

### BAB 3

#### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan informasi yang akan diperlukan untuk membangun aplikasi, gambaran sistem yang sedang berjalan dan sistem yang akan dibangun. Bab ini juga berisi perancangan antar muka aplikasi, serta perancangan basis data.

#### 3.1. Pendahuluan

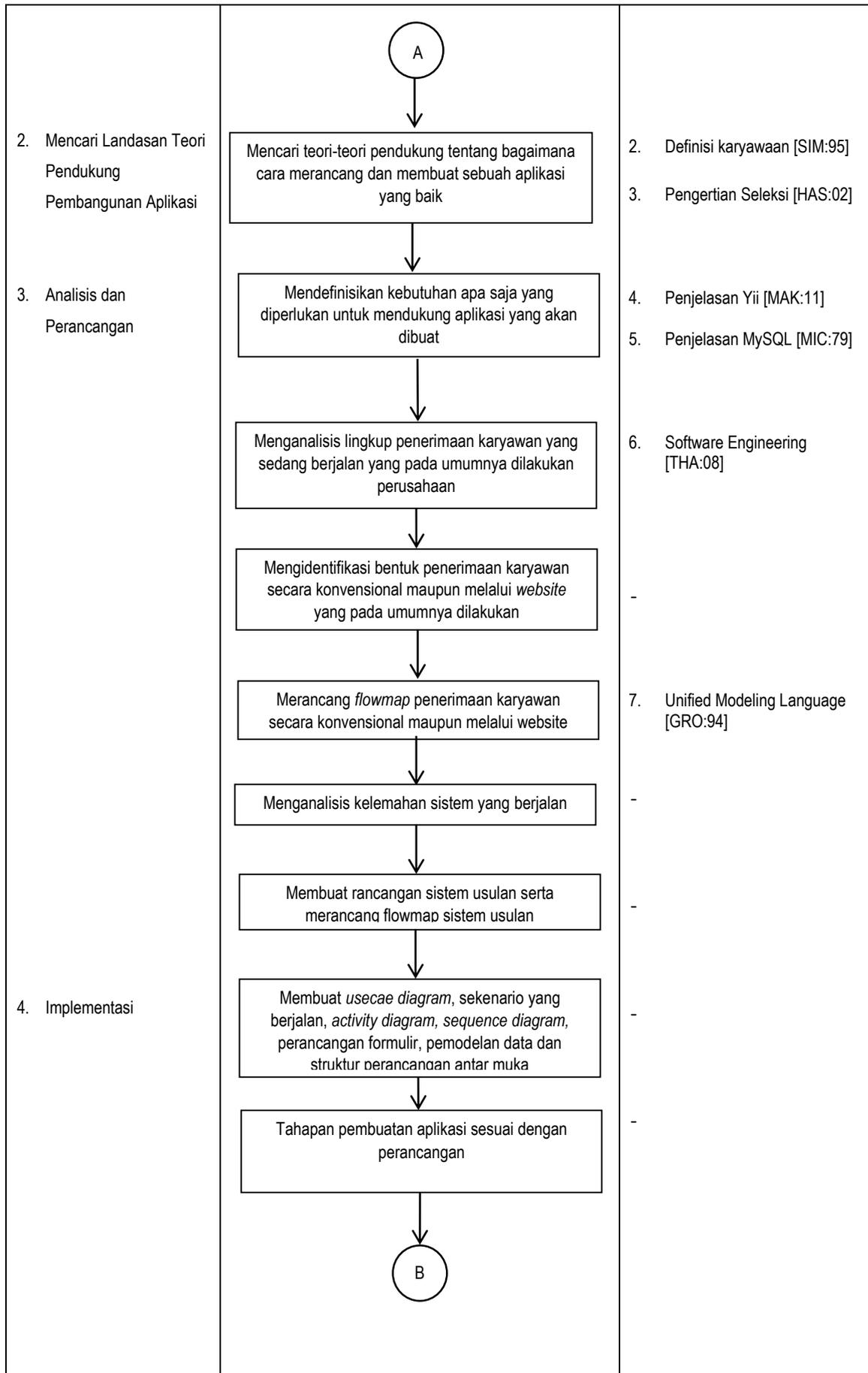
Untuk mendapatkan karyawan dengan kriteria yang sesuai dengan tujuan perusahaan, maka diperlukan sistem rekrutmen yang tepat dengan menggunakan website. Pengelolaan SDM yang berhasil di dalam perusahaan harus diawali dengan sistem rekrutmen dengan teknologi yg lebih baik tidak dengan melakukan penerimaan suatu perusahaan dengan manual.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, bagian *Human Resources Department* diperusahaan mendesain suatu program penerimaan karyawan berbasis web. Dengan penerimaan karyawan berbasis web akan mempermudah bagian HRD suatu perusahaan menerima karyawan, aplikasi tersebut akan dikerjakan dengan menggunakan *framework Yii* dimana *framework Yii* merupakan framework pemrograman umum Web yang bisa dipakai untuk mengembangkan semua jenis aplikasi Web.. Pada tabel 3.1 ini merupakan kerangka yang digunakan dalam penyelesaian tugas akhir ini.

