

SISTEM INFORMASI REKRUTMEN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PLUSNEXUS

Endah Puji Rahayu; Azizah Fatmawati
Program Studi Teknik Informastika, Fakultas Komunikasi dan
Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

PlusNexus merupakan salah satu kantor startup yang bergerak dalam bidang pengembangan aplikasi mobile berbasis android. Pada saat ini kantor PlusNexus belum mempunyai sistem informasi penerimaan karyawan baru. PlusNexus masih menggunakan sistem manual, diantaranya masih menerima berkas lamaran secara langsung seperti Curriculum Vitae (CV) pelamar dalam bentuk dokumen fisik, membuat jadwal interview melalui WhatsApp (WA), tentunya hal ini akan menimbulkan beberapa permasalahan diantaranya seperti data pelamar mudah hilang dan rusak sehingga membuat proses rekrutmen tidak berjalan dengan lancar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web pada PlusNexus. Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode Software Development Life Cycle (SDLC) dengan model waterfall sebagai pendekatannya, dengan tahapan yang sistematis dimulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman utamanya dengan memanfaatkan framework Laravel, dan menggunakan manajemen basis data MySQL. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah sistem informasi rekrutmen berbasis web untuk memudahkan proses rekrutmen bagi kantor dan pelamar. Hasil pengujian sistem menggunakan Blackbox menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berjalan dan berfungsi dengan baik sesuai yang diharapkan, dan hasil pengujian system usability scale (SUS) yaitu memperoleh skor 72 yang artinya mendapatkan kategori Acceptable sehingga sistem layak untuk digunakan.

Kata Kunci: Karyawan baru, Rekrutmen, Sistem informasi

Abstract

PlusNexus is a startup office that operates in the field of developing Android-based mobile applications. At this time the PlusNexus office does not yet have an information system for accepting new employees. PlusNexus still uses a manual system, including still receiving application files directly such as applicants' Curriculum Vitae (CV) in the form of physical documents, making interview schedules via WhatsApp (WA), of course this will cause several problems, including the applicant's data being easily lost and damaged so that making the recruitment process not run smoothly. This research aims to develop a web-based employee recruitment information system for PlusNexus. System development in this research uses the Software Development Life Cycle (SDLC) method with the waterfall model as the approach, with systematic stages starting from needs analysis, design, implementation, testing and maintenance. The development of this system was carried out using PHP as the main programming language by utilizing the Laravel framework, and using MySQL database management. The results obtained from this research

are a web-based recruitment information system to facilitate the recruitment process for offices and applicants. The system test results using Blackbox show that all system features run and function well as expected, and the system usability scale (SUS) test results obtained a score of 72, which means it got the Acceptable category so the system is suitable for use.

Keywords: New employees, Recruitment, Information system

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat pesat ini mampu memberikan banyak manfaat baik dari segi aspek kehidupan manusia maupun dalam menyajikan semua informasi. Salah satu contohnya adalah pendaftaran calon tenaga kerja yang bisa mendaftar melalui website perusahaan atau instansi yang menawarkan lowongan pekerjaan. Proses ini semakin menjadi lebih mudah karena pelamar tidak perlu datang langsung ke perusahaan atau instansi sehingga menghemat waktu selama proses pendaftaran (Habibie et al., 2014).

PlusNexus adalah sebuah kantor *startup* yang bergerak dalam bidang pengembangan aplikasi mobile berbasis *android*. Dalam melakukan rekrutmen karyawan saat ini PlusNexus masih menggunakan cara manual untuk melakukan proses rekrutmennya. Proses seperti penerimaan dan pengecekan berkas lamaran yang diterima masih dalam bentuk dokumen fisik, sehingga besar kemungkinan dapat terjadi kesalahan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, PlusNexus membutuhkan sebuah sistem informasi yang membuat proses rekrutmen ini menjadi mudah, cepat, dan tidak membutuhkan waktu yang panjang. Adanya sistem informasi rekrutmen karyawan secara online, pelamar tidak perlu mendatangi kantor untuk membawa berkas lamarannya. Ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi rekrutmen karyawan yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ardianto & Budi Sulisty (2020), sistem ini dikembangkan menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall* dengan teknik pengumpulan datanya melibatkan observasi, wawancara dan studi pustaka. Pembuatan rancangan desainnya menggunakan *coreldraw x7* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk pengembangan programnya, sistem ini mempunyai 4 aktor yaitu admin, pelamar, *Human Resource Development* (HRD), dan pimpinan. Dengan menghasilkan sistem informasi yang memiliki fitur-fitur seperti menampilkan halaman *registrasi* dan *login*, biodata pelamar, jadwal tes, hasil pengumuman, tes akademik, daftar pelamar, dan laporan.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Anisah et al (2016), sistem ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *Rapid Application Development* (RAD) dengan

teknik pengumpulan data sistem melibatkan observasi dan studi literatur sebagai metode utama. Pembuatan rancangan desainnya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) dan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta basis data *MySQL* untuk pengembangan program, sistem ini memiliki 5 aktor yaitu pelamar, *user*, divisi, *Human Resource Development* (HRD), dan *administrator*. Menghasilkan sistem informasi yang memiliki fitur-fitur seperti menampilkan halaman *registrasi* dan *login*, info lowongan pekerjaan, melihat pesan masuk dan terkirim, hasil wawancara, hasil tes online, dan laporan, serta pengujian sistem ini nantinya menggunakan metode *Black box*.

