

WEBSITE LOWONGAN PEKERJAAN PADA PT.WAHANA INTI SEJATI SAMARINDA

Peneliti
Asep Risdiyanto

Manajemen Informatika
STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. Prof. Moh. Yamin No. 25 Samarinda Kode Pos 75123

ABSTRAK

Asep Risdiyanto, 2015. “*Website* Lowongan Pekerjaan Pada PT. Wahana Inti Sejati Samarinda.” Kuliah Kerja Praktek, Program Studi Diploma III Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma Samarinda. Dosen Pembimbing : Ahmad Rofiq Hakim S.Pd, M.Kom
Kata kunci : *website*, *Lowongan*, *WIN’S*.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat membuat sebuah *website* lowongan pekerjaan pada pt. wahana inti sejati Samarinda.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat membuat sebuah *website* PT. Wahana Inti Sejati (WINS) dan prekrutan karyawan secara online. Dengan dibuatnya *website* ini dapat digunakan untuk mempermudah perusahaan dalam pelayanan pemberian informasi lowongan terhadap masyarakat.

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun aplikasi Prekrutan karyawan secara *online*. Perangkat lunak pendukung adalah *XAMPP PHP 2.3* dan *MySQL* sebagai aplikasi *database*, dan pengujian menggunakan *blackbox* serta pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.

Dari hasil penelitian ini diperoleh suatu aplikasi *web* untuk penanganan perekrutan karyawan secara *online* pada PT. Wahana Inti Sejati (WINS) Samarinda.

1. PENDAHULUAN

Persaingan dalam dunia bisnis saat ini sangat ketat. Untuk memperlancar serta bertahan, suatu badan usaha harus mempunyai kualitas kerja yang baik dan terstruktur. Di tambah lagi, perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Informasi sangat penting bagi setiap badan usaha, sebab informasi mengarahkan dan memperlancar dalam kegiatan sehari-hari. Pada era globalisasi ini sudah banyak menggunakan komputer untuk mendukung aktivitas badan usaha. Dalam suatu perusahaan, komputer digunakan sebagai sarana untuk mendukung aktifitas perusahaan, antara lain produksi, distribusi, komunikasi, dan teknologi informasi.

PT. Wahana Inti Sejati (WIN’S) adalah perusahaan *Advertaising* dan Penyalur Tenaga Kerja dari Unilever Tbk, yang mana didalam perusahaan ini sebagai Penyalur Tenaga Kerja SPG/SPB Regular, MUT & SPG/SPB Event.

Perusahaan saat ini menyadari perlunya penambahan sistem yang ada dengan memanfaatkan teknologi komputer yang tepat

untuk membangun sebuah profile perusahaan, informasi, struktur perusahaan, jumlah karyawan, informasi lowongan pekerjaan pada perusahaan dan pendaftaran pekerjaan secara online.

Pada saat ini profil perusahaan maupun struktur perusahaan masih dikelola secara offline. Disamping itu juga dapat memudahkan mendapatkan informasi perusahaan. Selain itu masalah yang sering ditemukan adalah informasi lowongan pekerjaan dan jumlah karyawan yang tidak efektif dikarenakan melakukan penginputan informasi secara manual. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang mampu mempublikasikan informasi perusahaan PT. Wahana Inti Sejati (Win’s)..

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN BATASAN PENELITIAN

Dari hasil Kuliah Kerja Praktek pada PT. Wahana Inti Sejati Samarinda, maka perlu adanya suatu batasan masalah dalam pembuatan *Website* Pendaftaran Calon Karyawan pada PT. Wahana Inti Sejati

Samarinda. Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang ada maka batasan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini hanya menitik beratkan pada proses pendaftaran karyawan baru.
2. *User* mengisi form yang sudah tersedia.
3. Membawa KTP jika *user* mendapatkan nomor tes.
4. Bukti pendaftaran dan kelengkapan berkas harus dibawa pada saat *interview* atau wawancara kerja.

1. Halaman Administator (Back End)

1. Pemeliharaan Beranda.
2. Pemeliharaan Profil.
3. Pemeliharaan Informasi Perusahaan.
4. Pemeliharaan Galeri (Foto Kegiatan).
5. Pemeliharaan Informasi Lowongan Pekerjaan.
6. Pemeliharaan Pendaftaran Pekerja Baru.
7. Menjawab pertanyaan dari user pada buku tamu.

