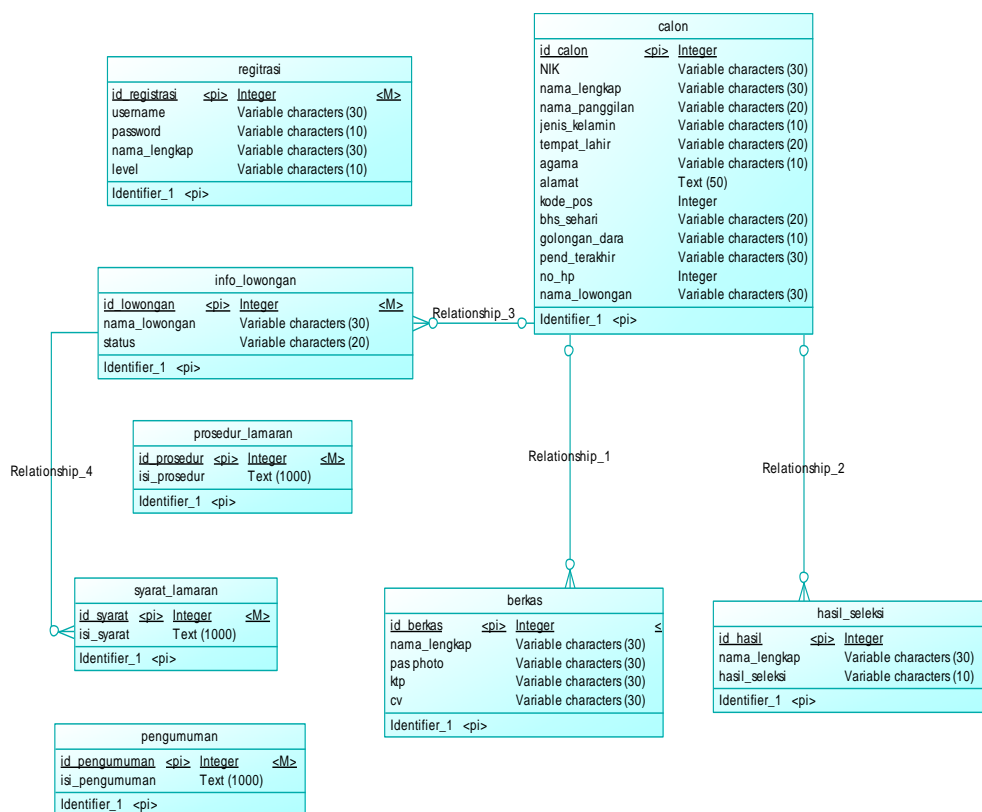
3.2.1.5. Deployment Diagram



Gambar 3.37 Deployment Diagram

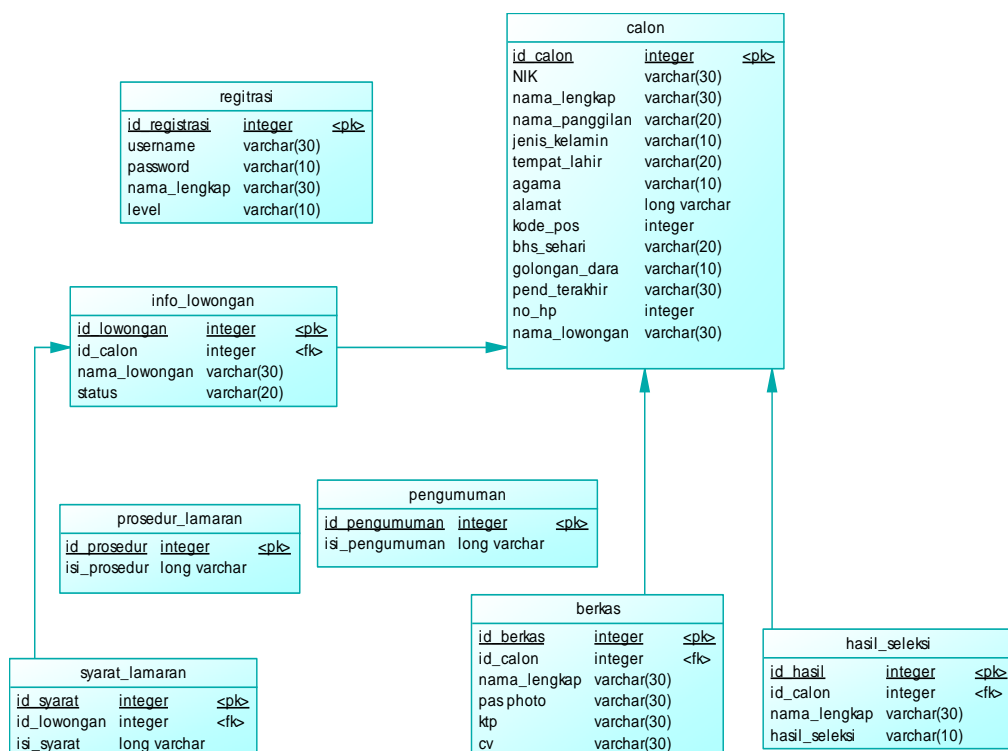
3.2.2. Perancangan Database

3.2.2.1. Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 3.38 CDM Sistem E-Recruitment

3.2.2.2. Physical Data Model (PDM)



Gambar 3.39 PDM Sistem E-Recruitment

3.2.3. Perancangan User Interface

3.2.3.1. Halaman Home

Halaman home diakses pengguna sebelum login dan bisa melihat prosedur, infor dan pengumuman lowongan.

Selamat Datang!

Selamat Datang di Website E-recruitment Tutor Bimbingan Belajar Sebelum melakukan pendaftaran sebaiknya anda memahami prosedur pendaftaran terlebih dahulu di halaman [Prosedur Pendaftaran](#) sebaiknya anda melihat info lowongan terlebih dahulu di halaman [Info Lowongan](#)

