

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menimbulkan era baru dalam globalisasi. Komputer sebagai sarana bantu manusia dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari di segala bidang. Pada awalnya pemakai hanya menggunakan komputer sebagai mesin ketik atau hitung, namun kini kegunaan komputer telah berkembang, salah satu contoh perkembangannya adalah pengguna komputer sebagai aplikasi sistem informasi sumber daya manusia yang dapat bekerja secara efektif dan efisien. Sumber daya manusia tidak hanya mengatur karyawan yang ada dalam suatu instansi, tetapi dimulai dari pemilihan calon karyawan, penilaian kinerja karyawan, pemilihan dan penempatan karyawan serta pengisian jabatan manajerial yang sesuai dengan kelayakan. Sumber daya manusia yang berkualitas dan profesional merupakan faktor utama dalam membantu organisasi mencapai tujuan. Salah satu kegiatan dalam sumber daya manusia adalah rekrutmen karyawan, yang merupakan suatu tahap strategis untuk mengidentifikasi calon karyawan yang tepat. Menurut (Gomes, 2003) kegiatan rekrutmen bisa terjadi ketika berdirinya organisasi baru, adanya peluasan kegiatan organisasi yang belum dilakukan sebelumnya, terciptanya kegiatan atau pekerjaan baru, adanya pekerja yang pindah ke organisasi lain, pekerja yang berhenti karena telah mencapai usia pensiun atau meninggal dunia. Sebuah organisasi bisnis tentunya menginginkan calon tenaga kerja yang memiliki kualitas dan kemampuan yang sesuai dengan kualifikasi dan kebutuhan organisasi bisnis tersebut.

RSU Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah merupakan rumah sakit islam yang berdomisili di kabupaten Pati di Jl. Raya Pati-Tayu Km 3 Tambaharjo Pati. Rumah Sakit Umum Pembina Kesejahteraan Ummat (RSU PKU) merupakan rumah sakit yang didirikan oleh Muhammadiyah. Rumah sakit tersebut kini usiannya sudah lebih dari 90 tahun. Rumah sakit yang berdiri pada masa Kolonial Belanda dengan nama Poliklinik Penolong Kesengsaraan Oemoem (PKO). Pada mulanya PKO bukan hanya terdiri dari rumah sakit saja namun juga ada rumah yatim dan rumah miskin. Berdirinya PKO merupakan gagasan luar biasa dari para

tokoh Muhammadiyah masa itu, karena dalam kondisi terjajah ada secercah harapan dari pribumi yang peduli akan nasib saudaranya. Dalam rangka meneruskan tongkat estafet perjuangan mewujudkan cita-cita Muhammadiyah dibidang kesehatan, Pimpinan Daerah Muhammadiyah Pati, menggandeng KJKS BMT Fastabiq (saat ini : BMT Fastabiq Khoiro Ummah) tergerak untuk mendirikan Amal Usaha Muhammadiyah (AUM) dengan mendirikan Rumah Sakit Umum Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah. Pembangunan gedung dimulai pada akhir tahun 2012 dan mulai beroperasi pada tanggal 4 Mei 2015.

Kegiatan rekrutmen merupakan proses mencari dan mendapatkan pelamar guna memenuhi kebutuhan sumber daya manusia di dalam perusahaan/instansi. Rekrutmen karyawan merupakan penarikan karyawan berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan karyawan sesuai dengan jumlah dan kualitasnya. Rekrutmen karyawan memiliki banyak metode dalam melakukan kegiatan tersebut diantaranya melakukan penyebaran informasi lowongan kerja dengan penyebaran pamflet, kerjasama dengan perguruan tinggi, iklan, job fair, rekomendasi dari karyawan, dan sebagainya.

Akar masalah yang terjadi pada RSU Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah yaitu pelamar yang harus mengirimkan berkas lamaran ke RSU Fastabiq baik dikirim secara langsung maupun melalui jasa pengiriman. Berkas lamaran yang masuk pada RSU Fastabiq tidak langsung masuk ke departemen *Human Resources Development* (HRD), akan tetapi masih tertahan pada pos *security*. Penahanan berkas lamaran di pos *security* tergantung banyaknya jumlah berkas lamaran yang masuk, jika Dalam satu minggu berkas lamaran yang masuk hanya sedikit maka berkas lamaran masih akan tetap ditahan pada pos *security* hingga berkas lamaran tertumpuk banyak. Setelah dirasa berkas lamaran yang tertumpuk banyak baru berkas tersebut dikirimkan ke departemen *Human Resources Development* (HRD).

