

WEBSITE BASED EMPLOYEE ACCEPTANCE INFORMATION SYSTEM AT PT NOTO TEKNOLOGI INDONESIA

Lasmedi Afuan^{*1}, Nurul Hidayat², Bangun Wijayanto³, Indah Cahya Febriani⁴

^{1,2,3,4}Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Jenderal Soedirman, Indonesia
Email: ¹lasmedi.afuan@unsoed.ac.id, ²nurul@unsoed.ac.id, ³bangun.wijayanto@unsoed.ac.id,
⁴indah.febriani@mhs.unsoed.ac.id

(Naskah masuk: 2 Agustus 2022, Revisi: 7 Oktober 2022, diterbitkan: 24 Oktober 2022)

Abstract

The development of information technology is currently growing very rapidly, many companies want to improve their work processes by using information systems to process company data more quickly and efficiently. The process of accepting prospective employees at PT Noto Teknologi Indonesia is still done manually, i.e. prospective employees must register and deliver job application files to the office. To find out the results of the selection of employee recruitment, prospective employees still get information via WhatsApp. This makes the acceptance of new employee candidates less effective and efficient because it will take a lot of time and the possibility of data errors. So in this study a website based recruitment information system was created to facilitate the process of accepting new employees. The method used in making this system is the waterfall method where this method has 5 stages, namely user needs analysis, system design, implementation, testing and maintenance by PT Noto Teknologi Indonesia. The results of the black-box test show valid results for all features which indicate that this system is as expected. From the results of black-box testing, it can be concluded that this system is feasible to use as a tool to facilitate the process of accepting new employees at PT Noto Teknologi Indonesia.

Keywords: Blackbox, Bootstrap, Codeigniter, Information Systems, Website.

SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PEGAWAI BERBASIS WEB DI PT NOTO TEKNOLOGI INDONESIA

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, banyak perusahaan yang ingin meningkatkan proses kerjanya dengan menggunakan sistem informasi untuk mengolah data perusahaan agar lebih cepat dan efisien. Proses penerimaan calon pegawai di PT Noto Teknologi Indonesia masih dilakukan secara manual, yaitu para calon pegawai harus mendaftarkan diri dan mengantarkan berkas lamaran pekerjaan ke kantor. Untuk mengetahui hasil seleksi penerimaan pegawai, calon pegawai masih mendapatkan informasi melalui WhatsApp. Hal tersebut membuat penerimaan calon pegawai baru menjadi kurang efektif dan efisien karena akan memakan banyak waktu serta kemungkinan terjadinya kesalahan data. Maka dalam penelitian ini dibuat sebuah sistem informasi penerimaan pegawai berbasis *website* untuk mempermudah proses penerimaan calon pegawai baru. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah metode *waterfall* dimana metode ini memiliki 5 tahapan yaitu analisis kebutuhan pengguna, desain sistem, implementasi, *testing* dan *maintenance* oleh PT Noto Teknologi Indonesia. Hasil pengujian *black-box* menunjukkan hasil *valid* bagi keseluruhan fitur yang menandakan bahwa sistem ini sudah sesuai dengan yang diharapkan. Dari hasil pengujian *black-box*, dapat disimpulkan bahwa sistem ini layak digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses penerimaan calon pegawai baru di PT Noto Teknologi Indonesia.

Kata kunci: Blackbox, Bootstrap, Codeigniter, Sistem Informasi, Website.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat, banyak perusahaan yang ingin meningkatkan proses kerjanya dengan menggunakan sistem informasi untuk mengolah data perusahaan agar lebih cepat dan efisien. Dengan

adanya sistem informasi di sebuah perusahaan, maka akan memudahkan manusia dalam menyelesaikan pekerjaan sehingga data yang diproses lebih akurat, dan data tersimpan ke dalam sistem dengan baik [1], dibandingkan dikerjakan secara manual. Untuk meningkatkan kinerja perusahaan, perusahaan

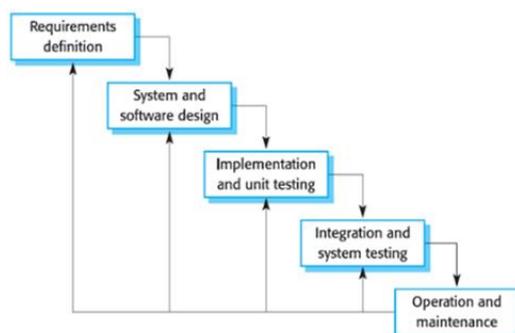
memerlukan sumber daya manusia yang baik dan berkualitas [2], [3]. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi penerimaan pegawai untuk memudahkan perusahaan dalam mencari calon pegawai.

Proses penerimaan calon pegawai merupakan tahap yang penting untuk mengidentifikasi calon pegawai sesuai dengan kriteria perusahaan [4], [5]. Penerapan sistem informasi sudah banyak dilakukan di berbagai perusahaan. Pada PT Noto Teknologi Indonesia, proses penerimaan pegawai masih dilakukan secara manual, yaitu para calon pegawai harus mendaftarkan diri dan mengantarkan berkas lamaran pekerjaan ke kantor PT Noto Teknologi Indonesia. Untuk mengetahui hasil seleksi penerimaan pegawai, calon pegawai masih mendapatkan informasi melalui WhatsApp. Hal tersebut membuat penerimaan calon pegawai baru menjadi kurang efektif dan efisien karena akan memakan banyak waktu serta kemungkinan terjadinya kesalahan data.

Berdasarkan permasalahan di atas, pada penelitian ini dibuat sistem informasi penerimaan pegawai berbasis website di PT Noto Teknologi Indonesia. Dengan adanya sistem informasi penerimaan pegawai berbasis website ini diharapkan dapat mempermudah proses penerimaan pegawai di PT Noto Teknologi Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode yang digunakan yaitu metode *waterfall* yang merupakan model pengembangan sistem informasi yang sekuensial. Metode *waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan tahapan terurut dan teratur dengan tahapan pada Gambar 1 [6].



