

Pembuatan Web Seleksi Berkas Calon Karyawan PT.ASCLAR Indonesia Menggunakan PHP dan MySQL

Mukie Syakurrahman dan Rina Noviana

Manajemen Sistem Informasi, Ilmu computer, Universitas Gunadarma
Jl. Margonda Raya No. 100, Depok 16424, Jawa Barat.
E-mail: mukiesya@gmail.com, rina_n@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Pembuatan Web Seleksi Berkas Calon Karyawan PT. ASCLAR bertujuan untuk memudahkan laporan untuk pimpinan dan memudahkan dari sisi calon karyawan dalam hal seleksi berkas. Aplikasi Online Berbasis Web ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Pembuatan aplikasi ini dibuat dengan metode *Waterfall* yang memiliki 4 tahapan yaitu *Requirement Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing, Integration and System Testing*. Aplikasi ini dimulai dengan calon karyawan membuat akun dan submit data diri. Admin akan mengevaluasi data diri yang disubmit dan akan menentukan diterima atau tidaknya berkas calon karyawan. Implementasi dan uji coba dengan metode blackbox telah dilakukan, hasilnya semua fungsi pada aplikasi telah berjalan dengan baik.

Kata kunci : Proses Seleksi Berkas Calon Karyawan, *Waterfall*, PHP, MySQL, E-recruitment

Pendahuluan

Salah satu kegiatan paling penting dalam suatu perusahaan atau organisasi adalah masalah sumber daya manusia. Manajemen sumber daya manusia sendiri tidak hanya mengatur karyawan yang ada dalam perusahaan, tetapi dimulai dari pemilihan calon karyawan, penilaian suatu kinerja karyawan, pemilihan dan penempatan karyawan serta pengisian jabatan manajerial sesuai dengan kepatutan dan kelayakan [1].

Sumber daya manusia (SDM) merupakan suatu aset yang memegang peranan penting di dalam suatu perusahaan, karena manusia yang melandakan menjalankan kegiatan yang ada di dalam organisasi [2].

Penggunaan prosedur rekrut karyawan dengan sistem konvensional relative membutuhkan waktu lebih lama dalam pemrosesannya, dimana pelamar harus datang secara langsung ke perusahaan untuk menyerahkan CV dan syarat-syarat yang diperlukan untuk melamar pekerjaan tersebut. Kemudian calon karyawan akan dihubungi oleh pihak HRD dan diminta untuk datang kembali ke perusahaan untuk mengisi formulir calon karyawan dan melaksanakan tahapan-tahapan selanjutnya [3].

Masalah yang akan timbul pada proses seleksi karena kesalahan pada proses rekrutmen adalah pe-

rusahaan akan sulit dalam menyeleksi dan memilih calon karyawan baru yang sesuai dengan persyaratan yang telah diberikan oleh perusahaan [4].

Hal ini juga dialami oleh PT. Asclar Indonesia yang bergerak dibidang IT Consultant. PT. Asclar Indonesia sendiri sudah berdiri sejak 2011. Untuk mengatasi masalah masalah yang terjadi di PT. Asclar Indonesia salah satu solusinya dengan membuat aplikasi online berbasis web untuk seleksi berkas yang membutuhkan hardware dan software untuk menjalankannya. Ada beberapa jenis model pengembangan untuk aplikasi online berbasis web, salah satunya model waterfall. Model Waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak yang paling sering digunakan. Model pengembangan ini bersifat linier dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya [5].

Model pengembangan Waterfall cocok digunakan untuk sistem atau perangkat lunak yang bersifat generik, artinya sistem dapat diidentifikasi semua kebutuhannya dari awal dengan spesifikasi yang umum serta sesuai untuk perangkat lunak yang memiliki tujuan untuk membangun sebuah sis-

tem dari awal yang mengumpulkan kebutuhan sistem yang akan dibangun sesuai dengan topik penelitian yang dipilih sampai dengan produk tersebut diuji [5].

Metode Penelitian

Use Case

Usecase adalah Salah satu diagram penting yang digunakan untuk mengilustrasikan kebutuhan (requirements) dari sistem [6].

Flowchart

Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program,. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut [7].

Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir [8].

Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram yang terdapat dalam UML. Dalam tahap analisis terdapat bagian untuk memodelkan masalah dengan visualisasi berupa diagram [9].

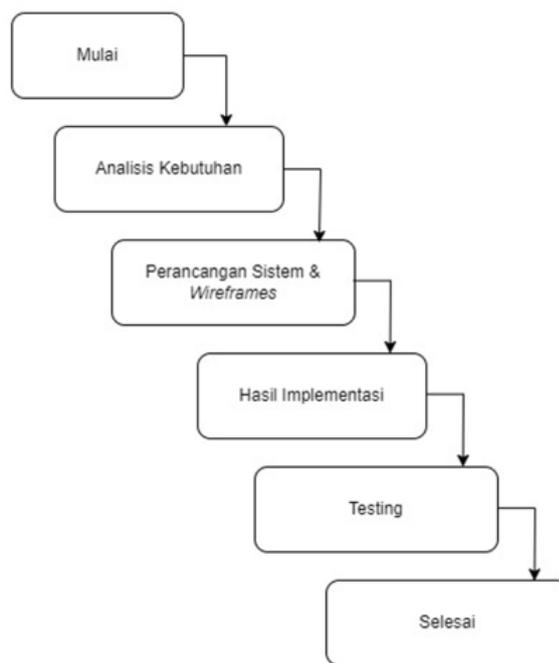
Wireframe

Wireframe adalah sebagai kerangka awal sebelum halaman website atau antarmuka sebuah aplikasi didesain. Wireframe merupakan tahapan penting dalam sebuah desain produk yang harus dipahami dengan baik [10].

Waterfall

Model metode *Waterfall* ini pertama kali yang diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Waterfall atau air terjun adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak. model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software

yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut : rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, coding, mengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan system yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan system yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya [11], lihat Gambar 1.