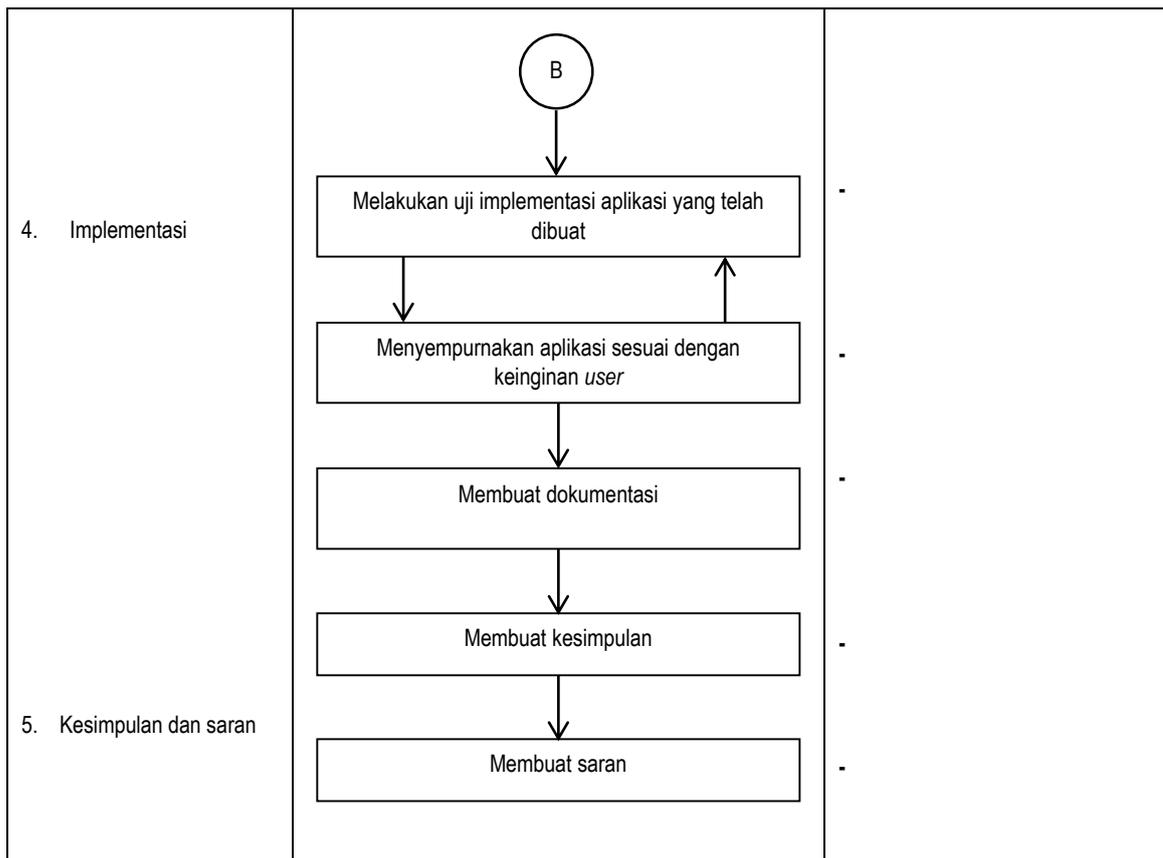
Tabel 3.1. Kerangka Tugas Akhir

Judul "Pembuatan Aplikasi Penerimaan Karyawan Bebasis Web"		
Tahap	Langkah	Literatur
<p>1. Menentukan dan Mengidentifikasi persoalan sebagai dasar pembuatan aplikasi penerimaan karyawan berbasis web</p> <p>Hasil : Adanya persoalan yang muncul pada proses penerimaan karyawan melalui website pada umumnya</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Mencari persoalan yang muncul dalam proses penerimaan karyawan , bagaimana proses penerimaan karyawan</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Mempelajari Tentang bagaimana proses penerimaan karyawan berbasis web dengan menggunakan framework yii</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content; margin: auto;">Mengidentifikasi permasalahan bagaimana kegiatan proses penerimaan karyawan dilakukan didalam suatu perusahaan</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">↓</div> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">○ A</div>	<p>1. Sumber Daya Manusia [HAR:02]</p> <p>-</p> <p>-</p>

Tabel 3.1. Kerangka Tugas Akhir (Sambungan..)



Tabel 3.1. Kerangka Tugas Akhir (Sambungan..)



Berdasarkan kerangka tugas akhir yang terdapat pada tabel 3.1 skema analisis dari pengembangan aplikasi keluhan dan penanganan gangguan PT. Telkom Regional Bandung terdiri dari 5 tahapan yaitu :

#### 1. Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan, langkah yang dilakukan adalah mencari persoalan yang muncul ketika melakukan proses penanganan gangguan, dilanjutkan dengan menentukan Unit *Customer Care* sebagai objek penelitian. Selanjutnya adalah mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh petugas penanganan gangguan yang kesulitan dalam mendapatkan sumber informasi yang dibutuhkan ketika menangani gangguan.

#### 2. Landasan Teori

Pada tahapan ini, langkah yang dilakukan adalah mencari teori pendukung tentang bagaimana cara merancang dan meng-*implementasi*-kan sebuah aplikasi yang baik.

#### 3. Analisis dan Perancangan Sistem

Pada tahap analisis perusahaan, langkah yang dilakukan adalah menganalisis untuk membuktikan bahwa kualitas layanan yang diberikan kepada pelanggan berpengaruh terhadap perusahaan, lalu mengidentifikasi struktur, dan membuat *use case diagram*, skenario yang berjalan, *activity diagram*,

*sequence diagram*, perancangan formulir, pemodelan data dan struktur perancangan antar muka, dan

#### 4. Implementasi

Pada tahapan ini, langkah yang dilakukan adalah mendefinisikan pemodelan dalam pengembangan sebuah aplikasi, kemudian membuat implementasi perangkat lunak.