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

Gambar 1 merupakan tahapan metode *waterfall* yang terdiri dari *Requirements*, *Desain Sistem*, *Implementasi*, *Pengujian Sistem*, dan *Operation and Maintenance*. Berikut adalah penjelasan dari tahapan metode *waterfall* [7], [8]:

3.1. Contoh Sub-Bab Pertama

Ini merupakan contoh penggunaan sub-bab pada paper. Sub-bab diperbolehkan untuk dimasukkan pada semua bab, kecuali di kesimpulan.

2.1. *Requirements*

Tahap *requirement* merupakan tahapan untuk menganalisis kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dibuat [9]. Metode yang digunakan untuk memperoleh data adalah metode wawancara.

2.2. *Desain Sistem*

Tahap selanjutnya yaitu perancangan desain sistem dan perancangan desain tampilan sistem. Tahap desain sistem yaitu menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding [10]. Pada tahap ini dilakukan perancangan desain sistem menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan UML (*Unified Modeling Language*). ERD adalah model yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata [11]. UML merupakan suatu bahasa pemodelan visual dalam bentuk sketsa terhadap sistem perangkat lunak berorientasi objek berfungsi sebagai jembatan komunikasi beberapa aspek system [12].

2.3. *Implementasi*

Tahap implementasi merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer [13].

2.4. *Pengujian Sistem*

Pada tahapan ini, pengujian program dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah pengujian untuk mengetahui apakah fungsionalitas sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh pengembang aplikasi, tanpa melihat kode di dalam sistem tersebut [14].

2.5. *Operation and Maintenance*

Pada tahapan terakhir ini dilakukan pengoperasian sistem yang telah selesai dibangun dan dilakukan pemeliharaan apabila pada saat penggunaan sistem ditemukan *bug* atau kerusakan [15].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. *Requirements*

Setelah melakukan wawancara dengan PT Noto Teknologi Indonesia didapatkan *user requirement* untuk membuat Sistem Informasi Penerimaan

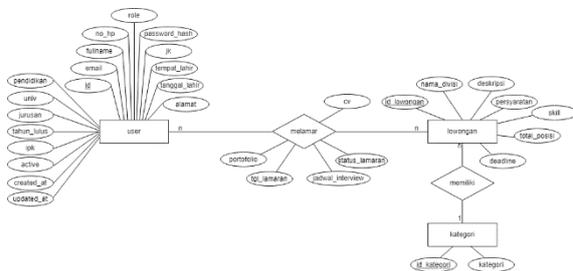
Pegawai. Pengguna dari sistem ini yaitu admin, HRD (*Human Resource Development*), dan pelamar.

Admin merupakan pengguna yang mempunyai kedudukan tertinggi di dalam sistem. Admin dapat mengelola *user*, mengelola data kategori pekerjaan, mengelola data lowongan pekerjaan, dan mengelola data lamaran pekerjaan. HRD merupakan pengguna yang dapat mengelola data kategori pekerjaan, mengelola data lowongan pekerjaan, dan mengelola data lamaran pekerjaan. Sedangkan pelamar merupakan pengguna yang hanya dapat melihat daftar lowongan pekerjaan, melihat detail lowongan pekerjaan, mendaftar lamaran pekerjaan, dan melihat riwayat lamaran pekerjaan..

3.2. Desain Sistem

Tahap ini bertujuan untuk membuat acuan dan gambaran tentang bagaimana sistem akan dikembangkan. Hal ini sangatlah penting mengingat pengembangan sistem akan menjadi lebih terarah, sehingga sistem akan menghasilkan *output* yang diharapkan. Tahapan ini terbagi menjadi ERD, UML, dan desain antarmuka pengguna. Dalam desain sistem ini menggunakan beberapa diagram UML yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

a. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. ERD

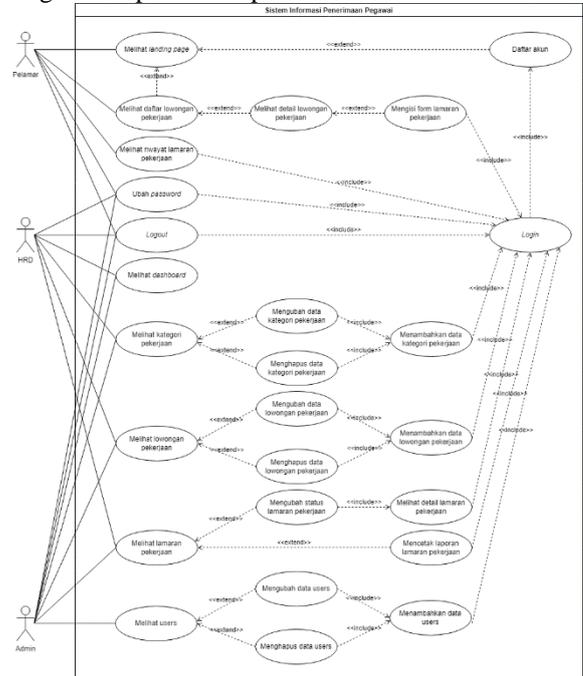
Berdasarkan Gambar 2, terdapat 3 entitas yang saling berhubungan yaitu *user*, *lowongan*, dan *kategori*. Kardinalitas dari tiap entitas akan di jelaskan sebagai berikut:

- 1) *User* dengan *Lowongan*
Relasi yang terjadi antara *User* dan *Lowongan* adalah *user* dapat melamar *lowongan* ke dalam sistem. Kardinalitas dari relasi ini adalah *many to many* karena banyak *user* dapat melamar banyak *lowongan*.
- 2) *Kategori* dengan *Lowongan*
Relasi yang terjadi antara *Kategori* dan *Lowongan* adalah *kategori* memiliki *lowongan* di dalam sistem. Kardinalitas dari relasi ini adalah *one to many* karena satu *kategori* memiliki banyak *lowongan*.