Gambar 1: Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

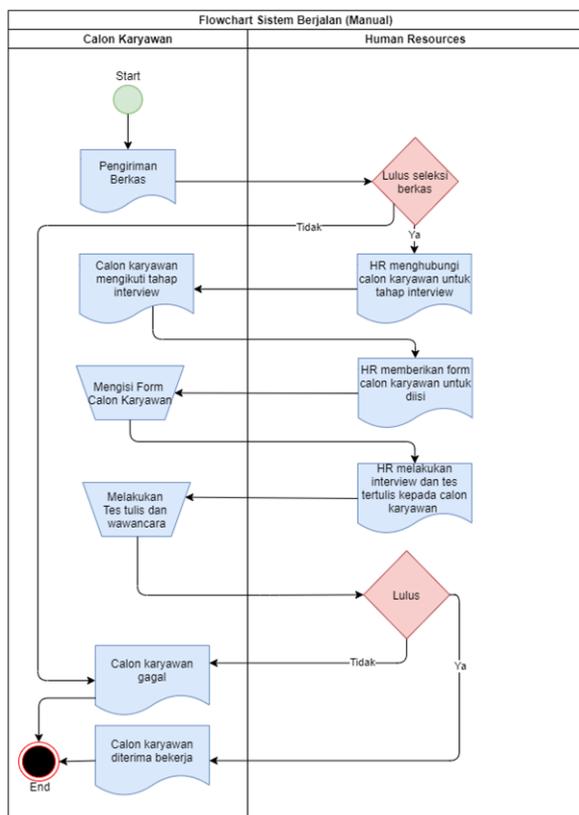
Analisis kebutuhan

Analisis Masalah Flow Sistem Berjalan (Manual)

Pada Gambar 2 merupakan flowmap yang menjelaskan alur perekrutan calon karyawan mulai dari calon karyawan mengirim *Curriculum Vitae* (CV) hingga proses penerimaan calon karyawan pada saat sebelum penerapan aplikasi berbasis web seleksi calon karyawan.

Calon karyawan mengirim berkas yang ditujukan kepada bagian Human Resources, Jika berkas calon karyawan tidak lolos maka calon karyawan gagal, tetapi jika berkas calon karyawan lolos maka calon karyawan dapat mengikuti tahap berikutnya, Bagian human resources akan menghubungi calon karyawan untuk mengikuti tahap interview, Calon karyawan mengikuti tahap interview, Bagian human resources memberikan form calon karyawan untuk diisi, Calon karyawan mengisi form penerimaan calon karyawan dari perusahaan, Bagian hu-

man resources melakukan interview dan tes tertulis kepada calon karyawan, Calon karyawan melakukan tes tertulis dan wawancara.



Gambar 2: Flow Sistem Berjalan (Manual)

Analisis pemecahan masalah

Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan adalah pengumpulan data dengan jalan mengadakan penelitian secara langsung pada lokasi penelitian.

Penelitian Lapangan

Yaitu pengumpulan data dengan jalan mengadakan penelitian secara langsung pada lokasi penelitian, dalam hal ini lokasi yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah pada bagian human resources di PT. Asclar Indonesia. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, dengan cara : Observasi dan Wawancara

Penelitian Kepustakaan

Dimaksudkan untuk memperoleh data sekunder di dalam penunjang data primer yang telah didapat dari penelitian lapangan. Dalam melakukan studi kepustakaan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara :

1. Membaca literature - literature yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

2. Membaca serta mempelajari materi - materi kuliah serta bahan tertulis lainnya.

Sistem ini akan dikembangkan dengan menggunakan Metodologi Analisis dan Desain Terstruktur (*Structure Analysis and Design*), metodologi ini dapat digunakan pada tahap analisis dan tahap desain juga metodologi ini menggunakan pendekatan terstruktur.

Pendekatan terstruktur adalah pendekatan yang mempergunakan alat-alat (*tools*) dan teknik - teknik yang dibutuhkan. Sehingga hasil akhir dari aplikasi yang dikembangkan akan mendapatkan aplikasi yang terstruktur.

Analisis kebutuhan Pengguna

Berdasarkan analisis masalah dan analisis pemecahan masalah maka didapatkan hasil analisis pengguna yang dimaksudkan untuk mengetahui siapa saja yang terlibat dalam Perancangan Aplikasi *Online* Berbasis Web Untuk Seleksi Calon Karyawan Baru Di PT. ASCLAR Indonesia Menggunakan PHP MySQL. Dalam prosedur yang sedang berjalan, pengguna dalam aplikasi ini, yaitu *Admin* dan *user* (Calon Karyawan Baru).

Perancangan Aplikasi

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka sistem informasi ini membutuhkan *hardware* dan *software*, seperti disajikan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1: Kebutuhan Hardware

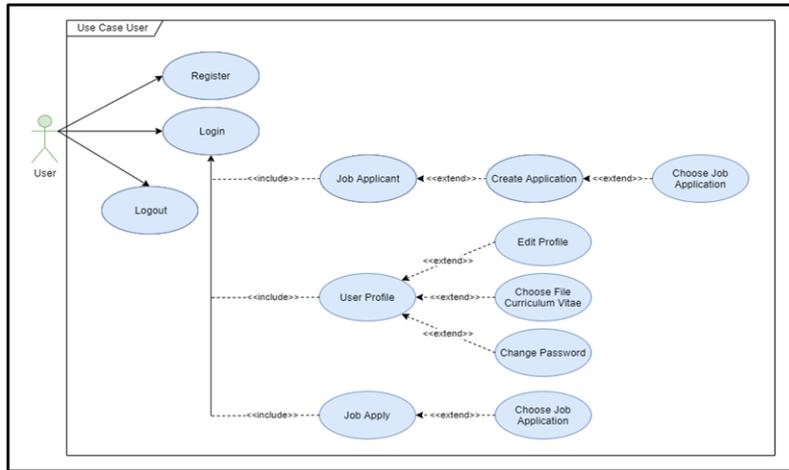
No.	Pendapatan
1	2 vCPUs
2	4GB Random Access Memory
3	100 GB SSD

