

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat hal yang semestinya susah dilakukan menjadi mudah, suatu yang sangat berat menjadi ringan, Disertai oleh persaingan yang amat ketat dalam kemampuan berorganisasi dalam perusahaan khususnya untuk berkopetisi yang baik dan efisien, sehingga dengan hal ini menuntut perusahaan untuk meningkatkan kinerja perusahaan. Salah satu faktor terpenting yang berpengaruh terhadap kinerja perusahaan adalah tenaga kerja atau SDM (Sumber Daya Manusia) atau karyawan, karena perusahaan-perusahaan saat ini sangat menyadari akan pentingnya Sumber Daya Manusia demi tercapainya tujuan-tujuan yang akan dicapainya baik dalam mempertahankan ataupun mengembangkan kelangsungan perusahaan tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan atas kualitas karyawan pada suatu perusahaan semakin tinggi agar perusahaan tersebut dapat bertahan dan bergerak maju di tengah persaingan global. Perusahaan semakin selektif dalam memilih karyawan. Pada umumnya perusahaan tidak memiliki cukup waktu untuk melakukan seleksi langsung atas setiap calon karyawannya, sehingga perusahaan lebih memilih untuk menunjuk pihak lain yang melakukan penyebaran informasi dan sistem seleksi yang kemudian akan menimbulkan biaya atau *cost*. Biaya tersebut tentu akan menambah beban pada perusahaan dalam hal anggaran. Namun, seiring perkembangan sistem penyaluran informasi dengan menggunakan teknologi, perusahaan dapat mengurangi pengeluaran biaya anggaran untuk suatu

proses perekrutan karyawan baru. Perusahaan dapat memanfaatkan teknologi informasi khususnya penyebaran informasi melalui *internet* dan media komunikasi seperti *handphone* dalam tahap perekrutan calon karyawan baru, sehingga perusahaan lebih mudah dalam melakukan penyebaran informasi kepada calon pelamar dan juga dalam proses seleksi.

“the growth of the internet means that a significant amount of recruitment is now carried out online. E-recruitment, or online recruitment, is defined as the use of technology attract candidates and aid the recruitment process” Menurut [Cushway B, 2010 : 15].

“pertumbuhan internet berarti membahwa signifikan jumlah perekrutan kini dilakukan secara online. E-recruitment, atau perekrutan online, didefinisikan sebagai penggunaan teknologi menarik calon kandidat dan membantu proses perekrutan”.

E-recruitment, yang memanfaatkan media internet akan memberikan kemudahan tidak hanya bagi perusahaan, tetapi juga calon pelamar. Perusahaan lebih mudah dalam melakukan penyebaran informasi dan juga melakukan seleksi-seleksi awal terhadap calon pelamar. Calon pelamar juga mendapat keuntungan dari sistem ini karena akan mengurangi biaya yang seharusnya dikeluarkan oleh seorang calon pelamar untuk mengikuti suatu proses seleksi, seperti biaya untuk melengkapi berkas, transportasi menuju tempat seleksi dan lainnya, tetapi pada akhirnya mereka belum dapat dipastikan lulus pada seleksi yang diadakan. Selain itu sistem penyampaian hasil seleksi yang berbasis *Short Message Service (SMS)* akan semakin memudahkan calon pelamar dalam menerima hasil seleksi mereka.

Sehubungan dengan kondisi tersebut, muncul gagasan untuk membuat suatu Prototype Sistem Informasi, khususnya yang menyangkut perekrutan

karyawan umumnya untuk lebih mengenal profil pada sebuah perusahaan. Berdasarkan uraian dan kondisi diatas maka Penulis tertarik untuk mengangkat Judul “*Prototype Sistem Informasi E-recruitment Calon Karyawan Baru Berbasis Web SMS Gateway*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas berhubungan dengan Sistem Informasi ini yaitu “Bagaimana membangun *Prototype Sistem Informasi E-recruitment Calon Karyawan Baru Berbasis Web SMS Gateway*”

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Registrasi pelamar melalui website (bukan melalui *SMS*).
2. Hasil penyeleksian memanfaatkan media *SMS*.
3. Desain program di rancang menggunakan konsep Objek Oriented Programing dengan perancangan database menggunakan konsep database relasional.
4. Data persistent objek menunjukan pada objek bukan pada database
5. Penyeleksian hanya dilakukan sampai batas administrasi saja.
6. Sistem memicu pada *sample* ujian pada suatu sekolah yang akan menerima karyawan untuk dijadikan staf pengajar.

