

Desain dan Implementasi Aplikasi Rekrutmen Pegawai Pada Perusahaan Jasa Desain Grafis

Sulistiowati¹⁾, Nur Sakti Yanuar Ardhy²⁾, Martinus Sony Erstiawan^{3*)}, Sutikno⁴⁾, Titik Lusiani⁵⁾

1), 2) S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika
sulist@dinamika.ac.id

3*) S1 Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dinamika

4) D4 Produksi Film dan Televisi, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Dinamika

5) D3 Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika
martinus@dinamika.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi perekrutan tenaga kerja pada perusahaan jasa desain grafis pada bidang marketing, desain, *accounting*, dan *finance*. Urgensi pada penelitian ini mengatasi kendala dan kelemahan pada proses rekrutmen yang dilakukan secara manual sehingga tidak efisien dan tidak efektif dan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengidentifikasi setiap data pelamar yang diterima selain itu rentan terhadap kesalahan dalam pengambilan keputusan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah RnD (*research and development*) dengan analisis kebutuhan pengguna, perancangan data *flow*, *database management system* (DBMS). Hasil yang dicapai sistem yang dibuat mampu menyimpan secara otomatis data dan aktivitas yang dibutuhkan, memproses data input, dan evaluasi data pelamar, pendidikan, keterampilan dan pengalaman kerja. Laporan yang dihasilkan sebagai dasar evaluasi setiap pelamar yang telah lolos maupun yang belum lolos.

Kata Kunci: aplikasi rekrutmen, desain, *marketing*, *accounting*, *financial*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang saat ini sudah berkembang telah menjadi bagian dari berbagai bidang ilmu yang lebih modern dan dinamis. Dengan teknologi informasi yang sedang berkembang tentunya manambah dampak positif bagi produktifitas usaha dengan ketepatan dan kecepatan hasil dalam mengelola data yang dibutuhkan dalam pengambilan keputusan terutama dalam bidang sumber daya manusia (*Human Resources Development*) (Nabilah, 2021). Diberbagai jenis perusahaan terutama pada jasa desain cetak dan grafis pola perekrutan karyawan mulai dari membuat pengumuman, seleksi berkas data pelamar, seleksi wawancara dilakukan secara manual.

Perekrutan yang dilakukan berdasarkan memenuhi tingkat kebutuhan sumber daya manusia dalam mengisi kekurangan tenaga kerja yang terampil dalam bidang cetak (Mulyeni et al., 2023). Syarat tenaga yang dibutuhkan yaitu terampil

membuat perpaduan desain (*alignment*), dapat kolaborasi bagian desain yang terpisah (*repetisi*), penekanan warna (*contras*), memilih font tulisan yang tepat, memiliki *skills adobe photoshop*, *illustrator*, *indesign*, dan lain sebagainya (Mita, 2022). Selain itu memiliki kemampuan komunikasi yang baik, kemampuan kerjasama dengan tim, dan manajemen waktu yang baik (Mustika & Suryani, 2022).

Aktivitas sistem perekrutan karyawan sampai saat ini masih mengikuti teknik konvensional dengan membuka lowongan pekerjaan melalui iklan di media massa atau pun dicetak ditempel di sekitar lokasi usaha (Paoki, 2018).

Proses kedua yaitu melakukan seleksi data pelamar yang masuk sesuai dengan keterampilan, bidang ilmu dan pengalaman (Suryono & Jamaludin, 2024). Seleksi lanjutan adalah test dengan menggunakan aplikasi *adobe* atau menggunakan *photoshop* (Yani et al., 2022). Dari hasil test tersebut dinyatakan lulus bila memenuhi kriteria yang

dibutuhkan (Yusman et al., 2022). Bagi pelamar yang tidak memenuhi kriteria mulai dari seleksi awal hingga terakhir berkas yang diterima tidak digunakan lagi dan akhirnya dibuang dan tidak menjadi arsip dikemudian hari (Liana, 2021).