Tabel 2: Kebutuhan Software

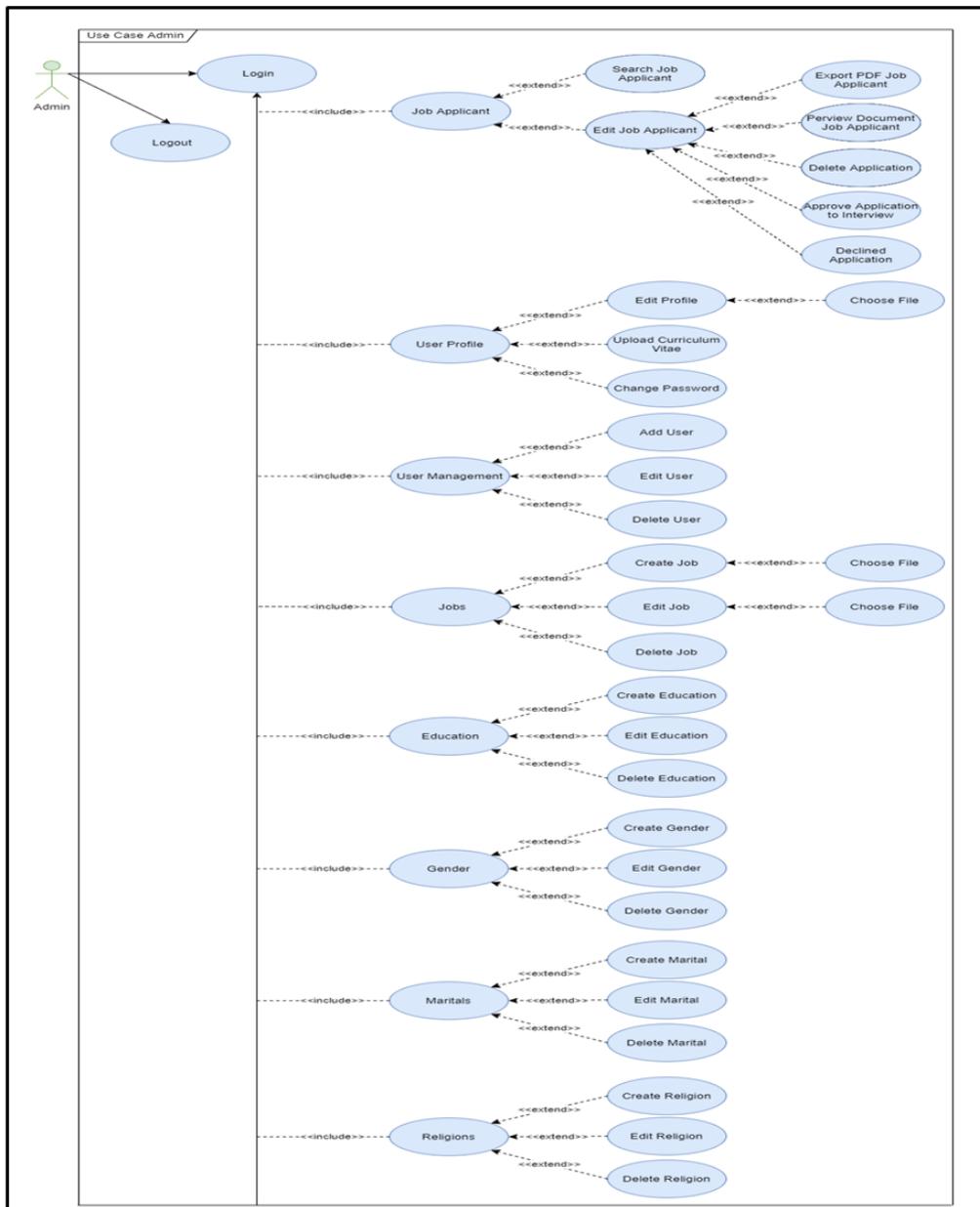
No.	Pendapatan
1	OS Ubuntu 20.04 LTS
2	Database MySQL 4.5.1
3	Laravel 8.0

Perancangan System

Pada perancangan aplikasi baru akan ada beberapa perubahan aplikasi lama dan diharapkan dapat memperbaiki serta mengatasi permasalahan pada aplikasi yang lama yaitu proses yang masih manual dan penumpukan arsip lamaran kerja.



Gambar 3: Use Case user

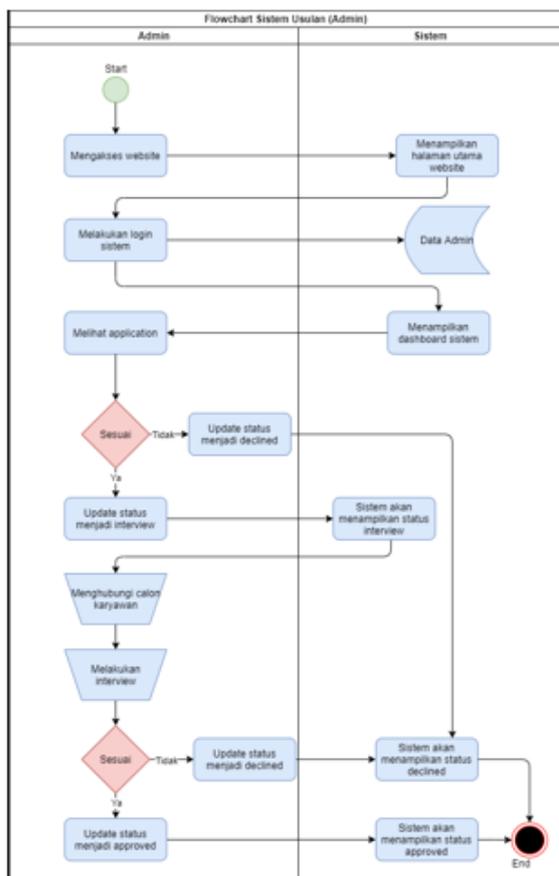


Gambar 4: Use Case Admin

Use Case Diagram

Penguraikan kebutuhan program aplikasi yang di rancang bangun, perangkat lunak yang digunakan sebagai alat *input*, proses dan *output*, Dan pada sub - sub ini akan dibahas mengenai : *Use case* diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang akan dibuat. Dengan adanya *use case* pengguna dapat melihat gambaran dari kegunaan sebuah aplikasi. Yang menampilkan *use case* untuk *user* (calon karyawan baru). *User* (calon karyawan baru) dapat login ke aplikasi setelah melakukan pendaftaran akun (register) pada aplikasi. Setelah *user* (calon karyawan baru) berhasil login, *user* (calon karyawan baru) dapat membuat *application*, memilih *job application*, mengubah profile, mengubah password, mengunggah curriculum vitae, dan logout (keluar) aplikasi, lihat Gambar 3.