#### 5. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran adalah tahap yang terakhir, pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah membuat kesimpulan dan saran dari hasil akhir pembuatan aplikasi.

### 3.2. Analisis

Analisis merupakan tahap untuk mengidentifikasi permasalahan serta proses yang terjadi dalam membangun sebuah sistem. Analisa dilakukan terhadap kebutuhan *website* yang akan dibuat agar pemanfaatan *website* yang digunakan memperoleh hasil yang optimal. Kemudian dilakukan analisis terhadap pengguna *website*, yang akan digunakan sebagai otoritas pengguna *website*.

#### 3.2.1. Gambaran Umum Perusahaan

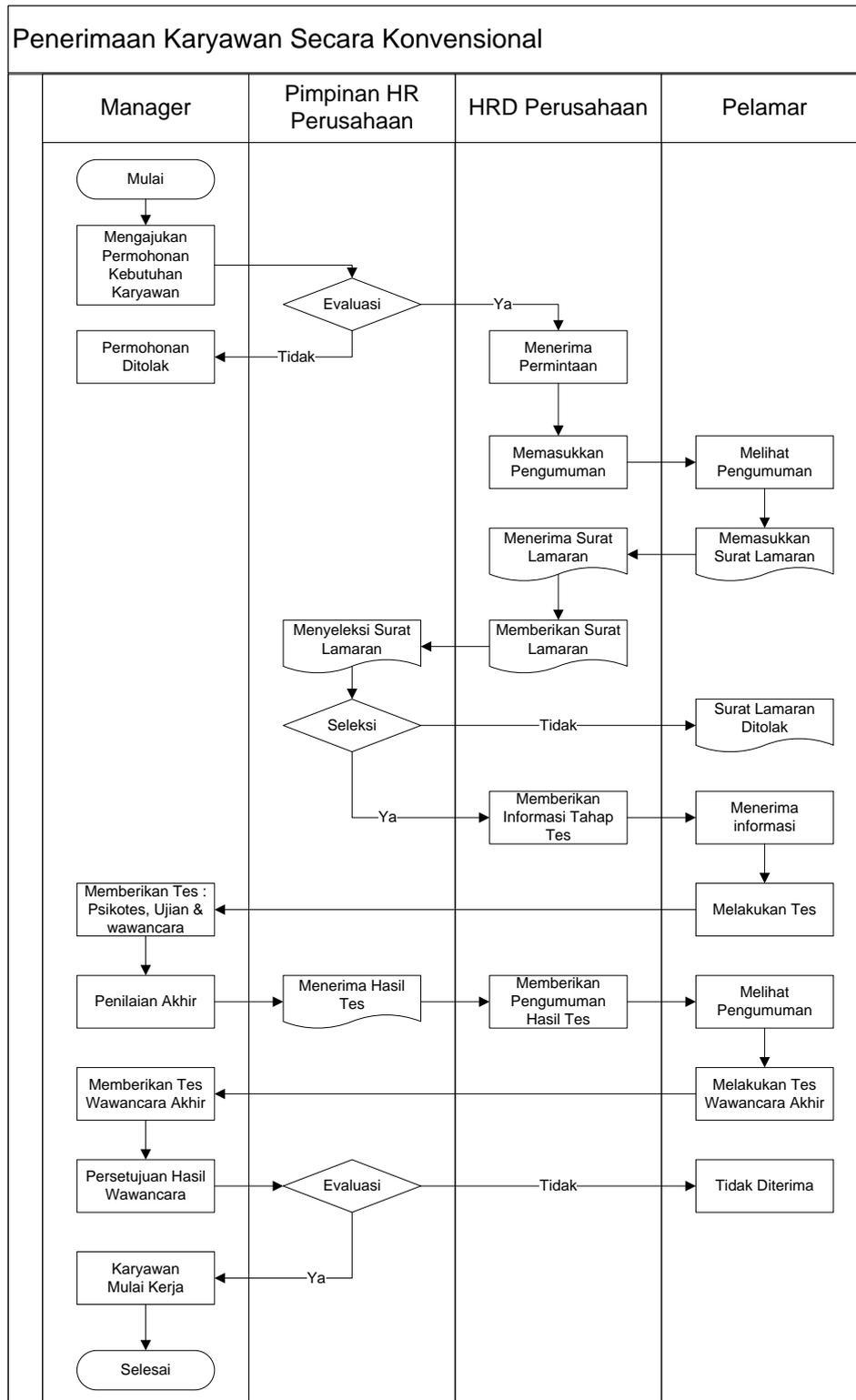
Perusahaan adalah tempat terjadinya kegiatan produksi dan berkumpulnya semua faktor produksi. Setiap perusahaan ada yang terdaftar di pemerintah dan ada pula yang tidak. Bagi perusahaan yang terdaftar di pemerintah, mereka mempunyai badan usaha untuk perusahaannya. Badan usaha ini adalah status dari perusahaan tersebut yang terdaftar di pemerintah secara resmi.

### 3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Menganalisis suatu sistem yang sedang berjalan merupakan salah satu tahap untuk menganalisis suatu sistem apakah sesuai dengan tujuan utama sistem itu sendiri yaitu mempermudah user sistem.