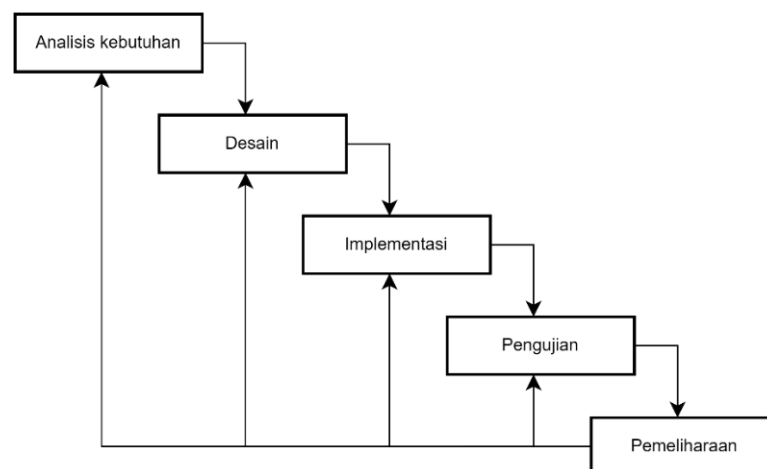
Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Astriyani et al (2019), sistem ini dikembangkan dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, studi Pustaka, dan analisis *SWOT*. Pembuatan rancangan desainnya menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) Serta dalam pengembangan programnya sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP serta basis data *MySQL*, sistem ini memiliki 3 aktor yaitu pelamar, *Human Resource Development* (HRD), dan pimpinan umum. Dengan menghasilkan sistem informasi yang memiliki fitur-fitur seperti menampilkan halaman *registrasi* dan *login*, halaman daftar lowongan yang tersedia dan form *registrasi* pelamar. Sistem yang dihasilkan lebih mengarah untuk input data pelamar, untuk jadwal *interview* tetap dilakukan diluar sistem.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa sistem informasi rekrutmen telah banyak digunakan diberbagai perusahaan/instansi dengan menampilkan fitur-fitur yang berbeda. Sistem rekrutmen ini memiliki keuntungan diantaranya dapat memberikan informasi rekrutmen yang bisa diakses dan diketahui oleh masyarakat. Berdasarkan uraian tersebut penelitian ini mengembangkan sebuah sistem informasi rekrutmen dengan fitur-fitur yang tersedia antara lain menampilkan halaman *registrasi* dan *login*, halaman form pendaftaran, status pengajuan, halaman informasi lowongan, mengelola data pelamar, mengelola pertanyaan *interview*, mengelola informasi lowongan, melihat data users. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah sistem ini menggunakan nilai dari hasil *interview* sebagai kriteria penentu apakah pelamar diterima atau tidak, serta dalam pengujian sistemnya menggunakan *Blackbox* dan *SUS testing*.

2. METODE

Pengembangan sistem informasi rekrutmen ini mengacu pada metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall* sebagai pendekatan nya yang diciptakan pertama kali oleh Winston Royce pada tahun 1970 dan yang paling banyak digunakan pada *software engineering* (Royce, 1987). Model *waterfall* menyarankan pendekatan sistematis dengan fase

berurutan yang perlu diselesaikan satu demi satu untuk dapat berpindah ke fase selanjutnya (Pressman, 2010). Oleh karena itu setiap fase yang dilalui harus dioptimalkan untuk dapat berpindah ke fase berikutnya. Prosesnya yang berurutan membuat metode ini cocok dipilih dalam pengembangan penelitian ini. Gambar 1 menunjukkan tahapan model *waterfall* secara sistematis dan urut yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1. Tahapan Model *Waterfall*

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi kepada *user* mengenai spesifikasi fitur-fitur sistem informasi seperti apa yang diharapkan. Metode yang digunakan dalam pengumpulan informasi adalah wawancara dengan pemilik PlusNexus. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk memahami kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem (Shofia & Anggoro, 2020).

Terdapat dua kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Analisis kebutuhan fungsional berisi proses atau fungsi-fungsi apa saja yang nantinya akan dikerjakan oleh sistem, terdapat 2 kebutuhan yaitu kebutuhan dari sisi admin dan kebutuhan sisi pelamar. Kebutuhan fungsional pada sisi admin dapat melakukan *login*, mengelola data pelamar, mengelola informasi lowongan, melihat data *users*, mengelola pertanyaan *interview*, *logout*. Kebutuhan fungsional dari sisi pelamar dapat melakukan *registrasi* dan *login*, melihat informasi lowongan, mengisi form pendaftaran, melihat status pengajuan, *logout*. Analisis Kebutuhan non fungsional sendiri lebih mengacu kepada mengenai kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pengembangan sistem serta proses input data ke dalamnya (Al Hasri & Sudarmilah, 2021). Kebutuhan non fungsional pada sistem rekrutmen ini meliputi *Personal Computer (PC)* atau laptop sebagai sistem operasinya, *google chrome*, *mozilla*

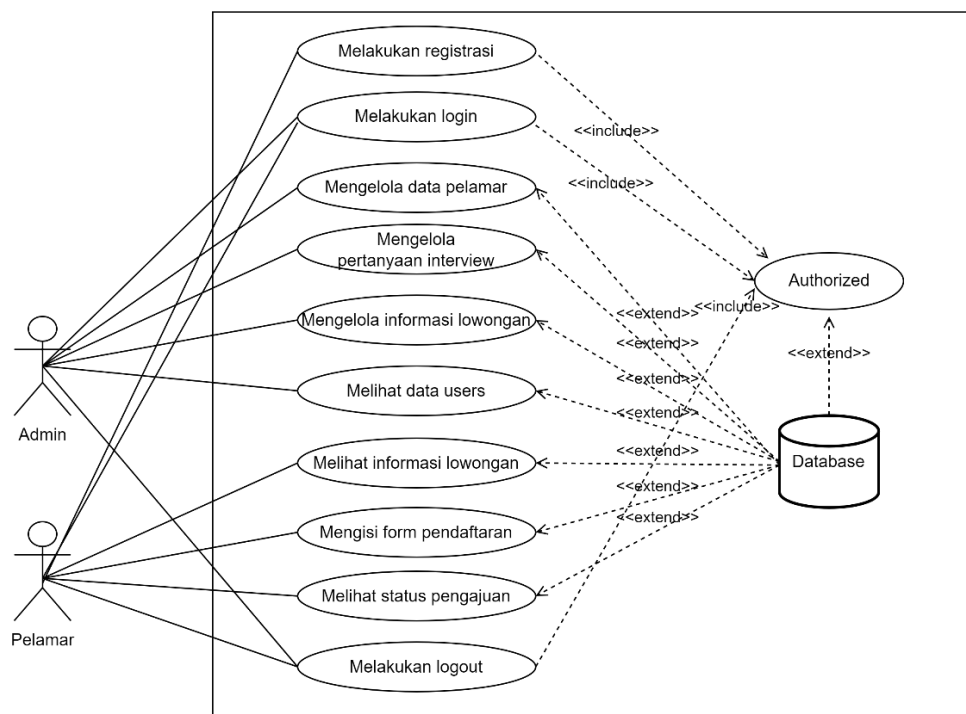
firefox sebagai web browser untuk mengakses sistemnya.

2.2 Desain

Tahap desain merupakan tahapan yang berguna untuk mengetahui gambaran kasar langkah- langkah sistem yang akan dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan. Pemodelan desain sistem pada penelitian ini meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Physical Entity Relationship Diagram* (PERD). Selain menggunakan ketiga diagram tersebut, desain sistem juga mencakup perancangan antarmuka pengguna (UI) yang bertujuan agar pengguna memiliki pengalaman yang baik dan mudah ketika berinteraksi dengan sistem.