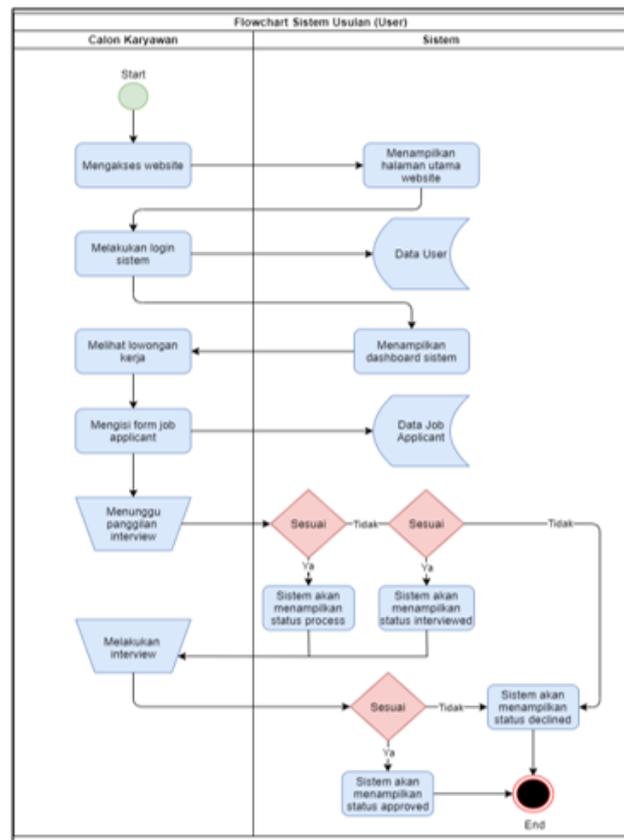
Gambar 4 menampilkan *use case* untuk admin. Admin login menggunakan akun yang sudah ditentukan. Tugas admin adalah memegang hak akses untuk melihat semua pengguna, menyetujui/menolak *application*, menghapus *application*, menambah, mengubah, menghapus *user*, menambah, mengubah, menghapus data master diantaranya *jobs*, *educations*, *gender*, *maritals*, dan *religions* dan keluar (*logout*) aplikasi.



Gambar 5: Flowchart Usulan Admin

Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari Langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu sistem. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* pada penelitian ini terdapat 2 aktor yaitu *Flowchart* dari sisi Admin (Gambar 5) dan *Flowchart* dari sisi User (Gambar 6).



Gambar 6: Flowchart Usulan Calon Karyawan

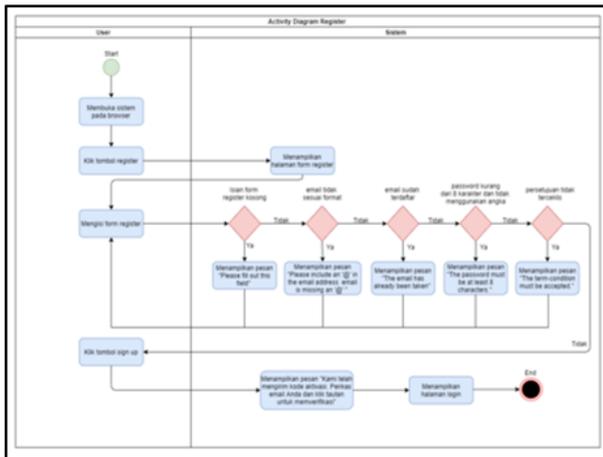
Activity Diagram

Activity diagram adalah bagan yang menunjukkan kegiatan dan alur proses aktivitas yang ada di aplikasi. Terdapat 5 aktivitas activity diagram pada Aplikasi Online Berbasis Web Untuk Seleksi Calon Karyawan Baru Di PT. ASCLAR Indonesia, yaitu *activity* pada saat *register*, *login*, *choose application*, *status application*, lihat Gambar 7 sampai 10.

Class Diagram

Class Diagram pada Aplikasi Online Berbasis Web Untuk Seleksi Calon Karyawan Baru Di PT. ASCLAR Indonesia menunjukkan struktur aplikasi berdasarkan pendefinisian *class-class* yang akan ada dalam aplikasi. *Class diagram* pada aplikasi ini memiliki 18 entitas, yaitu *users*, *verify_users*, *password_resets*, *jobs*, *job_applications*, *maritals*, *religions*, *educations*, *genders*, *documents*, *states*, *skills*,

model_has_roles, roles, model_has_permissions, role_has_permissions, permissions, dan histories, lihat Gambar 11.



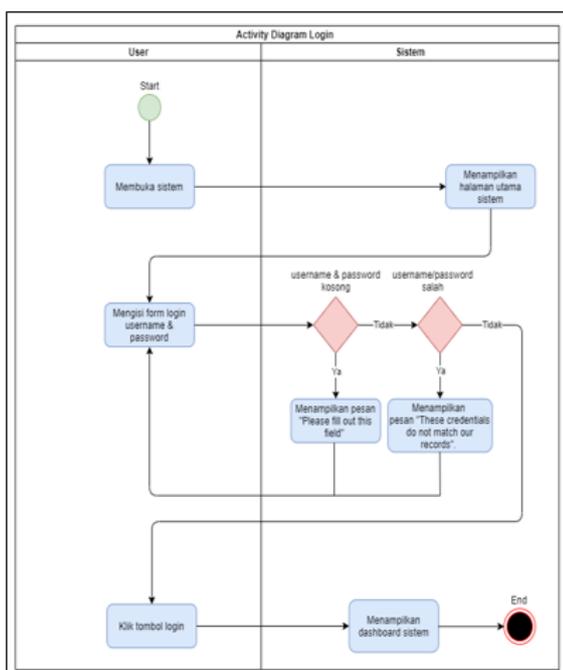
Gambar 7: Activity Diagram Pendaftaran Calon Karyawan

