

# SISTEM INFORMASI REKRUITMENT FREELANCE MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE BERBASIS WEB

Doni Setiawan<sup>1</sup>, Setyoningsih Wibowo<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : callmedoni48@gmail.com<sup>1</sup>, ninink.1623@gmail.com<sup>2</sup>

## Abstrak

Teknologi yang ada pada saat ini berkembang sangat pesat. Hal itu di dukung dengan adanya sumber daya alam dan sumber daya manusia yang memadai dan berkualitas. Berbagai informasi dan pengelolaan manajemen suatu instansi saat ini sangat mendukung untuk bisa dikembangkan menjadi sistem yang mengandalkan kemajuan teknologi. Salah satu di antaranya adalah bidang teknologi informasi dan pengelolaan data. Sistem informasi adalah data yang telah di proses dan memiliki banyak kegunaan. Untuk mewujutkan informasi yang cepat, efisien dan efektif di perlukan sebuah sistem yang dapat menangani berbagai pengolahan data dengan menggunakan teknologi informasi. Sistem Informasi Rekrutment Freelance Perangkat lunak ini bertujuan untuk membantu perusahaan menerima karyawan secara efisien dan juga bisa sebagai sarana pendataan karyawan. Pembangunan sistem ini berbasis website dengan menggunakan metode Prototype. Selain itu dalam pengembangan website ini juga menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database, menggunakan software XAMPP, dan text editor visual studio code. Dalam pembangunan website ini admin dapat melakukan fungsi seperti menghapus data, mengedit data, melihat data, dan menambah atau menyimpan data.

**Kata Kunci:** Website, Sistem Informasi, rekrutment, freelance

## I. PENDAHULUAN

CV. Fun Teknologi dan merupakan sebuah Starup yang bergerak pada bidang IT dengan produknya berupa Jasa, Penjualan, dan Produk Digital lainnya. CV. Fun Teknologi juga termasuk salah satu *software house* yang bergelut di bidang pengembangan aplikasi (*software development*). Aplikasi tersebut bisa dijalankan dan dikembangkan baik oleh pelaku individu ataupun suatu kelompok seperti sebuah perusahaan berbadan hukum.

Penggunaan teknologi merupakan salah satu faktor penting untuk mempercepat kinerja dan keakuratan pendataan. Saat ini di CV. Fun Teknologi belum mempunyai sistem perekrutan freelance ataupun pekerja baru sehingga membuat perusahaan kesulitan untuk menemukan freelance ataupun pekerja baru, sehingga project-project yang dikerjakan tidak bisa maksimal dan menumpuk karena kekurangan pekerja.

Dengan berdasar uraian diatas untuk memenuhi dan mengatasi hal tersebut maka saya mencoba untuk membuat Prototipe *Rekrutment Berbasis Web Di CV. Fun Teknologi*. Kenapa kita memilih berbasis Web, karena pengembangan sistem mudah, tidak membutuhkan spesifikasi komputer yang tinggi dan cukup dijalankan menggunakan browser.

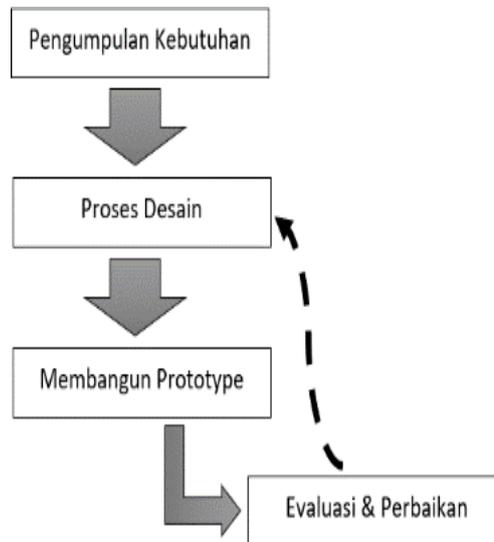
## II. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metodologi Penelitian

Dalam membangun sebuah sistem informasi yang baik, diperlukan perencanaan yang baik. Proses yang dilakukan dalam perangkat lunak tersebut harus dianalisa dan dibuat modelnya sebelum dibuatkan sistemnya. Jadi metode yang dipakai adalah metode *prototyping* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi. Prototyping merupakan metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model fisik kerja sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem. Dengan metode prototyping ini akan dihasilkan prototype sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna agar dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Langkah-langkah dalam prototyping adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Kebutuhan.
2. Proses desain yang cepat.
3. Membangun prototipe.
4. Evaluasi dan perbaikan.

Mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara pengembang dan pengguna untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak; mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat. Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; ini mencakup input, proses dan format output. Desain cepat mengarah ke pembangunan prototipe, prototipe dievaluasi oleh pengguna dan bagian analisis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. prototype diatur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan pada saat itu pula pengembang memahami secara lebih jelas dan detail apa yang perlu dilakukannya. Setelah keempat langkah prototyping dijalankan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya.

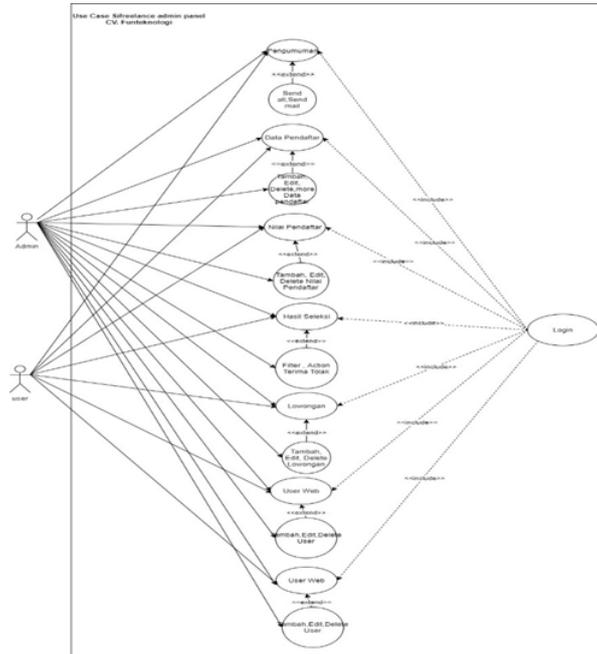


Gambar 1. Langkah – Langkah Prototype.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Analisa Sistem

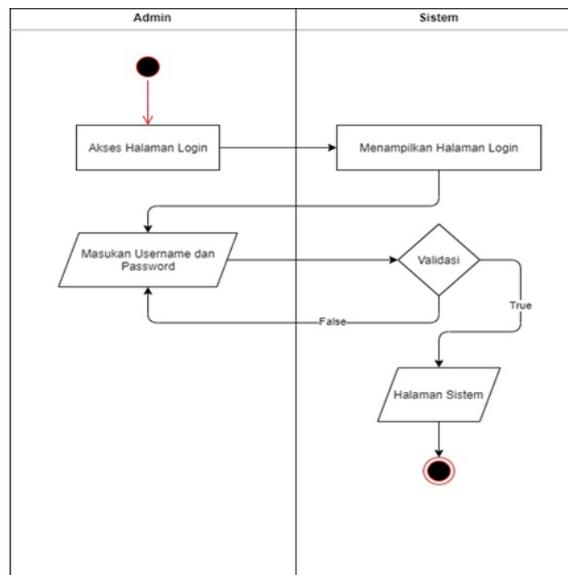
##### a. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram panel admin.

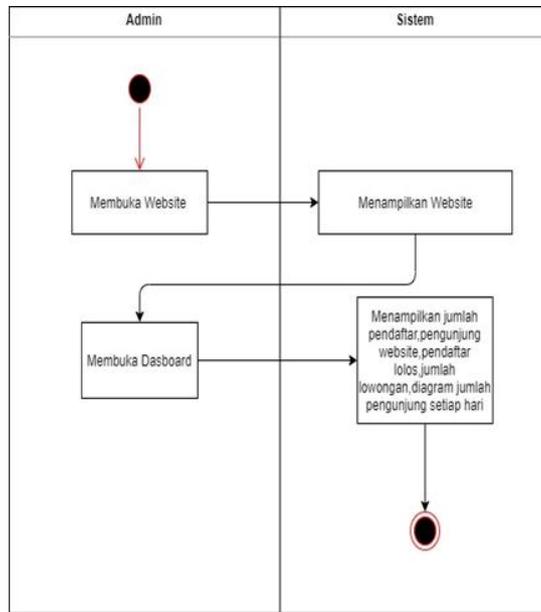
Gambar 2. Use case diagram terdapat 2 actor yang pertama admin dan kedua user. Admin dapat mengakses halaman dashboard, pengumuman, data pendaftar, nilai pendaftar, hasil seleksi, lowongan, dan user. serta bisa melakukan aktivitas tambah, edit , hapus , delete, actor user hanya bisa mengakses halaman di atas tanpa bisa melakukan aktivitas tambah edit hapus dan delete.

