

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN KARYAWAN DAN PRESENSI PADA PT. GLOBAL ARROW

Kiswoyo¹, Eko Harli², Vickry Ramdhan³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Gedong, Paras Rebo, Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta 13760

Program Studi Informatika, Universitas Indraprasta PGRI Jakarta

¹Kiswoyo331@gmail.com, ²ekoharli@gmail.com, ³vickry.ramdhan@gmail.com

ABSTRAK

Sistem penerimaan karyawan dan presensi di PT Global Arrow memudahkan Admin dalam melakukan pendataan calon karyawan, data penjadwalan tes, data hasil tes serta data presensi karyawan sehingga kinerja perusahaan jauh lebih baik. Metodologi penelitian yang digunakan dalam sistem pengolahan data yaitu teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, serta melakukan penelitian kepustakaan yang relevan dengan masalah sistem penerimaan karyawan dan presensi. Metode ini digunakan menggunakan metode *grounded research*. Hasil penelitian ini yaitu menggantikan sistem manual menjadi sistem yang terkomputerisasi sehingga dapat meningkatkan kinerja proses penerimaan karyawan dan presensi di PT Global Arrow. Serta bermanfaat dalam mendapatkan data- data yang akurat dan terbaru dalam penulisan skripsi/tugas akhir.

Kata kunci: Penerimaan, absensi, karyawan

ABSTRACT

The employee acceptance and attendance system at PT Global Arrow makes it easier for admins to collect data on prospective employees, test scheduling data, test result data and employee attendance data so that company performance is much better. The research methodology used in the data processing system is data collection techniques such as interviews, observations, and conducting library research that is relevant to the problem of employee recruitment and attendance systems. The system development method used is grounded research method. The result of this research is to replace the manual system with a computerized system so that it can improve the performance of the hiring and attendance process at PT Global Arrow. And useful for obtaining accurate and up-to-date data in writing a thesis / final project.

Keywords: Reception, attendance, employees

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dalam pengaksesan terhadap informasi yang tersedia dapat dengan cepat, efisien dan akurat. Salah satu kegiatan paling penting dalam suatu perusahaan atau organisasi adalah masalah sumber daya manusia. Karna sumber daya manusia tidak hanya mengatur karyawan yang sudah ada tetapi sumber daya manusia harus bisa merekrut calon calon karyawan yang nantinya dapat bekerja dengan baik dan bisa ikut berkontribusi terhadap perusahaan yang ada, oleh karena itu, seorang staf HRD harus mempunyai informasi-informasi tentang pelamar yang masuk ke perusahaan tujuan agar karyawan yang diterima bekerja sesuai dengan

kriteria yang dibutuhkan. Pada sistem yang berjalan saat ini di PT. Global Arrow staf HRD masih menggunakan cara yang manual sehingga dalam proses penerimaan karyawan masih membutuhkan waktu yang lama dan kurang efektif baik dalam pengumpulan data calon karyawan maupun dalam proses penyeleksian.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan untuk meningkatkan kinerja. maka dibutuhkan sistem penerimaan karyawan dan presensi karyawan dengan menggunakan teknologi komputer. Dalam merekrut karyawan memerlukan suatu sistem penerimaan karyawan yang baik dan tepat, Dari semua latar belakang

yang telah dibahas sebelumnya, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan dan Presensi pada PT. Global Arrow. Dengan dibangunnya perancangan sistem informasi penerimaan karyawan baru dan presensi ini dapat membantu dalam menentukan karyawan yang berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas perusahaan.