Wireframes

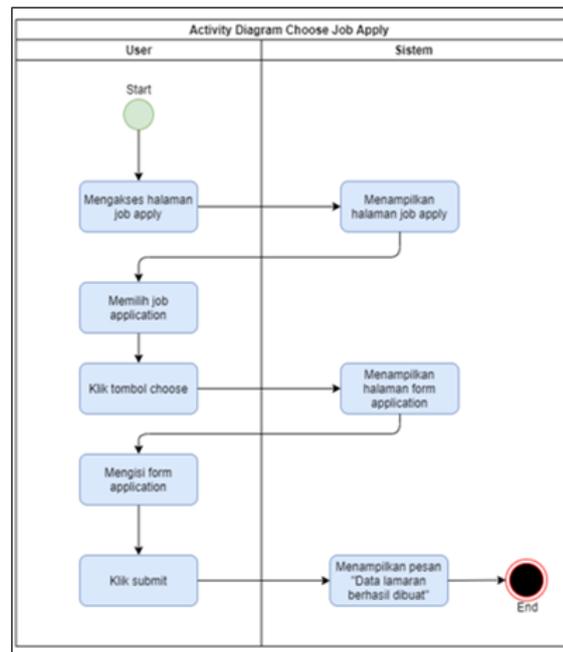
Kerangka dasar dari halaman website terdapat berbagai komponen seperti *banner, header, content, footer, link, form,* dan lain-lain. Proses pembuatan wireframe website disebut wireframing di mana Anda akan mengatur semua komponen di atas sesuai dengan tata letak yang diinginkan.

From Register

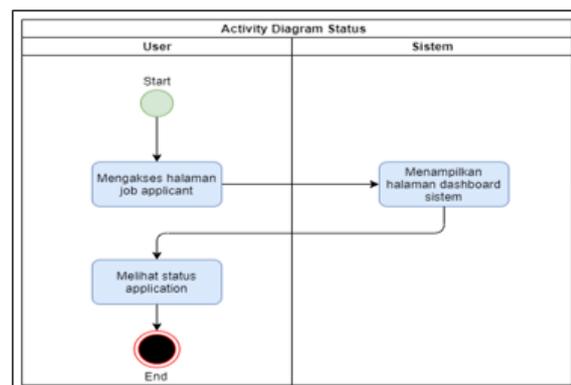
Rancangan *form register* seperti pada Gambar 12 merupakan suatu *form* yang digunakan untuk mendaftarkan/membuat akun *user* untuk dapat melakukan *login* ke dalam sistem.