Dari kondisi tersebut terdapat kelemahan dalam proses perekrutan diantaranya tidak memiliki sistem perekrutan yang baik dimana berkas pelamar yang tidak lolos (gagal) tidak diarsip sebagaimana mestinya sehingga bila terdapat kebutuhan mendesak, waktu yang dibutuhkan mulai dari proses pertama dilakukan secara berulang (Ariska et al., 2023). Hingga kini dimulai dari proses pertama yaitu membuat pampflet dan membuat iklan ke media massa. Kelemahan kedua tidak menggunakan bantuan teknologi informasi untuk dimanfaatkan dalam proses perekrutan. Dengan kondisi tersebut tentunya menambah waktu pekerjaan mengelola perekrutan dan proses seleksi dalam jumlah lamaran yang cukup banyak (Syufa & Prayudista, 2023). Selain itu proses seleksi dengan mengisi formulir secara manual dapat mengakibatkan proses seleksi data awal sudah memakan waktu cukup besar dan lambat dalam proses penentuan hasil. Selain itu test tulis uji kompetensi menjadi terhambat juga bila pelamar yang lolos seleksi awal karena membutuhkan tempat yang cukup luas dan proses penyaringan selanjutnya dari hasil test menjadi lebih lama sehingga mengurangi kecepatan data yang dihasilkan dan menghambat keputusan yang cepat dari top manajemen (Wulandari & Feranita, 2020). Dilain sisi untuk mengurai kebutuhan perekrutan karyawan yang memiliki keterampilan dan kualitas yang mumpuni dibidang desain grafis dibutuhkan standar penilaian yang kompleks dan beragam agar dalam mengelola data pelamar dapat dilakukan lebih efektif dan efisien. Dari kondisi tersebut tentunya dibutuhkan tujuan penelitian yang dapat diimplementasikan kedalam sebuah aplikasi pengelolaan data pelamar dan rekrutmen agar dapat membantu proses seleksi karyawan desain grafis lebih efektif dan efisien. Selain itu dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mempercepat pengambilan keputusan bisnis dan menghasilkan akurasi perekrutan.

Dan dapat mempercepat mengelola serta mengevaluasi pelamar secara real time. Urgensi penelitian ini dilakukan untuk merancang dan implementasi pengelolaan data pelamar dan proses seleksi yang lebih efisien. Mengurangi tindak kecurangan dalam proses seleksi awal akibat kesalahan manusia. Mempercepat proses perekrutan dan meningkatkan kualitas rekrutment.

METODE

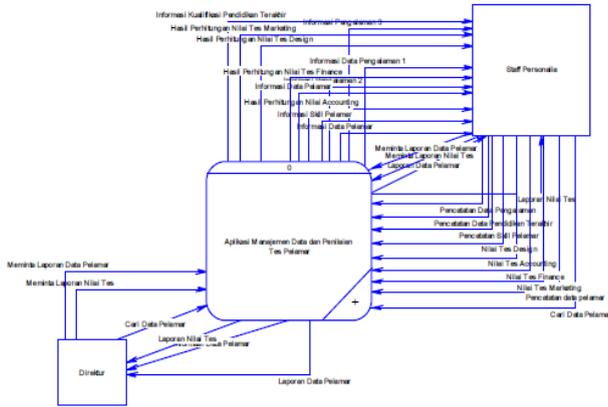
Metode yang digunakan pada pembuatan aplikasi adalah *research and development* (RnD) yang bertujuan untuk mengembangkan sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan perusahaan khususnya dalam bidang jasa. Pengumpulan data dengan konsep studi literatur, studi kebutuhan, desain sistem, pengembangan aplikasi, pengujian dan evaluasi, implementasi dan pelatihan pengguna, evaluasi dan penyempurnaan. Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi dan studi dokumen (studi literatur). Teknik analisis data berdasarkan kebutuhan berdasarkan masalah dan proses rekrutmen. Analisis sistem mengidentifikasi kebutuhan user (pengguna) dari sistem yang dibangun, dengan kelemahan dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan aplikasi yang dibutuhkan. Fokus rancangan ini mengidentifikasi dan mengetahui *docflow* (*document flow*) yang diketahui sebagai alur proses rekrutment, test sampai pada hasil akhir yaitu evaluasi pelamar. Tujuan dari analisis sistem ini untuk mengetahui kebutuhan dan prasyarat sistem sebagai langkah awal untuk memahami proses sehingga mempermudah menentukan solusi terkomputerisasi untuk meningkatkan keefektifan dan eifisiensi serta keakuratan dalam manajemen rekrutment karyawan.

Desain sistem bertujuan untuk menekankan pendekatan terstruktur dalam merancang sistembaru dimulai dari analisis proses sampai pada perancangan berupa aliran data, basis data dan antarmuka. Selain itu menghasilkan sistem yang terkomputerisasi lebih efisien, sesuai kebutuhan dan mudah dalam mengoperasionalkannya sehingga mempercepat manajerial melakukan pengambilan keputusan. Desain sistem dimulai dari *system flow* berfungsi mengurai urutan dan alur kerja yang berawal dari rekap data lamaran yang lulus seleksi awal (administrasi) ke sistem, langkah kedua tersimpan dalam database tabel (data) pelamar yang didalamnya berisi biodata pelamar, kualifikasi pendidikan akhir, *softskills*, dan pengalaman kerja yang dimiliki.