Analisis sistem dalam suatu perusahaan sangat penting karena fungsi dari analisis itu sendiri yaitu untuk mengetahui bagaimana sistem itu berjalan agar sistem yang dibuat dapat menghasilkan output yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan yang direncanakan.

Gambaran prosedur Penerimaan karyawan secara konvensional pada umumnya seperti gambar 3.1. berikut :



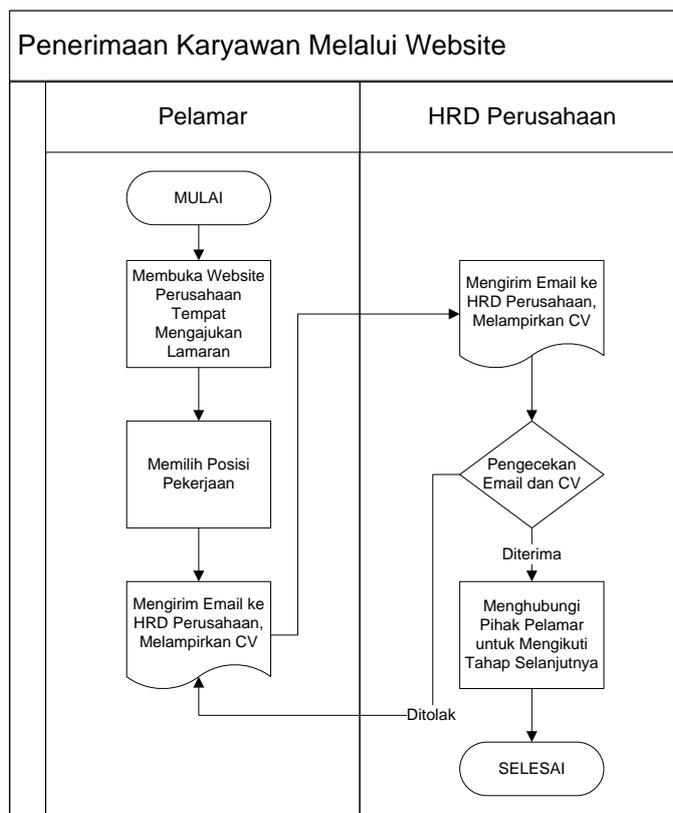
Gambar 3.1. Flowmap Penerimaan karyawan secara konvensional

Prosedur sistem yang berjalan melalui *website* pada umumnya digunakan sebagai berikut :

1. Pelamar membuka *website* perusahaan untuk mencari pekerjaan.
2. Pelamar memilih posisi yang diinginkan dalam perusahaan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki pelamar.

3. Pelamar mengirimkan email kebagian HRD Perusahaan dengan melampirkan CV dan dokumen dokumen yang dibutuhkan oleh perusahaan.
4. HRD Perusahaan menerima berkas lamaran sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan perusahaan.
5. HRD Perusahaan menghubungi pihak pelamar berkas yang diberikan diterima atau ditolak oleh perusahaan.

Berikut gambaran model tentang proses penerimaan karyawan melalui *website* pada saat ini yang umumnya digunakan.



Gambar 3.2. Flowmap Penerimaan karyawan pada umumnya

### 3.3.1. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Berdasarkan analisis yang dilakukan tentang penerimaan karyawan saat ini masih memiliki banyak kekurangan.

Dalam menganalisis kelemahan sistem terdapat beberapa kekurangan pada sistem yang sedang berjalan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengiriman berkas lamaran masih melalui internal karyawan atau mendatangi perusahaan langsung sehingga menyebabkan penumpukkan berkas lamaran, dan HRD Perusahaan membutuhkan banyak waktu untuk menyeleksi lamaran yang masuk.
2. Kurangnya informasi lengkap mengenai lowongan pekerjaan yang tersedia.

3. Surat panggilan seleksi tes, surat panggilan seleksi wawancara/interview, dan surat panggilan penempatan kerja yang harus di cetak dan dikopi/diperbanyak sehingga membutuhkan banyak kertas.
4. Pelamar harus berkali-kali datang ke perusahaan untuk mengikuti seleksi tes tulis, kemudian seleksi wawancara/interview, dan panggilan penempatan kerja sehingga membutuhkan banyak waktu untuk melakukan hal itu bagi pelamar dan tentunya bagi HRD Perusahaan juga.
5. HRD Perusahaan harus memeriksa kertas hasil tes tulis pelamar satu per satu sehingga membutuhkan banyak waktu dalam pengerjaannya.

### **3.4. Analisis Kebutuhan**

Dalam sistem penerimaan karyawan ini, beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya analisis aktor dan analisis kebutuhan informasi.

#### **3.4.1. Analisis Aktor**

Spesifikasi kebutuhan menjelaskan kebutuhan aktor yang akan diperlukan pada aplikasi yang dibuat. Adapun kebutuhan aktor sebagai berikut :

##### 1. Pelamar

Pelamar adalah individu yang akan mencari informasi mengenai penerimaan karyawan di suatu perusahaan.

##### 2. HRD

HRD (Human Resources Development) adalah pegawai bagian didalam suatu perusahaan yang bertugas mengelola system, informasi, dan data.