##### b. Activity Diagram



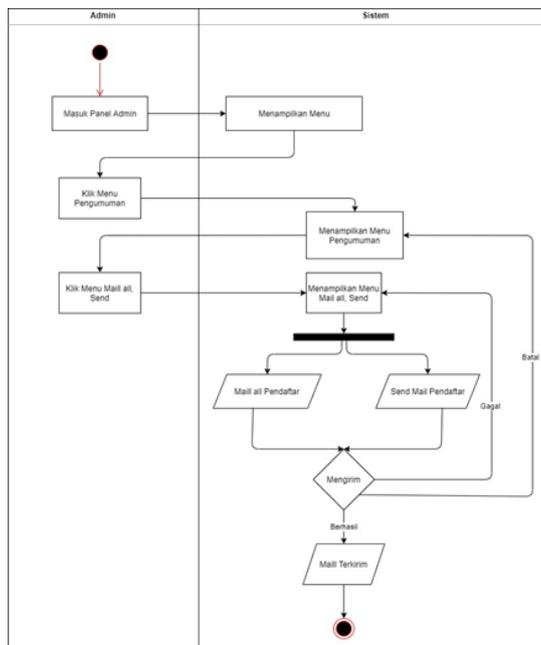
Gambar 4. Activity Diagram login

Gamabr 4. Admin/actor mengakses halaman login sistem menampilkan halaman admin memasukan username dan password sistem memvalidasi benar atau salah jika benar maka sistem akan melanjutkan masuk ke halaman sistem .



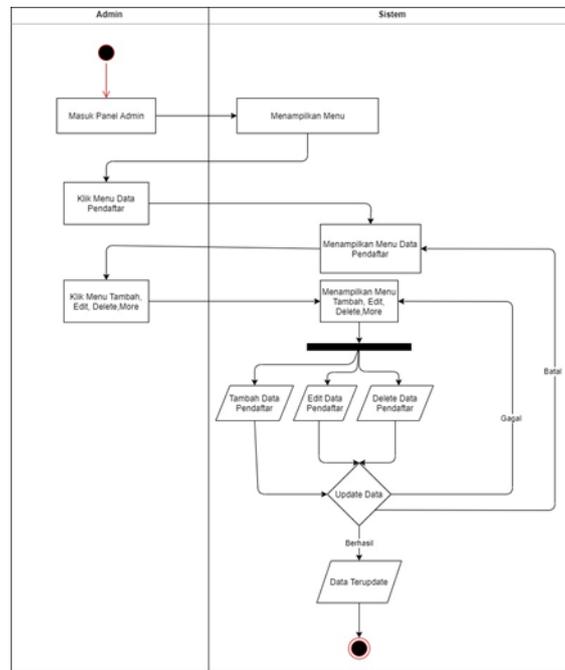
Gambar 5. Activity Diagram Dashboard

Gambar 5. Setelah login Admin/actor bisa mengakses web. sistem menampilkan web dan admin bisa mengakses dashboard, sistem menampilkan isi dashboard jumlah pendaftar, jumlah pengunjung website, pendafar lolos, jumlah lowongan dan diagram jumlah pengunjung .



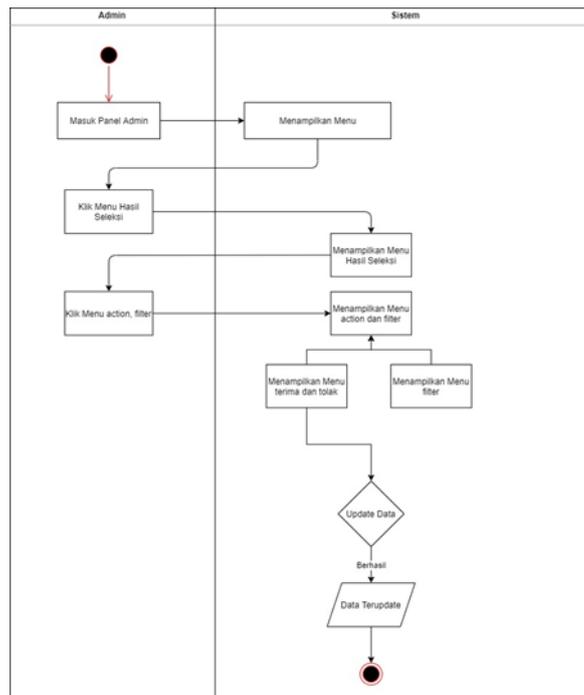
Gambar 1. Penulisan Nomor dan Judul Gambar

