

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kegiatan penting dalam suatu perusahaan adalah pengelolaan sumber daya manusia. Karena, fokus utama manajemen sumber daya manusia adalah memberikan kontribusi terhadap keberhasilan suatu perusahaan. Manajemen sumber daya manusia sendiri tidak hanya mengatur karyawan dalam perusahaan, tetapi dimulai dari pemilihan calon karyawan, penempatan karyawan serta mengisi jabatan sesuai dengan kualifikasi.

Rekrutmen karyawan merupakan salah satu proses penting dalam manajemen sumber daya manusia yang berperan besar terhadap keberhasilan sebuah perusahaan. Dalam era digital saat ini, tantangan dalam melakukan proses rekrutmen semakin kompleks, terutama ketika jumlah pelamar yang tinggi harus diseleksi dalam waktu yang terbatas dan dengan tingkat objektivitas yang tinggi (Alivia et al., 2025).

Roti Gembong Gedhe merupakan perusahaan yang melakukan proses penerimaan karyawan secara mandiri melalui jasa periklanan digital. Tingginya minat calon karyawan sering kali tidak sebanding dengan jumlah lowongan yang tersedia sehingga menciptakan penumpukan data pelamar. Jika kondisi ini tidak dikelola dengan sistem yang tepat, dapat menjadi sumber potensi masalah bagi perusahaan di kemudian hari. baik internal maupun eksternal perusahaan. Ketidakkuratan dalam proses seleksi awal dapat menyebabkan kandidat yang

diterima tidak sesuai kriteria sehingga menjadi beban perusahaan di kemudian hari secara berkelanjutan.

Besarnya antusiasme pelamar tidak sebanding dengan kuota posisi yang tersedia menciptakan tantangan tersendiri bagi tim HRD Roti Gembong Gedhe. Proses penyaringan dokumen secara manual menimbulkan kelelahan bagi staf penyeleksi, yang berpotensi memicu kesalahan penilaian. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah sistem seleksi yang lebih terukur untuk membantu perusahaan menyaring kandidat terbaik secara cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web yang dapat digunakan oleh Tim HRD Perusahaan yang tidak hanya memudahkan pengelolaan data pelamar bagi pihak HRD, tetapi juga mempermudah calon karyawan dalam melamar pekerjaan, melacak status lamaran, serta memperoleh informasi lowongan secara cepat dan mudah diakses kapan saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penyusunan laporan penelitian ini penulis membatasi pembahasannya hanya pada :

1. Ruang Lingkup: Penelitian ini hanya fokus pada siklus penerimaan karyawan yang dimulai dari proses pengajuan permintaan karyawan serta pendaftaran pelamar.
2. Hak Akses Sistem: Perancangan sistem informasi ini hanya dapat diakses oleh Manajer HRD (*Human Resources Development*), staf karyawan HRD, dan pelamar.

3. Teknologi Pengembangan: Pengembangan sistem informasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, perangkat lunak XAMPP sebagai *web server*, dan MySQL sebagai sistem manajemen basis data (*Database*).
4. Metodologi Pengembangan: Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Waterfall*, yang meliputi analisis kebutuhan (*requirement*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*verification*), serta operasi dan pemeliharaan (*maintenance*).

1.4 Tujuan Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis memiliki beberapa tujuan di antaranya:

1.4.1 Bagi Pusat Roti Gembong Gedhe

Mendukung terciptanya efisiensi operasional perusahaan, mempercepat sekaligus mengoptimalkan proses perekrutan karyawan, serta mendorong pertumbuhan bisnis secara keseluruhan.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Menyediakan media informasi yang transparan dan mudah diakses guna memberikan kelancaran bagi masyarakat, khususnya para calon pelamar kerja, dalam memperoleh informasi yang jelas dan terkini mengenai peluang lowongan pekerjaan yang tersedia di Roti Gembong Gedhe.

1.4.3 Bagi Penulis

Memenuhi salah satu syarat kelulusan program studi Diploma 3 Manajemen Informatika di STMIK Amikom Surakarta serta sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan.

1.5 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat dalam penulisan tugas akhir ini adalah:

1.5.1 Manfaat Bagi Pusat Roti Gembong Gedhe

Membantu Roti Gembong Gedhe menghemat waktu dan tenaga tim HRD dengan menyederhanakan proses penyaringan berkas manual yang melelahkan, sekaligus mampu meningkatkan kinerja operasional perusahaan.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait lowongan pekerjaan secara cepat, sekaligus memberikan pemahaman yang lengkap mengenai standar kualifikasi yang dibutuhkan perusahaan.

1.5.3 Manfaat Bagi Penulis

Memebantu penulis dalam meningkatkan kemampuan berpikir secara mendalam untuk memeriksa suatu keadaan, serta melatih keterampilan dalam menemukan jalan keluar dari setiap masalah yang muncul dalam pengembangan sistem informasi.

