

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seleksi adalah proses memilih karyawan yang tepat dari sekelompok calon karyawan yang telah melalui proses perekrutan, baik dari sumber internal maupun eksternal (Yani & Yanuarti, 2019). Perekrutan karyawan merupakan langkah strategis untuk mengenali calon yang sesuai. Seorang peneliti juga mencatat bahwa rekrutmen karyawan baru berperan penting dalam pembuatan kebijakan organisasi (Rizky & Ramdhani, 2019). Proses rekrutmen adalah upaya untuk menerima calon tenaga kerja guna memenuhi kebutuhan tenaga kerja di suatu unit kerja dalam organisasi atau perusahaan (Budihartanti, 2020). Tujuan utama rekrutmen adalah untuk membentuk kumpulan kandidat yang memenuhi syarat, sehingga memungkinkan pemilihan kandidat terbaik bagi organisasi, dengan menarik lebih banyak calon karyawan untuk melamar ke dalam organisasi (Aulia, 2019). Hasil dari rekrutmen diharapkan menghasilkan pegawai-pegawai baru yang mampu bekerja dan berkolaborasi untuk mencapai tujuan perusahaan (Ismarmiaty & Rizky, 2020).

PT Cyberlabs adalah perusahaan teknologi yang menawarkan solusi digital untuk bisnis Anda, mulai dari konsultasi *Digital Marketing*, pengembangan *Website*, hingga pengembangan aplikasi *Mobile Android* yang juga melakukan seleksi dalam penerimaan calon karyawannya. Berdasarkan observasi pada perusahaan Cyberlabs terdapat 2 jalur dalam perekrutan calon karyawan yaitu melalui jalur umum dan peserta PKL melalui program *golden ticket*. Namun masih memiliki beberapa permasalahan dalam seleksi dan perekrutan calon karyawan. Untuk permasalahan yang pertama yaitu dalam pendaftaran dan pengelolaan berkas lamaran calon karyawan jalur umum yang masih menggunakan cara manual, yang dimana pendaftar melihat lowongan pekerjaan yang tersedia pada brosur kemudian mengisi formulir dan menyerahkan *hardfile* seperti CV, sertifikat pengalaman (jika ada), ijazah, Kartu Keluarga, KTP, NPWP, dan menunggu panggilan dari pihak perusahaan untuk datang ke kantor melanjutkan tes wawancara. Pengelolaan berkas lamaran secara manual menghabiskan waktu yang lebih lama, terjadi kehilangan

terhadap berkas lamaran semakin tinggi, pemborosan media kertas dan penggunaan ruang penyimpanan berkas lamaran lebih banyak. Kemudian permasalahan selanjutnya terjadi pada seleksi dan perekrutan calon karyawan melalui program PKL, untuk permasalahan kedua ketika peserta PKL di berikan tugas oleh para mentor PKL Cyberlabs, dimana tugas tersebut harus dikerjakan dan harus diselesaikan dalam jangka waktu yang telah ditentukan, apabila peserta sudah menyelesaikan tugas, peserta mengumpulkan tugas langsung ke mentor masing masing untuk di nilai dan evaluasi, namun peserta mengalami kesulitan ketika ingin mengumpulkan dan mendapatkan penilaian tugas dikarenakan mentor hanya masuk pada hari Rabu saja yang dimana peserta harus menunggu mentor masuk terlebih dahulu. Kemudian permasalahan ketiga terjadi dalam penilaian dan perangkingan peserta PKL, mentor melakukan penilaian tugas-tugas peserta secara subjektif dalam penentuan peserta mana yang mendapatkan *golden ticket* tanpa melibatkan standar kriteria penilaian maupun pembobotan yang baku sehingga hal ini mengakibatkan munculnya keputusan penentuan kinerja peserta PKL yang kurang valid.

