

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN
BERBASIS WEB : STUDI KASUS RSK. BHAKTI WARA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Riska Ardila

1422500092

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN
BERBASIS WEB : STUDI KASUS RSK. BHAKTI WARA
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Mempeoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Riska Ardila

1422500092

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2018



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500092

Nama : Riska Ardila

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN
KARYAWAN BERBASIS WEB : STUDI KASUS RUMAH
SAKIT BHAKTIWARA PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2018



(Riska Ardila)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN
BERBASIS WEB : STUDI KASUS RUMAH SAKIT BHAKTI WARA
PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

RISKA ARDILA
1422500092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 1 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN: 0211108306

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Wishnu Aribowo P., M.Kom.
NIDN. 0226037701

Ketua


Sujono, M.Kom.
NIDN. 0211037702

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 1 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan , karena limpahan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini yang merupakan implementasi dari ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan dan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, Penulis merasa masih banyak kekurangan baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki penulis. Untuk itu kritik dan saran dari semua pihak sangat penulis harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Skripsi ini.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis menyadari bahwa Laporan Skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini, yaitu:

1. ALLAH SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
2. Orang tua tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, Msc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur dan dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberi pengarahan selama penyusunan laporan skripsi.
5. Elandi Prayogo selaku kekasih tercinta yang telah membantu dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat saya Novalia, Suzana, Revi Erpiana, Rika Fransisca yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

7. Semua sahabat dan teman seperjuangan mahasiswa/i SI dan TI angkatan 2014.
8. Bapak dedi selaku HRD di rumah sakit katolik Bhakti Wara yang telah banyak membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Juli 2018

Penulis

Riska Ardila



ABSTRAKSI

Di era modern seperti saat ini, kebutuhan dalam informasi-informasi berbasis komputer sangatlah dibutuhkan. Didalam dunia perkantoran, tentunya juga membutuhkan suatu alat (aplikasi) yang dapat mengelola data - data yang ada didalam sistem perkantoran tersebut. Rumah Sakit Katolik Bhakti Wara Pangkalpinang sebelumnya menggunakan pendaftaran manual dalam proses perekrutan karyawan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem yang sebelumnya berupa berkas menjadi sebuah aplikasi yang dapat di komputerisasikan. Dengan memanfaatkan aplikasi berbasis web yang menggunakan model *waterfall* dengan metode *object oriented* didalam pembuatannya. Maka sistem yang telah dibuat membantu *Human Resources Departement* dalam merekrut karyawan secara efektif dan efisien sehingga perekrutan terwujud dengan baik.

Kata Kunci : Perekrutan Karyawan, Model *Waterfall*, *Object Oriented*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Rekrutmen	5
2.2. Definisi Model <i>Waterfall</i>	5
2.2.1. Pengertian <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	6
2.2.2. Perancangan Berorientasi Objek	6
2.2.3. Pengertian <i>Object Oriented Programming</i> (OOP)	8
2.2.4. PHP	9
2.2.5. <i>Mysql</i>	9

2.2.6. <i>Web</i>	9
2.2.7. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.2.8. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	10
2.2.9. Spesifikasi Basis Data	11
2.3. Tinjauan Penelitian Terdahulu	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem	13
3.2. Metode Pengembangan Sistem	13
3.3. <i>Tools</i> Pengembangan Sistem	13

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Tinjauan Umum	16
4.1.1. Sejarah Umum Organisasi	16
4.1.2. Visi dan Misi Organisasi	16
4.1.3. Struktur Organisasi	17
4.1.4. Tugas dan Wewenang	18
4.2. Analisa	21
4.2.1. Proses Bisnis	21
4.2.2. Analisis Keluaran	26
4.2.3. Analisis Masukan	27
4.2.4. Analisis Kebutuhan	28
4.3. Perancangan	32
4.3.1. <i>Package Diagram</i>	32
4.3.2. <i>Use Case Diagram</i>	33