2.2.1 Use Case Diagram

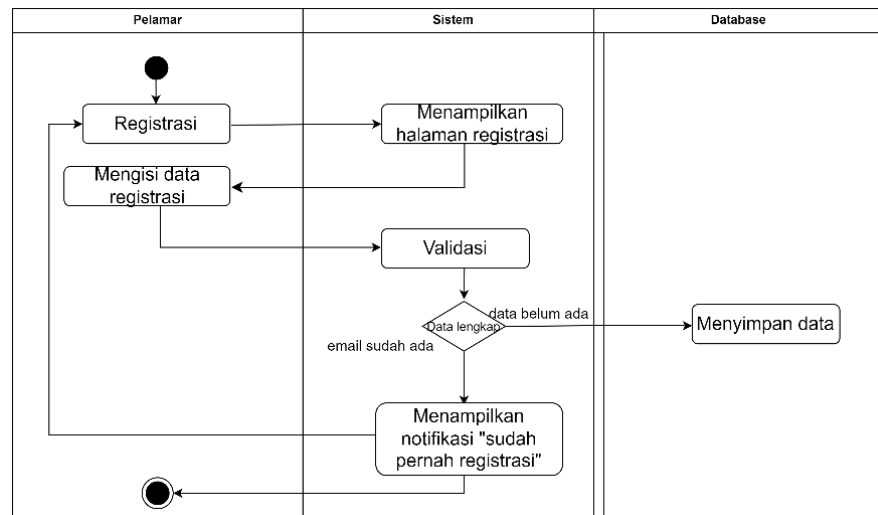
Use case diagram adalah jembatan yang menutupi kesenjangan antara pengguna sistem dan perancang perangkat lunak, serta memberikan gambaran umum tentang sistem (Essebaa & Chantit, 2018). Sistem ini memiliki 2 aktor yaitu admin dan pelamar. Gambar 2 menunjukkan use case diagram sistem yang dapat diakses oleh dua aktor. Aktivitas admin dapat melakukan *login*, mengelola data pelamar, mengelola pertanyaan interview, mengelola informasi lowongan, melihat data users, *logout*. Aktivitas pelamar dapat melakukan registrasi, melakukan *login*, melihat informasi lowongan, mengisi form pendaftaran, melihat status pengajuan, *logout*.



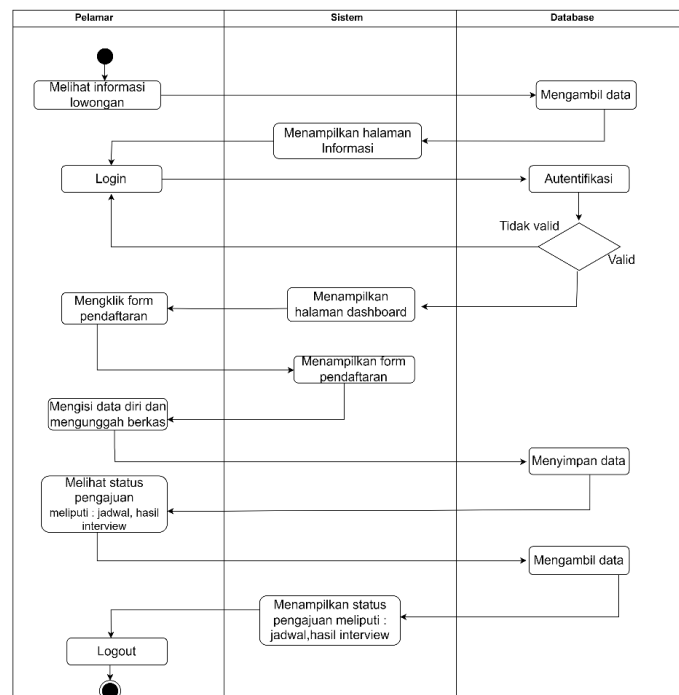
Gambar 2. Use Case Diagram

2.2.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang digunakan untuk memodelkan aliran tindakan prosedural antara dua atau lebih kelas ketika memproses suatu aktivitas. *Activity diagram* berfokus pada urutan tindakan yang dilakukan oleh aktor dari awal hingga akhir (Bell, 2003). Gambar 3 menunjukkan *activity diagram registrasi*, sebelum masuk ke halaman utama pelamar membuat akun terlebih dahulu. Pada halaman *registrasi* ini pelamar tidak boleh mendaftar dengan menggunakan email yang sama, jika menggunakan email yang sudah terdaftar maka proses *registrasi* gagal dan tidak dapat lanjut ke halaman berikutnya.