Untuk mengatasi permasalahan pertama dibuat rancangan fitur rekrutmen *online* yang dapat memberikan dukungan efektif bagi tim HRD dan calon karyawan jalur umum dalam pengelolaan data seperti formulir, CV, sertifikat pengalaman (jika ada), ijazah, Kartu Keluarga, KTP, dan NPWP. Melalui proses pengolahan yang terkomputerisasi ini, pendaftaran calon karyawan dan pengelolaan berkas lamaran dapat dilakukan secara terstruktur. Kemudian pada permasalahan kedua dibuat rancangan fitur manajemen tugas peserta PKL, yang dimana fitur ini membantu dalam pengelolaan dan pengumpulan untuk memberikan kemudahan peserta untuk mengumpulkan tugas, fitur ini juga membantu dalam evaluasi tugas sehingga mempermudah mentor dalam melakukan penilaian tugas peserta. Dan untuk membantu permasalahan ketiga dirancang sistem pendukung keputusan (SPK), SPK tersebut dapat membantu permasalahan dalam menentukan peserta yang terbaik berdasarkan perangkingan nilai peserta yang mendapatkan *golden ticket* dengan beberapa kriteria yang telah didapatkan melalui observasi pada perusahaan Cyberlabs yaitu Sikap (tingkah laku, tanggung jawab), Kedisiplinan, Penguasaan Materi (pengetahuan), Keterampilan dan Inisiatif (kreatif, keaktifan

bekerja) menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Setelah membandingkan metode SAW dan metode lain yaitu *Analytical Hierarchical Process* (AHP), metode SAW lebih unggul dalam memproses data dalam jumlah yang banyak dibandingkan metode AHP (Qiyamullailiy, 2020).

Dalam proses pengembangan sistem ini, metode yang digunakan yaitu metode *Waterfall*, oleh karena itu, dari uraian di atas maka dibuatlah Proyek Akhir yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SELEKSI DAN PEREKRUTAN CALON KARYAWAN DI PT CYBERLABS”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dijelaskan di atas maka diambil rumusan masalah berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem informasi agar calon karyawan dan HRD dapat mengelola dokumen lamaran kerja?
2. Bagaimana cara merancang sistem informasi agar peserta PKL dapat mengelola tugas dan mentor dapat melakukan penilaian tugas yang menghasilkan nilai sehingga mendukung perangkungan peserta PKL dalam seleksi calon karyawan?
3. Bagaimana cara merancang sistem informasi program pemberian *golden ticket* pada peserta PKL dengan nilai terbaik dalam perekrutan calon karyawan?

1.3. Tujuan

Adapun tujuan dari rumusan masalah di atas dijabarkan dalam beberapa poin berikut:

1. Membuat rancangan sistem rekrutmen untuk HRD dan calon karyawan dalam mengelola berkas lamaran seperti CV, sertifikat pengalaman (jika ada), kartu keluarga, KTP dan NPWP.
2. Membuat rancangan sistem manajemen tugas untuk peserta PKL, pada sistem ini mencakup fungsional seperti pengunggahan, dan penilaian tugas yang dimana nilai akan digunakan untuk mendukung perhitungan program *golden ticket*

3. Membuat rancangan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dalam seleksi dan perekrutan calon karyawan melalui program PKL menggunakan *Simple Additive Weighting* sebagai metode untuk menentukan kriteria dan pembobotan dalam penilaian peserta yang diharapkan dapat membantu penentuan peserta PKL yang mendapatkan *golden ticket* dengan nilai terbaik melalui teknik perankingan menggunakan metode SAW.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dikerjakan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi referensi bagi mahasiswa, terutama bagi mahasiswa Politeknik Negeri Subang.
2. Penelitian ini dapat menghasilkan rancangan sistem rekrutmen yang akan digunakan oleh calon karyawan dan HRD dalam pengelolaan berkas lamaran kerja seperti CV, sertifikat pengalaman (jika ada), kartu keluarga, KTP, dan NPWP.
3. Penelitian ini dapat menghasilkan rancangan sistem manajemen tugas yang akan dipakai peserta PKL untuk mengelola tugas dan digunakan oleh mentor untuk melakukan penilaian yang digunakan untuk mendukung perhitungan.
4. Perancangan sistem Pengambilan Keputusan ini dapat membantu dalam seleksi calon karyawan melalui program PKL yang memiliki nilai yang terbaik untuk meraih *golden ticket* menggunakan beberapa kriteria yang ditentukan yaitu Sikap, Kedisiplinan, Penguasaan Materi, Keterampilan dan Inisiatif.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tidak meluas maka penulis melakukan pembatasan seperti di bawah ini:

1. Sistem ini di rancang hanya untuk lingkungan PT Cyberlabs.
2. Perancangan ini berfokus dalam penggantian proses manual dalam pengelolaan berkas lamaran calon karyawan.