Record data pelamar ini menjadi dasar laporan data pelamar lulus proses administrasi dan diserahkan kepada manajemen puncak untuk mengetahui kemampuan masing-masing pelamar. Sistem flow berisikan manajemen puncak (Dirut), personalia, manajemen (bagian erkait), pelamar dan integrasi sistem.

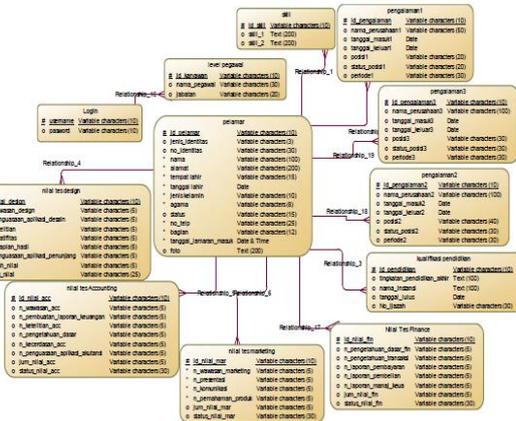
Context Diagram menggambarkan ruang lingkup dan proses pada sistem. Keterlibatan aktor

yaitu personalia dan manajemen puncak (direktur) yang ditampilkan pada Gambar 1.



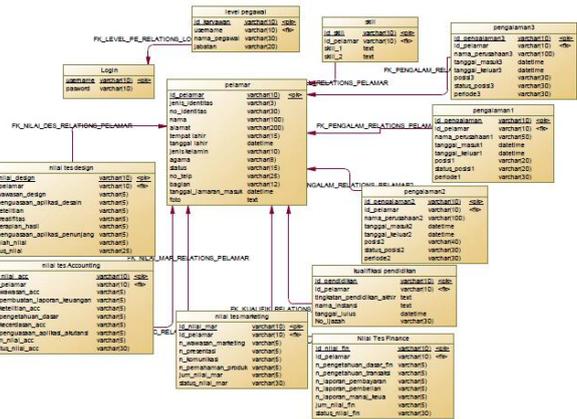
Gambar 1. Context Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan struktur database dalam bentuk *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*. CDM memberi gambaran realisasi antar tabel dengan aliran data yang terintegrasi antar satu dengan yang lain, ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Conceptual Data Model (CDM)

Sedangkan PDM gambaran umum berkaitan dengan fisik database yang sedang dibangun. Uraian PDM berelasi mulai dari login, level pegawai, skill, data pelamar, nilai test desain, nilai test accounting, nilai test marketing, nilai test finance, kualifikasi pendidikan, pengalaman ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Physical Data Model (PDM)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi sistem rekrutmen pada usaha jasa desain grafis, menggunakan *software* dan *hardware* yang menunjang kapasitas dan kelancaran operasionalisasi sistem.

Form menu Utama

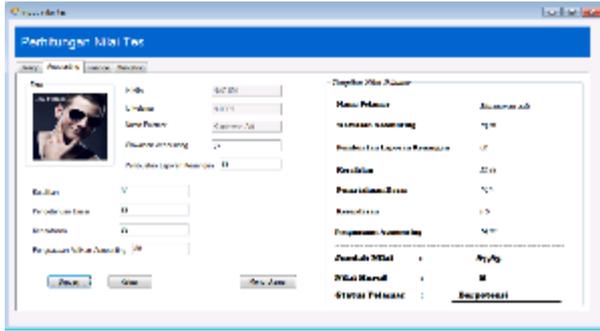
Digunakan sebagai dasar navigasi melalui fitur dalam sistem. Manfaat ini dapat mempermudah pengguna dalam melakukan akses oleh direksi, personalia dan staff yang berkepentingan yang dipercaya mengakses aplikasi.



Gambar 4. Menu Utama

Form Data Pelamar

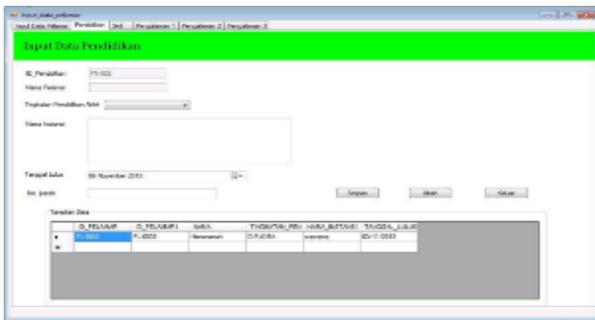
Form ini untuk mengetahui data pelamar yang berminat dalam lowongan pekerjaan yang dibutuhkan. Isian form tersebut yaitu identitas nama pelamar, no KTP/SIM, alamat, tempat dan tanggal lahir, jenis kelamin, agama, status nikah, nomor handphone yang bisa dihubungi, bagian yang dilamar dan foto diri pelamar. Data yang telah diisi dapat tersimpan dengan sistematis sehingga mempermudah perubahan data oleh pelamar ditampilkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Form Data Pelamar