Proses rekrutmen kerja secara manual yaitu pengumpulan dokumen-dokumen yang dilakukan secara konvensional masih menggunakan data fisik dalam verifikasi berkas lamaran yang tentunya sangat rentan hilang karena tercampur dengan berkas pelamar lain. Banyaknya berkas lamaran yang menumpuk mengakibatkan proses penyeleksian membutuhkan waktu lama,

karena harus menyeleksi satu per satu berkas lamaran. Berkas lamaran diseleksi oleh satu karyawan saja yaitu Kepala bagian *Human Resource Development* sendiri sehingga untuk menyeleksi berkas lamaran yang sangat banyak tentunya akan menyita banyak waktu.

Penyimpanan berkas pelamar yang diterima sebagai karyawan baru hanya disimpan pada lemari berkas, tidak di dokumentasikan ke dalam bentuk *soft file* atau *database* sehingga jika sewaktu-waktu terjadi bencana alam atau kebakaran maka berkas tersebut tentunya akan rusak atau hilang. Penyimpanan berkas merupakan hal yang sensitif karena jika terjadi suatu hal yang tidak diinginkan seperti kebakaran dan sebagainya maka berkas tersebut yang termasuk dalam asset instansi akan ikut terbakar.

Berdasarkan penjabaran pada latar belakang tersebut, dalam penelitian ini penulis akan membuat sebuah “Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Pada RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Website”. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan HRD dalam memilih calon karyawan yang sesuai kriteria perusahaan. HRD dapat memperbarui info posisi yang sedang tersedia dan mengelola data calon karyawan. Sedangkan calon karyawan sendiri bisa mengelola akun, melamar pekerjaan dengan mudah tanpa harus datang langsung ke lokasi. Dengan adanya notifikasi email juga memudahkan pelamar dalam menerima informasi selanjutnya terkait proses rekrutmen.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan tentang bagaimana merancang sebuah Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Pada RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Website sebagai solusi untuk membantu proses rekrutment.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penyusunan laporan ini penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penulisan pada hal-hal yang mengenai Rancang Bangun Rekrutmen Karyawan adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat hanya untuk proses rekrutmen di RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati

2. Sistem ini berisi data masukan yang meliputi : data pelamar, data lowongan pekerjaan, data berita, dan data berkas lamaran.
3. Adanya notifikasi email untuk memudahkan pelamar untuk mengetahui proses rekrutmen yang sedang berjalan
4. Data yang di ambil hanya dari RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati
5. Keluaran atau informasi yg dihasilkan dari Sistem Informasi Rekrutmen pada penelitian ini meliputi laporan hasil seleksi rekrutmen.

1.4. Tujuan

Tujuan utama dirancangnya sebuah Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Pada RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah sistem untuk meminimalisir waktu, biaya dan tenaga sehingga proses rekrutmen menjadi lebih efisien
2. Membuat sebuah sistem yang dapat melakukan proses rekrutment secara online, sehingga calon karyawan sendiri bisa mengelola akun, melamar pekerjaan tanpa harus datang langsung ke lokasi. Dengan adanya notifikasi email juga memudahlan pelamar dalam menerima informasi selanjutnya terkait proses rekrutmen yang berjalan

1.5. Manfaat

Manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Bagi Individu

- a. Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 pada program studi Sistem Informasi Fakultas Teknik di Universitas Muria Kudus
- b. Dapat menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh selama perkuliahan atau diluar perkuliahan
- c. Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
- d. Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

2. Bagi Akademis

- a. Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
- b. Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
- c. Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Unversits Muria Kudus.

3. Bagi Instansi

- a. Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.
- b. Mempermudah proses HRD untuk meminimalisir waktu, biaya dan tenaga sehingga proses rekrutmen menjadi lebih efisien.
- c. Memudahkan proses HRD dalam memilih calon karyawan yang sesuai kriteria perusahaan
- d. Dapat memudahkan calon pelamar untuk mendapatkan informasi yang lebih *up to date* terkait lowongan pekerjaan

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, dan *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Pengamatan langsung atau observasi telah dilaksanakan di RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Keuntungan dari pengamatan ini yaitu sistem analisis dapat lebih mengenal kegiatan manajemen pemesanan yang dilakukan secara fisik ini. Teknik observasi dibagi menjadi 2 macam, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data yang spesifik, di mana nanti hasil observasi ini akan di analisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang telah ditentukan.

b. Observasi Semi terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai.

