

Pengembangan Sistem Informasi Penyediaan Prajurit Tni Au Berbasis Web Untuk Meningkatkan Efisiensi dan Transparansi Proses Rekrutmen

Permadi Yoga Mitra Perdana¹, Muryan Awaludin², Alcianno G. Gani³
¹gathan34@gmail.com, ²muryan@unsurya.ac.id, ³localghost2000@gmail.com
Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma, Jakarta Indonesia

Info Artikel

Histori Artikel:

Diajukan: 20 Agustus 2024
Direvisi: 1 Desember 2024
Diterima: 21 Januari 2025

Kata kunci:

Analisis Sistem, Pengembangan Sistem, Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan, Web

Keywords:

System Analysis, System Development, Employee Recruitment Information System, Web

Penulis Korespondensi:

ABSTRAK

Proses rekrutmen prajurit TNI AU merupakan langkah penting dalam memastikan kelancaran dan keberlanjutan tugas serta fungsi pertahanan negara. Namun, tantangan yang dihadapi dalam proses ini meliputi efisiensi yang rendah dan kurangnya transparansi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam proses penyediaan prajurit TNI AU. Sistem ini dirancang untuk mengintegrasikan berbagai tahap rekrutmen, mulai dari pendaftaran, seleksi administrasi, hingga pengumuman hasil. Metodologi yang digunakan mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem informasi yang dikembangkan berhasil mengurangi waktu pemrosesan data, mempermudah akses informasi bagi pendaftar, dan meningkatkan akurasi serta keandalan data rekrutmen. Dengan demikian, sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas dan transparansi dalam rekrutmen prajurit TNI AU.

The recruitment process for Indonesian Air Force personnel is crucial for ensuring the smooth operation and continuity of national defense functions. However, challenges in this process include low efficiency and lack of transparency. This research aims to develop a web-based information system to enhance the efficiency and transparency of the Indonesian Air Force personnel recruitment process. The system is designed to integrate various stages of recruitment, from registration and administrative selection to the announcement of results. The methodology includes needs analysis, system design, implementation, and evaluation. The study results indicate that the developed information system successfully reduces data processing time, facilitates information access for prospective personnel, and improves the accuracy and reliability of recruitment data. Therefore, this system is expected to effectively enhance the quality and transparency of the Indonesian Air Force personnel recruitment process.

I. PENDAHULUAN

Dalam rangka menjaga kehandalan dan profesionalisme TNI Angkatan Udara (TNI AU), proses penyediaan prajurit menjadi aspek yang krusial. Peningkatan animo pendaftar, persyaratan yang semakin kompleks, dan dinamika perkembangan dunia militer mendorong perlunya inovasi dalam manajemen penyediaan prajurit. Pengembangan Sistem Informasi Penyediaan Prajurit TNI AU berbasis *web* menjadi alternatif strategis untuk mengatasi tantangan ini.

Rekrutmen, menurut (Aryadi & Dihyan Gantari, 2020), adalah proses yang dilakukan oleh sebuah perusahaan untuk menarik kandidat yang memiliki sikap dan kemampuan yang diperlukan untuk membantu mencapai tujuan perusahaan. Namun, Hasibuan (Meiyeer 2020, t.t.) menyatakan bahwa rekrutmen adalah proses mencari, yang berdampak pada keinginan kandidat untuk melamar posisi kosong di perusahaan.

Saat ini, proses penyediaan prajurit TNI AU masih menghadapi beberapa kendala, seperti proses pendaftaran yang kompleks, pemrosesan data yang memakan waktu, serta keterbatasan transparansi informasi kepada para pendaftar. Peningkatan efisiensi dan transparansi dalam proses penyediaan prajurit menjadi landasan utama untuk memastikan pemilihan prajurit yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan TNI AU.

Penelitian ini dilakukan sebagai solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi dalam penyediaan prajurit TNI AU yang saat ini sudah berjalan. Melalui penerapan sistem ini, diharapkan dapat tercipta proses penyediaan prajurit yang lebih efisien, transparan, dan responsif terhadap dinamika kebutuhan TNI AU.

II. METODE

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Penyediaan Prajurit

Rekrutmen, menurut Marwansyah (Aryadi & Dihyan Gantari, 2020), adalah proses yang dilakukan oleh sebuah perusahaan untuk menarik kandidat yang memiliki sikap dan kemampuan yang diperlukan untuk membantu mencapai tujuan perusahaan.

2.1.2 Definisi Sistem Informasi

Menurut (Rainer dkk., 2020), “Sistem Informasi (SI) adalah sebuah sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu tujuan.” Menurut pendapat lain, sistem informasi adalah sekelompok bagian yang bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis, dan visualisasi operasi Perusahaan (Laudon & Laudon, 2020). Sebuah sistem dalam sebuah organisasi berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menampilkan informasi, yang digunakan untuk pengambilan keputusan dan memiliki kontrol atas organisasi. Ini dikenal sebagai sistem informasi.