Untuk mengetahui informasi terbaru mengenai **E-recruitment** anda dapat melihatnya pada halaman [Pengumuman](#)

Jika anda sudah memahami prosedur pendaftaran, silahkan klik tombol **Daftar** dibawah ini untuk melakukan **Pendaftaran**!

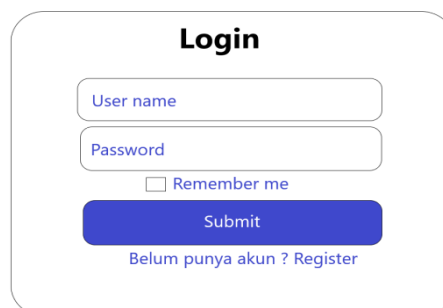
Jika anda admin silahkan langsung klik tombol **login** dibawah ini!

Daftar

Login

Gambar 3.40 Halaman Home

3.2.3.2. Halaman Login

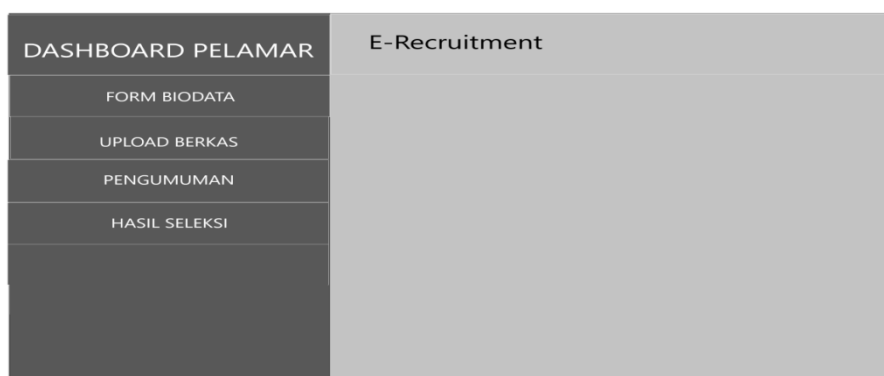


The login form is titled "Login" and is enclosed in a rounded rectangle. It contains the following elements:

- A text input field labeled "User name".
- A text input field labeled "Password".
- A checkbox labeled "Remember me".
- A blue "Submit" button.
- A link labeled "Belum punya akun ? Register" below the submit button.