#### **3.4.2. Analisis Kebutuhan Informasi**

Spesifikasi kebutuhan informasi yang akan diperlukan pada aplikasi yang dibuat. Adapun kebutuhan informasi sebagai berikut :

##### 1. Pelamar

- a. Melihat informasi lowongan pekerjaan yang tersedia
- b. Mengisi berkas form beserta persyaratan sesuai lowongan
- c. Melihat informasai selanjutnya yang diberikan perusahaan

##### 2. HRD Perusahaan

- a. Pengecekan detil data pelamar yang baru masuk berdasarkan tanggal
- b. Melakukan persetujuan jika persyaratan lamaran kerja lengkap sesuai yang diinginkan
- c. Memberikan informasi pengumuman kepada pelamar
- d. Melakukan pengecekan registrasi pelamar

### **3.5. Analisis Sistem Usulan**

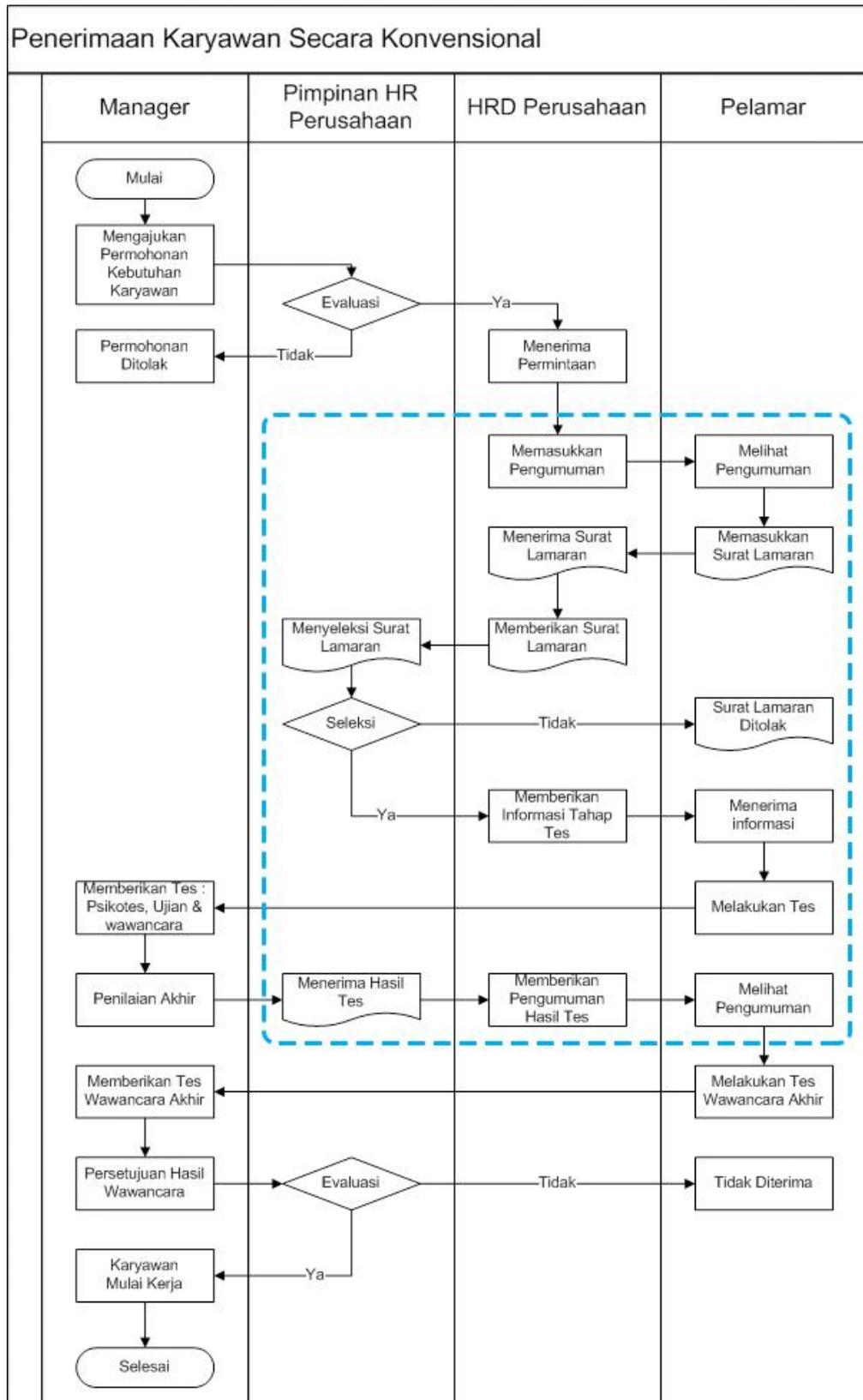
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dimana dalam penyediaan informasi sebagai pendukung suatu laporan penerimaan karyawan baru membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengolahan datanya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi, yang akan mengurangi kendala-kendala yang terjadi, sehingga akan mempermudah atau mempercepat rutinitas dalam proses perekrutan karyawan.

Sistem yang lebih baik akan meningkatkan kualitas kinerja seseorang, maka kebutuhan sistem yang diharapkan antara lain :

1. Kegiatan/proses perekrutan dilakukan secara online, untuk mempermudah pelamar mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan, pengiriman surat lamaran pekerjaan, informasi panggilan tes dan wawancara, dan informasi penempatan kerja. Hal ini juga akan mempermudah HRD Perusahaan dalam proses seleksi pelamar dan pembuatan laporan, menghemat waktu, dan relatif lebih rapih juga dapat meminimalisasikan terjadinya kesalahan.
2. Kegiatan/proses seleksi tes karyawan juga dilakukan secara online, untuk mempermudah HRD Perusahaan. Proses seleksi dilakukan diperusahaan dengan sistem terkomputerisasi sehingga hasil tes dapat diproses secara langsung secara otomatis.
3. Sistem terkomputerisasi yang dapat melakukan pengontrolan secara mudah dan jelas, sehingga mengurangi kesalahan-kesalahan yang terjadi.
4. Sistem mempermudah dalam proses kegiatan input data pelamar, dan juga update data yang berfungsi untuk memperbaiki kekurangan sistem yang berjalan.
5. Dapat memberikan informasi yang akurat sehingga informasi tersebut dapat berguna oleh petugas dan pimpinan.