Batasan masalah yang akan di bahas di penelitian ini yaitu mengenai penerimaan karyawan dan presensi karyawan pada PT. Global Arrow adalah sebagai berikut yaitu (1) Identitas, pendidikan terakhir, pengalaman kerja, hasil test setiap calon karyawan yang diterima atau tidaknya yang ditentukan di PT. Global Arrow (2) Sistem yang dirancang hanya untuk menangani pendataan calon karyawan serta pelaporan data calon karyawan yang akan diterima melalui proses training hingga menjadi karyawan dan untuk presensi karyawan di PT. Global Arrow (3) Sistem dirancang khusus untuk PT. Global Arrow (4) Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *MySQL* sebagai *database*-nya (5) Bahasa yang di gunakan dalam pemrograman yaitu menggunakan bahasa *java* dan editor menggunakan *NetBeans*.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan sistem ini adalah mempelajari sistem pengolahan data calon karyawan yang akan diterima dan presensi pada PT. Global Arrow nantinya, merancang dan membuat sistem informasi penerimaan Karyawan dan *Presensi* yang bisa mengolah data pelamar kedalam data base sehingga data pelamar tidak menumpuk di lemari dan dapat dengan cepat dalam proses pencarian dan pemberian informasi kepada HRD, dapat menganalisa sistem basis data pendataan dan pengolahan data-data calon karyawan pada sistem aplikasi tersebut, merancang dan membuat sistem aplikasi pendataan, pengolahan, serta pelaporan data calon karyawan dan presensi karyawan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.

Menurut (Setiyanto et al., 2019) perancangan adalah sebuah proses yang mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai

arsitektur dengan detail baik komponen dan juga keterbatasan yang akan di alami dalam proses pengerjaannya. Menurut (Susanto, 2015) Terdapat dua pendekatan didalam mendefinisikan system yaitu menekankan pada prosesdurnya dan penekanan pada komponen maupun elemennya. Menurut (Kristanto, 2010), “Sistem adalah jaringan kerja yang didalamnya terdapat prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”. Menurut (Sutabri, 2012), “Model umum sebuah *system* terdiri dari *input*, *process*, dan *output*”. Hal ini merupakan sebuah konsep yang menunjukkan system yang sangat sederhana mengingat didalam sebuah system dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Menurut McLeod dikutip oleh (Yakub, 2012), Informasi adalah data yang bisa diolah menjadi bentuk yang berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Presensi menurut Nugroho dalam Santoso dan (Yuliyanto et al., 2017) Absensi adalah sebuah pembuatan data untuk daftar kehadiran yang bisa digunakan bagi seluruh lembaga atau instansi yang sangat perlu dalam membutuhkan sistem seperti ini.

Menurut (Anhar, 2010) *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah salah satu *Database Management System* (*DBMS*) dari sekian banyak *DBMS* seperti *Oracle*, *MS SQL*, *Postgre SQL*, dan lainnya. *MySQL* berfungsi untuk mengolah *database* menggunakan bahasa *SQL*. *MySQL* bersifat *open source* sehingga kita bias menggunakannya secara gratis. Menurut (Huis in't Veld et al., 2010) “*My Structured Query Language (MySQL)* adalah salah satu *software Database Management System* (*DBMS*) yang bersifat *open source*”.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian *grounded research* dalam penelitian ini. Menurut (Ainiyah & Sugiyono, 2016), *Grounded Research* adalah suatu metode penelitian yang mendasarkan diri kepada fakta dan menggunakan analisis perbandingan bertujuan untuk mengadakan generalisasi empiris, menerapkan konsep-konsep, membuktikan teori, dan mengembangkan teori dimana pengumpulan data analisis data berjalan pada waktu yang bersamaan.

Langkah-Langkah Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system yang digunakan adalah *Waterfall*, dengan tahapan seperti pada gambar berikut:

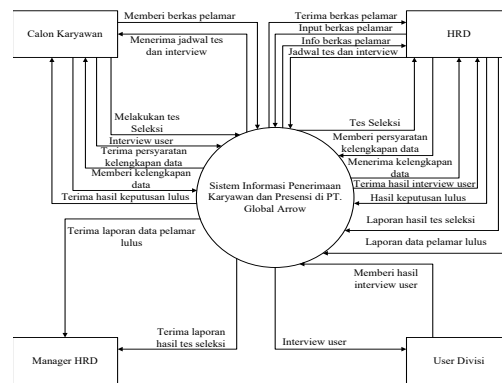
Tahapan-tahapan yang terdapat dalam metode *Waterfall*:

1. **Rekayasa Sistem**, merupakan tahap awal dari pembangunan perangkat lunak, yaitu menetapkan segala hal yang di perlukan dalam pelaksanaan pembangunan perangkat lunak dan menentukan apakah *system* benar-benar dibutuhkan.
2. **Analisis**, merupakan tahap dimana rekayasa perangkat lunak menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pembuatan suatu aplikasi yang akan dibuat.
3. **Desain** merupakan tahap penterjemahan dari keperluan data-data yang telah di analisa ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai.
4. **Coding** adalah tahap penterjemahan data pemecah masalah yang telah di rancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah di tentukan.
5. **Testing**, merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah selesai dibuat untuk menemukan kesalahan-kesalahan atau kekurangan yang terdapat didalam system. Pada pengujian ini peneliti menggunakan pengujian *black box*. pengujian *black box* adalah pengujian aspek funda mental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *blk box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji di eksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluar dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.
6. **Maintenance**, yaitu tahap akhir dimana perangkat lunak yang sudah selesai dan mengalami perubahan atau penambahan sesuai permintaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

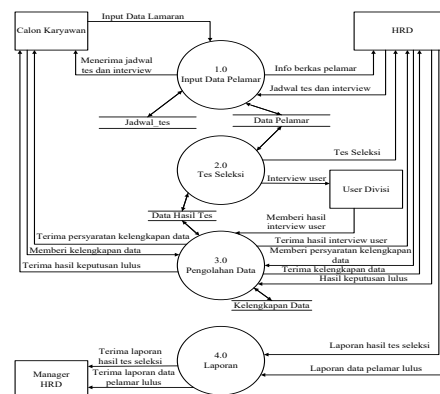
Diagram konteks perancangan system informasi penerimaan karyawan dan Presensi Pada PT. Global Arrow dapat di gambarkan sebagai

berikut



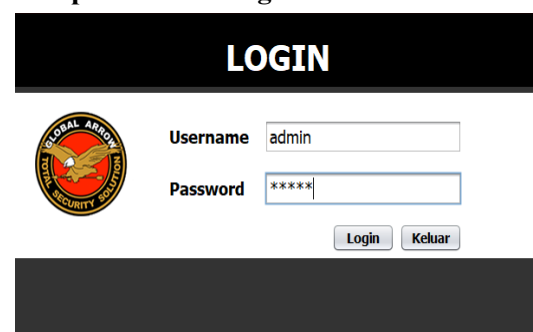
Gambar 1. Diagram Konteks

Berikut Rancangan yang di gambarkan dalam bentuk ERD, Diagram Nol yang menggambarkan Perancangan sistem informasi penerimaan karyawan dan Presensi Pada PT. Global Arrow



Gambar 2. Diagram Nol

Tampilan Menu Login



Gambar 3. Tampilan Layar Form Login

Tampilan ini terdapat pada awal program. Menu Login ini digunakan sebagai kata kunci sebelum memasuki ke program utama agar tidak ada sembarang orang mengakses program ini. Sehingga dalam *Form* menu kerahasiaannya dapat tetap terjaga dengan baik. Apabila pengguna dapat memasukkan nama pengguna

dan kata kunci dengan tepat, maka menu utama akan tampil dan program siap untuk dijalankan.

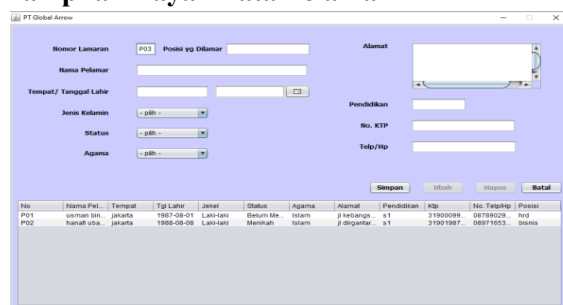
Tampilan Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Layar Form Menu Utama

Layar di atas menampilkan tampilan Menu Utama pada Sistem Penerimaan Karyawan dan Presensi PT Global Arrow. Pada layar utama tersedia *menu* yang terdiri dari *masterdata* yang digunakan untuk memasukkan data yang berkaitan dengan data pelamar, data karyawan, data penjadwalan tes, data hasil tes dan data presensi dan laporan-laporan.