Gambar 3.41 Halaman Login

3.2.3.3. Halaman Dashboard Pelamar



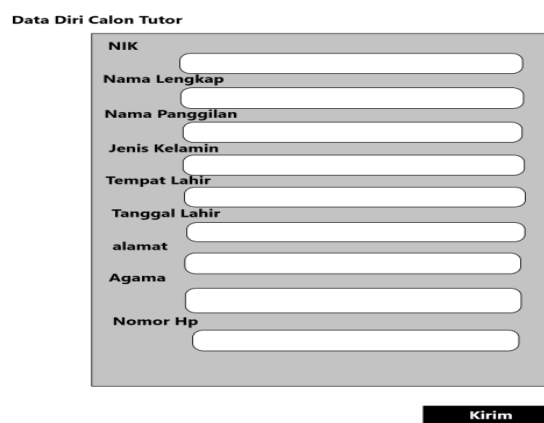
The dashboard is titled "DASHBOARD PELAMAR" and "E-Recruitment". It features a sidebar menu on the left with the following items:

- FORM BIODATA
- UPLOAD BERKAS
- PENGUMUMAN
- HASIL SELEKSI

The main content area is currently empty.

Gambar 3.42 Halaman Dashboard Pelamar

3.2.3.4. Halaman Input Data



The form is titled "Data Diri Calon Tutor" and contains the following input fields:

- NIK
- Nama Lengkap
- Nama Panggilan
- Jenis Kelamin
- Tempat Lahir
- Tanggal Lahir
- alamat
- Agama
- Nomor Hp

A "Kirim" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.43 Halaman Input Data

3.2.3.5. Halaman Upload Berkas

Upload Berkas

Berkas

Nama Lengkap

Pas Photo

Browser

KTP

Browser

KIRIM

Gambar 3.44 Halaman Upload Berkas

3.2.3.6. Halaman Tampil Data

DATA CALON TUTOR									
TAMBAH DATA									
NO	NIK	NAMA LENGKAP	NAMA PANGGILAN	JENIS KELAMIN	AGAMA	NO HP	PENDIDIKAN TERAKHIR	ALAMAT	AKSI
1	12345	SALSABILA	SALSA	PEREMPUAN	ISLAM	082345687078	SMA	JAMBI	<div>HAPUS</div> <div>UBAH</div>

Gambar 3.45 Halaman Tampil Data

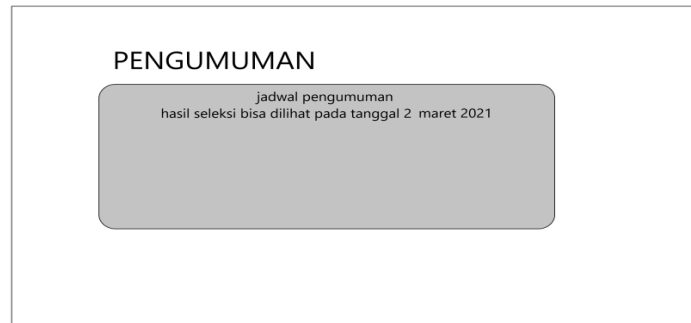
3.2.3.7. Halaman Input pengumuman

ISI PENGUMUMAN

SUBMIT

Gambar 3.46 Halaman Input Pengumuman

3.2.3.8. Halaman pengumuman



Gambat 3.47 Halaman Pengumuman

BAB IV

IMPLEMENTASI

4.1.Implementasi Aplikasi

Aplikasi ini akan berjalan dengan baik dan sesuai tujuan karena didukung oleh perangkat lunak dan perangkat keras yang sesuai.