#### **3.5.1. Proses yang ditangani dan tidak ditangani oleh Sistem**

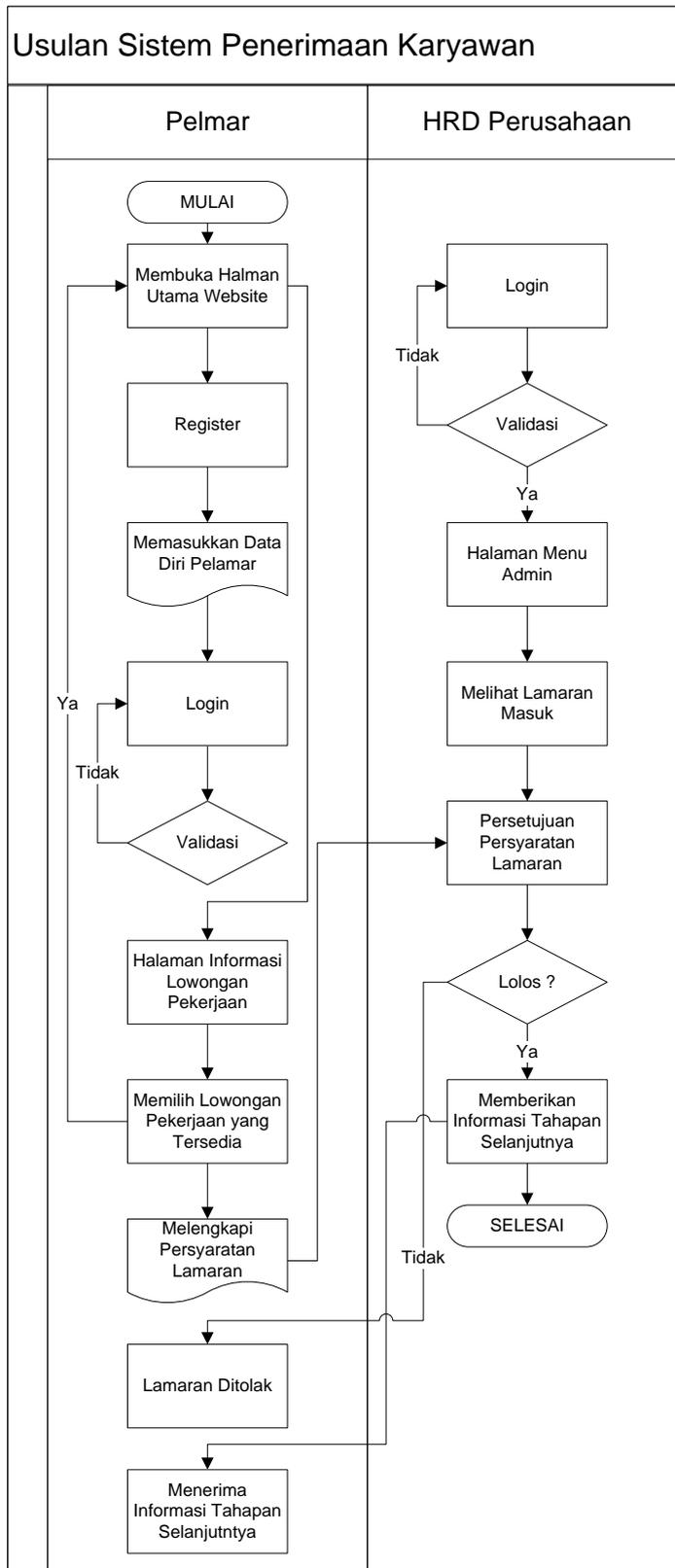
Mulai dari permintaan kebutuhan karyawan yang dilakukan oleh Pimpinan HR, seleksi pelamar berdasarkan surat lamaran yang masuk sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dan pengumuman penerimaan itu dilakukan oleh sistem, akan tetapi seleksi pelamar berdasarkan psiko tes, tes tulis dan wawancara langsung dengan pihak HRD Perusahaan dan Pimpinan HR Perusahaan tidak dilakukan didalam sistem. Berikut gambaran dari proses yang ditangani oleh sistem gambar 3.3. :