2.1.3 Karakteristik Sistem Informasi

Menurut (Cekotechnology, 2019) sebuah sistem memiliki karakteristik tertentu yaitu sebagai berikut:

1. Batas sistem (*Boundary*), batas sistem merupakan area yang membatasi suatu sistem dengan sistem lainnya dan memungkinkan sistem dilihat sebagai satu kesatuan. Batas ini juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) sistem.
2. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*), yaitu apa pun di luar sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
3. Penghubung Sistem (*Interface*), yang juga dikenal sebagai interface, berfungsi untuk menghubungkan subsistem satu sama lain.
4. Masukkan Sistem (*Input*), adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan perawatan, juga dikenal sebagai masukan perawatan, atau masukan sinyal, merupakan energi yang dimasukkan agar sistem dapat berfungsi. Energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dikenal sebagai sinyal input.

5. Keluaran Sistem (*Output*), adalah *output* dari energi yang diolah sistem.
6. Pengolahan Sistem (*Process*), adalah bagian yang mengolah input untuk menghasilkan output yang diinginkan.

2.1.4 Perancangan Sistem Informasi

Penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru disebut perancangan sistem (Ahmad Hidayat, 2020). Ini dapat dilakukan untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki sistem yang sudah ada untuk meningkatkan kinerjanya. Dalam kebanyakan kasus, proses ini terdiri dari proses merancang *input*, *output*, dan file.

2.1.5 Pengembangan Sistem Informasi

Pengembangan sistem informasi adalah proses membuat sistem informasi berbasis komputer dengan tujuan menyelesaikan masalah organisasi atau memanfaatkan peluang.

Pengembangan sistem dapat berarti menyusun sistem baru untuk menggantikan sistem lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Hal ini dilakukan karena sistem sebelumnya memiliki masalah, tidak efisiennya operasi, dan lain sebagainya. (Wahyudin & Rahayu, 2020)

2.2 Penelitian Terkait

Agus Setiawan dan Fitriani (2021), Fokus pada pengembangan sistem rekrutmen TNI AU berbasis web. Sistem dirancang untuk menggantikan proses manual yang lambat dan rentan terhadap kesalahan. Fitur utama: verifikasi data otomatis, dashboard real-time, dan pelacakan status aplikasi. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Prasetyo dan Rini Astuti (2022) Diterapkan untuk meningkatkan transparansi dalam proses rekrutmen TNI AU. Sistem ini menyediakan akses informasi terbuka bagi calon prajurit dan memastikan integrasi dengan sistem pemerintahan. Fitur utama: pelacakan status aplikasi, notifikasi otomatis, dan laporan transparansi. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyono dan Siti Nurhaliza (2023) Menggunakan pendekatan Agile (Scrum) untuk memastikan pengembangan yang iteratif dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Sistem ini memungkinkan manajemen data calon prajurit yang lebih baik dan pelaporan otomatis. Fitur utama: manajemen data calon prajurit, integrasi dengan sistem penilaian, dan pelaporan otomatis.

Tabel Penelitian Terkait

No.	Nama Peneliti (tahun)	Metode	Temuan
1	Agus Setiawan dan Fitriani (2021)	Metode pengembangan sistem menggunakan Waterfall	Sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi proses rekrutmen dengan mengurangi waktu verifikasi data, meningkatkan akurasi seleksi, dan menyediakan dashboard real-time untuk monitoring.
2	Bambang Prasetyo dan Rini Astuti (2022)	Metode pengembangan sistem menggunakan Prototyping	Sistem ini meningkatkan transparansi proses rekrutmen dengan menyediakan akses informasi terbuka bagi calon prajurit, fitur pelacakan status aplikasi, dan integrasi dengan sistem pemerintahan.
3	Dwi Cahyono dan Siti Nurhaliza (2023)	Metode pengembangan sistem menggunakan Scrum (Agile)	Sistem ini memungkinkan pengembangan iteratif yang responsif terhadap kebutuhan pengguna, dengan fitur utama seperti manajemen data calon prajurit, pelaporan otomatis, dan integrasi dengan sistem penilaian.

2.3 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) Menurut Sofyan dalam (Putri dkk., 2022) Seluruh proses pembangunan sistem digambarkan dalam *System Development Life Cycle* (SDLC), yang terdiri dari beberapa langkah. Model *waterfall* adalah model yang sangat populer dan banyak digunakan dalam metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini. Ini karena dalam metode *System Development Life Cycle* (SDLC) setiap langkah harus dilakukan secara berurutan, yaitu :

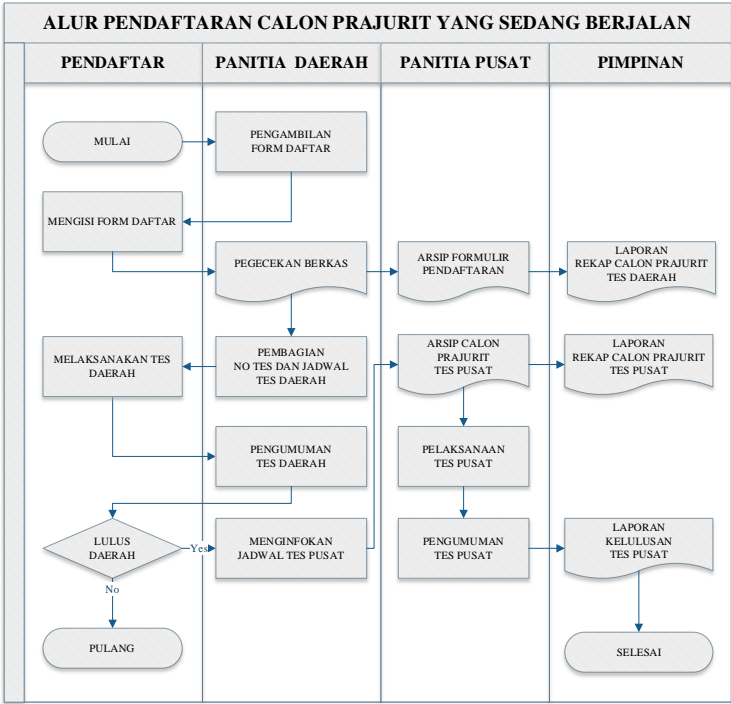
1. Perencanaan (*planning*),
2. Analisis (*analysis*),
3. Perancangan (*design*),
4. Implementasi (*implementation*),
5. Pengujian (*testing*),
6. Pemeliharaan (*maintenance*).

III. HASIL DAN DISKUSI

Proses awal rekrutmen dimulai dari pendaftar datang ke lanud di masing – masing daerah yang sedang membuka pendaftaran calon prajurit TNI Angkatan Udara. Di lanud tersebut para pendaftar diwajibkan untuk mengisi formulir yang sudah di sediakan oleh Panitia Daerah. Setelah mengisi formulir, para pendaftar dibagikan nomor tes daerah yang ditulis manual oleh Panitia Daerah serta diberikan informasi jadwal tes daerah oleh Panitia Daerah. Dalam hal ini, Panitia Daerah juga melaporkan berkas atau dokumen pendaftaran kepada Panitia Pusat sebagai bahan pembuatan laporan kepada Pimpinan.

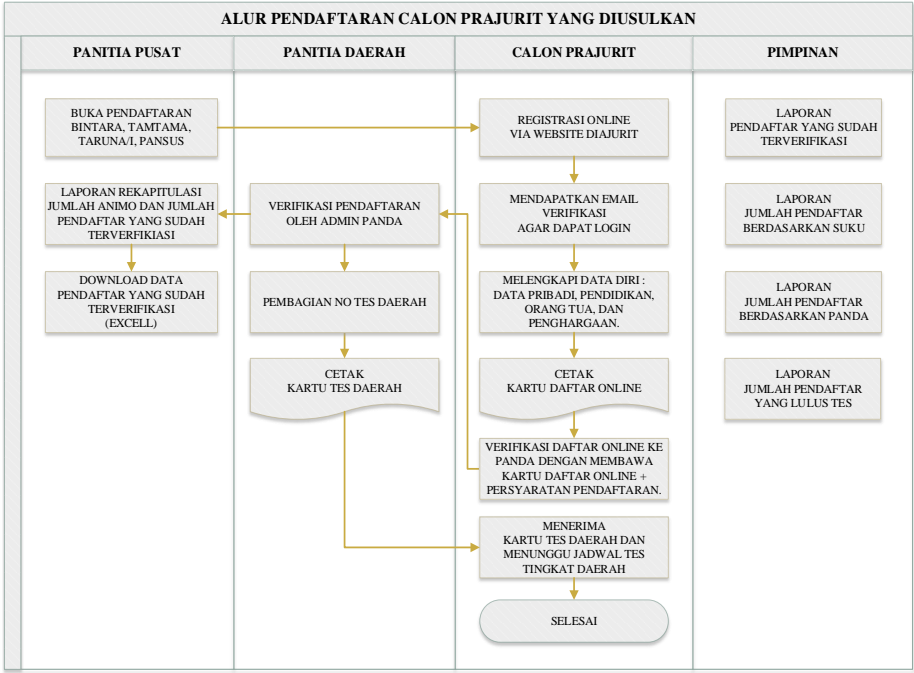
Panitia daerah bertanggung jawab melaksanakan kegiatan tes daerah sampai para pendaftar dinyatakan lulus tes daerah. Jika para pendaftar dinyatakan lulus tes daerah, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tes pusat. berkas dan dokumen diserahkan kepada Panitia Pusat.