4.1.1. Kebutuhan Perangkat Keras

Tabel 4.1 Perangkat Keras

Perangkat keras	Spesifikasi	Keterangan
<i>Hardisk</i>	320 GB	Media untuk menyimpan data aplikasi yang dibuat
<i>Memory</i>	3 GB	<i>Memory System</i> yang digunakan
<i>Processor</i>	<i>Intel® core™ 2 duo CPU T6570 @2,10 Ghz</i>	Untuk kecepatan transfer data dari sistem yang sangat bergantung pada kecepatan prosesor komputer
<i>Layar</i>	<i>LCD 14,1 Inchi</i>	Media untuk menampilkan
<i>Jaringan</i>	<i>GSM, WCDMA, FDD-LTE</i>	Untuk koneksi ke internet

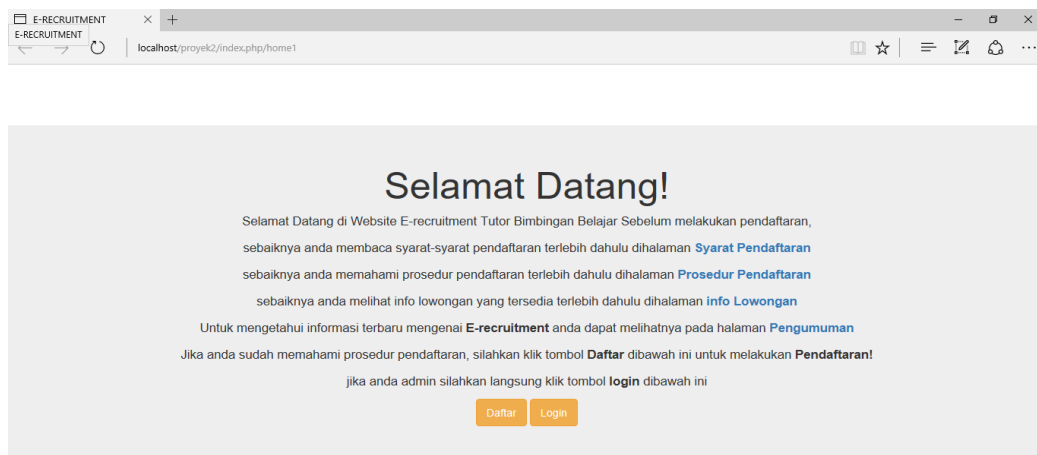
4.1.2. Kebutuhan Perangkat Lunak

Tabel 4.2 Perangkat Lunak

Tools /software	Fungsi	Keterangan
Windows 8 dan 10	Sistem operasi	-
Xampp	Server basis data	-
Web browser	Browser	-