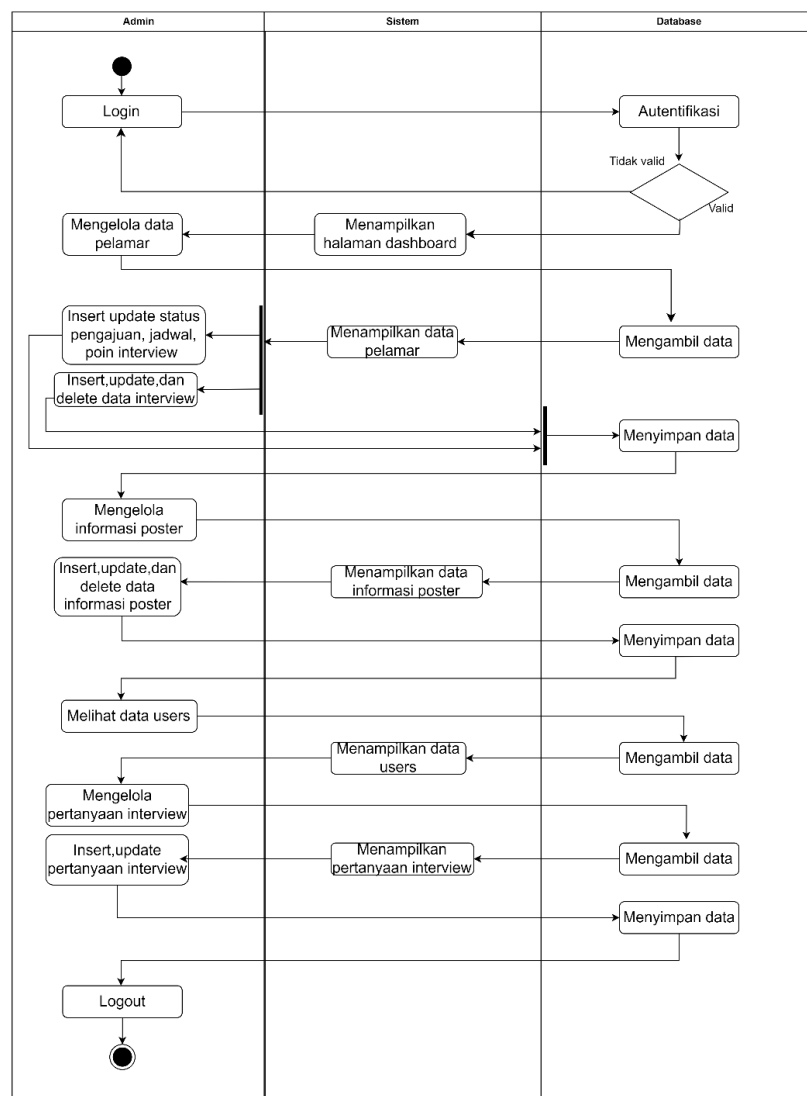
Gambar 3. Activity diagram Registrasi



Gambar 4. *Activity diagram* Pelamar

Gambar 4 menunjukkan *activity* diagram pelamar, dijelaskan bahwa pelamar dapat mengakses laman informasi lowongan yang berisi informasi lowongan yang tersedia. Pelamar harus melakukan *login* ke sistem terlebih dahulu, setelah berhasil login akan diarahkan ke halaman dashboard, jika pelamar memasukkan data *login* dengan benar maka akan masuk ke halaman dashboard pelamar, pelamar mengisi data diri pada form pendaftaran, kemudian data akan tersimpan ke dalam database. Pelamar dapat melihat kemajuan proses pada halaman status pengajuan meliputi tanggal, dan waktu *interview*, dan melakukan *logout*.

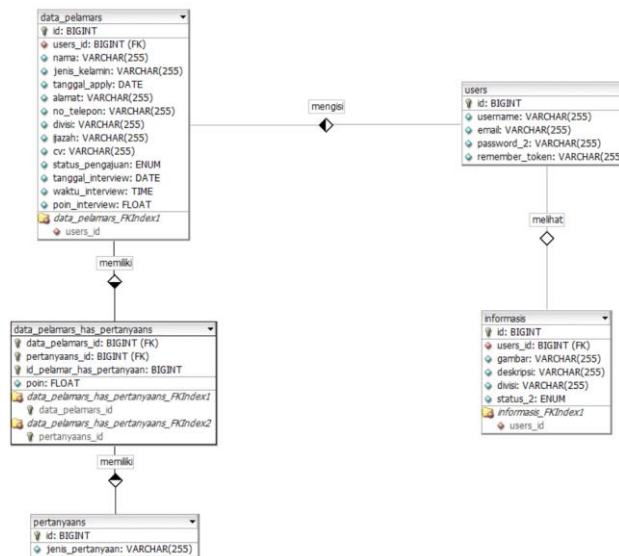
Gambar 5 menunjukkan *activity* diagram admin, dijelaskan bahwa admin dapat melakukan *login*, mengelola data pelamar meliputi *insert*, *update* status pengajuan, jadwal, poin *interview* dan *insert*, *update*, *delete* data *interview*. Mengelola informasi lowongan, melihat data *users*, mengelola pertanyaan *interview*, dan melakukan *logout*. Semua data yang mengalami perubahan akan tersimpan ke dalam *database*.



Gambar 5. *Activity diagram* Admin

2.2.3 Physical Entity Relationship Diagram (PERD)

Physical Entity Relationship Diagram (PERD) adalah sebuah diagram yang menjelaskan hubungan antar entitas beserta atribut-atribut yang dibutuhkan. Diagram ini kemudian diimplementasikan ke dalam *database* menggunakan *MySQL* (Naseri & Nurgiyatna, 2021). Gambar 6 menunjukkan rancangan *database* secara fisik pada sistem informasi rekrutmen yang terdiri dari 5 tabel.



Gambar 6. Physical Entity Relationship Diagram

2.2.4 User Interface (UI)

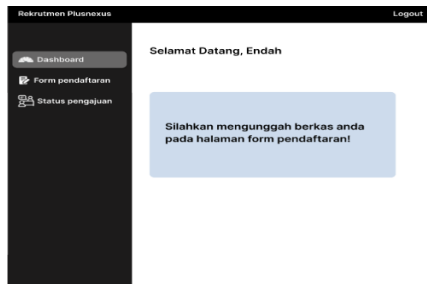
User interface merupakan sebuah tempat dimana pengguna dapat berinteraksi langsung dengan komputer dan sistem (Pane & Putra, 2023). Adanya antarmuka yang baik, pengguna dapat menjalankan sebuah sistem dan memahami *fungsionalitasnya* tanpa mengalami kesulitan (Sudradjat, 2021). Pembuatan antarmuka ini menggunakan alat desain *Figma*. Gambar 7 menunjukkan rancangan *antarmuka* halaman *home*, Gambar 8 rancangan antarmuka form *login*, Gambar 9 antarmuka dashboard pelamar, dan Gambar 10 rancangan antarmuka dashboard admin.



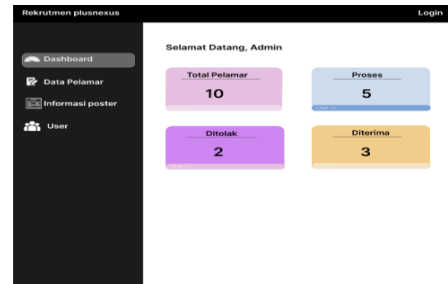
Gambar 7. User Interface home



Gambar 8. User Interface login



Gambar 9. User Interface Dashboard pelamar



Gambar 10. User Interface Dashboard Admin

2.3 Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahapan penulisan kode dimulai. Desain yang telah dibuat sebelumnya diubah menjadi kode-kode program kemudian diintegrasikan menjadi sebuah sistem untuk dapat menyimpan dan mengambil data dari *database* sesuai kebutuhan (Arribe et al., 2023). Sistem informasi rekrutmen ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*, *XAMPP*, *MySQL* sebagai *database server*, *visual studio code* sebagai *text editor*, *bootstrap* sebagai *framework CSS*.