Panitia pusat bertanggung jawab melaksanakan kegiatan tes pusat dan membuat laporan kepada Pimpinan. Para pendaftar melaksanakan berbagai tes pusat sampai dinyatakan lulus sebagai prajurit TNI Angkatan Udara. Pimpinan menerima laporan pelaksanaan kegiatan tes pusat dari Panitia Pusat. Penyimpanan berkas pendaftar yang diterima sebagai prajurit TNI Angkatan Udara hanya disimpan pada lemari berkas, tidak di dokumentasikan ke dalam bentuk *softcopy* sehingga jika sewaktu-waktu terjadi bencana alam atau kebakaran maka berkas tersebut tentunya akan rusak atau hilang. Penyimpanan berkas merupakan hal yang sensitif karena jika terjadi suatu hal yang tidak diinginkan seperti kebakaran dan sebagainya maka berkas tersebut yang termasuk dalam aset instansi pemerintahan akan ikut terbakar. Berikut adalah proses bisnis penyediaan calon prajurit yang saat ini sedang berjalan:



Gambar 1 Alur proses pendaftaran yang sedang berjalan

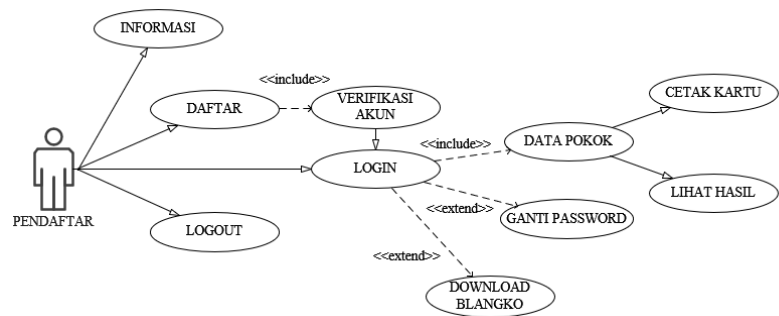
3.1 Flowmap sistem usulan



Gambar 2 Alur proses yang di usulkan

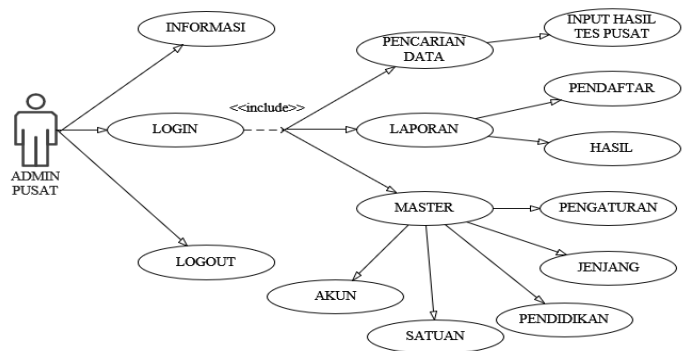
3.2 Usecase Diagram

- 1. Use Case Pendaftar



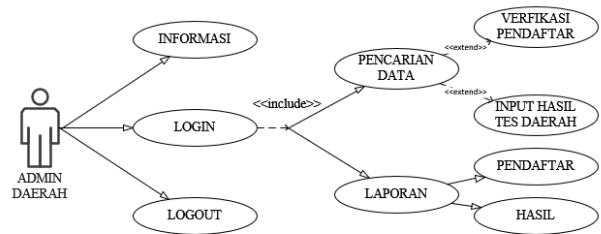
Gambar 3 Use case Pendaftar

2. Use Case Admin Pusat



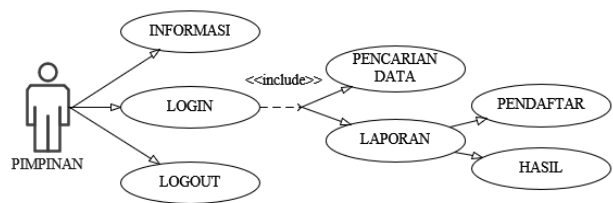
Gambar 4 Use case Admin Pusat

3. Use Case Admin Daerah



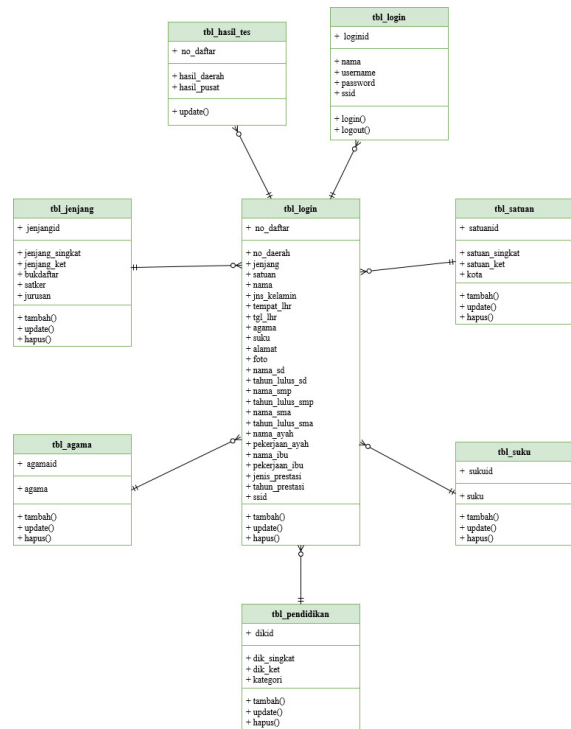
Gambar 5 Use case Admin Daerah

4. Use Case Pimpinan



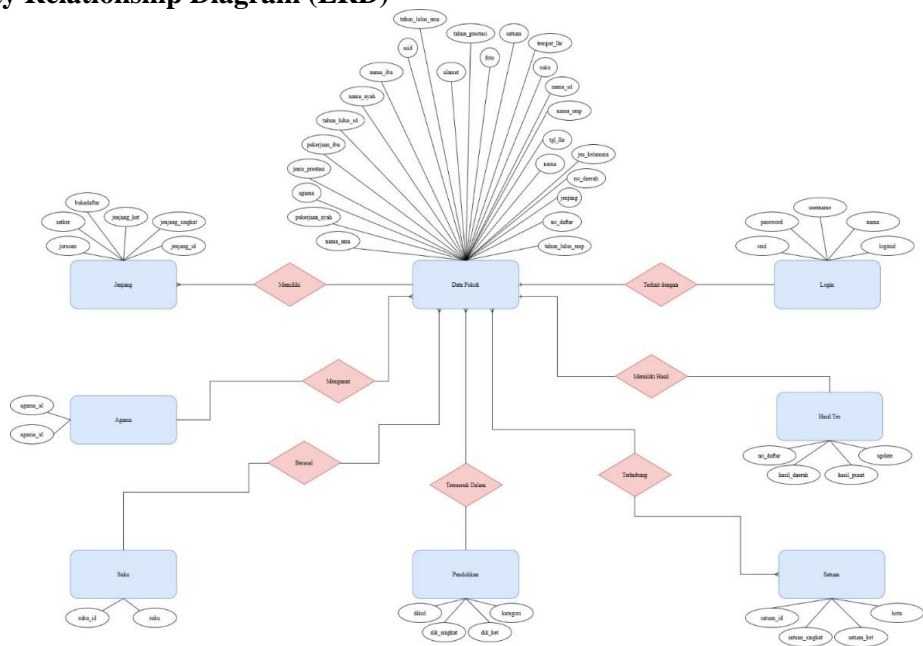
Gambar 6 Use case Pimpinan

3.3 Class Diagram



Gambar 7 Class diagram sistem yang diusulkan

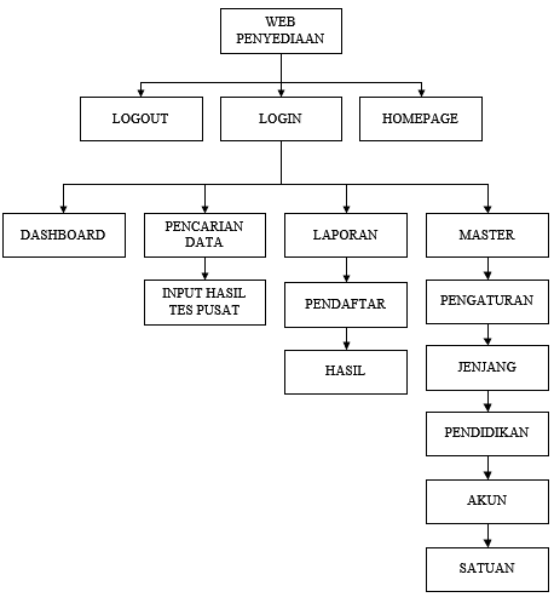
3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 8 Entity Relationship Diagram (ERD)

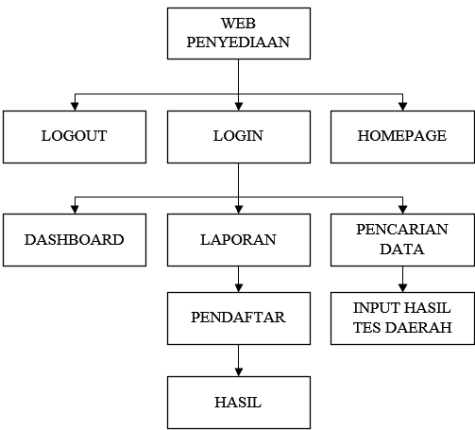
3.5 Perancangan antar muka

1. Struktur Menu untuk Admin Pusat



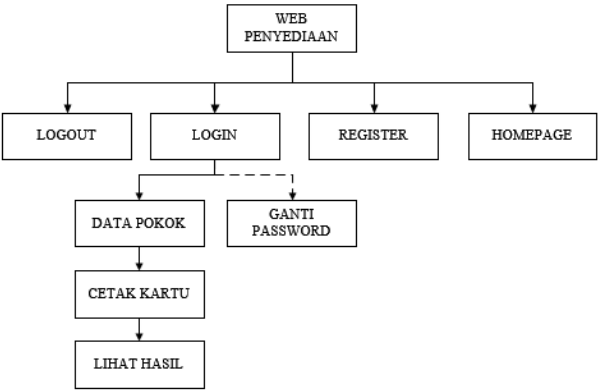
Gambar 9 Struktur Menu untuk Admin Pusat