Dari ERD yang sudah dibuat terbentuk 4 tabel yaitu tabel *user*, tabel *kategori*, tabel *lowongan*, dan tabel *lamaran*.

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang menjelaskan interaksi antara sistem dengan aktor yang berperan sebagai pengguna dari sistem. *Use Case Diagram* dari Sistem Informasi Penerimaan Pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.



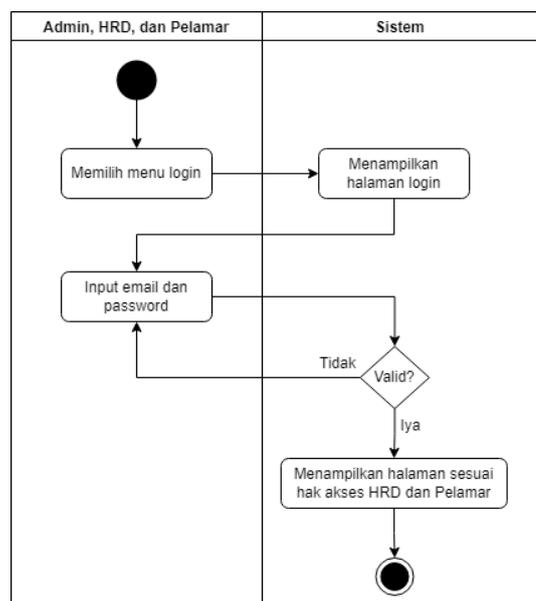
Gambar 3. Use Case Diagram

c. Activity Diagram

Activity diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan sebuah aliran kerja yang ada pada sebuah sistem. Berikut adalah *activity diagram* pada Sistem Informasi Penerimaan Pegawai.

1) Activity Diagram Login

Activity diagram login ditampilkan pada Gambar 4. Tahapan dari *activity diagram login* adalah sebagai berikut:



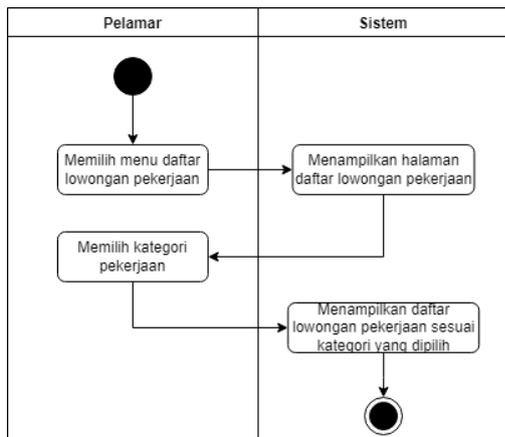
Gambar 4. Activity Diagram Login

- a) Mulai.
- b) Admin, HRD, dan pelamar memilih menu *login*.
- c) Sistem menampilkan halaman *login*.
- d) Admin, HRD, dan pelamar menginputkan email dan *password*.
- e) Jika email dan *password valid*, maka sistem akan menampilkan halaman sesuai hak akses admin, HRD, dan pelamar.
- f) Jika email dan *password* tidak *valid*, maka sistem akan meminta admin, HRD, dan pelamar untuk menginputkan email dan *password* yang *valid*.

g) Selesai.
2) Activity Diagram Melihat Daftar Lowongan Pekerjaan

Activity diagram melihat daftar lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 5. Tahapan dari *activity diagram* melihat daftar lowongan pekerjaan adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Pelamar memilih menu daftar lowongan pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman daftar lowongan pekerjaan.
- d) Selesai

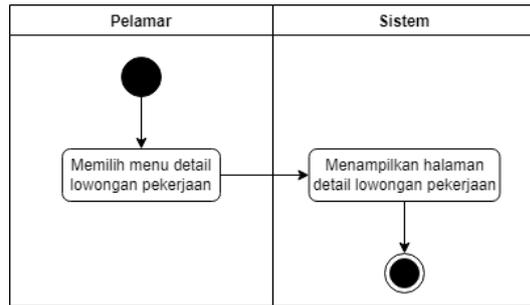


Gambar 5. Activity Diagram Melihat Daftar Lowongan Pekerjaan

3) Activity Diagram Melihat Detail Lowongan Pekerjaan

Activity diagram melihat detail lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 6. Tahapan dari *activity diagram* melihat detail lowongan pekerjaan adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Pelamar memilih menu detail lowongan pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman detail lowongan pekerjaan.
- d) Selesai

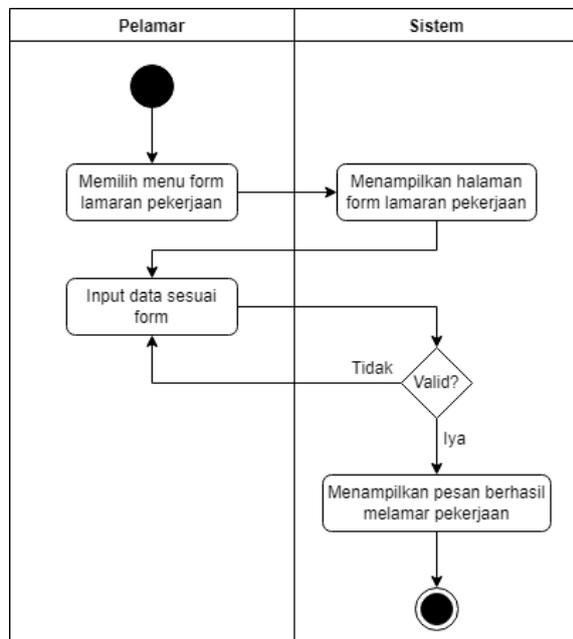


Gambar 6. Activity Diagram Melihat Detail Lowongan Pekerjaan

4) Activity Diagram Mengisi Form Lamaran Pekerjaan

Activity diagram mengisi *form* lamaran pekerjaan ditampilkan pada Gambar 7. Tahapan dari *activity diagram* mengisi *form* lamaran pekerjaan adalah sebagai berikut:

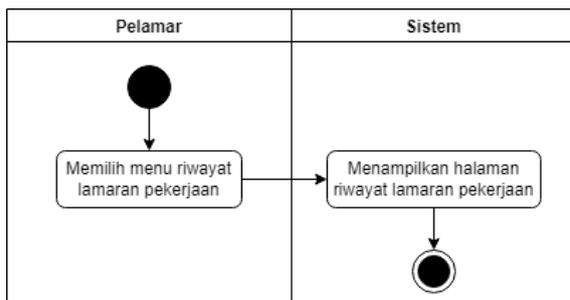
- a) Mulai.
- b) Pelamar memilih menu *form* lamaran pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman *form* lamaran pekerjaan.
- d) Pelamar menginputkan email dan *password*.
- e) Jika data sesuai *form valid*, maka sistem akan menampilkan pesan berhasil melamar pekerjaan.
- f) Jika data sesuai *form* tidak *valid*, maka sistem akan meminta pelamar untuk menginputkan data sesuai *form* yang *valid*.
- g) Selesai



Gambar 7. Activity Diagram Mengisi Form Lamaran Pekerjaan

5) Activity Diagram Melihat Riwayat Lamaran Pekerjaan

Activity diagram melihat riwayat lamaran pekerjaan ditampilkan pada Gambar 8. Tahapan dari *activity diagram* melihat riwayat lamaran pekerjaan adalah sebagai berikut:



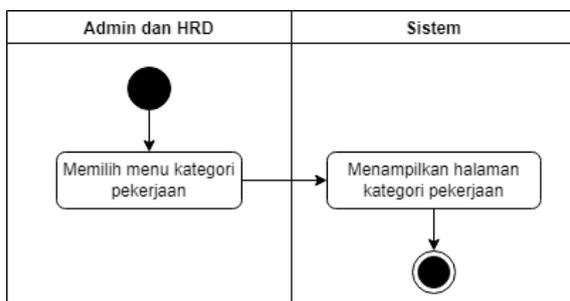
Gambar 8. *Activity Diagram* Melihat Riwayat Lamaran Pekerjaan

- a) Mulai.
- b) Pelamar memilih menu riwayat lamaran pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman riwayat lamaran pekerjaan.
- d) Selesai

6) Activity Diagram Melihat Kategori Pekerjaan

Activity diagram melihat kategori pekerjaan ditampilkan pada Gambar 9. Tahapan dari *activity diagram* melihat kategori pekerjaan adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Admin dan HRD memilih menu kategori pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman kategori pekerjaan.
- d) Selesai.

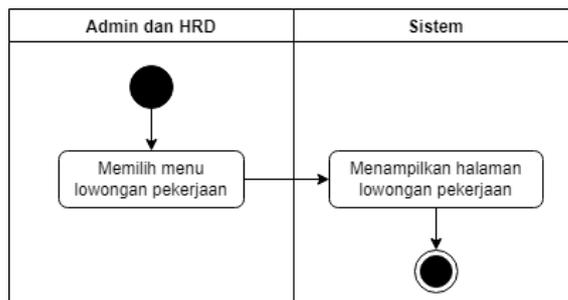


Gambar 9. *Activity Diagram* Melihat Kategori Pekerjaan

7) Activity Diagram Melihat Lowongan Pekerjaan

Activity diagram melihat lowongan pekerjaan ditampilkan pada Gambar 10. Tahapan dari *activity diagram* melihat lowongan pekerjaan adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Admin dan HRD memilih menu lowongan pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman lowongan pekerjaan.
- d) Selesai

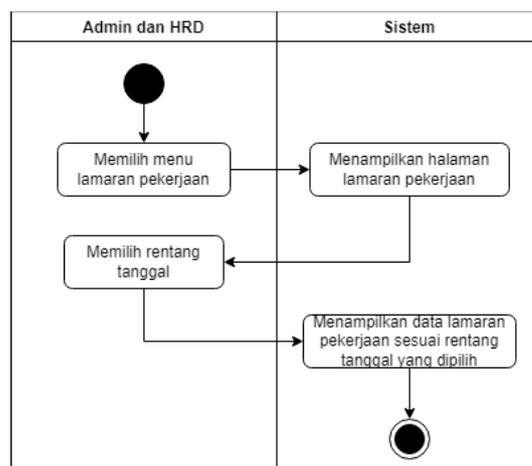


Gambar 10. *Activity Diagram* Melihat Lowongan Pekerjaan

8) Activity Diagram Melihat Lamaran Pekerjaan

Activity diagram melihat lamaran pekerjaan ditampilkan pada Gambar 11. Tahapan dari *activity diagram* melihat lamaran pekerjaan adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Admin dan HRD memilih menu lamaran pekerjaan.
- c) Sistem menampilkan halaman lamaran pekerjaan.
- d) Selesai

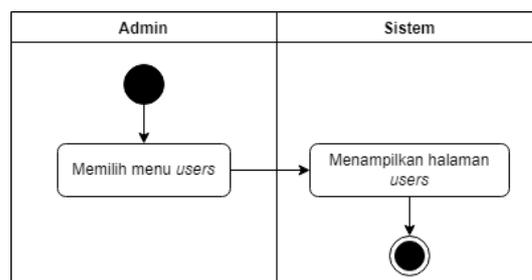


Gambar 11. *Activity Diagram* Melihat Lamaran Pekerjaan

9) Activity Diagram Melihat Users

Activity diagram melihat *users* ditampilkan pada Gambar 12. Tahapan dari *activity diagram* melihat *users* adalah sebagai berikut:

- a) Mulai.
- b) Admin memilih menu *users*.
- c) Sistem menampilkan halaman *users*.
- d) Selesai



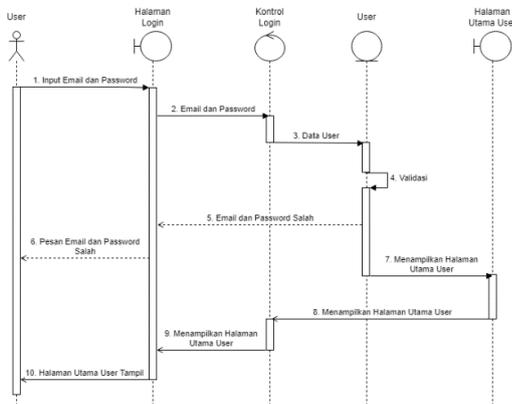
Gambar 12. *Activity Diagram* Melihat Users

d. Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek dan perilaku pada sebuah skenario bagaimana keseluruhan sistem berinteraksi dan mengalir secara lebih rinci. Berikut adalah *sequence diagram* Sistem Informasi Penerimaan Pegawai.