Gambar 6. Admin/actor masuk ke panel admin maka system menampilkan menu yang ada di panel admin, admin memilih menu pengumuman maka system menampilkan menu pengumuman jika admin memilih menu send all dan send maka system akan menampilkan menu send all dan send terdapat dua form, mail all pendaftar dan send mail pendaftar, system akan mengirim mail ke pendaftar sesuai perintah jika gagal atau batal maka akan Kembali ke form send mail all dan send jika berhasil maka mail berhasil dikirim.



Gambar 7. Activity Diagram Data Pendaftar

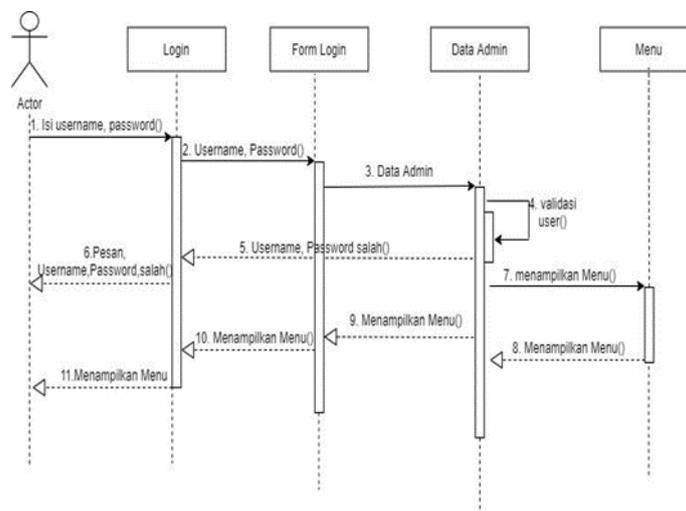
Gambar 7. Admin/actor memasuki panel admin maka system menampilkan menu di panel admin, admin/actor memilih menu data pendaftar maka system menampilkan data pendaftar jika admin/actor memilih tambah, edit, delete, more maka system akan menampilkan menu tambah, edit, delete dan more disini admin bisa menambah mengedit dan mendelete data pendaftar jika berhasil data akan disimpan jika gagal akan Kembali ke menu tambah, edit, delete jika dibatalkan maka admin akan Kembali ke menu data pendaftar.



Gambar 8. Activity Diagram Hasil Seleksi

Gambar 8. Disini Admin/actor memasuki panel admin maka system menampilkan panel admin terdapat menu action dan filter jika admin memilih menyanya maka system akan menampilkan menu action dan filter di action terdapat pilihan tolak dan terima system akan melanjutkan dan mengupdate data jika berhasil data akan tersimpan.