2.4 Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan untuk menguji atau memeriksa bahwa sistem telah mencapai kinerja, spesifikasi dan telah memenuhi standar kebutuhan yang diharapkan pengguna. Tahapan pengujian sistem ini melibatkan 2 metode yaitu *Blackbox testing* dan *System Usability Scale (SUS)*. Pengujian *Blackbox* berfokus untuk menguji sistem, dilakukan dengan cara sistem dijalankan kemudian akan mencoba menguji apakah bagian-bagian dalam sistem tersebut telah berjalan dengan baik (Rambe et al., 2020). Pengujian *System Usability Scale (SUS)* merupakan pengujian model kuesioner dengan memberikan pertanyaan kemudian *responden* menunjukkan tingkat setuju atau tidak setuju (Brooke, 1996). Pengujian *SUS* terdiri dari 10 pertanyaan yang digunakan untuk menunjukkan apakah sistem berjalan dengan semestinya, dengan skor berkisar antara 0 hingga 100 (Hyzy et al., 2022). Pengujian *SUS* digunakan untuk mengevaluasi kegunaan sistem yang telah dikembangkan dengan menggambarkan hasil yang maksimal, dan dapat membedakan apakah sistem dapat berjalan dengan baik atau tidak sesuai kebutuhan dan kepuasan pengguna. Penggunaan kedua pengujian ini diharapkan dapat memberikan cakupan pengujian yang luas serta memastikan kualitas sistem secara menyeluruh.

2.5 Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan merupakan tahapan terakhir dari model waterfall, sistem yang telah dikembangkan kemudian dioperasikan dan dijalankan. Pemeliharaan dilakukan untuk memperbaiki apabila ditemukan kesalahan atau bug pada sistem yang mungkin muncul ketika sistem telah aktif digunakan dan yang tidak terdeteksi pada tahapan sebelumnya (Suryanto & Dinul, 2021). Selain itu meningkatkan layanan sistem agar dapat berjalan dengan baik sesuai kebutuhan.

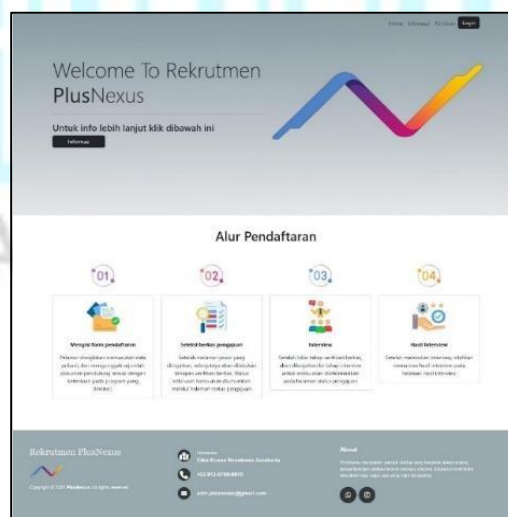
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web pada plusnexus. Sistem ini dikembangkan untuk memudahkan kantor dan pelamar dalam melakukan proses rekrutmen. Selain itu membantu proses rekrutmen berjalan dengan mudah dan cepat.

3.1 Hasil Penelitian

3.1.1 Halaman Home

Halaman *home* merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika pelamar mengakses *website*. Halaman ini berisi informasi lowongan yang tersedia, panduan yang berisi *manual book* dan menu *login*, Gambar 11 menunjukkan halaman *home*.

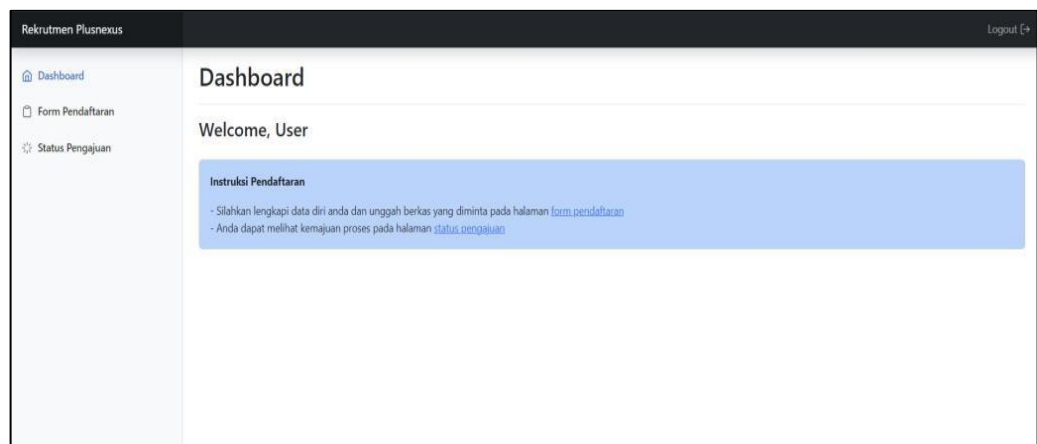


Gambar 11. Halaman *Home*

3.1.2 Halaman Dashboard Pelamar

Halaman dashboard pelamar adalah halaman pertama yang ditampilkan setelah pelamar berhasil melakukan *login*. Halaman ini terdiri dari dua fitur yaitu form pendaftaran dan status pengajuan seperti pada Gambar 12. Pelamar dapat mengisi data diri pada form

pendaftaran dan melihat kemajuan perubahan status pada halaman status pengajuan.



Gambar 12. Halaman Dashboard Pelamar

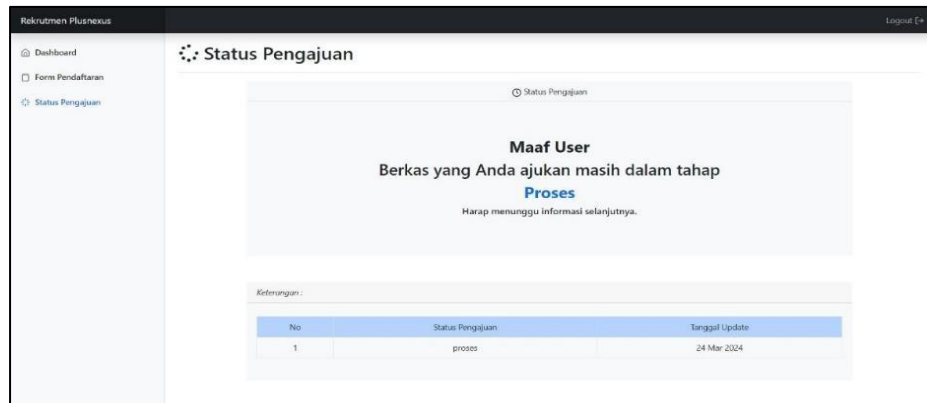
3.1.3 Halaman Form Pendaftaran

Gambar 13 merupakan tampilan halaman form pendaftaran yang harus diisi oleh pelamar yang ingin mendaftar. Pelamar harus mengisi data diri secara lengkap beserta unggah berkas yang diminta oleh sistem. Data yang sudah dikirimkan oleh pelamar tidak dapat dihapus kembali.