1.5.4 Manfaat Bagi Kampus STMIK AMIKOM Surakarta

Menjadi referensi bagi mahasiswa Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta dan menambah koleksi perpustakaan kampus.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun Metode penelitian yang penulis gunakan untuk pengumpulan data dalam tugas akhir ini sebagai berikut:

1.6.1 Metode Observasi

Penulis melakukan kegiatan pengamatan secara langsung mengenai rangkaian tata cara serta jalannya penerimaan karyawan baru yang selama ini diterapkan pada kantor pusat Roti Gembong Gedhe Jl. Tegal Melati, Jombor Lor, Sinduadi, Kecamatan Melati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Langkah tersebut sengaja diambil penulis dengan tujuan untuk mengumpulkan serta memastikan bahwa data dan keterangan yang diperoleh benar-benar tepat dan sesuai dengan kondisi nyata di lapangan tanpa adanya manipulasi data.

1.6.2 Metode Wawancara

Penulis melakukan kegiatan tanya jawab secara langsung dengan Bapak Muhammad Lutfi selaku Staff HRD di pusat Roti Gembong Gedhe dengan tujuan untuk mengumpulkan data. Kegiatan tanya jawab ini membahas mengenai perbandingan antara jalannya cara penerimaan karyawan yang selama ini sudah berjalan dengan rencana pembuatan sistem berbasis web, guna mengetahui secara pasti kebutuhan sistem yang diperlukan serta apa saja manfaat yang diharapkan bisa terwujud kedepannya.

1.6.3 Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan beberapa data dan informasi dengan cara membaca buku referensi yang tersedia di perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta dan sumber internet yang dijadikan sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

1.7 Teori Yang Digunakan

Adanya teori yang digunakan dalam menunjukkan penulisan tugas akhir ini diambil dari beberapa referensi antara lain sebagai berikut:

1.7.1 Sistem

Istilah sistem digunakan dalam banyak konteks. Kata sistem menunjukkan suatu sekumpulan komponen atau elemen. Secara garis besar, sistem dapat dipahami sebagai gabungan struktur dan proses. Beberapa definisi menyatakan bahwa sistem mencakup keduanya, yaitu struktur dan proses. Meskipun terdapat pula definisi sistem yang hanya menekankan pada salah satu aspek tersebut (Nuryana et al., 2024).

Sistem merupakan sekumpulan elemen atau bagian yang saling berintegrasi untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks ini, sebuah organisasi dipandang sebagai sistem besar, sementara divisi, departemen, serta unit di dalamnya merupakan subsistem yang saling mendukung. Secara lebih spesifik, organisasi didefinisikan sebagai sistem sosial yang dikembangkan melalui penerapan sistem manajemen pada setiap subsistemnya.

1.7.1.1 Informasi

Menurut Dr. Deni Darmawan dan Kunkun Nur Fauzi (Suwanda et al., n.d.), informasi merupakan hasil dari pengolahan data. Akan tetapi, tidak semua hasil pengolahan data dapat disebut informasi. Hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna, arti, atau penjelasan serta tidak bermanfaat bagi seseorang atau penerima informasi bukan merupakan informasi bagi orang tersebut.

Informasi yang benar dan baru dapat mengoreksi dan mengonfirmasi informasi sebelumnya. Informasi juga dapat dikatakan sebagai data yang telah diproses, yang memiliki nilai untuk tindakan atau pengambilan keputusan. Manfaat informasi adalah mengurangi ketidakpastian. Hal ini sangat berguna dalam proses pengambilan keputusan.

1.7.1.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah gabungan dari satu kesatuan beberapa jenis komponen yang saling terkait yang didalam terdapat pengumpulan, proses, penyimpanan, dan pendistribusian suatu informasi yang berguna sebagai pendukung proses pengambilan keputusan ataupun kedali dalam sebuah organisasi atau perusahaan (Arribe & Ryandi, 2023).

1.7.1.3 Rekrutmen

Rekrutmen merupakan langkah awal dalam manajemen SDM yang berfungsi sebagai gerbang bagi individu berkualitas untuk bergabung dalam organisasi. Proses ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari identifikasi kebutuhan tenaga kerja hingga promosi lowongan pekerjaan melalui berbagai

platform. Tujuan utama rekrutmen adalah menarik kandidat yang tidak hanya memenuhi kualifikasi teknis tetapi juga memiliki potensi untuk berkembang sesuai dengan visi dan misi organisasi (Sobari & Rony, 2025).

