

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat menuntut seseorang untuk bekerja lebih cepat dan efisien. Media penyampaian informasi secara manual memiliki banyak kendala baik dari faktor internal maupun eksternal. Suatu sistem informasi kini telah mulai terkomputerisasi dan menggantikan media penyampaian informasi secara manual

Informasi merupakan hasil pengelolaan data yang berguna bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian. Fungsi informasi dari situs sebuah web umumnya menekankan pada kualitas kontennya, dikarenakan tujuan situs tersebut ialah menyampaikan isinya. Proses penyampaian informasi kepada pencari kerja yang berhubungan dengan proses rekrutmen pegawai merupakan hal yang selalu dilakukan baik itu dalam institusi, perusahaan, maupun universitas sekalipun. Hal ini terjadi karena adanya kondisi dimana saat perusahaan menjadi lebih besar, sehingga membutuhkan tambahan pekerja, atau pekerja yang keluar karena alasan tertentu yang menyebabkan kekurangan tenaga kerja

Dalam proses tersebut, tentu data - data pelamar akan sangat bermanfaat jika tersimpan dengan baik dan mudah untuk dicari kembali. Bahkan, data - data tersebut bisa saja berguna nantinya. Sehingga untuk kebutuhan mendatang, bisa digunakan sebagai data acuan, tanpa perlu membuat acuan baru setiap proses rekrutmen yang dilakukan. Namun, pada proses rekrutmen yang masih menggunakan cara manual, memiliki banyak masalah yang terjadi seperti misalnya data yang terpisah, proses memasukkan data yang dilakukan secara berulang, serta tidak adanya riwayat data pelamar..

Menurut sebuah studi oleh *Bersin by Deloitte*, dibutuhkan rata-rata 52 hari untuk mengisi posisi kosong dan menghabiskan biaya sekitar USD 4.000 untuk wawancara, menjadwalkan, dan menilai kandidat. Dengan waktu dan biaya tersebut, proses rekrutmen artinya juga harus diisi oleh tim perekrutan yang mampu bekerja secara benar dan efektif. Kegiatan perekrutan akan menjadi tidak efisien dilakukan secara manual karena harus berhadapan dengan tumpukan kertas, mengulas *Curriculum Vitae* atau dokumen lain, hingga harus menyimpan dokumen *print out*-nya. [1]

Pada proses rekrutmen pegawai Universitas Telkom tahun 2017, terdapat 1000 pelamar yang mendaftar dengan ketersediaan lowongan pekerjaan hanya sebanyak 19 posisi. Hal tersebut tentunya akan membuat *Human Resource (HR)* kesusahan dalam memilah dan menyeleksi data pelamar..

Aplikasi berupa *software* menjadi sebuah solusi yang komprehensif dalam membantu proses perencanaan dan administrasi manajemen dari proses rekrutasi pegawai. Sehingga, proses rekrutasi bisa dilakukan lebih baik dan lebih cepat.

Oleh karena itu penulis memilih judul 'SiRekrut - Aplikasi Rekrutasi Dosen dan Staf di *Telkom University*' ini. Dengan harapan, aplikasi ini dapat mempermudah proses rekrutasi yang ada.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun aplikasi rekrutasi?
- b. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi rekrutasi yang mudah dipahami dan mempermudah proses rekrutasi?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perumusan masalah dapat dijelaskan definisi, asumsi, dan lingkup yang menjadi batasan PA.

- a. Aplikasi berupa web yang dibuat untuk rekrutasi pegawai staf dan dosen dengan sumber eksternal
- b. Target pengguna aplikasi untuk divisi sumber daya manusia Universitas Telkom dan pelamar
- c. Antarmuka dan konten aplikasi menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris
- d. Aplikasi menggunakan teknologi *React.js* dan *Node.js*
- e. Aplikasi berbasis web yang diperuntukkan bagi pengguna desktop

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membangun aplikasi rekrutasi pegawai dosen dan staf dengan memanfaatkan teknologi web
- b. Memudahkan proses rekrutasi pegawai dosen dan staf mulai dari perencanaan pengelolaan hingga penerimaan secara terkomputerisasi

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metodologi yang dapat dilakukan dalam proses penyelesaian masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

- a. Tahap studi literatur
Mencari referensi yang berhubungan dengan tugas akhir, baik itu dalam bentuk jurnal, buku, *paper*, dan lain sebagainya. Serta memahami materi yang berhubungan dengan topik ini.
- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data
Melakukan pencarian data - data yang mendukung menyelesaikan tugas akhir ini
- c. Tahap wawancara.
Melakukan wawancara pada pihak terkait dalam hal ini pada divisi sumber daya manusia Universitas Telkom serta pihak *IT Support*
- d. Tahap perancangan sistem.
Merancang sistem yang sesuai dengan identifikasi kebutuhan. Merancang antarmuka, *database*, program, multimedia, poster, video, dan lain-lain.
- e. Tahap implementasi
Melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

- f. Tahap pengujian dan analisis
Melakukan pengujian sistem dan menganalisis hasil pengujian tersebut.
- g. Tahap pembuatan laporan
Membuat laporan proyek akhir yang berisi dokumentasi tahap - tahap yang dilakukan untuk menyelesaikan tugas akhir serta hasil analisisnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

a. Fadli Hidayatullah

Peran : *Front-end Developer*

Tanggung Jawab:

- 1) Pembuatan rancangan antarmuka
- 2) Pengimplementasian rancangan antarmuka
- 3) Pembuatan video demo

b. Nindy Haris Putri

Peran : *Back-end Developer*

Tanggung Jawab:

- 1) Penanganan *Request*
- 2) Pengujian Aplikasi
- 3) Pembuatan buku
- 4) Pembuatan *Manual Book*
- 5) Pembuatan poster dan video promosi aplikasi