1. Memberikan Nomor Tes (Output)

2. Halaman User (Front End)

1. Melihat halaman beranda.
2. Melihat Profil PT. Wahana Inti Sejati (WIN'S).
3. Melihat Galeri (foto kegiatan perusahaan).
4. Melihat Info lowongan Pekerjaan yang ada pada perusahaan.
5. Mendaftar Pekerjaan.
6. Memberi komentar pada buku tamu.
7. Mendapatkan Nomor Tes.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 BAHAN

1. Tenaga Kerja

Menurut Agusmidah (2010), Ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja. Setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang atau jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Pekerja atau buruh adalah setiap orang yang bekerja menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain. Pemberi kerja adalah orang perseorangan, pengusaha, badan hukum, atau badan-badan lainnya yang mempekerjakan tenaga kerja dengan membayar upah atau imbalan dalam bentuk lain.

2. Website

Menurut Rahmat Hidayat (2010), Website adalah situs yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu

rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

3. Internet

Menurut Ned Snell (2008), Internet adalah sebuah koridor bagi jenis sumber daya yang ada padanya dan setiap sumber daya tersebut diakses melalui peranti yang berbeda-beda.

4. Web Hosting

Menurut Ali Zaenal (2011), WebHosting adalah sebuah penyedia layanan internet untuk penempatan informasi-informasi baik untuk halaman-halaman web, penyimpan email, database dan sebagainya.

5. XAMPP

Menurut Yogi Wicaksono dan SmitDev Community (2008) Xampp adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis php dan menggunakan pengolah data mysql dikomputer *local*. Xampp berperan sebagai server web pada komputer anda. Xampp juga dapat disebut sebuah CPanel server *virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus *online* atau terakses dengan internet.

3.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Untuk membuat sebuah sistem yang sesuai dengan masalah yang ada dan dapat menyelesaikan masalah tersebut, maka penulis menggunakan metode *waterfall* dalam membangun *website company profile* pada PT. Branikretif.

Adapun tahap-tahap model *Waterfall* dalam Sistem Informasi sebagai berikut :

1. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa terhadap masalah yang ada berdasarkan beberapa kategori analisis, yaitu:

1) Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti apa yang didasarkan pada data yang telah ada.

2) Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan sangat dibutuhkan guna menunjang penerapan sistem baru, apakah sistem baru yang akan diterapkan itu sesuai dengan kebutuhan perusahaan atau belum, apakah sesuai dengan tujuan yang ingi dicapai oleh perusahaan. Fungsi dari sistem baru ini

adalah untuk membantu perusahaan dalam memperoleh informasi dengan lebih cepat, tepat dan akurat sehingga kualitas dan efektivitas kerja meningkat

3) Analisis Teknologi

Analisis teknologi menjelaskan tentang teknologi perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan dalam mendukung penggunaan website pada PT. Wahana Inti Sejati

2. Perancangan

Setelah tahap analisis selesai, diperlukan tahap solusi yang didapat. Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem sesuai dengan kebutuhan, dengan beberapa alat bantu, yaitu:

1. SiteMap
2. Flowchart

3. Implementasi

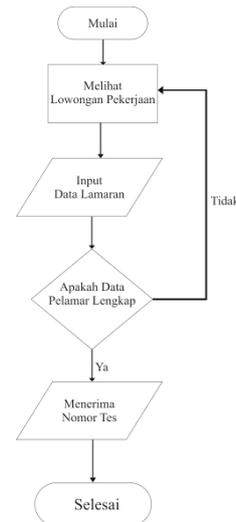
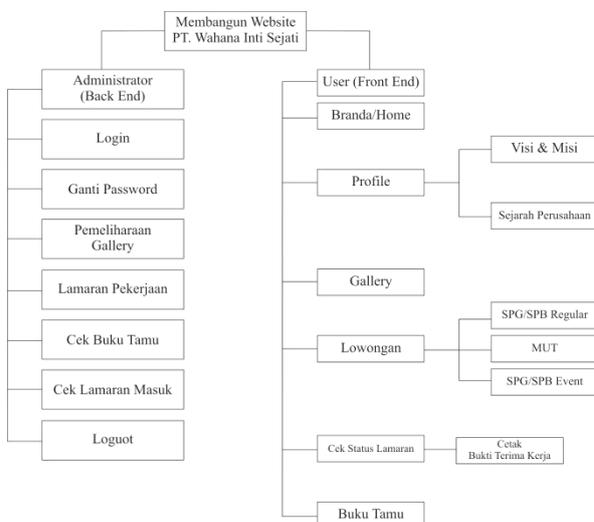
Tahap ini merupakan pelaksanaan dari tahap perancangan dimana rancangan yang ada dibuat menjadi sebuah sistem yang nyata dan dapat digunakan, seperti membuat form aplikasi, database, query dan laporan.