Gambar 13. Halaman Form Pendaftaran

3.1.4 Halaman Status Pengajuan

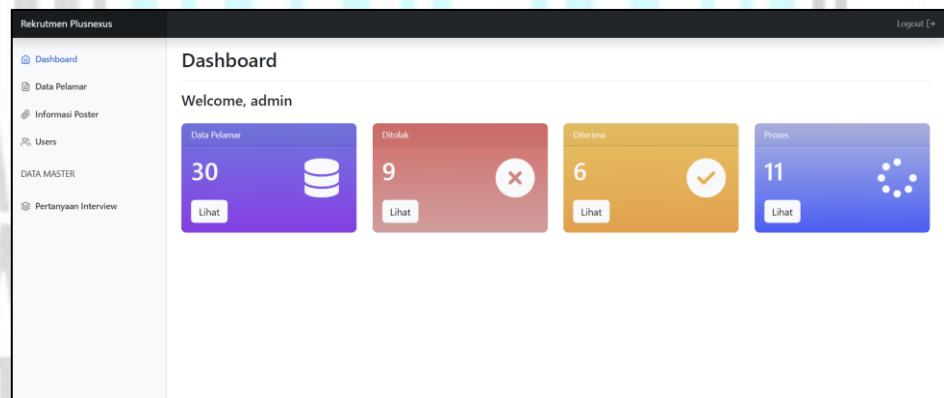
Pada halaman status pengajuan ini pelamar dapat melihat kemajuan perubahan status pengajuannya. Terdapat 5 tahapan mulai dari tahap proses seleksi berkas, *interview*, lulus *interview*, gagal berkas, dan gagal *interview*. Seluruh informasi terkait tanggal dan waktu *interview* juga akan diberitahukan pada halaman ini, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 14 yang menampilkan halaman status pengajuan dengan status proses.



Gambar 14. Halaman Status Pengajuan

3.1.5 Halaman Dashboard Admin

Gambar 15 menampilkan halaman dashboard admin yang muncul ketika admin berhasil *login*. Halaman ini menampilkan total data pelamar, serta berapa banyak pelamar yang status pengajuannya masih dalam proses, diterima, dan ditolak. Halaman ini membantu admin dalam memantau dan mengelola data pelamar yang mendaftar.



Gambar 15. Halaman Dashboard Admin

3.1.6 Halaman Data Pelamar

Halaman data pelamar memuat seluruh data pelamar yang telah mengisi form pendaftaran, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 16. Pada halaman ini admin dapat melakukan cetak data pelamar pada *button export pdf* serta mengedit dan menghapus data pelamar. Pada *button edit* admin dapat mengubah status pengajuan pelamar, menambahkan tanggal dan waktu *interview*. Pada halaman ini juga terdapat form *interview* yang dapat digunakan oleh admin untuk melakukan proses *interview*.

No	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Apply	Alamat	No Telepon	Divisi	Status Pengajuan	Aksi
1	User	Laki-laki	2024-03-24	Jl gorilan no 28	085333287654	Konten	Proses	[Edit] [Hapus] [Detail]
2	Endah puji rahayu	Perempuan	2024-04-23	Jl menco raya no 20	082144329580	Aplikasi	Proses	[Edit] [Hapus] [Detail]
3	Rihadatul Aisy	Perempuan	2024-04-23	Jl. Seroja no.20 Nao, Kota Bina	085236917846	Aplikasi	Gagal Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
4	Vita pratama putri	Perempuan	2024-04-23	Kalmider wenu, sukoharjo	089866785872	Konten	Latihan Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
5	Raudhatul Jannah	Perempuan	2024-04-23	Santi, kota bina	08123540339	Aplikasi	Proses	[Edit] [Hapus] [Detail]
6	Isnaini Intan	Perempuan	2024-04-23	Boyokali	085881109474	Konten	Gagal Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
7	Nanda Moy Triyaballa	Perempuan	2024-04-23	Madun	085806265688	Aplikasi	Latihan Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
8	Acnan dria Niken	Perempuan	2024-04-23	Sukoharjo	085887979598	Konten	Latihan Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
9	Nur'ainy	Perempuan	2024-04-23	Bima	081237177978	Aplikasi	Gagal Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]
10	Diva muharani	Perempuan	2024-04-24	Sragen	085876206536	Konten	Latihan Interview	[Edit] [Hapus] [Detail]

Gambar 16. Halaman Data Pelamar

3.1.7 Halaman Informasi Poster

Halaman informasi poster digunakan oleh admin ketika melakukan penambahan, penghapusan serta mengedit data poster lowongan, serta menambahkan divisi yang sedang membuka lowongan untuk dikirimkan pada form pendaftaran. Poster lowongan yang ditambahkan oleh admin akan ditampilkan pada halaman *home*. Gambar 17 menunjukkan halaman informasi poster.

No	Gambar	Deskripsi	Divisi	Status	Aksi
1		Rekrutmen bagian "Konten Aplikasi"	Aplikasi	Sembunyi	[Edit] [Hapus]
2		Rekrutmen bagian aplikasi "Android development"	Konten	Sembunyi	[Edit] [Hapus]

Gambar 17. Halaman Informasi Poster

3.1.8 Halaman Users

Gambar 18 merupakan halaman data *users*. Halaman *users* ini menampilkan data akun pengguna website seperti *username*, email, *password*, dan status *role*. Saat *user* membuat akun baru maka data registrasi akan masuk ke halaman ini.

No	Username	Email	Password	Status
1	admin	adm.plusnexus@gmail.com	\$2y\$10\$abg5VQ.TDwWd2OjgP0kgYpOyG0tR0ufbUuA1Ph8F9dneCq	Admin
2	endah	endahrahayu332@gmail.com	\$2y\$10\$Wj9HucDpD5Pe7JLhCDmz74hDPjg3XGCS3apw31H4SEvHq	User
3	rahayu	endahgihyu@gmail.com	\$2y\$10\$e1Yu1d8BDabm1aw5y83K50aqwEldaymWVQ230dR1MLmgf6	User
4	User	user123@gmail.com	\$2y\$10\$2yflBZ7dgp3KfghKuda700GG8Q848QDhWwM0ZNI5258UyTem	User
5	Niningtani13	niningtani@gmail.com	\$2y\$10\$QzcfLIZdPkyY8HqYAljeVw0thac05dBUJ80IwQAP7ia	User
6	Rihadatulaisy	aisyrihadatu378@gmail.com	\$2y\$10\$A8Bghy8eYDXXAqR147puckq3n5CvnuMtgXwKONVNG	User
7	vita pratama	putrihita297@gmail.com	\$2y\$10\$SUIk4QDy853H1XddqDw000y52h998Q3h0baL1a5tweS	User
8	raudhatuljannah34	jannahraudhatu34@gmail.com	\$2y\$10\$8LhgmAwfNK2yfrnwoCN8fVY056Nwe5FD8g54wcnf58d2	User
9	Isnaini	Isnainiisnaini30@gmail.com	\$2y\$10\$KweeChgA82ef9uz2pQYhsLGB55g00kg8Cz8K5mLthwle	User
10	Triyabella	Nandatriyab0@gmail.com	\$2y\$10\$9LnuvcyCyQ8BhH4GcmC9fANEDDxm8H62w6Bh9CQJ809Qd2	User