3. Fokus pada penggantian proses manual pendaftaran peserta PKL, pengelolaan dan pengumpulan tugas peserta, penilaian dan perangkingan peserta PKL, pengelolaan data dan dokumen calon karyawan umum.
4. Sistem pendukung keputusan hanya membantu seleksi calon karyawan melalui program PKL dalam pemilihan peserta yang berhak menerima *golden ticket* melalui kalkulasi nilai yang di *input* oleh mentor.
5. Penelitian ini hanya sebatas merancang sistem informasi seleksi dan perekrutan calon karyawan tidak sampai tahap implementasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan proyek akhir ini terdiri dari 6 bab dan dari setiap bab memiliki sub-bab yang menjelaskan uraian yang berbeda. Berikut ini urutan dari sistematika penulisan laporan proyek akhir ini:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang pembuatan perancangan sistem informasi untuk seleksi dan perekrutan calon karyawan Di PT Cyberlabs, termasuk perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, ruang lingkup, serta sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang menunjang dalam pembuatan proyek akhir ini. Selain itu diuraikan juga beberapa definisi yang bersangkutan dengan sistem informasi Seleksi dan Perekrutan Calon Karyawan di PT Cyberlabs seperti uraian penelitian sebelumnya.

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang memaparkan secara rinci mengenai langkah-langkah dan metodologi pengembangan sistem pada sistem informasi Seleksi dan Perekrutan Calon Karyawan di PT Cyberlabs yaitu tahap analisis dan desain yang mengadopsi dari metode *Waterfall*.

BAB 4 : ANALISIS

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan yang terdiri dari observasi, studi literatur, dan wawancara.

BAB 5 : PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan perancangan dari sistem informasi yang akan dibuatkan seperti perancangan sistem yang diusulkan, yang terdiri dari proses bisnis yang diusulkan, pemodelan UML, perancangan basis data dan perancangan *User interface*.

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan yang memaparkan hasil dari proyek akhir yang menjawab pertanyaan atau masalah yang diajukan. Sementara itu, bagian saran membahas tentang aspek-aspek yang masih memiliki potensi untuk ditingkatkan dengan lebih baik (Jurusan Teknologi Informasi dan Komputer, 2022).

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses mempersiapkan segala sesuatu sebelumnya. Ini merupakan hasil visual dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah pertama dalam desain dimulai dari gagasan atau ide-ide yang belum teratur, kemudian melalui proses pengembangan dan pengelolaan, ide-ide tersebut diubah menjadi sesuatu yang teratur. Akhirnya, hasil yang teratur tersebut dapat memenuhi fungsi dan kegunaan dengan baik (Pramesti, 2022).

Perancangan adalah proses mempersiapkan segala sesuatu sebelumnya. Ini adalah hasil visual dari ide-ide kreatif yang telah dipersiapkan (Safitri & Sucipto, 2022).

Dapat disimpulkan Perancangan melibatkan perencanaan awal yang menghasilkan visualisasi dari ide-ide kreatif. Proses ini mengubah gagasan-gagasan yang tidak teratur menjadi bentuk yang teratur dan berfungsi secara efektif.

2.2. Sistem

Sistem adalah keseluruhan yang terdiri dari unsur-unsur, elemen, prosedur, dan sub-sistem yang saling terhubung dan terorganisir sesuai dengan fungsi-fungsinya. Semua komponen ini bekerja bersama sebagai satu entitas untuk mencapai tujuan tertentu (JUMRONI, 2022).

Sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling terkait dan bekerja bersama untuk melaksanakan suatu kegiatan atau mencapai sasaran tertentu (Priyanti & Iriani, 2019).

Dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kesatuan yang terdiri dari berbagai bagian, elemen, prosedur, dan sub-sistem yang saling terhubung dan berfungsi secara terorganisir. Semua komponen ini bekerja bersama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, sistem merupakan jaringan prosedur yang terkoordinasi dan saling berhubungan untuk melaksanakan tugas atau mencapai tujuan tertentu.

2.3. Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data yang telah diubah menjadi bentuk yang memiliki makna bagi penerimanya dan dapat membantu dalam proses