4. Testing

Tahap ini yaitu melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum. Pada tahap testing ini akan digunakan metode pengujian *Black Box*.

4. RANCANGAN SISTEM

Gambar 1. Site Map



Gambar 2. Flowchart User

5. IMPLEMENTASI

Tabel 1. Tabel Admin

No	Field Name	Type	Keterangan
1	id_admin	Int	Id admin
2	Nama	Varchar	Nama admin
3	Pass	Varchar	Password admin
4	hak akses	Varchar	Nama akses

Tabel 2. Tabel Buku Tamu

No	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id	Int	Id tamu
2	Tanggal	Varchar	Tanggal melakukan komentar
3	Pengirim	Varchar	Nama tamu
4	Komentar	Varchar	Komentar
5	Jawaban	text	Jawaban dari admin

Tabel 3. Tabel Lamaran Kerja

No	Nama Field	Type	Keterangan
1	Id_pelamar	Int	Id pelamar
2	Nama	Varchar	Nama pelamar
3	tempat_lahir	Varchar	Tempat lahir pelamar
4	tanggal_lahir	Date	Tanggal lahir pelamar
5	Alamat	Varchar	Alamat pelamar
6	Hp	Varchar	Nomor Handphone pelamar
7	Email	Varchar	Email pelamar
8	jenis_kelamin	Varchar	Jenis kelamin
9	Agama	Varchar	Agama
10	pendidikan_terakhir	Varchar	Pendidikan terakhir pelamar
11	upload_foto	Varchar	Foto pelamar
12	upload_ktp	Varchar	Ktp pelamar
13	upload_ijazah	Varchar	Ijazah pelamar
14	upload_skck	Varchar	Skck pelamar
15	upload_ket_sehat	Varchar	Surat keterangan kesehatan pelamar
16	id_loker	Int	Id pelamar
17	tanggal_tes	Date	Tanggal tes pelamar
18	status_lamaran	Varchar	Status lamaran pelamar

Tabel 4. Tabel Galeri

No	Nama Field	Type	Keterangan
1	id_galeri	int	Id foto
2	nama_kegiatan	varchar	Nama kegiatan foto
3	Tanggal	date	Tanggal kegiatan berlangsung
4	Keterangan	longtext	Keterangan foto kegiatan
5	Foto	varchar	Foto

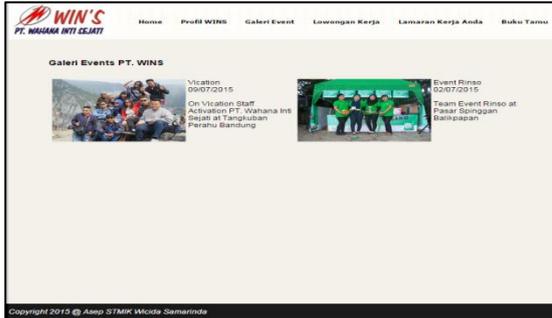
Tabel 5. Tabel Loker

No	Field Nama	Type	Keterangan
1	id_loker	Int	Id loker
2	Jabatan	Varchar	Jabatan
3	kode_jabatan	Varchar	Kode jabatan
4	Keterangan	Longtext	Keterangan
5	status_loker	varchar	Status loker