1) Sequence Diagram Login

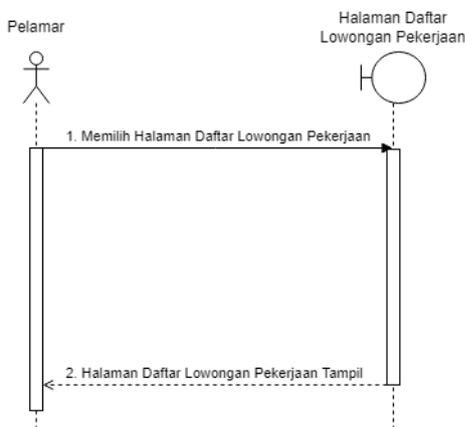
Gambar 13 merupakan *sequence diagram login* yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh *user* dalam melakukan *login*. *User* memasukkan data berupa email dan *password* pada halaman *login*. Jika *user* belum terdaftar atau *user* salah memasukkan email dan *password*, maka sistem akan mengecek dan meminta *user* untuk memasukkan data yang *valid*. Jika *user* menginputkan data yang benar, maka akan dicek oleh sistem dan sistem akan menampilkan halaman utama *user*.



Gambar 13. Sequence Diagram Login

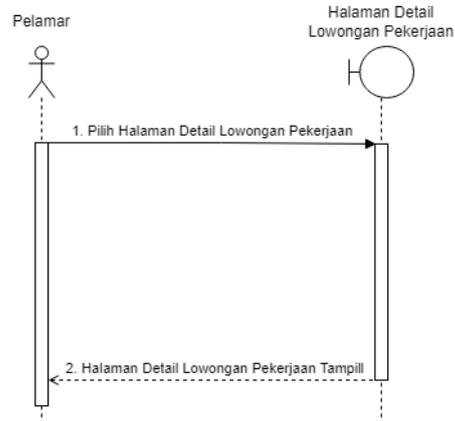
2) Sequence Diagram Melihat Daftar Lowongan Pekerjaan

Gambar 14 merupakan *sequence diagram* melihat daftar lowongan pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh pelamar dalam melihat daftar lowongan pekerjaan. Pelamar memilih halaman daftar lowongan pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan halaman daftar lowongan pekerjaan.



Gambar 14. Sequence Diagram Melihat Daftar Lowongan Pekerjaan

3) Sequence Diagram Melihat Detail Lowongan Pekerjaan

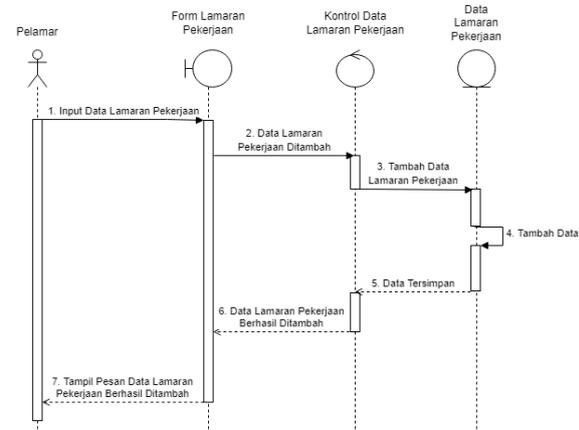


Gambar 15. Sequence Diagram Melihat Detail Lowongan Pekerjaan

Gambar 15 merupakan *sequence diagram* melihat detail lowongan pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh pelamar dalam melihat detail lowongan pekerjaan. Pelamar memilih halaman detail lowongan pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan halaman detail lowongan pekerjaan.

4) Sequence Diagram Mengisi Form Lamaran Pekerjaan

Gambar 16 merupakan *sequence diagram* mengisi *form* lamaran pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh pelamar dalam mengisi *form* lamaran pekerjaan. Pelamar menginputkan data lamaran pekerjaan pada *form* lamaran pekerjaan. Sistem akan mengecek apakah data yang *diinput* sudah *valid*, jika belum *valid* maka akan muncul pesan peringatan. Sebaliknya, jika data yang *diinputkan* sudah *valid* maka sistem akan menyimpan data lamaran pekerjaan.

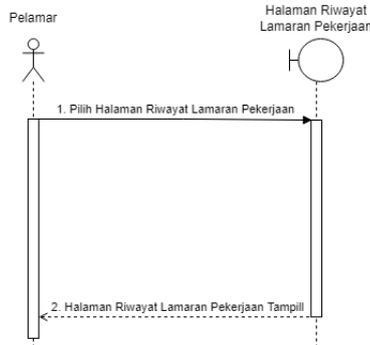


Gambar 16. Sequence Diagram Mengisi Form Lamaran Pekerjaan

5) Sequence Diagram Melihat Riwayat Lamaran Pekerjaan

Gambar 17 merupakan *sequence diagram* melihat riwayat lamaran pekerjaan yang

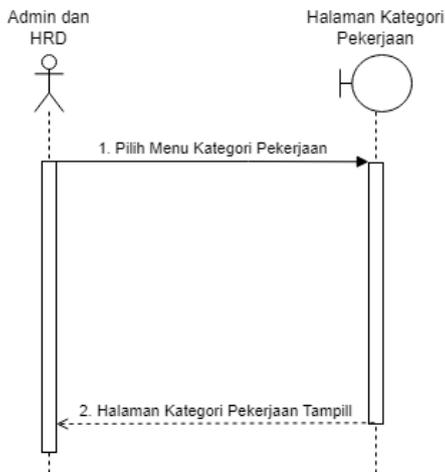
menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh pelamar dalam melihat riwayat lamaran pekerjaan. Pelamar memilih halaman riwayat lamaran pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan halaman riwayat lamaran pekerjaan.



