

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi informasi di berbagai bidang tak terlepas dari perannya dalam menyimpan, membuat, menyampaikan, hingga menyebarkan informasi. Penggunaan perangkat elektronik seperti televisi, komputer, dan *smartphone* pun turut membuat teknologi informasi yang dibutuhkan masyarakat luas. Peranan media penyampaian informasi secara manual pun memiliki banyak kendala baik dari faktor internal maupun eksternal. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi yang kita butuhkan dari mana saja dan dari siapa saja.

Informasi merupakan hasil pengelolaan data yang berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian. Fungsi informasi dari situs sebuah *website* umumnya menekankan pada kualitas kontennya, dikarenakan tujuan situs tersebut ialah menyampaikan isinya. Proses penyampaian informasi kepada pencari kerja yang berhubungan dengan proses rekrutmen pegawai merupakan hal yang selalu dilakukan baik itu dalam institusi, perusahaan, maupun universitas sekalipun. Hal ini terjadi karena adanya kondisi dimana saat perusahaan menjadi lebih besar, sehingga membutuhkan tambahan pekerja, atau pekerja yang keluar karena alasan tertentu yang menyebabkan kekurangan tenaga kerja.

Dalam perihal tersebut, terdapat banyak data pelamar yang akan masuk. Agar data pelamar tersimpan dan tertata dengan baik untuk dilihat dan dicari dengan mudah. Sehingga untuk kebutuhan mendatang, bisa digunakan sebagai data acuan, tanpa perlu membuat acuan baru setiap proses rekrutmen yang dilakukan. Namun, pada proses rekrutmen sekarang yang masih menggunakan cara manual, memiliki banyak masalah yang terjadi seperti misalnya ada data yang hilang dan susah dicari, karena proses memasukkan dan menyimpan data yang dilakukan secara berulang dan manual, serta tidak adanya riwayat data pelamar.

Penarikan (*recruiting*) adalah kegiatan mencari dan mempengaruhi tenaga kerja agar mau melamar lowongan pekerjaan yang masih kosong di perusahaan. "Mencari" yaitu menetapkan sumber-sumber tenaga kerja yang akan ditarik. "Mempengaruhi" adalah menetapkan cara-cara penarikannya, seperti melalui iklan pada media massa dan atau melalui para karyawan yang telah ada. [1]

Pada proses rekrutmen pegawai Universitas Telkom tahun 2017, terdapat 1000 pelamar yang mendaftar dengan ketersediaan lowongan pekerjaan hanya sebanyak 19 posisi. Hal tersebut tentunya akan membuat *Human Resource* (HR) kesulitan dalam memilah dan menyeleksi data pelamar selain itu selain itu untuk setiap skema yang berbeda membutuhkan proses penanganan berbeda pula. Oleh karena itu pengembangan aplikasi yang mampu menyediakan skema secara generik dan dapat dikustom sesuai dengan kebutuhan skema tertentu menjadi objektif yang harus dicapai.

Dengan dilandainya permasalahan ini serta perkembangan ilmu teknologi yang cepat, aplikasi *software* menjadi sebuah solusi untuk membantu proses perencanaan dan administrasi manajemen dari proses rekrutasi pegawai. Sehingga, proses rekrutasi bisa dilakukan lebih baik dan lebih cepat.

Oleh karena itu pengembangan SiRekrut - Aplikasi Rekrutasi Multi Skema Pegawai di Telkom University menjadi penting untuk dibangun dengan harapan, aplikasi ini dapat mempermudah proses rekrutasi yang ada.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun aplikasi rekrutasi yang mampu menangani skema yang sesuai kebutuhan?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi rekrutasi yang mudah dipahami dan mempermudah proses rekrutasi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Aplikasi berupa *website* yang dibuat untuk rekrutasi pegawai staf dan dosen dengan sumber eksternal.
- b. Target pengguna aplikasi untuk divisi sumber daya manusia Universitas Telkom dan pelamar.
- c. Antarmuka dan konten aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membangun aplikasi rekrutasi pegawai dosen dan staf dengan memanfaatkan teknologi *website*
- b. Memudahkan proses rekrutasi pegawai dosen dan staf mulai dari perencanaan pengelolaan hingga penerimaan secara terkomputerisasi

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang dapat dilakukan dalam proses penyelesaian masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Tahap Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan pembangunan aplikasi ini, yaitu tentang sistem rekrutasi aplikasi web. Informasi yang diperoleh dapat berupa dari hasil wawancara, survei, studi literatur, observasi, hingga diskusi kepada pihak SDM Telkom University.

2. Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data

Melakukan pencarian data yang mendukung untuk menyelesaikan pembangunan aplikasi ini, Mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan dari software dan *hardware* yang akan dikerjakan.

3. Tahap Perancangan Sistem

Medesain dan merancang antarmuka bagaimana sistem atau alur dari aplikasi yang akan dieksekusi programmer. Perancangan system dilakukan dengan membuat aplikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

4. Tahap Implementasi

Melakukan pemeriksaan terhadap aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

5. Tahap Pengujian dan Analisis

Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian. Setelah dilakukan analisis, mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

6. Tahap Pembuatan Laporan

Membuat laporan tugas akhir yang berisi dokumentasi tahap-tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Oxy Rokhmad Sadewo

Peran : Programmer Front End

Tanggung Jawab:

- 1) Pembuatan rancangan antarmuka
- 2) Pengimplementasian rancangan antarmuka
- 3) Pembuatan video demo

b. Muhammad Habli

Peran : Programmer Back End

Tanggung Jawab:

- 1) Pembuatan *API*
- 2) Pengujian Aplikasi

c. Leonardo Adista Pratama

Peran : Dokumentasi

Tanggung Jawab:

- 1) Pembuatan buku
- 2) Pembuatan *Manual Book*
- 3) Pembuatan poster dan video promosi aplikasi