Gambar 3. Halaman Home



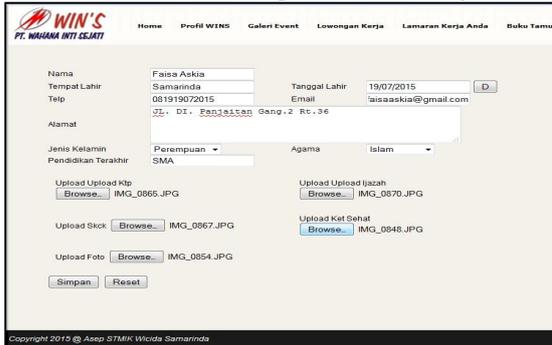
Gambar 4. Halaman Galeri



Gambar 5. Halaman Lowongan Kerja



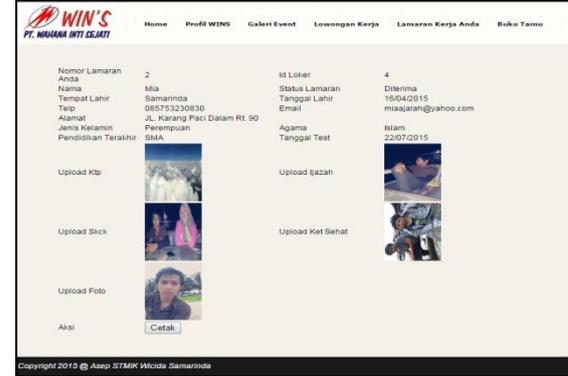
Gambar 6. Halaman Input Lamaran Kerja



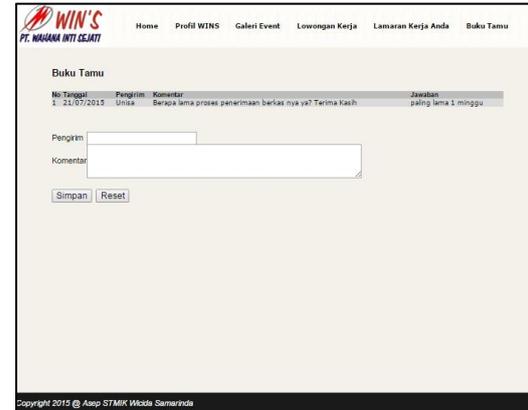
Gambar 7. Halaman Cetak



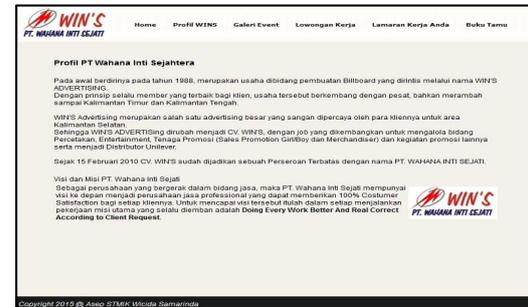
Gambar 8. Halaman Lamaran Kerja Anda



Gambar 9. Halaman Buku Tamu



Gambar 10. Halaman Profil



Gambar 11. Halaman Login Admin



Gambar 12. Halaman *Home* Administrator



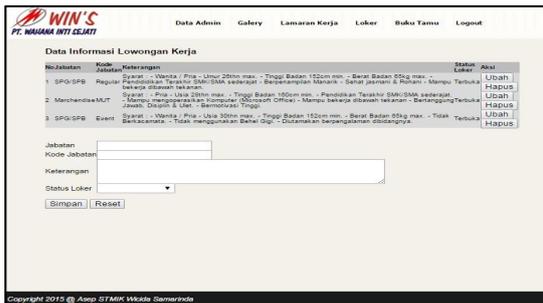
Gambar 13. Tampilan *Data* Admin



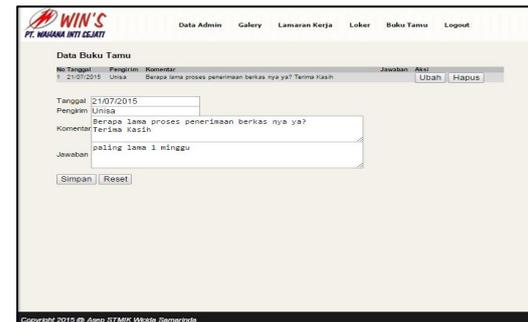
Gambar 14. Tampilan *Galery* Admin



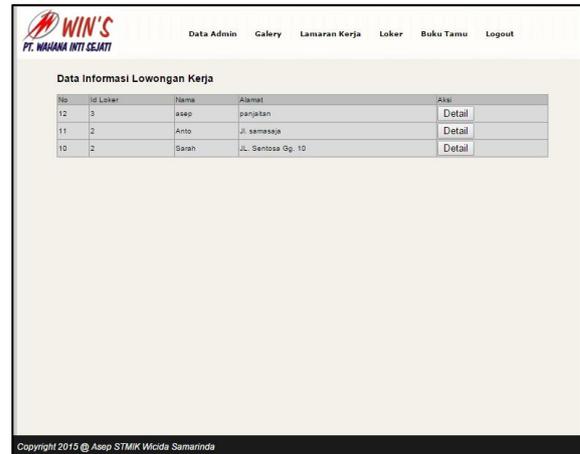
Gambar 15. Halaman *Loker* Admin



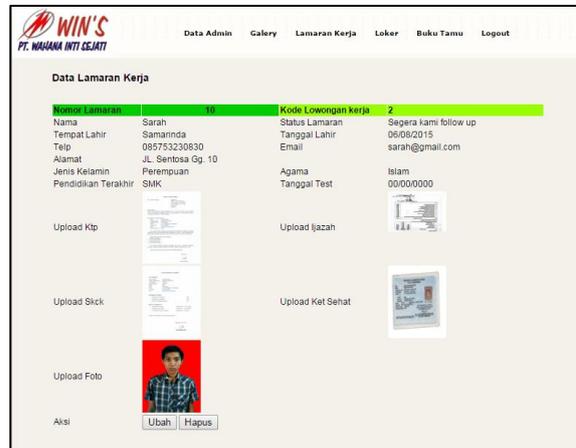
Gambar 16. Halaman *Buku Tamu* Admin



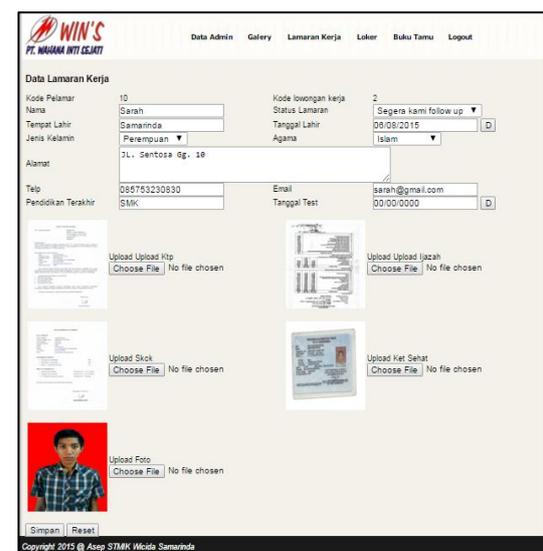
Gambar 16. Tampilan *Lamaran Kerja* Admin



Gambar 17. Tampilan *Detail* Lamaran Kerja



Gambar 18. Tampilan *Proses* Penerimaan



6. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dari masing-masing bab dan hasil pembahasan maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan website ini dirancang dengan tujuan agar memudahkan user dalam mencari pekerjaan serta melamar pekerjaan dengan mudah dan memanfaatkan teknologi masa kini, sehingga dapat memberikan nilai tambah bagi perusahaan.