Gambar 17. *Sequence Diagram* Melihat Riwayat Lamaran Pekerjaan

6) Sequence Diagram Melihat Kategori Pekerjaan

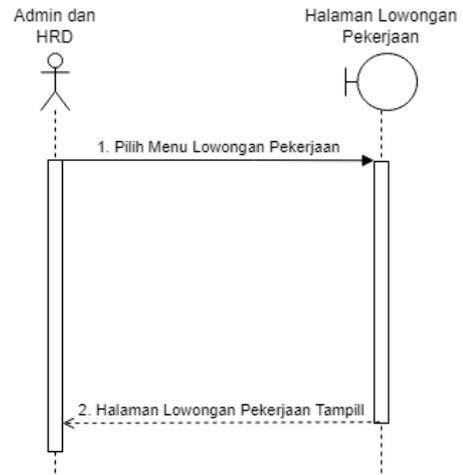
Gambar 18 merupakan *sequence diagram* melihat kategori pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh admin dan HRD dalam melihat kategori pekerjaan. Admin dan HRD memilih halaman kategori pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan halaman kategori pekerjaan.



Gambar 18. *Sequence Diagram* Melihat Kategori Pekerjaan

7) Sequence Diagram Melihat Lowongan Pekerjaan

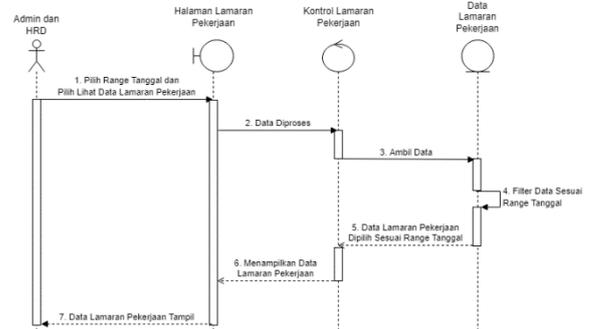
Gambar 19 merupakan *sequence diagram* melihat lowongan pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh admin dan HRD dalam melihat lowongan pekerjaan. Admin dan HRD memilih halaman lowongan pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan halaman lowongan pekerjaan.



Gambar 19. *Sequence Diagram* Melihat Lowongan Pekerjaan

8) Sequence Diagram Melihat Lamaran Pekerjaan

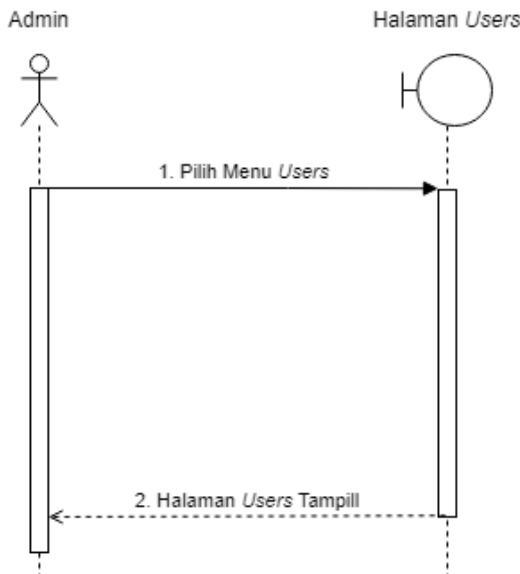
Gambar 20 merupakan *sequence diagram* melihat lamaran pekerjaan yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh admin dan HRD dalam melihat lamaran pekerjaan. Admin dan HRD memilih rentang tanggal pada halaman lamaran pekerjaan kemudian sistem akan menampilkan data lamaran pekerjaan sesuai rentang tanggal yang dipilih.



Gambar 20. *Sequence Diagram* Melihat Lamaran Pekerjaan

9) Sequence Diagram Melihat Users

Gambar 21 merupakan *sequence diagram* melihat users yang menggambarkan urutan dari penggunaan sistem oleh admin dalam melihat users. Admin memilih halaman users kemudian sistem akan menampilkan halaman users.



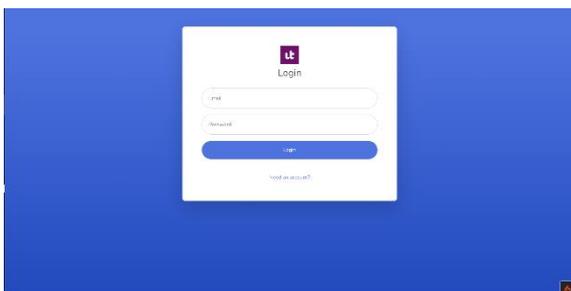
Gambar 21. Sequence Diagram Melihat Users

3.3. Implementasi

Pada tahapan ini perancangan desain sistem yang sudah dibuat dikembangkan menjadi sebuah kode program. Teknologi yang digunakan untuk membuat sistem ini yaitu *framework codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP dan *JavaScript*, bahasa markup HTML, CSS dengan *framework Bootstrap*, dan XAMPP sebagai *web server*.