Gambar 18. Halaman Users

3.1.9 Halaman Pertanyaan Interview

Halaman pertanyaan *interview* ini digunakan oleh admin ketika ingin menambahkan jenis pertanyaan baru yang akan digunakan untuk melakukan *interview*. Jenis pertanyaan yang telah ditambahkan nantinya akan masuk ke halaman form *interview* pada bagian drop down jenis pertanyaan. Gambar 19 menunjukkan halaman pertanyaan *interview*.

No	Jenis Pertanyaan	Aksi
1	Pengalaman dan kualifikasi	[X]
2	Motivasi dan minat	[X]
3	Komunikasi dan kolaborasi terhadap tim	[X]
4	Tanggung jawab dan kedisiplinan	[X]
5	Pengalaman teknologi dan riset	[X]
6	Kemampuan dalam pengembangan keahlian	[X]

Gambar 19. Halaman Pertanyaan Interview

3.2 Pengujian

3.2.1 Pengujian Blackbox

Pengujian pada sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis website pada plusnexus menggunakan *Blackbox testing*. Pengujian *Blackbox* sendiri dilakukan dengan cara melihat keluaran sistem berdasarkan masukan yang diberikan untuk menentukan apakah sistem yang telah dikembangkan dapat berjalan dan berfungsi dengan baik. Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian *blackbox*.

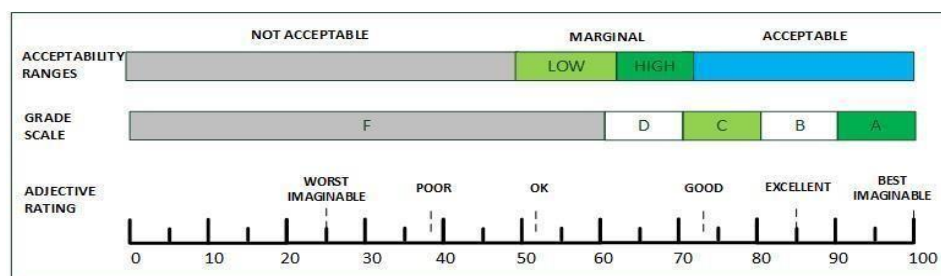
Tabel 1. Hasil Pengujian Metode *Blackbox*

No	Pengujian	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil
1.	Registrasi	Pelamar memasukkan username, email dan password	Masuk ke halaman <i>login</i>	<i>Valid</i>
2.	<i>Login</i>	Pelamar/Admin memasukkan email dan password yang benar	Masuk ke halaman dashboard Pelamar/Admin	<i>Valid</i>
3.	Menu informasi lowongan	Pelamar mengklik menu informasi pada halaman <i>home</i>	Sistem menampilkan halaman informasi yang berisi gambar poster rekrutmen	<i>Valid</i>
4.	Menu form pendaftaran	Pelamar memasukkan data diri beserta unggah berkas dengan lengkap.	Sistem akan menampilkan alert, dan data yang sudah berhasil dikirim akan tersimpan pada Riwayat pendaftaran.	<i>Valid</i>
5.	Menu status pengajuan	Pelamar mengklik menu status pengajuan	Sistem akan menampilkan status pengajuan berdasarkan hasil yang diubah oleh admin.	<i>Valid</i>
No	Pengujian	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil
6.	Menu data pelamar	Admin melakukan <i>input</i> , edit, dan <i>delete</i> pada data pelamar	Sistem akan menampilkan <i>alert</i> bahwa sistem berhasil melakukan perubahan data	<i>Valid</i>

7.	Menu informasi poster	Admin melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> , dan <i>delete</i> pada halaman informasi poster	Sistem akan menampilkan <i>alert</i> bahwa sistem berhasil melakukan perubahan data	<i>Valid</i>
8.	Menu users	Admin mengklik menu users	Sistem akan menampilkan seluruh data akun pengguna website	<i>Valid</i>
9.	Menu pertanyaan interview	Admin melakukan <i>input</i> , <i>edit</i> jenis pertanyaan interview	Sistem akan menampilkan <i>alert</i> bahwa sistem berhasil melakukan perubahan data	<i>Valid</i>
10.	<i>Logout</i>	Pelamar/ Admin mengklik fitur <i>logout</i> pada sistem	Berhasil <i>logout</i> dan kembali ke halaman home	<i>Valid</i>

3.2.2 Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Pengujian *System Usability Scale* (SUS) merupakan pengujian di mana pengguna diminta untuk mengisi sebuah kuesioner. Penyebaran kuesioner melibatkan masyarakat umum dan tim plusnexus. Pengujian ini dilakukan untuk menilai seberapa baik kinerja dan fungsi web berfungsi (Welda et al., 2020). Para pengguna harus memberikan penilaian untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan menggunakan skala angka yang diberikan, dimulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Ada 3 kriteria dalam kelompok hasil pengujian SUS yaitu “*Not Acceptable*”, “*Marginal*”, dan “*Acceptable*” seperti yang tertera pada Gambar 20 menunjukkan kelompok penilaian metode SUS.