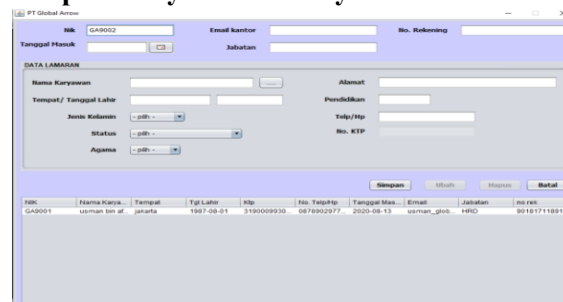
Tampilan Layar Data Pelamar



Gambar 5. Tampilan Layar Form Data Pelamar

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data pelamar. Pada layar *form* data pelamar untuk meng-*input* data pelamar yang terdiri dari Nomor Lamaran, Nama Pelamar, TTL, Jenis Kelamin, Status, Agama, Alamat, Pendidikan, No KTP, dan No Telp.

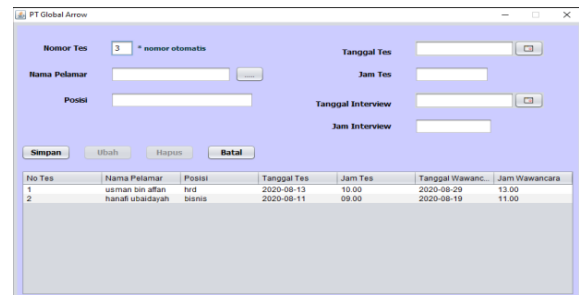
Tampilan Layar Data Karyawan



Gambar 6. Tampilan Layar Form Data Karyawan

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data karyawan. Pada layar *form* data karyawan untuk meng-*input* data karyawan yang terdiri dari NIK, Tgl Masuk, Email Kantor, Jabatan, No Rekening, Nama Karyawan, TTL, Jenis Kelamin, Status, Agama, Alamat, Pendidikan, No KTP, dan No Telp.

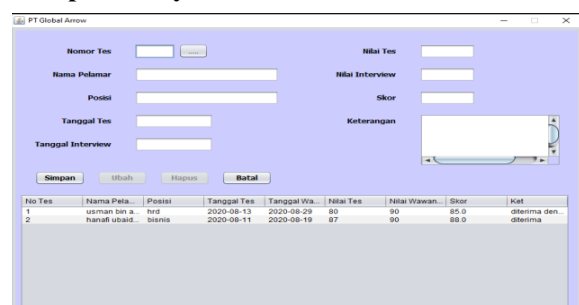
Tampilan Layar Penjadwalan Tes



Gambar 7. Tampilan Layar Form Data Penjadwalan Tes

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data penjadwalan tes. Pada layar *form* data penjadwalan tes untuk meng-*input* data penjadwalan tes yang terdiri dari Nomor Tes, Nama Pelamar, Posisi, Tanggal Tes, Jam Tes, Tanggal Interview, Jam Interview.

Tampilan Layar Hasil Tes



Gambar 8. Tampilan Layar Form Data Hasil Tes

Layar di atas menampilkan tampilan *form* data hasil tes. Pada layar *form* data hasil tes untuk meng-*input* data hasil tes yang terdiri dari Nomor Tes, Nama Pelamar, Posisi, Tanggal Tes, Tanggal Interview, Nilai Tes, Nilai Interview, Skor, Keterangan.