a. Halaman Login

Pada halaman *login* ini, pengguna dapat *login* ke dalam sistem. Akan disediakan formulir *login* berupa email dan *password* yang telah dibuat pada saat daftar akun, apabila telah selesai mengisi formulir *login*, mereka dapat menekan tombol *login* untuk masuk ke dalam sistem. Implementasi halaman *login* dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22. Halaman Login

b. Halaman Daftar Lowongan Pekerjaan

Pada halaman ini akan ditampilkan daftar lowongan pekerjaan. Pada halaman ini disediakan fitur *filter* kategori pekerjaan dan lihat detail lowongan pekerjaan. Implementasi halaman daftar lowongan pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Halaman Daftar Lowongan Pekerjaan

c. Halaman Detail Lowongan Pekerjaan

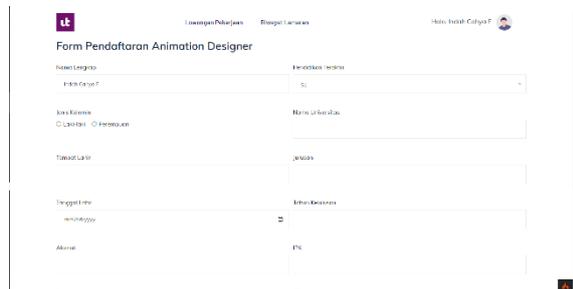
Pada halaman ini akan ditampilkan detail lowongan pekerjaan. Pada halaman ini disediakan fitur untuk melamar pekerjaan. Pelamar dapat menekan tombol *daftar sekarang* dan akan diarahkan ke halaman *form* lamaran pekerjaan. Implementasi halaman detail lowongan pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 24.



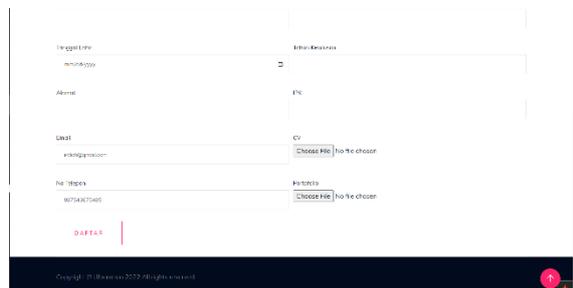
Gambar 24. Halaman Detail Lowongan Pekerjaan

d. Halaman Form Lamaran Pekerjaan

Pada halaman ini akan ditampilkan sebuah *form* untuk melamar pekerjaan. Pelamar dapat *input* data sesuai *form*, setelah selesai *input* data maka pelamar dapat menekan tombol *daftar* untuk menyimpan data ke dalam *database*. Implementasi halaman *form* lamaran pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 25 dan 26.



Gambar 25. Halaman Form Lamaran Pekerjaan (1)



Gambar 26. Halaman *Form* Lamaran Pekerjaan (2)

e. Halaman Riwayat Lamaran Pekerjaan

Pada halaman ini akan ditampilkan riwayat lamaran pekerjaan. Pada halaman ini terdapat fitur pencarian untuk mencari riwayat lamaran pekerjaan. Implementasi riwayat lamaran pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 27.

No	ID Lamaran	Divisi	Tanggal Lamaran	Status	Jadwal Interview
1	RL02001	CEO Executive	2022-05-10 15:12:59	Uraik	
2	RL02002	UI/UX Designer	2022-05-10 22:31:57	Uraik	
3	RL02003	CEO Executive	2022-05-10 22:41:37	Uraik	0900-09-00 20:00:00
4	RL02004	CEO Executive	2022-05-10 22:51:08	Uraik	0900-09-00 20:00:00
5	RL02005	CEO Executive	2022-05-10 22:56:50	Uraik	0900-09-00 20:00:00
6	RL02006	Animation Designer	2022-05-11 17:00:10	Uraik	0900-09-00 20:00:00
7	RL02007	Animation Designer	2022-05-11 17:54:35	Uraik	
8	RL02008	Animation Designer	2022-05-11 16:03:18	Menunggu Konfirmasi	

Gambar 27. Halaman Riwayat Lamaran Pekerjaan

f. Halaman Kategori Pekerjaan

Pada halaman ini ditampilkan tabel kategori pekerjaan dan disediakan fitur untuk menambah, mengubah, menghapus, dan mencari kategori pekerjaan. Implementasi halaman kategori pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 28.

No	Kategori	Aksi
1	Manajer	[Add] [Edit] [Delete]
2	Usang	[Add] [Edit] [Delete]
3	Programmer	[Add] [Edit] [Delete]

Gambar 28. Halaman Kategori Pekerjaan

g. Halaman Lowongan Pekerjaan

Pada halaman ini ditampilkan tabel lowongan pekerjaan. Pada halaman ini disediakan fitur untuk menambah, mengubah, menghapus, dan mencari lowongan pekerjaan. Implementasi halaman lowongan pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 29.

No	Divisi	Deadline	Aksi
1	UI/UX Designer	18052022	[Add] [Edit] [Delete]
2	CEO Executive	18052022	[Add] [Edit] [Delete]
3	Animation Designer	25052022	[Add] [Edit] [Delete]
4	Java Programmer	28052022	[Add] [Edit] [Delete]

Gambar 29. Halaman Lowongan Pekerjaan

h. Halaman Lamaran Pekerjaan

Pada halaman ini ditampilkan tabel lamaran pekerjaan dan disediakan fitur untuk mencari lamaran pekerjaan, memfilter, dan mencetak laporan lamaran

pekerjaan sesuai rentang tanggal. Pada halaman ini juga terdapat fitur detail lamaran pekerjaan. Implementasi halaman lamaran pekerjaan dapat dilihat pada Gambar 30 dan 31.