1.7.1.4 Website

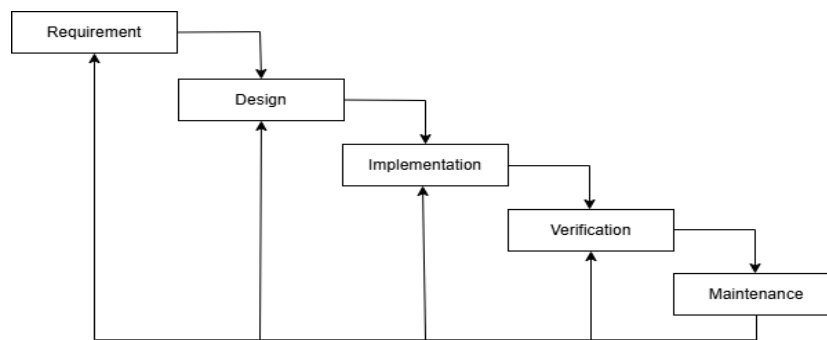
Website merupakan kumpulan halaman web yang saling terhubung dan diakses melalui internet, berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dan komunikasi interaktif. Kontennya dapat berupa teks, gambar, audio, maupun video, yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam memperoleh informasi secara cepat dan efisien (Tampubolon et al., 2025).

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

1.7.2.1 Metode Waterfall

Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall*, yaitu salah satu model pengembangan perangkat lunak yang bersifat linier dan dilakukan secara bertahap. Metode ini terdiri dari lima tahapan utama, yaitu analisis kebutuhan (*requirement*), perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*verification*), serta operasi dan pemeliharaan (*maintenance*). Metode *Waterfall* dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, memudahkan pengelolaan proses pengembangan, serta sesuai untuk pembangun sistem yang kebutuhan fungsionalnya telah didefinisikan secara jelas sejak awal penelitian (Syaputri et al., 2024).

Metode *waterfall* merupakan salah satu metode yang pengerjaannya harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

Flow diagram tersebut menggambarkan alur proses sistem penerimaan karyawan baru secara terstruktur mulai dari tahap awal hingga akhir. Diagram ini menunjukkan adanya percabangan keputusan pada beberapa titik penting yang menentukan kelanjutan proses, sehingga memastikan alur seleksi berjalan sistematis, terkontrol, dan sesuai prosedur perusahaan, Tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Requirement*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *Design*

Pada tahap ini, pengembang membuat desain sistem yang dapat membantu menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. *Verification*

Pada tahap ini, sistem dilakukan verifikasi dan pengujian apakah sistem sepenuhnya atau sebagian memenuhi persyaratan sistem, pengujian dapat dikategorikan ke dalam unit testing (dilakukan pada modul tertentu kode), sistem pengujian (untuk melihat bagaimana sistem bereaksi ketika semua modul yang terintegrasi) dan penerimaan pengujian (dilakukan dengan atau nama pelanggan untuk melihat apakah semua kebutuhan pelanggan puas).

5. *Maintenance*

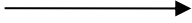
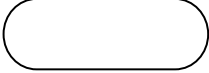
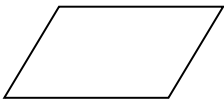
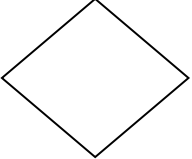
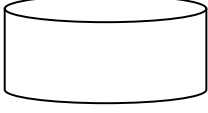
Pada tahap akhir dari metode *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.7.3 Metode Perancangan Sistem

1.7.3.1 *Flowchart*

Flowchart merupakan gambaran logis dari urutan prosedur pemecahan masalah. Dengan menggunakan simbol-simbol tertentu, *flowchart* memetakan langkah-langkah penyelesaian masalah serta menunjukkan bagaimana alur program bekerja secara sistematis (Haumahu et al., 2023).

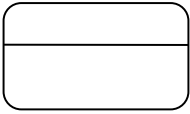
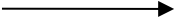
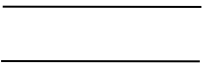
Tabel 1.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Flow	Simbol untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lain (<i>Connecting line</i>).
	<i>Terminator</i>	Simbol untuk menyatakan awal atau akhir sebuah program.
	<i>Process</i>	Simbol untuk menyatakan suatu proses yang dilakukan oleh komputer.
	<i>Input/ Output</i>	Simbol untuk menyatakan proses dalam sistem.
	<i>Decision</i>	Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu Ya atau Tidak.
	<i>Document</i>	Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik atau output yang perlu dicetak.
	<i>Database</i>	Menunjukkan input atau output menggunakan hard disk.

1.7.3.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan aliran data dalam suatu entitas ke sistem atau ke entitas. *Data Flow Diagram* juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dan transformasi yang digunakan sebagai perjalanan data dari input atau masukan menuju keluaran atau output (Haumahu et al., 2023).