4.3.3. Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram berdasarkan <i>actor</i> HRD	34
4.3.4. Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram berdasarkan <i>actor</i> Pelamar	39
4.4. Rancangan Basis Data	41
4.4.1. <i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD)	41
4.4.2. Transformasi ERD ke LRS	42
4.4.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	43
4.4.4. Tabel	44
4.4.5. Spesifikasi Basis Data	49
4.4.6. Rancangan Antar Muka	62
4.4.7. Struktur Tampilan	67
4.4.7.1. Struktur Tampilan pada <i>Web</i> untuk HRD	67
4.4.7.2. Struktur Tampilan pada <i>Web</i> untuk Pelamar	68
4.4.8. Rancangan Layar	68
4.4.8.1. Rancangan Layar pada <i>Web</i> untuk HRD	68
4.4.8.2. Rancangan Layar pada <i>Web</i> untuk Pelamar	76
4.4.9. <i>Sequence</i> Diagram	81
4.4.9.1. <i>Sequence</i> Diagram pada <i>Web</i> untuk HRD	81
4.4.9.2. <i>Sequence</i> Diagram pada <i>Web</i> untuk Pelamar	87
4.4.9. <i>Class</i> Diagram	94
4.4.9. <i>Deployment</i> Diagram	96

BAB V PENUTUP

5.1. KESIMPULAN	97
5.2. SARAN.....	97

DAFTAR PUSTAKA	99
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN A Analisa Keluaran Sistem Berjalan	100
--	------------

LAMPIRAN B Analisa Masukan Sistem Berjalan	102
LAMPIRAN C Rancangan Keluaran Sistem Usulan	104
LAMPIRAN D Rancangan Masukan Sistem Usulan	111
LAMPIRAN E Surat Keterangan Riset	116
LAMPIRAN F Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	117
LAMPIRAN G Kartu Biodata Penulis	118



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar II.1 Tahap-tahap model <i>waterfall</i>	5
Gambar IV.1 Struktur Organisasi RSK. Bhakti Wara Pangkalpinang	17
Gambar IV.2 <i>Activity</i> Diagram Rapat Rekrutmen Karyawan	22
Gambar IV.3 <i>Activity</i> Diagram Pengumuman Lowongan	22
Gambar IV.4 <i>Activity</i> Diagram Seleksi dan Pemanggilan Pelamar	23
Gambar IV.5 <i>Activity</i> Diagram Test Tertulis dan Wawancara	24
Gambar IV.6 <i>Activity</i> Diagram Hasil Resume Pegawai	24
Gambar IV.7 <i>Activity</i> Diagram <i>Training</i> Pegawai	25
Gambar IV.8 <i>Activity</i> Diagram Penetapan Karyawan Tetap	25
Gambar IV.9 <i>Package</i> Diagram	32
Gambar IV.10 <i>Use Case</i> Diagram HRD	33
Gambar IV.11 <i>Use Case</i> Diagram Pelamar	34
Gambar IV.12 <i>Entity Relationship</i> Diagram (ERD)	41
Gambar IV.13 Transformasi ERD ke LRS	42
Gambar IV.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	43
Gambar IV.15 Struktur Tampilan pada <i>Web</i> untuk HRD	67
Gambar IV.16 Struktur Tampilan pada <i>Web</i> untuk Pelamar	68
Gambar IV.17 Rancangan Layar Login	68
Gambar IV.18 Rancangan Layar Halaman Utama	69
Gambar IV.19 Rancangan Layar Menu Master	69
Gambar IV.20 Rancangan Layar Menu Seleksi	70
Gambar IV.21 Rancangan Layar Menu Laporan	70
Gambar IV.22 Rancangan Layar Entry Data Jabatan	71
Gambar IV.23 Rancangan Layar Entry Jenis Test	71
Gambar IV.24 Rancangan Layar Cetak Lowongan	72
Gambar IV.25 Rancangan Layar Seleksi Data Pelamar	72
Gambar IV.26 Rancangan Layar Entry Resume Test	73
Gambar IV.27 Rancangan Layar Cetak Hasil Penilaian	73
Gambar IV.28 Rancangan Layar Cetak Hasil Test	74
Gambar IV.29 Rancangan Layar Laporan Data Pelamar	74
Gambar IV.30 Rancangan Layar Laporan Data Pelamar Diterima	75
Gambar IV.31 Rancangan Layar Laporan Data Pelamar Ditolak	75
Gambar IV.32 Rancangan Layar <i>Register</i>	76
Gambar IV.33 Rancangan Layar Cetak Lowongan	76
Gambar IV.34 Rancangan Layar Cetak Bukti Pendaftaran Lamaran	77
Gambar IV.35 Rancangan Layar Entry Data Pelamar	77
Gambar IV.36 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Keluarga)	78
Gambar IV.37 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Pendidikan)	78
Gambar IV.38 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Pelatihan)	78
Gambar IV.39 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Penguasaan Bahasa)	79
Gambar IV.40 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Keahlian)	79
Gambar IV.41 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Pengalaman)	79