2. Dengan adanya website pada PT. Wahana Inti Sejati ini diharapkan membantu mengurangi jumlah pengangguran dan meningkatkan mutu masyarakat dalam pemahaman teknologi, khususnya Samarinda.
3. Pembuatan website ini hanya sampai pada pemberian nomor tes bagi pelamar pekerjaan yang diterima untuk tes di PT. Wahana Inti Sejati Samarinda.

7. SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini ada beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat melakukan mengembangkan pada sistem ini selanjutnya dengan sistem yang paling berpengaruh dalam website ini dan semakin mempermudah perusahaan maupun *user* dalam membagi informasi atau mendapatkan informasi.
2. Diharapkan dapat menambahkan sistem tes secara online dari sistem yang sudah ada.
3. Ditambahkannya fitur-fitur (*login* bagi para pendaftar pekerjaan dan tes secara online) lain untuk pengembangan lebih lanjut dari *website* ini

8. DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Hery Prasetya, 2010, *Cepat Kuasai PHP dan MySQL*, Yogyakarta : Andi
- Hanif Al Fatta. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*, Yogyakarta : Andi
- M. Wilson, 2007, *Panduan Praktis Membuat Situs Pribadi dan Template Blog*, Jakarta : Mediakita
- Yuhefizar, 2009, *Cara Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla, (CMS)*, Jakata : PT. Alex Media Komputindo