Form Kualifikasi Pendidikan

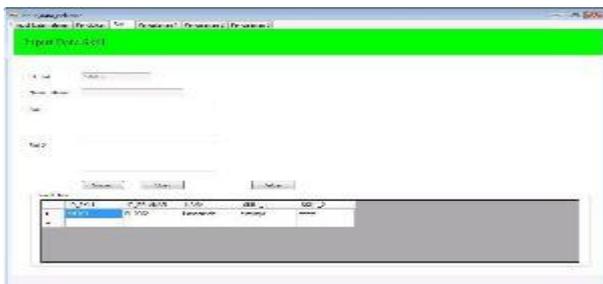
Pada form ini pelamar mengisi tingkat pendidikan terakhirnya, nama institusi, tanggal kelulusan, dan No. Ijasah ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Data Pendidikan

Form Data Skills

Form ini difungsikan untuk melakukan input data berdasarkan kemampuan dan keterampilan yang dikuasai oleh pelamar ditampilkan pada Gambar 7.



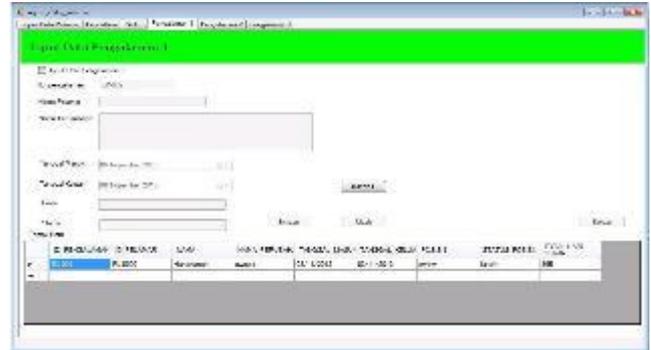
Gambar 7. Data keterampilan (Skills)

Form pengalaman kerja ini. Pengalaman kerja ini berfungsi sebagai daya tarik pelamar kepada pihak manajemen puncak, untuk menjadi dasar kepercayaan pihak direksi untuk mengisi kualifikasi yang dibutuhkan.

Form Data Pengalaman

Formulir ini berisikan pengalaman pelamar kerja berdasarkan pekerjaan dan relevansi pekerjaan yang dilamar. Pengalaman kerja setiap pelamar

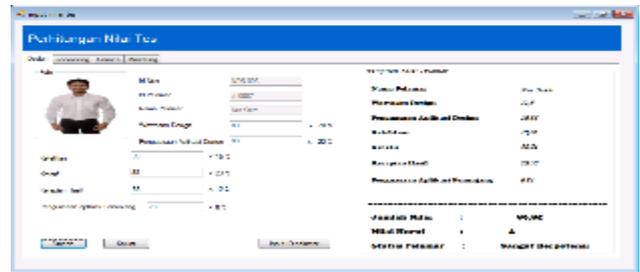
tidak berhenti pada satu perusahaan namun dapat berpindah-pindah perusahaan sehingga form ini disediakan lebih dari satu formulir. Form data pelamar ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Form Data Pengalaman

Form Perhitungan Nilai Test Design

Perhitungan nilai test manual diinput kedalam aplikasi ini dan secara otomatis menghasilkan hasil yang diperoleh. Nilai test menggunakan 6 (enam) parameter nilai yaitu nilai wawasan tentang design, penggunaan aplikasi design, ketelitian, kreativitas, kerapian, aplikasi penunjang. Form Perhitungan Nilai Test *Design* ditampilkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Form Perhitungan Nilai Test Design

Hasil proses nilai yang diperoleh dari pelamar menentukan nilai skor dan bobot dan dikonversi menjadi angka dan huruf serta terdapat status pelamar sangat berpotensi atau tidak berpotensi. Nilai yang dihasilkan oleh pelamar menjadi dasar kelanjutan dari proses selanjutnya.