Gambar 8: Activity Diagram Login Calon Karyawan



Gambar 9: Choose Job Apply



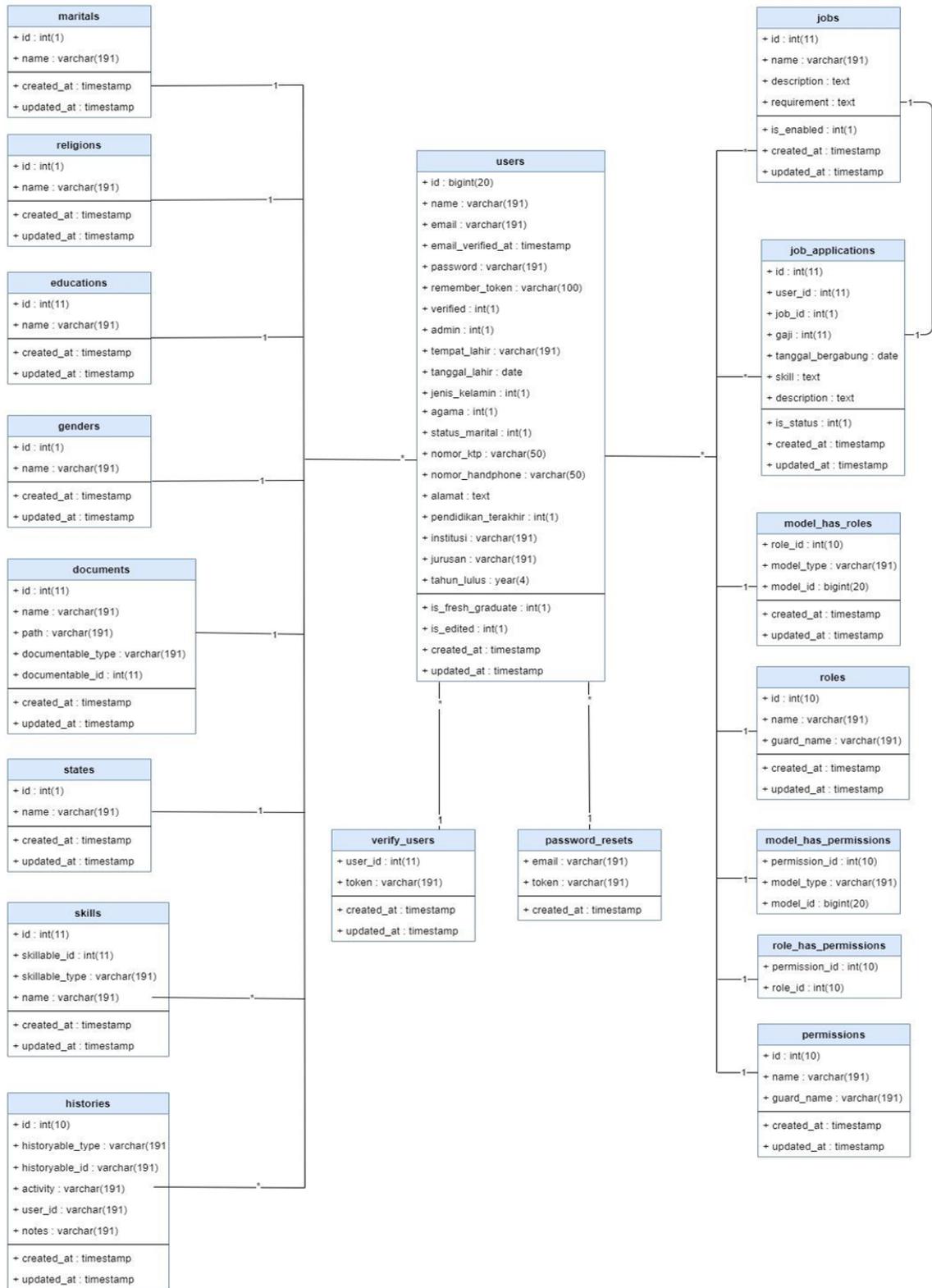
Gambar 10: Activity Diagram Status

Wireframes

Kerangka dasar dari halaman website terdapat berbagai komponen seperti *banner, header, content, footer, link, form,* dan lain-lain. Proses pembuatan wireframe website disebut wireframing di mana Anda akan mengatur semua komponen di atas sesuai dengan tata letak yang diinginkan.

From Register

Rancangan *form register* seperti pada Gambar 12 merupakan suatu *form* yang digunakan untuk mendaftarkan/membuat akun *user* untuk dapat melakukan *login* ke dalam sistem.



Gambar 11: Class Diagram

Form Login

Form Application

Rancangan *form login* seperti pada Gambar 13 merupakan suatu *form* yang digunakan untuk mengakses ke dalam sistem *website*, baik untuk mengelola atau mengakses semua fitur dan menu yang terdapat di dalam sistem.

Rancangan *form application* seperti pada Gambar 14 merupakan suatu *form* yang digunakan untuk mengelola data *application* calon karyawan, baik untuk tambah, edit, serta delete data *application* calon karyawan.

Gambar 12: Form Register

Gambar 13: Form Login

Gambar 14: Form Application

Struktur Database

Pada perancangan aplikasi perlu adanya struktur *database*, saat membuat *database*, perlu data yang benar supaya data yang dihasilkan tidak salah atau tertinggal. Data yang sudah terkumpul berikutnya dibuat menjadi sistem basis data yang didalamnya ada beberapa bagian penting.

Hasil dan Pembahasan

Pengumpulan kebutuhan yang didapatkan dari penelitian sebelumnya dan hasil studi literatur dari data primer antara lain mendefinisikan kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional.

User Interface (UI)

Perancangan *user interface* atau perancangan antarmuka, menjadi hal terpenting dalam membun-

gun perangkat lunak. Karena tahapan ini untuk mengetahui proses pengolahan desain agar perangkat lunak yang dibangun harus mudah untuk digunakan, dapat dipahami dan dimengerti oleh pengguna (*user*), serta informasi yang disampaikan dalam program tersebut dapat dimengerti oleh pengguna. Berikut *user interface* yang dibangun pada aplikasi ini.

Tampilan Daftar Akun (*Register*)

Tampilan login menampilkan menu saat pertama kali menjalankan aplikasi. Gambar 15 merupakan rancangan register yang di dapat dari hasil user requirements, Rancangan ini digunakan untuk pendaftaran yang dapat dilakukan oleh calon karyawan baru. Pendaftaran diakses oleh calon karyawan baru di PT. ASCLAR Indonesia.

Gambar 15: Tampilan Register

Rancangan beranda admin dibuat memiliki navigasi menu yang berisi job applicant, users, settings. Submenu job applicant digunakan oleh admin untuk melihat list karyawan baru yang telah mendaftar pada lowongan kerja yang sedang dibuka, mencari job applicant, menyetujui calon karyawan baru untuk interview, menolak calon karyawan baru, menghapus application, melakukan export PDF job application, melakukan review dokumen curriculum vitae calon karyawan baru, dan menyetujui calon karyawan baru yang berhasil lolos interview, lihat Gambar 16.

ID	NAME	JOB SELECTOR	STATUS	DATE CREATED
23	Anggia	Website Developer	Approved	2020-01-29 11:22:07
24	Charlene Nezzara	Account Representative	Declined	2020-03-20 16:31:06
25	Megawati Rusdiana	Account Representative	Process	2020-03-23 22:05:15

Gambar 16: Tampilan Menu Utama (*Dashboard*) Admin

Tampilan *User Profile*

Tampilan User Profile menampilkan informasi pengguna di antaranya antara lain *name, email, place of birth, date of birth, gender, religion, status, identity number, phone number, address, education, institution, major, graduation years, fresh graduate (yes or no)*, dapat mengubah *password*, melihat *curriculumvitae*, dan melakukan re-upload CV, lihat Gambar 17.