Gambar 20. Kelompok Penilaian *Sistem Usability Scale*
Sumber : Fitri Purwaningtias et al. 2022

Adapun aturan untuk menghitung skor SUS yaitu untuk setiap item pertanyaan Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9 skor yang diberikan pengguna akan dikurangi 1 untuk mendapat kontribusi skor, dan item pertanyaan Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10 memiliki kontribusi skor yaitu 5 dikurangi dari skor yang diperoleh. Total skor yang diperoleh selanjutnya akan dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai total jumlah skor, setelah mendapat nilai keseluruhan total jumlah skor dibagi dengan jumlah responden untuk mendapat hasil akhir rata-rata nilai. Berdasarkan hasil perhitungan pada Tabel 2, diperoleh nilai rata-rata sebesar 72 yang artinya mendapatkan rating *GOOD* dengan *grade scale C*. Menandakan sistem termasuk dalam kategori “*Acceptable*”. Hal ini menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dan layak digunakan oleh pengguna.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pengujian SUS

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3		Q5			Q8		Q10		
1	4	3	4		4			3		3	35	88
2	2	3	3		4			1		2	28	70
3	3	3	4		4			4		1	33	83
4	3	3	3		3			3		1	28	70
5	4	2	3		4			3		2	29	73
6	4	3	4		3			4		3	35	88
7	3	3	3		3			3		3	30	75
8	2	2	2		2			1		2	19	48
9	3	3	3		4			4		2	33	83
10	3	3	3		3			3		1	27	68
11	2	3	4		3			4		3	32	80
12	4	1	3		3			1		1	22	55
13	4	1	3		3			0		1	20	50
14	3	3	3		2			2		1	22	55
15	4	4	3		4			4		1	32	80
16	3	3	3		4			3		2	31	78
17	4	4	4		4			4		2	38	95
18	3	3	3		3			2		3	29	73
19	3	3	3		3			3		3	32	80
Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2,5)
	Q1	Q2	Q3		Q5			Q8		Q10		
20	4	3	3		4			3		3	32	80
21	3	3	3		3			3		3	29	73
22	2	2	2		2			2		2	20	50

23	3	3	4		4		3		2	32	80
24	4	3	4		4		3		0	30	75
25	3	3	3		3		3		1	27	68
26	3	3	3		3		3		2	27	68
27	2	3	3		3		3		1	26	65
28	3	4	4		3		3		2	31	78
29	3	3	3		4		3		1	28	70
30	4	3	3		4		3		1	28	70
31	4	3	3		4		3		0	26	65
Jumlah										891	2234
Rata-rata Hasil Akhir										72	

4. PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berhasil dikembangkan sebuah sistem informasi rekrutmen karyawan berbasis web pada plusnexus yang membantu mempermudah proses rekrutmen. Penelitian ini telah menjalankan 2 tahap pengujian, yaitu *Blackbox* dan *system usability scale* (SUS). Berdasarkan hasil pengujian *Blackbox* menunjukkan bahwa fungsionalitas sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Sementara itu hasil pengujian sus menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dengan mendapatkan skor rata-rata 72. Adapun *feedback* yang diberikan oleh pemilik plusnexus terhadap hasil penelitian, yaitu merasa puas terhadap fungsionalitas dan kinerja sistem yang telah dikembangkan. Melalui hasil penelitian yang telah dilakukan, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penambahan fitur pada proses rekrutmen yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan spesifik perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hasri, M. V., & Sudarmilah, E. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banaran. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(2), 249–260. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i2.1056>
- Anisah, N., Anton, A., & Radiyah, U. (2016). Rancangan sistem informasi e-recruitment berbasis webpada pt. Geoservices. *Prosisko: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- Ardianto, R., & Sulisty, G.B. (2020). Perancangan Sistem Informasi Perekrutan Karyawan Pada PT Yogya Indah Sejahtera Yogyakarta. In *Ijns.org Indonesian Journal on Networking and Security* (Vol. 9). Online.
- Arribe, E., Rachman, W. K. P., & Gulo, R. P. (2023). Analisis dan perancangan sistem informasi rekrutmen my republic pekanbaru. *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains (Jinteks)*, 5(4), 704– 711.
- Astriyani, E., Mulyati, M., & Setiawati, F. (2019). Perancangan Sistem Informasi Rekrutmen

- Karyawan Pada Perusahaan Daerah Air Minum (Pdam) Tirta Benteng Kota Tangerang. *Journal Sensi*, 5(2), 214–224.
- Bell, D. (2003). UML basics: An introduction to the Unified Modeling Language. http://www.therationaledge.com/content/jun_03/f_umlintro_db.jsp
- Brooke, J. (1996). SUS: A quick and dirty usability scale Fault diagnosis training View project Decision Making in General Practice View project. <https://www.researchgate.net/publication/228593520>
- Essebaa, I., & Chantit, S. (2018). Tool support to automate transformations from SBVR to UML use case diagram. *ENASE 2018 - Proceedings of the 13th International Conference on Evaluation of Novel Approaches to Software Engineering*, 2018-March, 525–532. <https://doi.org/10.5220/0006817705250532>
- Habibie, F. H., Purnama, B. E., & Triyono, R. A. (2014). Pembangunan Sistem Informasi Penerimaan Calon Tenaga Kerja Secara Online Berbasis Web Pada Bursa Kerja Khusus Smk Ganesha Tama Boyolali. *Jurnal TIK Provisi*, 5(2).
- Hyzy, M., Bond, R., Mulvenna, M., Bai, L., Dix, A., Leigh, S., & Hunt, S. (2022). System Usability Scale Benchmarking for Digital Health Apps: Meta-analysis. *JMIR MHealth and UHealth*, 10(8). <https://doi.org/10.2196/37290>
- Naseri, N. B., & Nurgiyatna, N. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Makanan Berbasis Client Server di Kopi We Salatiga. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36596/jitu.v5i1.497>
- Pane, H., & Gaustama, P. (2023). Barcode-Based Light Fire Extinguisher (Apar) Monitoring With The Waterfall Case Study Method Of Pt. Pln (Persero) Upk Nagan Raya. *Jurnal Inotera*, 8(1), 82–91. <https://doi.org/10.31572/Inotera.Vol8.Iss1.2023.Id218>
- Pressman, R. S. (2010). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. www.mhhe.com/pressman.
- Rambe, B. H., Pane, R., Irmayani, D., Nasution, M., Munthe, I. R., Ekonomi, F., & Bisnis, D. (2020). UML Modeling and Black Box Testing Methods in the School Payment Information System. In *Jurnal Mantik* (Vol. 4, Issue 3). <https://iocscience.org/ejournal/index.php/mantik>
- Royce, W. W. (1987). *Managing The Development Of Large Software Systems*. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/41765.41801>
- Shofia, S., & Anggoro, D. A. (2020). Sistem Informasi Manajemen Administrasi Dan Keuangan Pada Tk-It Permata Hati Sumberrejo-Bojonegoro. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 221–230.
- Sudradjat, B. (2021). Penerapan Metode Prototype Sistem Informasi Peminjaman Ruang Meeting. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 5(2), 222–228.
- Suryanto, A., & Dinul, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Recruitment Karyawan

Pada PT. Asta Pilar Gemilang Jakarta. Unistek: Jurnal Pendidikan Dan Aplikasi Industri, 8(1), 53– 61.

Welda, W., Putra, D. M. D. U., & Dirgayusari, A. M. (2020). Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus) s. International Journal of Natural Science and Engineering, 4(3), 152–161.