Form Identitas Pelamar

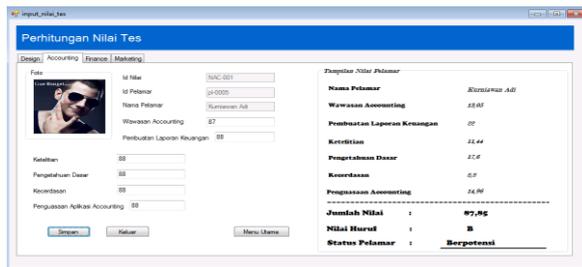
Digunakan untuk masuk kedalam aplikasi yang berfungsi mengecek nilai yang diperoleh. Form Identitas pelamar ditampilkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Form ID Pelamar

Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Accounting

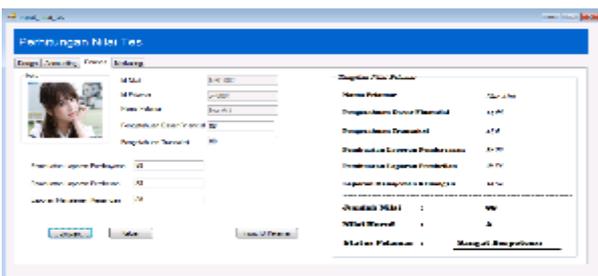
Parameter nilai yang digunakan dalam menguji kompetensi tenaga kerja bidang *accounting* meliputi 6 (enam) parameter yaitu wawasan tentang akuntansi, keterampilan membuat laporan keuangan, teliti, pengetahuan dasar tentang akuntansi, kecerdasan, keterampilan menggunakan aplikasi akuntansi. Hasil test tersebut berupa hasil dari penjumlahan seluruh bobot dari setiap parameter dan dikonversi menjadi huruf. Hasil bagi tiap pelamar menentukan sangat berpotensi dan tidak berpotensi sebagai calon karyawan yang dibutuhkan bidang akuntansi. Form perhitungan nilai untuk calon tenaga kerja *Accounting* ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Form Input dan Perhitungan Tenaga Kerja Accounting

Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Finance

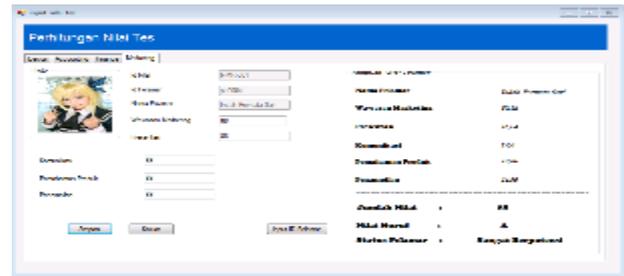
Kebutuhan tenaga kerja bidang *finance* menggunakan 5 (lima) parameter yaitu pengetahuan dasar *financial*, pengetahuan tentang transaksi, laporan yang dibutuhkan dalam pembayaran, membuat order pembelian, dan manajemen keuangan. Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja *Finance* ditampilkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Finance

Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Marketing

Form nilai test marketing dari manual dan dihitung otomatis kedalam sistem. Test marketing memuat 5 (lima) parameter yaitu wawasan tentang marketing, kemampuan presentasi produk, komunikasi, pemahaman terhadap produk, dan penampilan. Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Marketing ditampilkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Form Input dan Perhitungan Nilai Tenaga Kerja Marketing

Form Pencarian data pelamar

Form ini diperuntukkan kepada personalia dan manajemen puncak (direksi) untuk mengetahui data pelamar yang masuk, berdasarkan data yang telah diolah didalam *database*. Isian dari data pelamar mencakup keseluruhan yang yang telah diisi melalui form data diri, kualifikasi pendidikan yang ditempuh, keterampilan dan kemampuan, dan berbagai pengalaman kerja. Form Pencarian data pelamar ditampilkan pada Gambar 14.



Gambar 14. Pencarian Data Pelamar

Cetak Laporan Data Pelamar

Laporan data pelamar berupa data diri, pendidikan, keterampilan, dan pengalaman. Laporan ini menjadi dasar arsip menurut pelamar yang telah memenuhi syarat penempatan yang telah lolos dari beberapa seleksi pada bagian masing-masing. Form cetak laporan dan pelamar ditampilkan pada Gambar 15.



- Proses Rekrutmen Dan Seleksi Terhadap Kinerja Karyawan Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Mulia Jaya. Majalah Ilmiah <http://repo.stiapembangunanjember.ac.id/86/>
- Yani, Z., Gusmita, D. G., & Pohan, N. (2022). Sistem pendukung keputusan penerimaan karyawan menggunakan metode topsis. Journal of Science and <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/906>
- Yusman, Y., Nadriati, S., & Putra, N. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Penerimaan Karyawan Pada Pt Pelindo I Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (Saw). Jurnal Digit: Digital of Information <http://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/213>