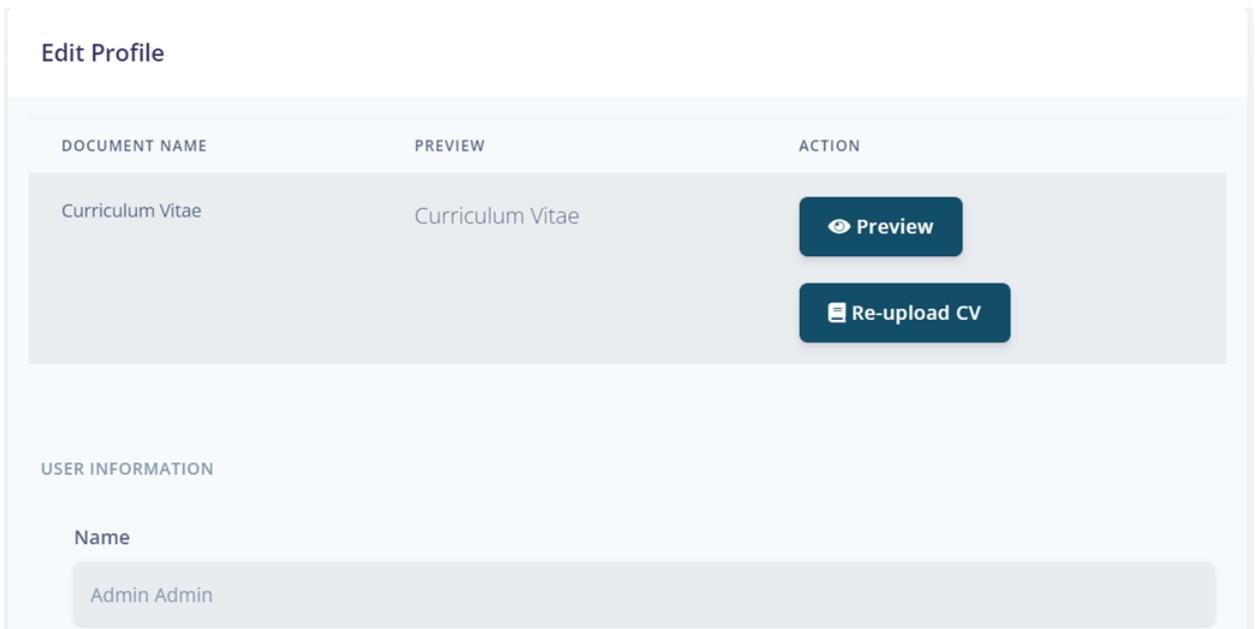
Tampilan *User Management*

Halaman *user management* hanya dapat diakses oleh admin. Pada tampilan user management menampilkan list dari *user* (calon karyawan baru)

yang telah mendaftar atau yang ditambahkan oleh admin. Pada halaman user management terdapat *button add user* untuk menambahkan calon karyawan baru, terdapat aksi edit untuk mengubah data *user* (calon karyawan baru), dan aksi *delete* untuk menghapus *user* (calon karyawan baru), lihat Gambar 18.

Tampilan *Jobs*

Tampilan jobs hanya dapat diakses oleh admin, pada tampilan *jobs* admin dapat mengelola *jobs* diantaranya membuat *job*, melihat *list jobs*, mengatur aktif atau tidak pekerjaan, mengubah *job*, dan menghapus *job*, lihat Gambar 19.



Gambar 17: Tampilan *User Profile*



Gambar 18: Tampilan *User Management*

ID	JOB	ENABLE TO HIRING?	DATE CREATED
1	Website Developer	Yes	20/01/2020 15:37
2	System Developer	Yes	17/01/2020 10:27
3	Full-Stack Developer	No	07/07/2019 00:35

Gambar 19: Tampilan *Jobs*

Tampilan *Educations*

Tampilan *educations* hanya dapat diakses oleh *admin* sebagai data master, *admin* dapat mengelola *educations* diantaranya membuat *education*, melihat *list education*, mengubah dan menghapus *education*, lihat Gambar 20.

Tampilan *Gender*

Tampilan *gender* hanya dapat diakses oleh *admin* sebagai data master, *admin* dapat mengelola *gender* diantaranya membuat *gender*, melihat *list gender*, mengubah dan menghapus *gender*, lihat Gambar 21.

Tampilan *Maritals*

Tampilan *maritals* hanya dapat diakses oleh *admin* sebagai data master, *admin* dapat mengelola *marital* diantaranya membuat *marital*, melihat *list marital*, mengubah dan menghapus *marital*, lihat Gambar 22.

Tampilan *Religions*

Tampilan *religions* hanya dapat diakses oleh *admin* sebagai data master, *admin* dapat mengelola *religion* diantaranya membuat *religion*, melihat *list religion*, mengubah dan menghapus *religion*, lihat Gambar 23.

ID	EDUCATION	DATE CREATED
1	SD	17/09/2019 21:39
2	SMP	17/09/2019 21:39
3	SMA	17/09/2019 21:39

Gambar 20: Tampilan *Educations*

ID	GENDER	DATE CREATED
1	Man	07/07/2019 00:13
2	Woman	07/07/2019 00:13

Gambar 21: Tampilan *Gender*

Marital

ID	MARITAL	DATE CREATED
1	Married	14/01/2020 11:33
2	Single	14/01/2020 11:34
3	Widow/Widower	14/01/2020 11:35

Gambar 22: Tampilan *Maritals*

Religion Create Religion

ID	RELIGION	DATE CREATED	
1	Islam	14/01/2020 11:26	⋮
2	Kristen Protestan	22/10/2019 23:55	⋮
3	Kristen Katolik	17/09/2019 21:23	⋮

Gambar 23: Tampilan *Religions*

Select Job Application Back



Website Developer

▲



System Developer

▲

1. Problem Solving Skills
2. Basic understanding of front-end technologies and platforms, such as JavaScript, HTML5, and CSS3, PHP
3. Python (optional)
4. PHP Platform (Laravel, Codeigniter)
5. Javascript Platform (NodeJS)
6. Passionate with backend logic programming

Gambar 24: Tampilan *job apply*

Gambar 25: Tampilan *Form Application*

Tampilan *job apply*

Tampilan *job apply* dapat diakses oleh *user* (calon karyawan baru) untuk mendaftar pekerjaan yang *available* pada PT. ASCLAR Indonesia, *User* (calon karyawan baru) dapat mengisi *form application yang terdiri dari expected salary, personal skill, job experience, your reason about expected salary, dan date of joining*, lihat Gambar 24 dan 25.

State Of Art

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang pengembangan sistem disajikan pada Tabel 3, banyak manfaat dari tersedianya sistem untuk menunjang

proses bisnis suatu usaha.

Pengujian Sistem

Pada tahap ini, dilakukan evaluasi baik dari basis data, *user interface* maupun rancangan aplikasi. Evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan tujuan agar sistem yang dibangun sesuai dengan prosedur yang ada. Pengujian evaluasi dilakukan dengan metode blackbox testing yang bertujuan melihat apakah perancangan *waterfall* yang dibuat telah sesuai dengan prosedur yang ada. Evaluasi dilakukan sampai rancangan dinyatakan memenuhi kebutuhan *system*, lihat Tabel 4.