Tampilan Layar Data Presensi



Gambar 9. Tampilan Layar Form Data Presensi

Layar di atas menampilkan tampilan *form data presensi*. Pada layar *form data presensi* untuk meng-*input* data *presensi* yang terdiri dari Kode *Presensi*, ID Karyawan, Nama Karyawan, Tgl *Presensi*, Keterangan

Tampilan Layar Laporan Data Pelamar



Gambar 10. Tampilan Layar Form Laporan Data Pelamar

Layar di atas menampilkan tampilan *form laporan data pelamar*. Pada layar *form data pelamar* yang digunakan untuk mengecek laporan data pelamar terdiri No, Nama, Tempat Lahir, Tanggal Lahir, Alamat, No Telp.

Tampilan Layar Laporan Data Presensi



Gambar 10. Tampilan Layar Form Laporan Data Presensi

Layar di atas menampilkan tampilan *form laporan data presensi*. Pada layar *form data presensi* digunakan untuk mengecek laporan data *presensi* terdiri No Absen, NIK, Nama Karyawan, Tgl *Presensi*, Keterangan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan pada sistem penerimaan karyawan dan presensi PT. Global Arrow serta dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut sistem penerimaan karyawan dan presensi PT. Global Arrow masih ada beberapa kekurangan diantaranya dalam penyimpanan data secara manual dapat berakibat hilangnya dokumen dan terjadi kesalahan dalam penyimpanan, melalui sistem penerimaan karyawan dan presensi ini kegiatan pengolahan data pada PT. Global Arrow menjadi lebih terkomputerisasi, selain itu, sistem penerimaan karyawan baru tersebut juga sangat membantu staf HRD dalam melakukan tugasnya, karena sistem ini dapat menghasilkan laporan bulanan yang dapat dicetak sesuai periode yang ditentukan, dengan dibuatnya sistem penerimaan karyawan baru dan presensi yang sudah terkomputerisasi kinerja staf HRD pada PT. Global Arrow menjadi lebih baik dan efektif Staf HRD tidak perlu melakukan penginputan data secara manual lagi.

Saran untuk pengembangan *system* Informasi penerimaan karyawan dan presensi ini, adalah: Aplikasi sistem penerimaan karyawan dan presensi ini menggunakan program aplikasi yang masih sederhana sehingga dapat dipergunakan dan ditingkatkan dengan menggunakan program aplikasi yang lebih canggih pada masa yang akan datang, dalam penggunaan sistem yang terkomputerisasi ini disarankan selalu melakukan *backup* data sehingga apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan, misalnya terjadi kerusakan pada *hard disk*, maka data tidak akan hilang, keamanan sistem tetap perlu dijaga dengan cara mempercayakannya pada personil yang bertanggung jawab.

DAFTAR PUSTAKA

Ainiyah, L. A. A. L. A., & Sugiyono, S. (2016). Identifikasi Miskonsepsi Siswa dalam materi geometri pada pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Punggelan. *Jurnal Pendidikan Matematika-SI,5(1)*.
 Anhar, S. T. (2010). Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. *Jakarta: Mediakita*, 3.
 Huis in't Veld, R. M. H. A., Widya, I. A., Bults, R. G. A., Sandsjö, L., Hermens, H. J., & Vollenbroek-Hutten, M. M. R. (2010). *A*

-
- scenario guideline for designing new teletreatments: a multidisciplinary approach.*
- Kristanto, A. (2010). *Kupas Tuntas PHP & MySQL. Klaten: Cable Book.*
- Setiyanto, R., Nurmaesah, N., & Rahayu, N. S. A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 137–142.
- Susanto, A. (2015). What factors influence the quality of accounting information. *International Journal of Applied Business and Economic Research*, 13(6) 3995–4014.
- Sutabri, T. (2012). *Analisis sistem informasi.* Penerbit Andi.
- Yuliyanto, F., Hadipranata, A. F., & Sulastiningsih, S. (2017). *GAYA KEPEMIMPINAN DI POLRES KULONPROGO.* STIE Widya Wiwaha.