No	ID Lamaran	Nama Pelamar	Divisi	Tanggal Lamaran	Status	Aksi
1	RL02001	Indah Cahya P	CEO Executive	12-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
2	RL02002	Indah Cahya P	UI/UX Designer	12-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
3	RL02003	Indah Cahya P	CEO Executive	12-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
4	RL02004	Indah Cahya P	CEO Executive	13-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
5	RL02005	Indah Cahya P	CEO Executive	13-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]

Gambar 30. Halaman Lamaran Pekerjaan (1)

6	RL02006	Indah Cahya P	Animation Designer	11-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
7	RL02007	Indah Cahya P	Animation Designer	11-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]
8	RL02008	Indah Cahya P	Animation Designer	11-05-2022	Menunggu Konfirmasi	[Add] [Edit] [Delete]
9	RL02009	Aura Fritta Adly	Java Programmer	18-05-2022	Uraik HRD	[Add] [Edit] [Delete]
10	RL02010	Novi Siti Nurpanjani	Java Programmer	17-05-2022	Uraik	[Add] [Edit] [Delete]

Gambar 31. Halaman Lamaran Pekerjaan (2)

i. Halaman Users

Pada halaman ini ditampilkan tabel *users* dan disediakan fitur untuk mengubah data dan *password users* serta menambah, menghapus, dan mencari data users. Implementasi halaman users dapat dilihat pada Gambar 32.

No	Nama User	Email	No Handphone	Role	Aksi
1	HRD	hrd@gmail.com	087854889657	root	[Add] [Edit] [Delete]
2	Indah Cahya P	indah@gmail.com	087543076485	pelamar	[Add] [Edit] [Delete]
3	Aura Fritta Adly	aura@gmail.com	085678901234	pelamar	[Add] [Edit] [Delete]
4	Novi Siti Nurpanjani	novi@gmail.com	089854234123	pelamar	[Add] [Edit] [Delete]
5	Admin	admin@gmail.com	08910044123	admin	[Add] [Edit] [Delete]

Gambar 32. Halaman Users

3.4. Pengujian Sistem

Hasil pengujian *blackbox* menunjukkan bahwa semua fitur yang telah dibuat di dalam sistem ini sudah seperti yang diharapkan dan ditunjukkan dengan hasil pengujian setiap fitur yaitu *valid*.

3.5. Operation and Maintenance

Operation and maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Untuk *operation and maintenance* akan dilakukan oleh PT Noto Teknologi Indonesia.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pembuatan Sistem Informasi Penerimaan Pegawai didapatkan kesimpulan bahwa Sistem Informasi Penerimaan Pegawai terdapat tiga *user* yaitu admin, HRD, dan pelamar.

Sistem ini dilengkapi dengan fitur mengelola kategori pekerjaan, lowongan pekerjaan, lamaran pekerjaan, *user*, dan ubah *password* untuk setiap pengguna. Selain itu sistem ini juga memiliki fitur untuk menampilkan daftar lowongan pekerjaan, detail lowongan pekerjaan, *form* lamaran pekerjaan, dan riwayat lamaran pekerjaan.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan dari pembuatan sistem ini, sistem informasi penerimaan pegawai sudah memenuhi tujuan awal yaitu untuk mempermudah proses penerimaan pegawai di PT Noto Teknologi Indonesia menjadi efektif dan efisien serta tidak terjadi kesalahan data. Hasil dari *blackbox testing* menunjukkan sistem informasi penerimaan pegawai tidak ada *error* ketika dijalankan.

Saran untuk pengembangan selanjutnya adalah setelah *login* berhasil, sistem otomatis diarahkan ke halaman sebelum memasuki *login* dan pada halaman daftar lowongan pekerjaan ditambahkan fitur *searching* dan *pagination*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Murtina, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Rekrutmen Karyawan Berbasis Web," *Inf. Manag. Educ. Prof.*, vol. Vol.3, No.2, no. Juni, E-ISSN: 2548-3331, pp. 119–128, 2019.
- [2] A. A. Rizky and I. Ramdhani, "Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL DI PT. Ria Indah Mandiri," *J. Manaj. Inform.*, vol. 9, no. 1, pp. 49–57, 2019, doi: 10.34010/jamika.v9i1.1651.
- [3] L. Fajarwati, R. Hidayat, and Y. Budiarti, "Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Baru pada PT Karya Putra Sapta Manunggal Berbasis Web," *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 3, no. 4, p. 237, 2020, doi: 10.32493/jtsi.v3i4.7468.
- [4] W. Prastyo and A. Wahyuni, "Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Website Pada Pt. Samyang Tour & Travel Jakarta," *J. Digit*, vol. 9, no. 2, p. 132, 2020, doi: 10.51920/jd.v9i2.114.
- [5] M. Cinthya and A. Lestari, "Rancang Bangun Aplikasi Penerimaan Pegawai Baru Berbasis Website Pada Pt. Jamkrida," vol. 14, no. 1, 2020.
- [6] A. Josi, T. Fisika, J. Patra No, K. Sukaraja Kecamatan Prabumulih Selatan, and S. Selatan STMik Prabumulih Rhieyah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tender Karet Desa Jungai Menggunakan Metode Waterfall," 2017.
- [7] D. S. Purnia, A. Rifai, and S. Rahmatullah, "Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android," *Semin. Nas. Sains dan Teknol.* 2019, pp. 1–7, 2019.
- [8] M. Sitingjak Daniel D. J. TJ and J. Suwita, "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang," *Ipsikom*, vol. 8, no. 1, pp. 1–19, 2020.
- [9] H. Nur, "Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan," *Gener. J.*, vol. 3, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.29407/gj.v3i1.12642.
- [10] C. Trisianto, "Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring Dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan," *J. Teknol. Inf. ESIT*, vol. XII, no. 01, pp. 7–21, 2018.
- [11] Fathansyah, *Basis Data Revisi Kedua*. Bandung: INFORMATIKA, 2015.
- [12] M. Marfuah and S. Widiatoro, "Rancang Bangun Aplikasi Perekrutan Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Universitas Universal)," *J. SAINTEKOM*, vol. 8, no. 1, p. 78, 2018, doi: 10.33020/saintekom.v8i1.50.
- [13] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [14] A. Ahmad and Y. I. Kurniawan, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pegawai Terbaik Menggunakan Simple Additive Weighting," *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 101–108, 2020, doi: 10.20884/1.jutif.2020.1.2.14.
- [15] I. R. Aghniya and P. S. Pinjam, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam," *J. Interkom*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2019.