2. Struktur Menu untuk Admin Daerah



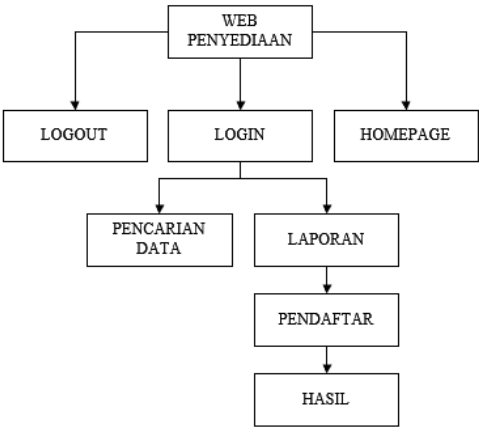
Gambar 10 Struktur Menu untuk Admin Daerah

3. Struktur Menu untuk Pendaftar



Gambar 11 Struktur Menu untuk Pendaftar

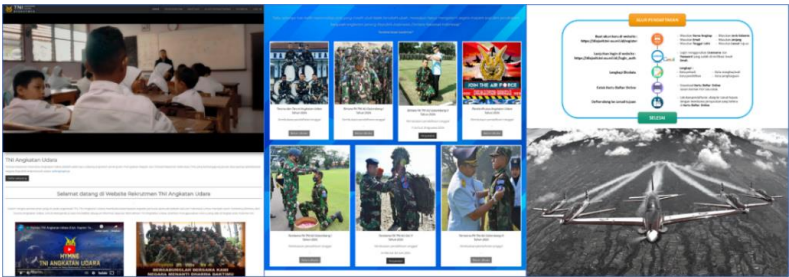
4. Struktur Menu untuk Pimpinan



Gambar 12 Struktur Menu untuk Pimpinan

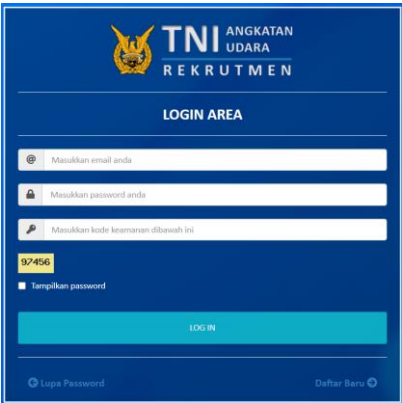
3.6 Implementasi antar muka

1. Implementasi *Homepage*



Gambar 13. Implementasi *Homepage*

2. Implementasi *Login*



Gambar 14 Implementasi *Login*

3. Implementasi *Dashboard*



Gambar 15. Implementasi *Dashboard*

4. Implementasi Detail Pendaftar

PROFIL PESERTA	
NOMOR DAFTAR	: 1231231231231
NAMA	: GATAN
TTL	: Malang, 01 Jan 2004
UMUR / SAAT BERKAT	: 20 tahun 11 bulan 6 hari
AGAMA	: Islam
JENIS KELAMIN	: Laki-laki
TINGGI / BERAT BADAN	: 170 cm / 68 kg
NO KTP	: 1231231231231
ALAMAT	: Jalan Perdana Kusuma

Gambar 16. Implementasi Detail Pendaftar

5. Implementasi *Output* Cetak Kartu Daftar

FORMULIR PENDAFTARAN

Di cetak pada : 14-08-2024 13:47:18

KARTU DAFTAR PESERTA

NO ANIMO	: /
NAMA	: GATAN
TTL	: MALANG, 01-01-2004
UMUR	: 20 tahun 11 bulan 6 hari
TB / BB	: 170 cm / 68 kg

Gambar 17. Implementasi *Output* Cetak Kartu Daftar

3.7 Pengujian (Usability Testing)

Usability Testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna utama (Welda dkk., 2020). Dalam penelitian ini, penulis menerapkan *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta. Peserta akan menilai setiap pertanyaan dengan menggunakan skala *Likert* dari 1 hingga 5. Skala ini menggambarkan tingkat persetujuan peserta terhadap pernyataan yang diberikan, di mana skor 5 menunjukkan persetujuan yang sangat tinggi, sedangkan skor 1 menunjukkan ketidaksetujuan yang sangat tinggi.

Dalam jurnalnya, (Welda dkk., 2020) memberikan kesempatan kepada 30 responden untuk menilai tampilan antar muka pada situs *website* STMIK STIKOM Indonesia. Sementara itu, (Azizah, 2024) menggunakan 32 responden untuk mengevaluasi *usability* aplikasi *mobile Ibis Paint X* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), dengan hasil *Adjective Rating* pada kelompok *Good*. Semakin banyak responden dalam penelitian, semakin besar peluang untuk menemukan masalah atau kekurangan yang mungkin ada karena lebih banyak perspektif dari responden.