Pada saat melakukan observasi, sistem analis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perancangan yang matang maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

2. Teknik Wawancara

Langkah awal yang dilakukan pada proses pembangunan dan pengembangan sistem informasi adalah identifikasi kebutuhan sistem yaitu menganalisa situasi untuk mendapatkan suatu masalah dalam waktu bersamaan menghubungkan dengan penyebab dari masalah – masalah tersebut. Teknik wawancara adalah salah satu cara yang paling baik yang bisa digunakan dalam penelitian ini. Dengan teknik wawancara yang baik tidak hanya akan bisa didapatkan masalah yang nyata ada, namun juga dapat mengetahui bagaimana sikap dari masing-masing orang yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dapat banyak untuk mendapatkan data-data dari masing-masing orang yang diwawancarai.

Teknik wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat tergantung pada kemampuan pribadi sistem analisis untuk dapat memanfaatkannya. Tidak jarang dengan teknik ini sistem analis malah akan sulit sekali mendapatkan data yang nyata, karena ketidakmampuan dirinya dalam menggunakan teknik wawancara tersebut. Oleh karena itu, sistem analisis harus dapat bertindak dan bersikap fleksibel, siap menghadapi berbagai tipe manusia dan situasi. Dengan demikian teknik wawancara ini sangat tergantung pada bagaimana sistem analis dapat memanfaatkan kesempatan yang ada.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuat suatu sistem. Dalam pengembangan sistem yang diterapkan pada penelitian ini

adalah model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model airterjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) (Sukamto & Shalahuddin, 2018).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode air terjun (*waterfall*) antara lain:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome*.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Penyusun menggunakan *coding PHP*.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP dan Mysql* sebagai Databasenya.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian *software* ini

menggunakan metode *black box testing*.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul atau tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemrograman untuk membangun perangkat lunak yang dibangun menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Sukanto & Shalahuddin, 2018)

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. Activity Diagram

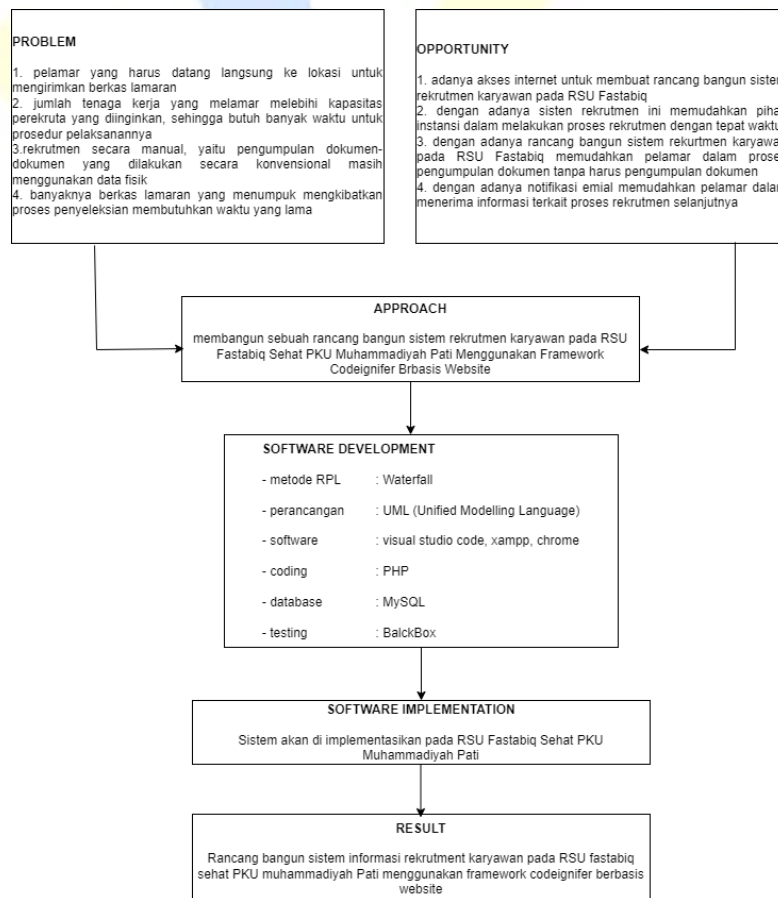
Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau alir kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

5. Statechart Diagram

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transaksi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*event*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

1.7. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran Implementasi Rancang Bangun Sistem Informasi Rekrutmen Karyawan Pada RSUD Fastabiq Sehat PKU Muhammadiyah Pati Menggunakan Framework Codeigniter Berbasis Website



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran