

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern ini teknologi berkembang secara cepat khususnya teknologi informasi. Pengaksesan terhadap informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat dan akurat. Pemanfaatan komputer telah memudahkan manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu.

Kemajuan teknologi informasi berdampak kepada seluruh aspek kehidupan salah satunya di bidang bisnis. Dunia bisnis yang banyak digeluti sekarang ini salah satunya adalah dunia startup bidang *e-commerce*. Suatu startup XYZ tidak hanya menangani urusan tentang *customer* dan *merchant partners*, namun ada bagian yang menangani urusan internal seperti *Human Resource*, *Marketing*, *Financial*.

Salah satu divisi yang ada pada startup XYZ adalah *Human Resource*. Divisi ini menangani segala urusan yang berkaitan dengan pegawai perusahaan, mulai dari perekrutan, pelatihan, pemenuhan kebutuhan, dan masih banyak tugas lain yang harus ditangani oleh divisi *Human Resource*. Salah satu tugas yang harus di tangani oleh divisi ini adalah pengelolaan perekrutan pegawai. Untuk saat ini pengelolaan perekrutan pegawai sebagian besar masih secara manual. Pengelolaan sebagian besar masih secara manual dalam artian mulai dari proses pembuatan kebutuhan pegawai seperti PSDM dan FPK masih secara manual dan untuk sistem yang sudah ada seperti aplikasi eksternal untuk calon pegawai atau pelamar pekerjaan mengisi data *resume* dan aplikasi internal yang hanya bisa menampilkan *resume* yang telah dikirim oleh calon pegawai, disini didapatkan fitur yang masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan terjadi kesalahan baik dalam pemasukan seperti pemasukan data PSDM dan data FPK maupun pengelolaan perekrutan pegawai, dan lambatnya proses pengelolaan perekrutan

pegawai, sebagai contoh lambatnya proses pengelolaan perekrutan pegawai yaitu CEO yang jarang berada di kantor dan dapat memakan waktu hingga berminggu-minggu, membuat proses perekrutan pegawai menjadi lambat dan untuk terjadinya kesalahan yaitu untuk kesalahan pengisian *form*.

Pada pembangunan sistem informasi *e-recruitment* berbasis web pada PT.Geoservices, disebutkan bahwa proses perekrutan pegawai baru selama ini masih bersifat konvensional dimana calon pegawai yang akan melamar pekerjaan harus mendatangi langsung ke perusahaan. Dengan dibuatnya sistem informasi *e-requirement*, diharapkan dapat mempermudah proses perekrutan pegawai dan memberikan informasi terbaru terkait lowongan pekerjaan yang ada (Anisah, et al., 2016).

Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembangunan sistem informasi adalah teknologi yang digunakan. Pada saat ini, terdapat teknologi yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi diantaranya C++, PHP, Java, ASP .NET, Rubby dan masih banyak teknologi lain beserta *framework* pendukungnya. Salah satu teknologi yang digunakan untuk membangun perangkat lunak berbasis web dengan bahasa pemrograman Java adalah Spring Framework. Teknologi ini digunakan pada pembangunan perangkat lunak di start-up XYZ. Kelebihan dari Spring Framework dibandingkan teknologi lain adalah Spring merupakan *framework* yang ringan baik dari ukuran dan kinerjanya, bekerja pada POJOs (*Plain Old Java Object*) yang mudah dalam melakukan *dependency injection*. Spring juga dapat meningkatkan modularitas, dengan menyediakan kode yang rapi, terstruktur dan mudah dibaca.

Solusi yang dapat mengatasi masalah yang ada terkait dengan perekrutan pegawai ini adalah dengan cara membuat sistem untuk pengelolaan tersebut dengan memberikan form yang valid dengan menggunakan validasi dan isian *form* yang sudah terdapat pilihan berupa *combo box* dan sistem tersebut bersifat fleksibel dan dapat diakses oleh seluruh pegawai kapanpun dan dimanapun. Sistem yang dibuat ini nantinya harus dapat mengelola proses perekrutan

pegawai dengan cepat dan akurat, sehingga membuat divisi *Human Resource* dapat diringankan, dimudahkan dan lebih cepat dalam menjalankan tugasnya.

Kebutuhan dari pengguna adalah adanya sistem perekrutan pegawai yang valid dalam memasukkan data agar data yang dimasukkan tidak salah, bersifat fleksibel dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Sistem ini akan dibangun berbasis web agar dapat diakses oleh siapa saja tanpa perlu melakukan konfigurasi dan instalasi program. Sistem yang dibangun dengan menggunakan Spring Framework untuk bagian *back-end* dan menggunakan Vue.js untuk *front-end*, dengan memanfaatkan *Resful Webservice* untuk menghubungkan *back-end* dengan *front-end*.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan adanya penjabaran dari latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yang ada adalah bagaimana cara mewujudkan proses perekrutan pegawai yang memudahkan dan dapat mempercepat serta mengurangi kesalahan dalam pemasukan data MPP dan FPK, dalam proses perekrutan pegawai dan akurat dalam pengelolaanya ?

### **1.3 Tujuan**

Tujuan penelitian pembangunan Sistem penerimaan pegawai (*Hiring System*) ini adalah membangun sistem informasi yang memudahkan dan dapat mempercepat dalam proses perekrutan pegawai.

### **1.4 Batasan Masalah**

Dengan rumusan masalah diatas maka diperlukan batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup masalah supaya projek dapat diselesaikan tepat waktu dengan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Data-data yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah data-data yang ada pada startup XYZ.
2. DBMS yang digunakan adalah PostgreSQL.

## 1.5 Metodologi

Metodologi yang dilakukan dalam pembangunan sistem perekrutan pegawai ini yakni:

### 1. Wawancara

Tahap wawancara adalah tahap dimana akan dilakukan wawancara guna mengetahui proses bisnis yang terjadi dalam divisi perekrutan pegawai yang dikelola oleh departemen SDM. Pada tahap ini juga digunakan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan dari pengguna, kendala yang dialami terkait perekrutan pegawai dan juga semua data-data berhubungan dan yang digunakan dalam perekrutan pegawai.

### 2. Studi Pustaka

Tahap studi pustaka ini dilakukan untuk sumber pustaka yang serupa dan berkaitan dengan sistem informasi yang dibuat. Pada tahapan ini dilakukan pencarian referensi pustaka dalam pembuatan sistem perekrutan pegawai dan pembuatan sistem dengan menggunakan Spring Framework. Pada tahapan ini dapat membantu memberikan gambaran untuk langkah selanjutnya dan juga memberikan teori-teori yang dibutuhkan. Selain itu, melalui tahapan ini pula didapatkan data-data mengenai hasil dari referensi atau penelitian yang sudah ada dan tertulis.

### 3. Analisis Kebutuhan Sistem Informasi

Tahap analisis kebutuhan aplikasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang kebutuhan fungsional sistem informasi. Analisis dilakukan dengan melakukan studi literatur dan wawancara narasumber yaitu bagian *human resource* dan CEO yang akan menggunakan sistem perekrutan pegawai nantinya. Tahapan ini akan menghasilkan spesifikasi sistem informasi dan kebutuhan fungsionalitas yang harus tersedia dalam sistem

informasi serta arsitektur informasi yang tepat. Pada tahap ini akan dihasilkan dokumen terkait analisis kebutuhan sistem informasi yaitu dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

#### 4. Perancangan Sistem Informasi

Tahap perancangan sistem informasi dilakukan untuk merancang sistem informasi berdasarkan spesifikasi sistem informasi dan kebutuhan fungsionalitas sistem informasi yang telah dihasilkan pada tahap analisis kebutuhan. Pada tahap ini akan dihasilkan dokumen terkait perancangan sistem informasi yaitu dokumen Deskripsi Pengembangan Perangkat Lunak (DPPL).

#### 5. Pembangunan Sistem Informasi

Tahap pembangunan sistem informasi adalah tahap untuk mengembangkan rancangan yang telah dihasilkan pada tahap sebelumnya. Hasilnya adalah sebuah sistem informasi yang mampu membantu HRD (*Human Resource Department*) dalam melakukan proses perekrutan pegawai.

#### 6. Pengujian Sistem Informasi

Tahap pengujian dilakukan untuk menguji sistem informasi yang telah dibuat. Pengujian dilakukan dengan menggunakan skenario yang sudah disiapkan untuk mencoba fungsi-fungsi yang ada di sistem berjalan dengan baik, sesuai dengan output yang diinginkan dan menghasilkan dokumen Perancangan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

## **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **BAB 1 : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pembahasan latar belakang, masalah, tujuan dibuatnya Sistem Informasi Perekrutan Pegawai Berbasis Web dengan Spring Framework, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan untuk mengerjakan tugas akhir ini, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

### **BAB 3 : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat digunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **BAB 4 : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem informasi perekrutan pegawai, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, ERD, *sequence diagram*, *class diagram*, *class diagram specific descriptions*, dan deskripsi perancangan antarmuka.

### **BAB 5 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang pembahasan penggunaan sistem informasi perekrutan pegawai yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan

bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisa apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi tujuan yang ingin dicapai.

## **BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan tugas akhir.