Setelah data dari partisipan diperoleh, langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut. Dalam menggunakan *System Usability Scale* (SUS), ada beberapa pedoman yang harus diikuti dalam menghitung skor. Berikut adalah beberapa aturan perhitungan skor SUS:

1. Pertanyaan item ganjil (P1, P3, P5, P7, P9) skornya dihitung dengan rumus $xi - 1$.
2. Pertanyaan item genap (P2, P4, P6, P8, P10) skornya dihitung dengan rumus $5 - xi$.
3. Selanjutnya, seluruh skor dari pertanyaan-pertanyaan tersebut dijumlahkan.
4. Total skor kemudian dikalikan dengan 2,5.
5. Skor akhir didapatkan dari rata-rata skor yang diperoleh setiap pengguna.

Penilaian menggunakan metode SUS mencakup tiga komponen utama, yaitu *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. Komponen *acceptability* digunakan untuk menilai tingkat penerimaan sebuah situs web dalam kategori *not acceptable*, *marginal* (rendah dan tinggi), serta *acceptable*. Komponen *Grade Scale* digunakan untuk mengevaluasi kualitas situs web dalam kategori

Grade Scale A, B, C, D, dan E. Sedangkan komponen *Adjective Rating* digunakan untuk memberikan penilaian terhadap kegunaan situs *web* dalam kategori *worst imaginable*, *poor*, *ok*, *good*, *excellent*, dan *best imaginable*.



Gambar 18 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS

Dari hasil pengumpulan data kuisioner, maka dapat disajikan hasil sebagai berikut:

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	JUMLAH	TOTAL
Responden 1	2	2	3	1	3	0	4	1	4	0	20	50
Responden 2	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	36	90
Responden 3	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50
Responden 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 5	2	2	2	2	2	4	4	0	2	4	24	60
Responden 6	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	36	90
Responden 7	0	2	0	1	4	1	0	2	4	4	18	45
Responden 8	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	21	53
Responden 9	4	4	4	4	3	0	4	0	4	0	27	68
Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	37	93
Responden 11	3	4	4	4	2	4	4	1	3	4	33	83
Responden 12	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	36	90
Responden 13	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	33	83
Responden 14	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38	95
Responden 15	0	4	0	4	0	4	0	0	4	0	16	40
Responden 16	4	4	4	4	4	2	3	2	3	3	33	83
Responden 17	4	4	4	4	4	2	4	0	4	2	32	80
Responden 18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 20	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	39	98
Responden 21	3	2	4	3	3	4	4	2	3	3	31	78
Responden 22	4	4	4	4	0	4	0	0	4	4	28	70
Responden 23	4	4	4	4	2	4	3	0	4	2	31	78
Responden 24	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38	95
Responden 25	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	38	95
Responden 26	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	28	70

Responden 27	3	1	4	0	3	1	4	1	4	0	21	53
Responden 28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 30	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	35	88
Responden 31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 32	2	2	3	1	3	2	3	2	3	2	23	58
Responden 33	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	78
Responden 34	3	1	4	3	3	4	4	1	3	4	30	75
Responden 35	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	34	85
Responden 36	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	26	65
Responden 37	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
Responden 38	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 39	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Responden 40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Rata -Rata											80	

Dari pengujian menggunakan metode *Usability Testing* terhadap 40 responden, dapat dihasilkan nilai **3185**. Jika jumlah tersebut dibagi dengan total responden, yaitu 40, maka diperoleh nilai rata-rata sebesar **80**. Metode untuk menghitung nilai rata-rata dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor SUS

n = jumlah responden

Maka hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{3185}{40} \\ \bar{x} &= 80\end{aligned}$$

Dari hasil penilaian menggunakan *System Usability Scale* (SUS), skor yang diperoleh adalah 80. Maka dapat di ambil kesimpulan bahwa:

- *Acceptability*: Nilai 80 dalam SUS dianggap sangat baik dan biasanya menunjukkan bahwa produk atau aplikasi tersebut diterima dengan baik oleh pengguna. Ini berarti produk tersebut memenuhi atau bahkan melampaui ekspektasi pengguna tentang kegunaannya.
- *Grade Scale*: Nilai 80 pada skala SUS mewakili kategori Grade B atau bahkan Grade A, menunjukkan bahwa produk tersebut memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dan pengguna merasa puas dengan interaksinya.
- *Adjective Rating*: Nilai 80 pada *Adjective Rating* biasanya dianggap "Excellent" atau "Very Good", yang menunjukkan bahwa pelanggan menganggap produk atau aplikasi tersebut sangat mudah digunakan dan memberikan pengalaman yang positif.

3.8 Pengujian (Blackbox Testing)

Pengujian *blackbox* adalah salah satu cara untuk menguji perangkat lunak dengan memberikan sejumlah *input* untuk melihat apakah hasil keluaran sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan.