Tabel 3: Tinjauan Peneliti Sebelumnya

Penelitian, tahun	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil
A. Rizky Ramdhani, 2019 [1]	Astriany and I. Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis Web Menggunakan PHP dan Mysql di PT. Ria Indah Mandiri	Waterfall	Dengan adanya sistem informasi berbasis web pada PT Ria Indah Mandiri, proses penyeleksian lebih efektif.
Astriyani & Setiawati, 2019 [3]	Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan pada Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Tirta Benteng Kota Tangerang	Observasi	Dalam proses pengumpulan data dan perancangan sistem penelitian ini cukup detail dengan menggunakan analisis SWOT yang dapat membantu dalam proses perekrutan karyawan PT Arbumco Wira Pandega.
Oktria Supatra & Masya, 2020 [12]	Analisa Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Outsourcing Berbasis Web pada PT BSI PRO. <i>JUSIBI - (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)</i>	SWOT	1) Sistem web perekrutan karyawan ini dapat membantu kantor pusat dalam mengontrol proses perekrutan. 2) Sistem web perekrutan karyawan ini menggunakan metode SDLC (system Development Life Cycle), metode ini mempunyai tahapan-tahapan yang jelas, nyata dan praktis 3) Sistem web perekrutan karyawan ini menggunakan penerapan SWOT, dengan penerapan SWOT pada suatu perusahaan memberikan suatu panduan agar perusahaan menjadi lebih focus,

Tabel 4: Pengujian *system* dengan metode *blackbox*

No	Modul Yang Diuji	Hasil
1.	<p>Nama Modul : Register</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi Register dapat terdaftar dan tercreate di database.</p> <p>Kasus Uji : Memastikan Registrasi berhasil</p> <p>Hasil yang diharapkan: Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi Jika gagal, akan menampilkan menu login seperti semula.</p>	Sukses
2.	<p>Nama Modul : Login</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi hak akses hanya dapat diakses oleh pengguna terdaftar</p> <p>Kasus Uji : Memastikan Login berhasil</p> <p>Hasil yang diharapkan: Jika berhasil akan menampilkan halaman utama aplikasi Jika gagal, akan menampilkan menu login seperti semula.</p>	Sukses
3.	<p>Nama Modul : Form Application</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi Form Application dapat melakukan Create, Edit, dan Delete Data Application.</p> <p>Kasus Uji : Create, Edit, dan Delete Application.</p> <p>Hasil yang diharapkan: Jika berhasil akan menampilkan halaman Form Application, dan dapat melakukan create, edit, dan menghapus data application Jika gagal, Data application tidak dapat create, edit, dan hapus.</p>	Sukses
4.	<p>Nama Modul : Form Data Status</p> <p>Deskripsi Pengujian : Verifikasi Form Data Status dapat melakukan Create, Edit, dan Delete.</p> <p>Kasus Uji : Melakukan Create, Edit, dan Delete.</p> <p>Hasil yang diharapkan: Jika berhasil akan menampilkan halaman Form Data Status, dapat menambahkan status pada tombol create, edit dan hapus. Jika gagal, Form Data Status tidak dapat mengcreate, edit, dan hapus.</p>	Sukses
5.	<p>Nama Modul : Export Laporan</p> <p>Deskripsi Pengujian : Pengexportan laporan berupa Excel dan PDF.</p> <p>Kasus Uji : Klik button export excel dan pdf</p> <p>Hasil yang diharapkan: Jika berhasil akan mendownload laporannya. Jika gagal, laporan tidak terdownload</p>	Sukses

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah Aplikasi *Online* Berbasis Web untuk Seleksi Calon Karyawan Baru yang dirancang sesuai SOP dalam seleksi penerimaan calon karyawan di PT. ASCLAR Indonesia.
2. Penelitian ini menghasilkan *database* untuk menyimpan data untuk mempermudah proses seleksi berkas calon karyawan baru menggunakan MySQL.
3. Penelitian ini menghasilkan laporan pada proses seleksi berkas calon karyawan baru.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kepada Pak Astra, Pak Abi dan Pak Rengga yang sudah mengizinkan untuk implementasi aplikasi di PT. Asclar Indonesia.

Daftar Pustaka

- [1] A. Astriany Rizky dan I. Ramdhani, "Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Berbasis WEB Menggunakan PHP dan MySQL di PT. Ria Indah Mandiri ", Jamika, Vol. 9, No. 1, 2019.
- [2] C. Hermina, F. Aulia, S. Safitri, and M. Husaini Aditya Noor, "Dampak dari Kesalahan Rekrutment dan Seleksi Terhadap Kinerja Karyawan pada Home Industri Q Patyy", Psycho Holistic, vol. 2, no. 1, 2020.
- [3] E. Astriyani dan F. Setiawati, "Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan pada Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Tirta Benteng Kota Tangerang", Sensi, Vol. 5, No. 2, 2019.
- [4] N. Syarweni dan Dewi Winarni Susyanti, "Analisis Rekrutmen dan Seleksi Karyawan Baru di PT Baruna Dirga Dharma Jakarta", Epigram, vol. 15, no. 2, 2018.

- [5] T. Pricillia dan Zulfachmi, "Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)", *Bangkit Indonesia*, vol. 10, No. 2, 2021.
- [6] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik", *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol. 5, No. 1, p. 77, Maret. 2018. G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal", *JPIT*, Vol. 2, No. 1, 2017.
- [7] Ilham Budiman, S. Saori, R. Nurul Anwar, and M. Yuga Pangestu, "Analisis Pengendalian Mutu di Bidang Industri Makanan Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampung Kota Sukabumi)", *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1, No. 10, Maret 2021.
- [8] T. Bayu Kurniawan dan Syarifuddin, "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman pada Cafeteria NO Caffe di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL", *Jurnal Tikar*, Vol. 1, No. 2, July 2020.
- [9] E. R. Subhiyakto dan Y. P. Astuti, "Aplikasi Pembelajaran Class Diagram Berbasis WEB untuk Pendidikan Rekayasa Perangkat Lunak", *Jurnal SIMETRIS*, Vol. 11, No. 1, 2020.
- [10] M. S. Hartawan, "Penerapan User Centered Design (UCD) pada Wireframe Desain User Interface dan User Experience Aplikasi Sinopsis Film", *JEIS*, Vol. 2, No. 1, 2022.
- [11] G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal", *JPIT*, vol. 2, no. 1, 2017.
- [12] N. Oktria Supatra dan F. Masya, "Analisa Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Outsourcing Berbasis WEB pada PT BSI Pro", *JUSIBI*, Vol.2, No.1, January 2020.