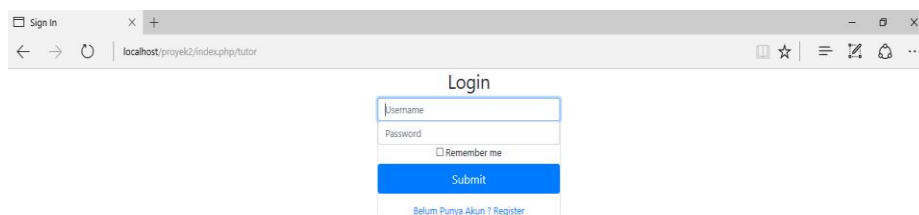
4.2.Implementasi User Interface

4.2.1. Halaman Home



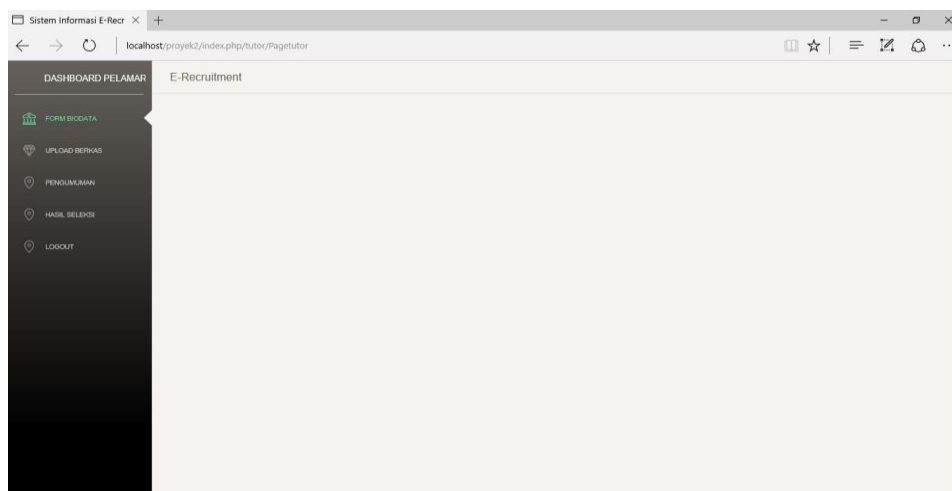
Gambar 4.1 Impelementasi Halaman Home

4.2.2. Halaman Login



Gambar 4.2 Implementasi Halaman Login

4.2.3. Halaman Dashboard Pelamar



Gambar 4.3 Implementasi Halaman Dashboard Pelamar

4.2.4. Halaman Input Data

Gambar 4.4 Implementasi Halaman Input Data

4.2.5. Halaman Upload Berkas

Gambar 4.5 Implementasi Halaman Upload Berkas

4.2.6. Halaman Tampil Data

localhost/proyek2/index.php/tbidata

DASHBOARD PELAMAR

- FORM BID'ATA
- UPLOAD BERSAS
- PENGUMUMAN
- HASIL SELEKSI
- LOGOUT

Data Calon Tutor

TAMBAH DATA

ID	NIK	NAMA LENGKAP	NAMA PANGGILAN	JENIS KELAMIN	AGAMA	NO HP	PENDIDIKAN TERAKHIR	ALAMAT	LOWONGAN	AKSI
1	12324	selabila vebi	selila	perempuan	Islam	081271502000	sma	jeribi	Tutor Tingkat SMA	Edit Hapus
2	158085	Fahiza Rizky Annisa	ica	perempuan	Islam	081271502000	sma	cinahi	Tutor Tingkat SMP	Edit Hapus
3	145405	yohne devanora	yohne	perempuan	Islam	0812720540404044	sma	jeribi	Tutor Tingkat Sekolah Dasar	Edit Hapus

Gambar 4.6 Implementasi Halaman Tampil Data

4.2.7. Halaman Input Pengumuman

localhost/proyek2/index.php/pengumuman/tambah

Isi Pengumuman

Enter text ...

[Submit](#)

Gambar 4.7 Implementasi Halaman Input Pengumuman

4.2.8. Halaman Pengumuman

Back

localhost/proyek2/index.php/tutor/pengumuman

DASHBOARD PELAMAR

- FORM BID'ATA
- UPLOAD BERSAS
- PENGUMUMAN
- HASIL SELEKSI
- LOGOUT

PENGUMUMAN

1. hasil seleksi dapat dilihat di sistem pada tanggal 20 februariu

Gambar 4.8 Implementasi Halaman Pengumuman

4.3 Pengujian dan hasil pengujian

4.3.2. Pengujian Level Pelamar

Melakukan Uji coba pada account pelamar. Hasil Yang didapat sebaga berikut.

Tabel 4.3. Uji Coba Account Pelamar

Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
ketik localhost/proyek2index.php/ Home1	Tampil Halaman Home	OK	
Klik button register	Tampil halaman register	OK	
Klik button Login	Tampil form login	OK	
Isi username dan password	Tampilkan dashboard pelamar	OK	Level=calon
Klik Menu Form Biodata	Tampil form biodata	OK	Input Data Diri
Klik Menu Upload Berkas	Tampil Form upload	OK	Upload Berka
Klik Menu Pengumuman	Tampil Pengumuman	OK	
Klik Menu Hasil	Tampil Data Hasil Seleksi	OK	
Klik Menu Logout	Keluar Dari Dashboard Pelamar	OK	

4.3.3. Pengujian Level HRD

Melakukan Uji Coba Pada Account HRD. Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 4.4. Uji Coba Account HRD