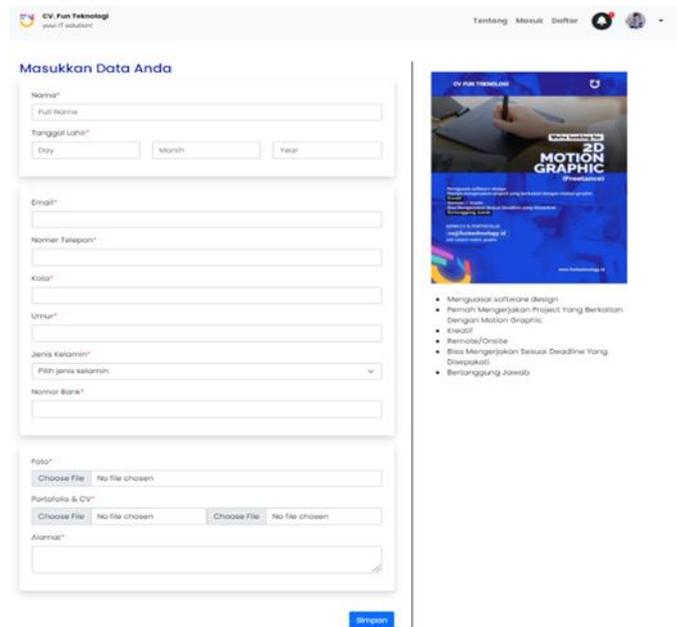
**c. Sequence Diagram.**



Gambar 9. Squence Diagram

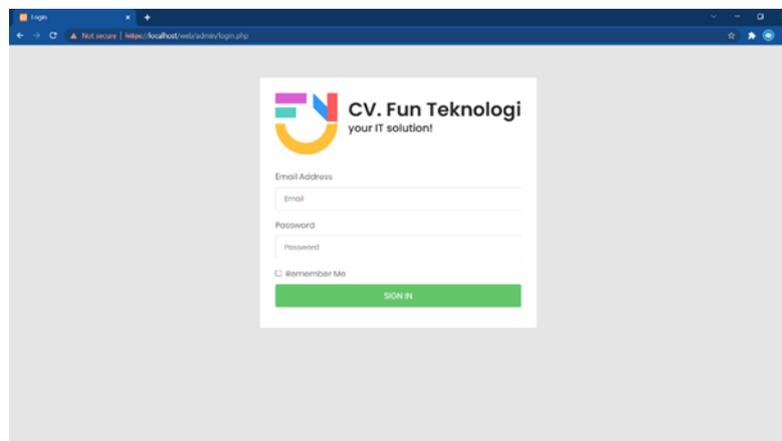
Gambar 9. Squence diagram login menggambarkan admin atau user melakukan login pada website. Admin masuk dalam form login, setelah itu admin menggunakan username dan password untuk mendapatkan akses masuk dalam menu dashboard. Jika username dan password tervalidasi benar admin langsung masuk dalam tampilan menu dashboard dan dapat memilih tampilan menu apa yang diinginkan dalam dashboard menu. Jika salah admin harus mengulang lagi dari tampilan login website.

## 2. Implementasi Sistem



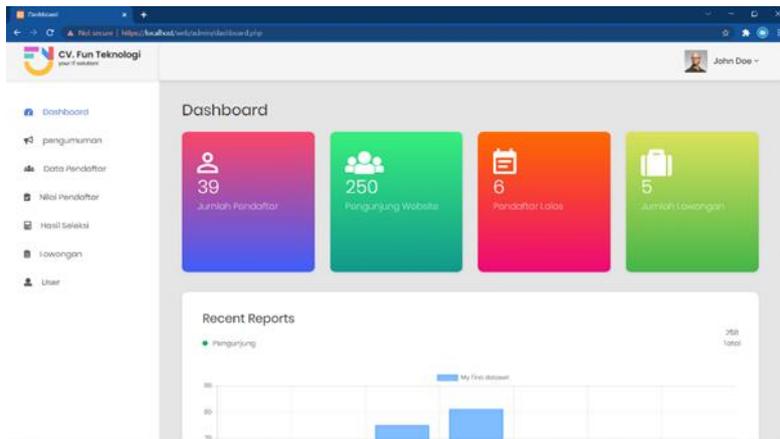
Gambar 10. Halaman Form Pendaftaran

Gambar 10. Tampilan halaman Form pendaftaran untuk para freelance, user mengisi data diri kemudian data tersebut akan tersimpan ke database dan ditampilkan ke panel admin untuk diseleksi oleh admin.



Gambar 11. Login panel admin

Gambar 11. tampilan login website dimana admin dan user dapat masuk ke dalam dashboard admin dengan login menggunakan username dan password yang telah terdaftar.