Gambar 3.3. Flowmap Proses yang ditangani oleh sistem

### 3.5.2. Rancangan sistem yang diusulkan

Flowmap Sistem Penerimaan Karyawan



Gambar 3.4. Flowmap Rancangan sistem yang diusulkan

### 3.5.3. Prosedur Usulan Sistem

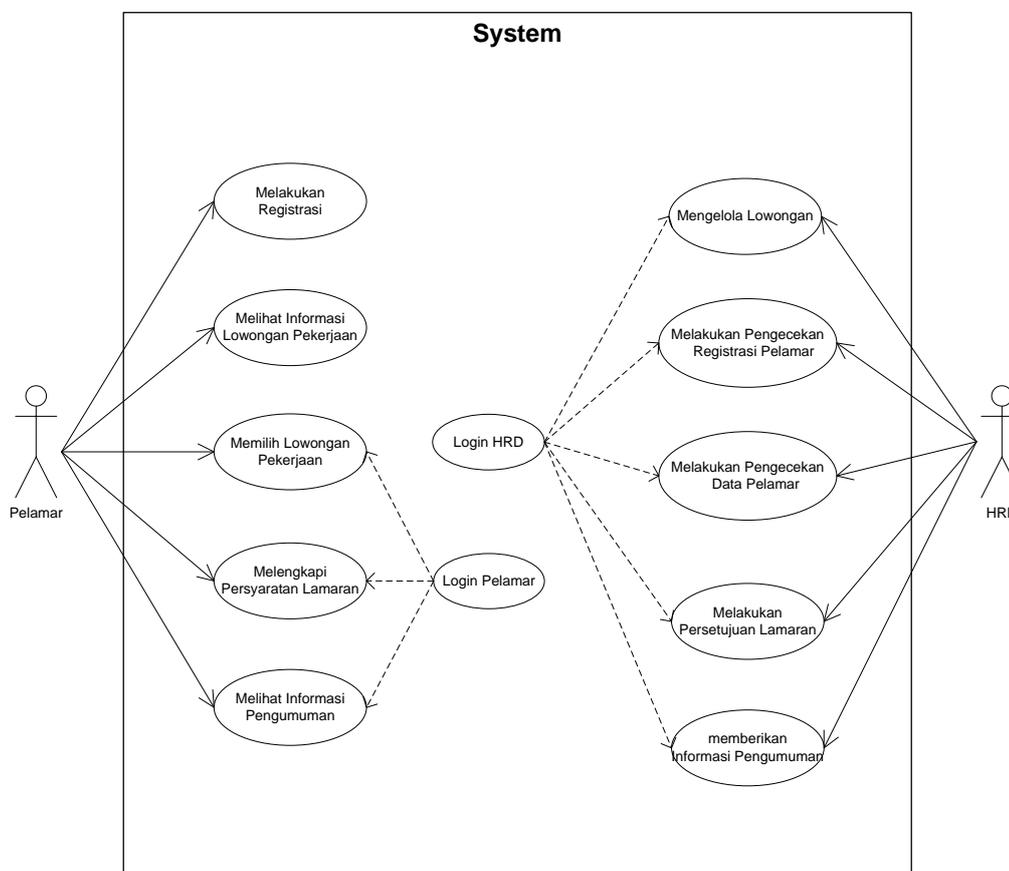
Prosedur sistem penerimaan karyawan berbasis web yang diusulkan seperti table 3.1. berikut :

Tabel 3.2. Deskripsi Prosedur Usulan Sistem

No.	Aktor	Peran
1	Pelamar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan registrasi kedalam <i>website</i></li> <li>- Melakukan login sistem</li> <li>- Melihat informasi lowongan pekerjaan</li> <li>- Memilih lowongan pekerjaan yang tersedia</li> <li>- Melengkapi persyaratan lamaran</li> <li>- Melihat informasi dari perusahaan</li> </ul>
2	HRD Perusahaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan login sistem</li> <li>- Menambah, memperbaharui, menghapus, dan mengatur informasi konten <i>website</i></li> <li>- Melakukan pengecekan data pelamar</li> <li>- Melakukan persetujuan lamaran lengkap atau tidak</li> <li>- Memberikan informasi tahap selanjutnya</li> </ul>

### 3.5.4. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor yang terkandung sistem informasi yang akan dibuat.



Gambar 3.5. Use Case Diagram

### 3.5.4.1. Use Case Skenario

*Use Case* Skenario adalah pendeskripsian dari sebuah proses *Use Case* diagram yang ada, yang berfungsi untuk memperjelas gambaran dari sistem yang telah dibuat.

Tabel 3.3. Deskripsi Registrasi

Identifikasi	
ID	UC 1
Nama Use Case	Melakukan Registrasi
Tujuan	Mendapatkan akun calon pelamar perusahaan
Deskripsi	Pelamar yang mengunjungi <i>website</i> melakukan registrasi agar mendapatkan akun calon pelamar
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Pelamar berada pada form registrasi
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Registrasi	Menampilkan halaman registrasi
2. Melakukan Registrasi	
3. Menekan Tombol Selesai	Melakukan pembuatan data diri pelamar yang telah registrasi dan disimpan dalam database
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman Data Profil Pelamar

Tabel 3.4. Deskripsi Login Sistem

Identifikasi	
ID	UC 2
Nama Use Case	Melakukan Login Sistem
Tujuan	Menampilkan fitur-fitur lowongan pekerjaan yang tersedia
Deskripsi	Pelamar yang telah melakukan login dapat mengakses halaman Lowongan Pekerjaan
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Pelamar berada pada Halaman Login
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Login	Menampilkan halaman Login
2. Memasukkan Username dan Password	
3. Menekan tombol Login	Melakukan pengecekan username dan password apakah sudah benar atau salah, jika benar akan muncul username di halaman <i>website</i> , dan jika salah harus mengulangi memasukkan username dan password yang benar
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman utama <i>website</i>

Tabel 3.5. Deskripsi Informasi Lowongan Pekerjaan

Identifikasi	
ID	UC 3
Nama Use Case	Melihat Informasi Lowongan Pekerjaan
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai lowongan pekerjaan pada halaman <i>website</i>
Deskripsi	Pelamar yang mengunjungi <i>website</i> dan telah Login dapat melihat informasi lowongan pekerjaan yang sedang dibutuhkan perusahaan
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Pelamar berada pada halaman utama <i>website</i>
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan	Menampilkan halaman lowongan pekerjaan
2. Melihat lowongan pekerjaan	