1.4 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah:

1. Sistem mampu menyediakan fasilitas penyampaian hasil seleksi pada website dengan memberi batasan pengetahuan terhadap satu *user* dengan *user* yang lain atas hasil seleksi.
2. Sistem Mampu menyediakan fasilitas penyampaian hasil seleksi berbasis SMS (*Short Message Service*).

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Pengumpulan data lapangan

Adapun metode penelitian yang penulis lakukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini penulis melakukan penelitian secara langsung adalah :

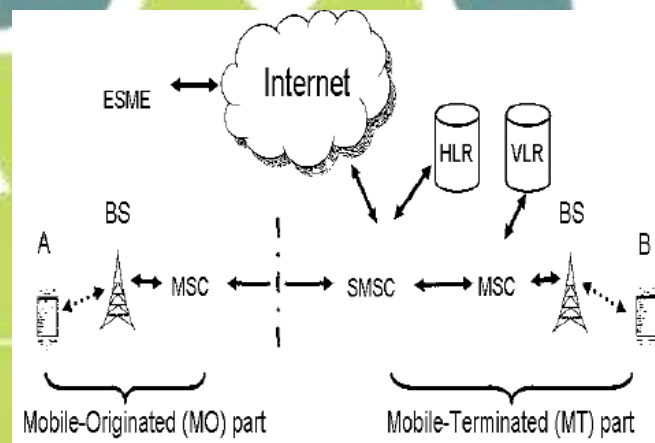
- a) Analisis, Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang mendukung pada perancangan sistem dengan mengadakan konsultasi dengan seorang pakar dan membandingkan hasil penelitian dengan yang ada pada buku penuntun.
- b) Studi Pustaka, yaitu suatu metode pengumpulan data dengan perbandingan referensi dan sumber-sumber tertulis baik didalam media buku maupun lewat *internet* tidak lain berhubungan dengan permasalahan. Di bawah ini terdapat contoh jurnal yang berhubungan dengan Sistem yang akan di buat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darudiato (2007) PT. Maju Bersama adalah salah satu perusahaan yang bergerak dibidang rajut dan *Garment*, yang memiliki pasar domestik dan pasar internasional. Tujuan penelitian adalah

membantu PT. Maju Bersama dalam melakukan pengendalian terhadap proses rekrutment, penilaian dan pengembangan karyawan. Dalam proses rekrutment, diharapkan agar perusahaan bisa mendapatkan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan yang sudah diputuskan. Sedangkan sistem informasi penilaian dan pengembangan karyawan diharapkan dapat memberikan rasa puas kepada karyawan dan meningkatkan loyalitas karyawan. Karena dengan sistem informasi semua penilaian dan pengembangan karir bisa dilakukan secara terbuka. Sistem informasi sumber daya manusia PT. Maju Bersama harus dapat mendukung tugas-tugas departemen *personnel & general affair* terutama dalam menangani masalah-masalah perekrutan, pelatihan dan penilaian kinerja. Pihak-pihak yang saling terkait tersebut mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing dalam menangani SDM. Sistem informasi ini menyediakan fasilitas penilaian kinerja secara *online*, administrasi pelatihan, dan sistem informasi ini juga harus bisa melakukan seleksi calon karyawan serta membuat panggilan test buat pelamar yang sesuai dengan kreteria dan lolos test pada tahap sebelumnya Analisis dan Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode berorientasi objek dengan notasi-notasi UML.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Katankar dkk (2010) *Short Message Service* (SMS) akan sangat berperan penting dalam bidang bisnis masa depan yang saat ini populer dikenal pada saat ini sebagai mobile banking, pemasaran dll, sistem organisasi ini berguna untuk di masa depan, SMS bisa membuat perangkat mobile di alat bisnis seperti memiliki ketersediaan dan efektivitas. Tesis ini adalah tentang pengembangan perangkat lunak yang