Metode ini berfokus pada pengujian fungsi-fungsi spesifik dari perangkat lunak. Berikut hasil *blackbox testing* yang telah dijalankan:

Tabel 1 Blackbox Testing

No	Skenario Pengujian	Test Care	Hasil Yang di Harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Form Pendaftaran	Kolom daftar masih ada yang kosong	Muncul pesan "Kolom tidak boleh kosong"	Muncul pesan "Kolom tidak boleh kosong"	Valid
		Kolom register sudah terisi semua	Muncul pesan "Silahkan cek email untuk verifikasi akun Anda"	Muncul pesan "Silahkan cek email untuk verifikasi akun Anda"	Valid
		Kolom register sudah terisi semua (email sudah pernah daftar)	Muncul pesan "Email sudah terdaftar pada gelombang dan lanud yang sama"	Muncul pesan "Email sudah terdaftar pada gelombang dan lanud yang sama"	Valid
2	Verifikasi Akun	Klik link yang masuk ke email pendaftar	Muncul pesan "Selamat akun anda sudah aktif"	Muncul pesan "Selamat akun anda sudah aktif"	Valid
3	Form Login	Username dan password (salah)	Muncul pesan "Username dan password anda salah"	Muncul pesan "Username dan password anda salah"	Valid
		Username dan password (benar)	Maka akan masuk halaman Dashboard	Masuk halaman Dashboard	Valid
4	Data Pokok	Kolom data pokok ada yang masih kosong.	Muncul pesan "Kolom tidak boleh kosong"	Muncul pesan "Kolom tidak boleh kosong"	Valid
		Kolom data pokok sudah terisi semua	Data tersimpan di database. Kembali ke halaman Dashboard.	Data tersimpan di database. Kembali ke halaman Dashboard.	Valid
		Upload foto dengan format selain *.jpg	Muncul pesan "Bukan termasuk file foto!!"	Muncul pesan "Bukan termasuk file foto!!"	Valid
5	Pencarian Data	Memilih kolom kriteria pencarian (Data ada)	Muncul data pendaftar sesuai dengan kriteria pencarian	Muncul data pendaftar sesuai dengan kriteria pencarian	Valid
		Memilih kolom kriteria pencarian (Data tidak ada)	Muncul pesan "No data available in table"	Muncul pesan "No data available in table"	Valid
6	Laporan Pendaftar	Memilih kolom kriteria pen- carian laporan (Data ada)	Muncul laporan pendaftar sesuai dengan kriteria pencarian	Muncul laporan sesuai dengan kriteria pencarian	Valid
		Memilih kolom kriteria pen-carian laporan (Tidak ada)	Tidak ada data yang bisa di tampilkan	Tidak ada data yang bisa di tampilkan	Valid
7	Laporan Hasil Tes	Memilih kolom kriteria pen-carian hasil tes (Data tidak ada)	Muncul laporan hasil tes sesuai dengan kriteria pencarian	Muncul laporan hasil tes sesuai dengan kriteria pencarian	Valid
		Memilih kolom kriteria pen-carian hasil tes (Data tidak ada)	Tidak ada data yang bisa di tampilkan	Tidak ada data yang bisa di tampilkan	Valid

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem rekrutmen calon prajurit TNI Angkatan Udara saat ini masih menggunakan metode manual yang menyebabkan berbagai

permasalahan, seperti waktu pengecekan yang lama dan risiko kehilangan berkas. Penelitian ini mengidentifikasi masalah tersebut dan mengusulkan solusi berupa sistem informasi perekrutan berbasis web yang lebih efisien dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Sistem yang diusulkan ini dinilai sangat baik oleh pengguna, menunjukkan peningkatan dalam kegunaan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Hidayat. (2020). Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi. *Universitas Negeri Medan – Fakultas Ekonomi – Bisnis Digital*, 5(2), 1–35.
- Aryadi, J.-----H., & Dihyan Gantari, A. (2020). ANALISIS PROSES REKRUTMEN DAN SELEKSI CALON TENAGA KERJA OUTSOURCING PADA KANTOR PUSAT PT TRIKARYA CEMERLANG. Dalam *Jurnal AKRAB JUARA* (Vol. 5).
- Azizah, L. N. (2024). EVALUASI USABILITY APLIKASI MOBILE IBIS PAINT X MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3726>
- Cekotechnology. (2019). Pengertian sistem informasi dan contoh sistem informasi. *Jasa Pembuatan Aplikasi, Desain, Sistem Informasi, Website dan Bidang IT Lainnya*.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2020). Management Information System: Managing Digital Firm. Dalam *International Journal of Computers, Communications & Control* (Vol. 5, Nomor 1).
- Meiyer 2020. (t.t.).
- Putri, H., Zurna, B., Rini, F., Pratama, A., Informatika, P., Sains, F., Teknologi, D., Pgri, U., & Barat, S. (2022). *Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web*.
- Rainer, R. K., Prince, B., Sanchez-Rodriguez, C., Hogeterp, I. S., & Ebrahimi, S. (2020). Introduction to Information Systems Supporting and Transforming Business Fifth Canadian Edition. Dalam Wiley.
- Wahyudin, Y., & Rahayu, D. N. (2020). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 15(3). <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i3.74>
- Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)s. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>