Gambar IV.42 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Riwayat Pekerjaan)	80
Gambar IV.43 Rancangan Layar Entry Data Pelamar (Referensi Kerja) ...	80
Gambar IV.44 Rancangan Layar Status Seleksi Lamaran	80
Gambar IV.45 Rancangan Layar Cetak Hasil Test	81
Gambar IV.46 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Login</i>	81
Gambar IV.47 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Entry</i> Data Jabatan	82
Gambar IV.48 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Entry</i> Jenis Test	82
Gambar IV.49 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Lowongan	83
Gambar IV.50 <i>Sequnce</i> Diagram Seleksi Data Pelamar	84
Gambar IV.51 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Entry Resume Test</i>	84
Gambar IV.52 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Hasil Penilaian	85
Gambar IV.53 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Hasil Test	85
Gambar IV.54 <i>Sequnce</i> Diagram Laporan Data Pelamar	86
Gambar IV.55 <i>Sequnce</i> Diagram Laporan Data Pelamar Diterima	86
Gambar IV.56 <i>Sequnce</i> Diagram Laporan Data Pelamar Ditolak	87
Gambar IV.57 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Register</i>	87
Gambar IV.58 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Lowongan	88
Gambar IV.59 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar	88
Gambar IV.60 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Bukti Pendaftaran Lamaran	89
Gambar IV.61 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Keluarga)	89
Gambar IV.62 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Pendidikan)	90
Gambar IV.63 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Pelatihan)	90
Gambar IV.64 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Penguasaan Bahasa)	91
Gambar IV.65 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Keahlian)	91
Gambar IV.66 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Pengalaman)	92
Gambar IV.67 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Riwayat Pekerjaan)	92
Gambar IV.68 <i>Sequnce</i> Diagram Data Pelamar (Referensi Kerja)	93
Gambar IV.69 <i>Sequnce</i> Diagram Status Seleksi Lamaran	93
Gambar IV.70 <i>Sequnce</i> Diagram Cetak Hasil Test	94
Gambar IV.71 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Class</i> Diagram	95
Gambar IV.72 <i>Sequnce</i> Diagram <i>Deployment</i> Diagram	96

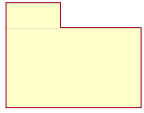


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Lowongan	44
Tabel 4.2 Tabel Isi	44
Tabel 4.3 Tabel Data Pelamar	44
Tabel 4.4 Tabel Jabatan	45
Tabel 4.5 Tabel Pendaftaran	45
Tabel 4.6 Tabel Hasil Test	45
Tabel 4.7 Tabel Hasil	45
Tabel 4.8 Tabel Jenis Test	45
Tabel 4.9 Tabel HRD	46
Tabel 4.10 Tabel Data User	46
Tabel 4.11 Tabel Keluarga	46
Tabel 4.12 Tabel Pendidikan	46
Tabel 4.13 Tabel Pelatihan	47
Tabel 4.14 Tabel Penguasaan Bahasa	47
Tabel 4.15 Tabel Keahlian	47
Tabel 4.16 Tabel Pengalaman	47
Tabel 4.17 Tabel Riwayat Pekerjaan	48
Tabel 4.18 Tabel Referensi Kerja	48
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Lowongan	49
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Isi	50
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Pelamar	50
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Jabatan	52
Tabel 4.23 Spesifikasi Basis Data Pendaftaran	53
Tabel 4.24 Spesifikasi Basis Data Hasil Test	54
Tabel 4.25 Spesifikasi Basis Data Hasil	54
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Jenis Test	55
Tabel 4.27 Spesifikasi Basis Data HRD	55
Tabel 4.28 Spesifikasi Basis Data Data User	56
Tabel 4.29 Spesifikasi Basis Data Keluarga	56
Tabel 4.30 Spesifikasi Basis Data Pendidikan	57
Tabel 4.31 Spesifikasi Basis Data Pelatihan	58
Tabel 4.32 Spesifikasi Basis Data Penguasaan Bahasa	58
Tabel 4.33 Spesifikasi Basis Data Keahlian	59
Tabel 4.34 Spesifikasi Basis Data Pengalaman	60
Tabel 4.35 Spesifikasi Basis Data Riwayat Pekerjaan	60
Tabel 4.26 Spesifikasi Basis Data Referensi Kerja	61





DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*


No	Simbol	Keterangan
1		<p>Use case</p> <p>Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
2		<p>Actor</p> <p>Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.</p>
3		<p>Association</p> <p>Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> atau <i>use case</i> dengan <i>use case</i>.</p>
4		<p>Include</p> <p>Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.</p>
5		<p>Extend</p> <p>Menunjukkan suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.</p>

6		Package Menambahkan paket baru dalam diagram
7		Generalization Menggambarkan relasi lanjut antar use case atau menggambarkan struktur pewarisan antar actor
8		Dependencies Menggambarkan kebergantungan (dependencies) antar item dalam diagram

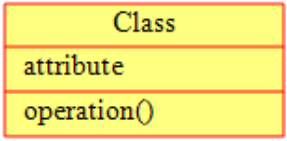
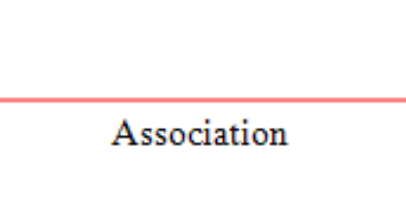

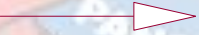


2. Simbol Activity Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Initial Node Merupakan simbol untuk memulai <i>activity diagram</i> .
2		Activity Final Node Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>activity diagram</i>
3		Swimline Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		Activity <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan





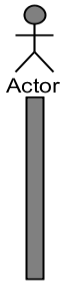
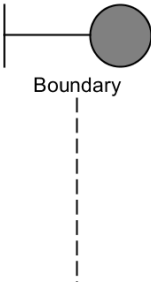
		kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 <i>transition</i> yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 <i>transition</i> masuk dan 2 atau lebih <i>transition</i> keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih <i>transition</i> masuk dan hanya 1 <i>transition</i> keluar.
9		Transition to self Menambah transisi rekursif
10		Horizontal synchronization Menambahkan sinkronisasi <i>horizontal</i> pada diagram


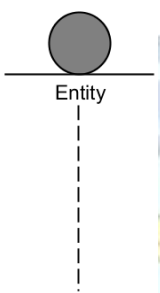
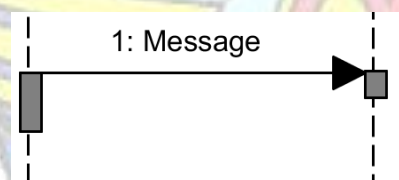

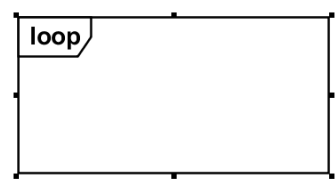
11		Vertical synchronizations Menambah sinkronisasi vertikal pada diagram
----	---	---

3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara class.
3		Interface Menambahkan kelas antarmuka(interface) pada diagram
4		Generalization Menggambarkan suatu relasi generalisasi
5		Realize Menggambarkan relasi antar realisasi
6		Aggregation Menggambarkan relasi agregasi

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Object Menambahkan objek baru pada Diagram
2		Object message Menggambar pesan (<i>message</i>) antar dua objek
3		Return message Menggambarkan pengembalian dari pemanggilan prosedur
4		Destruction marker Memperlihatkan saat objek tertentu dihancurkan
5		Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
6		Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

7		<p>Control</p> <p>Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem,</p>
8		<p>Entity</p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
9		<p>Message</p> <p>Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
10		<p>Self Message</p> <p>Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
11		<p>Loop Message</p> <p>Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>