didasarkan pada *Short Message Service* (SMS) sistem untuk memberikan pesan melalui SMS gateway. Tujuan utama dari sistem yang diusulkan adalah untuk menyediakan multi level lokal otentikasi ke layanan SMS gateway. Layanan ini dapat diimplementasikan dalam setiap organisasi departemen mana saja Layanan SMS digunakan untuk sistem pemberitahuan dan pemasaran tujuan. Sistem yang diusulkan memiliki antar muka web dan metode enkripsi untuk *providing service*. Berikut Gambar 1.1 Arsitektur Jaringan SMS:



Gambar 1.1 *SMS Network Architecture* (Katankar, 2010)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dewanto (2007) Salah satu implementasi yang sangat menonjol adalah SMS (Short Message Service). Keberadaan teknologi ini menjadikan perkembangan banyak hal, terkait dengan pemanfaatannya. Dengan keunggulannya muncul sebuah sistem yang mampu mengelola informasi via SMS yang bernama SMS Gateway. Teknologi ini sudah banyak dimanfaatkan mulai dari transfer data, transaksi bisnis, polling dan lain sebagainya. Nilai manfaat dari sistem ini sudah terasa, namun masih ada beberapa kelemahan yang terkait dengan sifat dan kondisi manusia. Masih sering terjadi pengiriman data yang salah, biasanya dari kasus entri informasi via HP.

Kesalahan-kesalahan ini cukup mengganggu baik ke kualitas layanan maupun kehandalan sistem. Untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut perlu disiapkan sebuah koreksi kesalahan yang dipasangkan di *SMS Gateway* sehingga mampu memperbaiki kesalahan manusia/pelanggan dalam melakukan pengiriman data yang salah. Dalam penelitian ini dikembangkan konsep string matching (koreksi string) menggunakan logika Fuzzy dan *Clusterring*. Seiring dengan perkembangannya, SMS tidak hanya dipergunakan untuk mengirim atau bertukar informasi antara dua orang yang saling mengenal atau membutuhkan, SMS juga sudah mulai dipergunakan untuk berhubungan antara seseorang dengan sebuah sistem sesuai dengan kebutuhan. Beberapa implementasi hal ini antara lain:

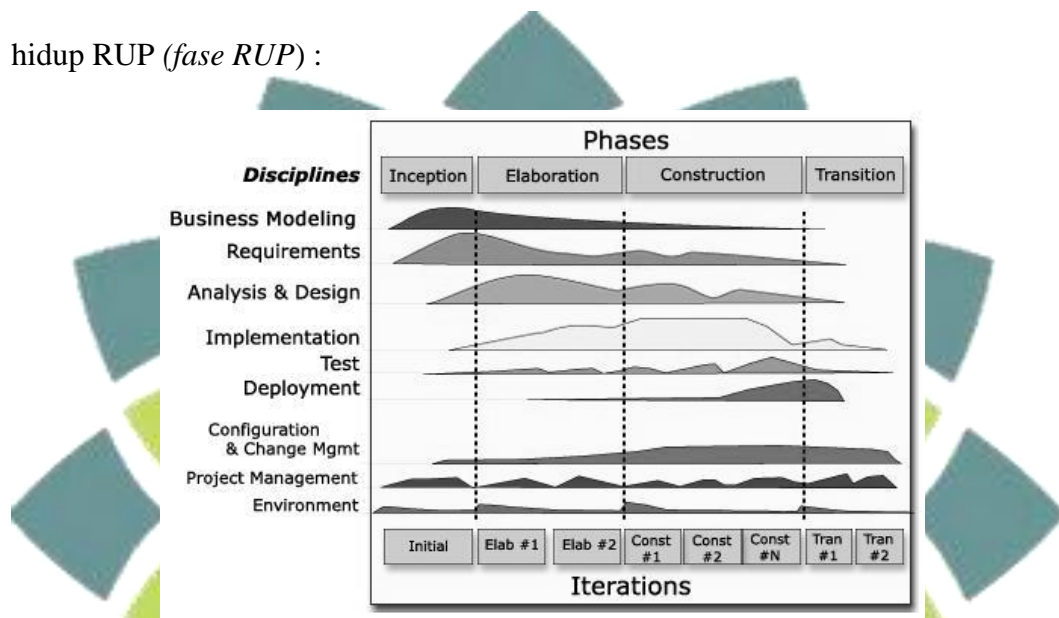
- a) Sebagai media transaksi seperti transaksi pengisian pulsa elektronik telpon seluler, pengumpulan dana sumbangan sosial, pengadaan informasi-informasi tertentu seperti berita selebritis, konsultasi, content, SMSbanking dan lainnya.
- b) Sebagai media pengumpulan pendapat (polling), yaitu penggunaan SMS untuk dapat mengukur atau mengumpulkan data-data dari masyarakat terkait dengan sebuah tema tertentu.
- c) Sebagai media tambahan layanan (additional support) dari beberapa instansi atau perusahaan seperti informasi rekening/tagihan, reservasi travel dan hotel dan lain sebagainya.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Rational Unified Process (RUP) Menurut [A.S, Rosa., Shalahuddin M, 2011 :116], adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan

berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan dengan pendefinisian yang baik (*well defined*) dan penstrukturan yang baik (*well structured*).

Rational Unified Process (RUP) memiliki empat buah tahap atau fase yang dapat dilakukan pula secara interaktif. Berikut ini adalah gambar 1.2 alur hidup RUP (*fase RUP*) :



Gambar 1.2 *fase RUP*

Fase dalam RUP, antara lain :

- 1) *Inception/ Insepsi* : Menentukan Ruang lingkup proyek; Membuat '*Business Case*'; Menjawab pertanyaan "apakah yang dikerjakan dapat menciptakan '*good business sense*' sehingga proyek dapat dilanjutkan
- 2) *Elaboration/ Elaborasi* : Menganalisa berbagai persyaratan dan resiko; Menetapkan '*base line*'; Merencanakan fase berikutnya yaitu *construction*
- 3) *Construction/ Kontruksi*: Melakukan sederetan iterasi; Pada setiap iterasi akan melibatkan proses berikut: analisa desain, implementasi dan testing

4) *Transistion/* Transisi : Membuat apa yang sudah dimodelkan menjadi suatu produk jadi; Dalam fase ini dilakukan : beta dan performance testing, membuat dokumentasi tambahan seperti; training, user guides dan sales kit, membuat rencana peluncuran produk ke komunitas pengguna.

1.6 Waktu Penelitian

Dilakukan pada periode Agustus s2011 – April 2012.

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan

No	Periode Jenis kegiatan	Agustus 2011				Januari 2012				Pebruari 2012				Maret 2012				April 2012			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan proposal	■	■																		
2	Seminar Judul		■																		
3	Menganalisis Sistem			■	■																
4	Mendesain Sistem					■	■														
5	Pemograman & pengujian						■	■	■	■	■	■	■								
6	Implementasi Sistem													■	■						
7	Pemeliharaan Sistem															■	■				
8	Pembuatan laporan																	■	■	■	
9	Sidang																			■	■

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar gambaran mengenai hal-hal yang dibahas dalam skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari :

Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Metode Pengumpulan Data, Tujuan Penulisan, Waktu dan Tempat, Sistematika Penyusunan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori dijelaskan teori-teori pendukung atau yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penulisan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pembahasan berisi tentang masalah yang muncul berdasarkan Analisis dan Desain Sistem (analisis data yang telah dikumpulkan), dan analisa permasalahan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang spesifikasi perangkat lunak, spesifikasi yang dihasilkan, implementasi antar muka dan uji coba.

BAB V KESIMPULAN

Pada bagian ini menuliskan tentang kesimpulan dan saran dari Prototype Sistem Informasi.