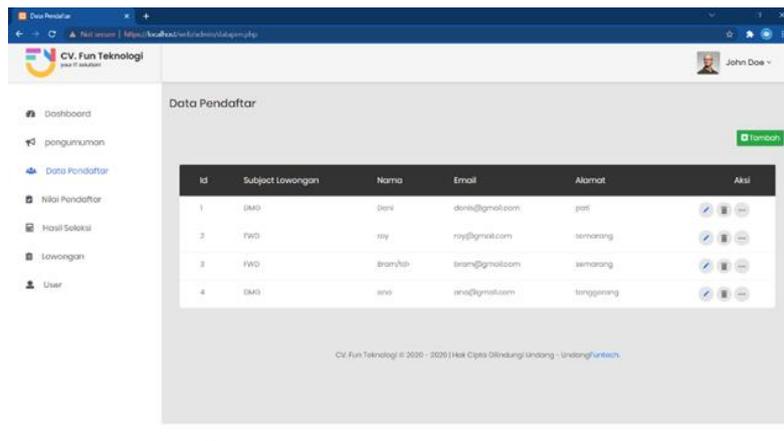


Gambar 12. Dashboard Pamel Admin

Gambar 12. Tampilan Dashboard dimana admin dan user dapat melihat statistic pendaftar pengunjung website pendaftar lolos dan jumlah lowongan yang ada dan dapat mengakses beberapa menu yang ada di dashboard seperti pengumuman data pendaftar hasil seleksi.

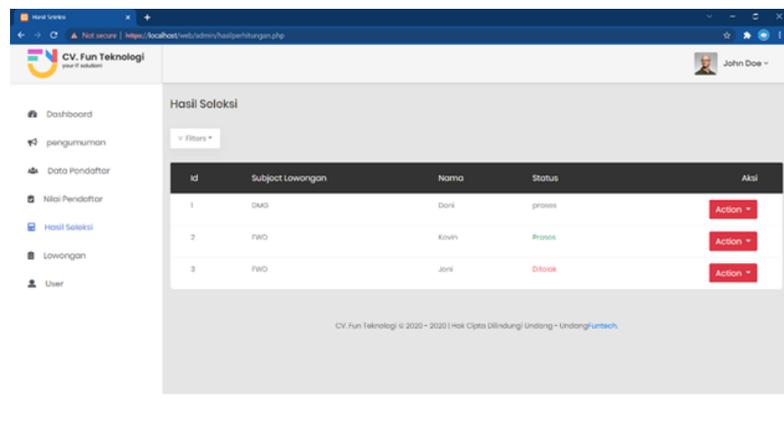
Gambar 13. Halaman pengumuman Panel Admin

Gambar 13. Tampilan menu pengumuman dimana admin dan user dapat melihat siapa saja yang lolos dan tidak lolos dan admin dapat melakukan aktivitas mengirim email kepada pendaftar yang lolos dan tidak lolos dengan menggunakan menu mail all dan mail.



Gambar 14. Halaman Data Pendaftar

Gambar 14. Tampilan data pendaftar untuk menampilkan data data pendaftar dan admin dapat melakukan aktivitas tambah, edit, hapus dan juga melihat detail data pendaftar yang akan diseleksi maupun yang sudah diseleksi.



Gambar 15. Halaman Hasil Seleksi

Gambar 15. Tampilan Hasil Seleksi dimana admin dapat melakukan aktivitas memutuskan siapa saja pendaftar yang lolos dan tidak lolos di dalam menu action yang tersedia dua pilihan terima dan tolak sedangkan di menu filter terdapat filter pendaftar dan disini terlihat siapa saja pendaftar yang akan diseleksi.

#### IV. KESIMPULAN

penulis dapat menyimpulkan bahwa Sistem Informasi Rekrutment Freelance Berbasis Web dapat membuat perekrutan pekerja jadi lebih cepat mudah simple dan bisa meningkatkan kinerja perusahaan dan system informasi ini juga akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan karyawan baru dengan metode prototype. Sehingga pengembangan bertujuan sangat membantu proses pembangunan software digunakan untuk memperjelas kebutuhan software dan mencegah terjadinya kerusakan yang kecenderungan kerusakannya telah diketahui atau dapat diperkirakan sebelumnya.

## V. REFERENSI

- [1] F. Susanto, "Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien Pada Puskesmas Abung Pekurun Menggunakan Metode Prototype," *J. Mikrotik*, Vol. 8, No. 1, Pp. 65–73, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/mikrotik/article/view/751/552>.
- [2] W. E. B. Pada, P. T. Jasa, S. Jayatama, A. Bayu, And H. Yanto, "Sistem Informasi E-Recruitment Karyawan Berbasis," Vol. 4, No. 2, Pp. 1–6, 2018.
- [3] D. Meilantika, R. Bangun, And S. Informasi, "Rancang Bangun Sistem Throwaway Prototyping Development Pada Sultan-."
- [4] N. Rahmadini *Et Al.*, "Analisa Perancangan E-Maintenance ( Perawatan Lcd Berkala ) Dengan Menggunakan Metode Prototype Berbasis Web," Vol. 5, No. Sens 5, 2020.