Tabel 1.2 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Entitas	Entitas berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem.
	Proses	Unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data.
	Aliran Data	Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
	Penyimpanan Data	Penyimpanan data atau tempat data direfer oleh proses.

1.7.3.3 Basis Data

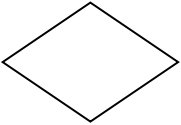
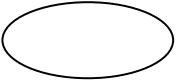
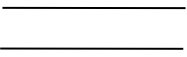
Basis data merupakan kumpulan dari beberapa item data yang saling berhubungan satu sama lainnya berdasarkan struktur atau skema tertentu, tersimpan dalam sebuah hardware komputer dengan perangkat lunak untuk melakukan manipulasi berdasarkan tujuan tertentu (Sistem et al., 2025).

1.7.3.4 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity-Relationship Diagram (ERD) adalah representasi konseptual yang memodelkan hubungan antardata dalam suatu sistem. ERD digunakan

untuk secara visual menggambarkan struktur sistem basis data, yang terdiri atas entitas (objek), atribut (karakteristik), dan relasi (hubungan) antar entitas. ERD mewakili struktur logis dari basis data, mendefinisikan bagaimana data akan disimpan dalam tabel dan bagaimana tabel-tabel ini saling berhubungan. ERD digunakan untuk mempermudah proses analisis dan komunikasi antara perancang sistem dan pemangku kepentingan (Suwanda et al., n.d.).

Tabel 1.3 Simbol *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Entitas	Suatu objek unik yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi	Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut	Properti dari entitas atau tipe relasi.
	Penghubung	Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

1.8 Perangkat Keras (*Hardware*) dan Perangkat Lunak (*Software*) Yang digunakan.

Adanya *software* maupun *hardware* yang digunakan sebagai berikut :

1.8.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Tabel 1.4 Spesifikasi *Hardware*

No	Hardware	Spesifik
1	Laptop	ASUS Series (e.g TUF)
2	Prosesor	Intel core i3
3	RAM	4GB
4	Hardisk	HDD 500GB

1.8.2 Perangkat Lunak (*Software*)

1.8.2.1 Windows 10

Digunakan sebagai sistem operasi utama dalam lingkungan pengembangan. *Windows* 10 memberikan stabilitas dan kompatibilitas yang luas untuk menjalankan berbagai aplikasi pengembang (*developer tools*).

1.8.2.2 Chrome

Digunakan sebagai peramban (*web browser*) utama untuk menguji tampilan antarmuka (*User Interface*) dan fungsionalitas sistem rekrutmen. *Chrome* dipilih karena memiliki alat pengembang (*developer Tools*) yang sangat baik untuk mendeteksi kesalahan pada sisi klien.

1.8.2.3 Visual Studio Code

Digunakan sebagai aplikasi penyunting kode (*code editor*) utama. Perangkat lunak ini memudahkan penulis dalam menulis dan menyusun skrip

PHP, HTML, dan CSS dengan fitur pendukung seperti *syntax highlighting* dan *debugging*.

1.8.2.4 XAMPP

Xampp adalah sebuah paket perangkat lunak yang berfungsi sebagai *web server* lokal. Xampp digunakan untuk menjalankan dan mengembangkan *website* berbasis PHP secara *offline* di komputer lokal (*localhost*), tanpa perlu koneksi internet (Yuniarti & Widyatmojo, 2025).

Penulis menyimpulkan bahwa XAMPP merupakan perangkat lunak yang sangat membantu dalam proses pengembangan dan pengujian website secara praktis, dan tanpa ketergantungan pada jaringan internet.

1.8.2.5 PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman *server-side scripting* yang berfungsi untuk mengembangkan aplikasi berbasis web yang dinamis. Kegunaan lain yaitu mampu memproses data, mengelola sesi pengguna, serta berinteraksi dengan *Database* untuk menampilkan informasi sesuai kebutuhan pengguna (Widhowati et al., n.d.).

Penulis menyimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman yang menerjemahkan kode program berbentuk skrip.

1.9 Sistematika Penulisan

Berisi paparan garis besar setiap bab yang ada di tugas akhir. Silakan disesuaikan dengan isi tugas akhir penulis.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, metode pengumpulan data, teori yang digunakan, perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan, sistematika penulisan, jadwal kegiatan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Pada bab ini, dipaparkan hasil dari uraian gambaran umum obyek Pusat Roti Gembong Gedhe, sejarah berdirinya, struktur organisasi aturan-aturan yang sedang berjalan dan hal-hal terkait dengan obyek penulisan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan Pada bab ini dipaparkan dari hasil tahapan penulisan.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil uji coba Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Berbasis *Web* pada Roti Gembong Gedhe.

1.10 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan jadwal kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penelitian dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan dan selesai dengan tepat waktu.