Rancangan Proses	Hasil Yang Diharapkan	Hasil	Keterangan
Isi username dan password	Tampil Dashboard Hrd	OK	Proses Login
Klik Menu Data Pelamar	Tampil Data Pelamar	OK	
Klik Menu Data Berkas	Tampil Data Berkas	OK	
Klik Menu Pengumuman	Tampil Data Pengumuman	OK	
• Klik Button Tambah Pengumuman	Tampil Form Tambah	OK	Input Pengumuman
• Klik Button edit	Tampil Form Edit	OK	Edit Penguman
• Klik Button Hapus	Data Terhapus	OK	Hapus Pengumuman
Klik Menu Syarat	Tampil Data Syarat	OK	
• Klik Button Tambah	Tampil Form Tambah	OK	Input Data Syarat
• Klik Button Edit	Tampil Form Edit	OK	Edit Data Syarat
• Klik Button Hapus	Data Terhapus	OK	Hapus Data Syarat
Klik Menu Prosedur	Tampil Data Prosedur	OK	
• Klik Button Tambah	Tampil Form Tambah	OK	Input Data Prosedur
• Klik Button Edit	Tampil Form Edit	OK	Edit Data Prosedur
• Klik Button Hapus	Hapus Data	OK	Hapus Prosedur
Klik Menu Hasil Seleksi	Tampil Data Hasil Seleksi	OK	
• Klik Button Tambah	Tampil Form Tambah	OK	Input Data Hasil Seleksi
• Klik Button Edit	Tampil Form Edit	OK	Edit Data hasil
• Klik Button Hapus	Hapus Data	OK	Hapus data
Klik Menu Info Lowongan	Tampil Data Lowongan	OK	
• Klik button Tambah	Tampil form Tambah	OK	Input Data Lowongan
• Klik Button Edit	Tampil form Edit	OK	Edit data
• Klik Button Hapus	Hapus Data	OK	Hapus data

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari analisa dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu :

- a. Web E-Recruitment dibuat untuk memudahkan calon pelamar mendapatkan informasi dan tanpa harus mendatangi perusahaan untuk mengirimkan berkas.
- b. Dengan adanya sistem e-recruitment dapat mempermudah pihak HRD dalam mengolah data pelamar yang masuk tanpa perlu mendatasecara manual dalam bentuk berkas.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, masih ada beberapa kekurangan yang terdapat pada aplikasi sistem tersebut. Adapun saran yang dapat diajukan dalam pengembangan dan perbaikan sistem ini adalah sebagai berikut.

- a. Pada saat recruitment calon tutor dilakukan dalam sistem ini dapat memberikan test dengan materi soal berupa soal essay dan soal- soal bergambar.
- b. Selain mengumpulkan berkas, calon tutor juga dapat mengirimkan video sebagai referensi kelulusan calon pelamar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Latifah, W. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Dosen Tidak Tetap Menggunakan Metode Analitical Hierarchi Proccess (AHP)(Studi Kasus: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang).[SKRIPSI] (Doctoral dissertation, UIN RADEN FATAH PALEMBANG).
- [2]. Rohiem, Aziezier. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Recruitment Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Untuk Perkrutan Karyawan (Studi Kasus: Kantor Pusat BPRS Al Salaam Cinere. BS thesis. Jakarta: Fakultas Sains dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah.
- [3]. Winarso, D., & Arribe, E. E. (2017). Seleksi Pegawai dan Dosen UMRI Berbasis ERecruitment Menggunakan Metode K-Nearest Neighbor. *Digital Zone: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 71-80.
- [4]. Octaviani, A., Simanjuntak, K. G., & Hery, H. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Proses Rekrutmen Dengan Metode Simple Additive Weighting dan Fuzzy Logic. *Prosiding SISFOTEK*, 1(1), 75-82.
- [5]. Magdalena, H., & Rani, R. (2019). Desain Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Guru Sekolah Alam Berbasis Islam. *CogITo Smart Journal*, 4(2), 358-371.
- [6]. Kuway, Susanri M., and Gusti Syarifudin."Pemanfaatan Sistem E-recruitment untuk Perekrutan Dosen Berkualitas."
- [7]. Hidayat, Buchori Wahyu. "Membangun Bimbingan Belajar Online."
- [8]. "Tutor" . KBBI Daring, 2016. Web. 18 Nov 2020.
- [9]. Andoyo, Andres, and Ahmad Sujarwadi. "Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran." *Jurnal TAM(Technology Acceptance Model)*3(2017):1-10
- [10]. Dewi, Wahyu Aji Fatma. "Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2.1 (2020): 55-61.