Kondisi Akhir	Pelamar berada pada halaman lowongan pekerjaan
---------------	--

Tabel 3.6. Deskripsi Informasi Lowongan Pekerjaan yang Tersedia

Identifikasi	
ID	UC 4
Nama Use Case	Memilih lowongan pekerjaan yang tersedia
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai persyaratan lamaran pekerjaan
Deskripsi	Pelamar yang telah berada dihalaman Lowongan pekerjaan dapat mengetahui lowongan yang tersedia
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Pelamar berada pada halaman lowongan pekerjaan
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Informasi Lowongan Pekerjaan	Menampilkan halaman lowongan pekerjaan
2. Melihat lowongan pekerjaan yang tersedia	
3. Menekan tombol Daftar	Menampilkan halaman Persyaratan Lamaran
Kondisi Akhir	Pelamar berada pada halaman Persyaratan Lamaran

Tabel 3.7. Deskripsi Persyaratan Lamaran

Identifikasi	
ID	UC 5
Nama Use Case	Melengkapi Persyaratan Lamaran
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai persyaratan lamaran pada halaman <i>website</i>
Deskripsi	Pelamar yang mengunjungi <i>website</i> dapat melihat informasi apa saja persyaratan lamaran yang sedang dibutuhkan perusahaan
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Pelamar berada pada halaman informasi lowongan pekerjaan
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Persyaratan Lamaran	Menampilkan halaman Persyaratan Lamaran
2. Melengkapi persyaratan lamaran	
3. Menekan tombol Kirim Berkas	Menampilkan halaman form berkas yang harus dimasukkan
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman Lowongan Pekerjaan

Tabel 3.8. Deskripsi Informasi Pengumuman

Identifikasi	
ID	UC 6
Nama Use Case	Melihat Informasi Pengumuman
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai pengumuman pada halaman <i>website</i>
Deskripsi	Pelamar yang mengunjungi <i>website</i> apabila telah lulus berkas maka akan diberi pesan dari pihak HRD Perusahaan untuk mengikuti tahapan selanjutnya
Aktor	Pelamar
Skenario	
Kondisi Awal	Berada pada halaman Data Diri Pelamar
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Data Diri Pelamar	Menampilkan halaman Data Diri Pelamar
2. Membuka Halaman Pengumuman	Menampilkan halaman Pengumuman
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman Halaman Pengumuman

Tabel 3.9. Deskripsi Login Admin

Identifikasi	
ID	UC 7
Nama Use Case	Melakukan Login Sistem
Tujuan	Menampilkan halaman admin
Deskripsi	Admin yang telah melakukan login dapat melakukan pengelolaan konten
Aktor	HRD Perusahaan
Skenario	
Kondisi Awal	Admin berada pada Halaman Login Admin
Aksi Aktor	Reaksi sistem

1. Masuk Halaman Login	Menampilkan halaman Login Admin
2. Memasukkan Username dan Password	
3. Menekan tombol Login	Melakukan pengecekan username dan password apakah sudah benar atau salah, jika benar akan muncul username di halaman <i>website</i> , dan jika salah harus mengulangi memasukkan username dan password yang benar
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman admin

Tabel 3.10. Deskripsi Mengelola Konten

Identifikasi	
ID	UC 8
Nama Use Case	Mengelola Lowongan
Tujuan	Mengelola Informasi Lowongan Pekerjaan
Deskripsi	Admin yang telah melakukan login dapat melakukan pengelolaan informasi Lowongan Pekerjaan seperti menambah, mengubah dan menghapus
Aktor	HRD Perusahaan
Skenario	
Kondisi Awal	Admin berada pada Halaman Admin
Aksi Aktor	Reaksi sistem
Mengelola Lowongan Pekerjaan	Menampilkan halaman Login Admin
1. Pengecekan Data Pelamar	
2. Melakukan Persetujuan Lamaran	
3. Memberikan Informasi Tahap Selanjutnya	
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman admin

Tabel 3.11. Deskripsi Pengecekan Registrasi Pelamar

Identifikasi	
ID	UC 9
Nama Use Case	Melakukan Pengecekan Registrasi Pelamar
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai data pelamar apakah sesuai atau tidak
Deskripsi	Admin yang mengunjungi informasi registrasi dapat mengetahui apakah data diri pelamar sesuai yang diberikan
Aktor	HRD Perusahaan
Skenario	
Kondisi Awal	Berada pada halaman Rgistrasi
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Registrasi	Menampilkan halaman Registrasi
2. Mengecek Registrasi	
Kondisi Akhir	Berada pada halaman Registrasi

Tabel 3.12. Deskripsi Melakukan Pengecekan Data Pelamar

Identifikasi	
ID	UC 10
Nama Use Case	Melakukan Pengecekan Data Pelamar
Tujuan	Mendapatkan informasi mengenai data pelamar apakah sesuai atau tidak dengan cv yang diberikan
Deskripsi	Admin yang mengunjungi informasi Data Pelamar dapat mengetahui apakah data diri pelamar sesuai yang diberikan
Aktor	HRD Perusahaan

Skenario	
Kondisi Awal	Berada pada halaman Data Pelamar
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Data Pelamar	Menampilkan halaman Data Pelamar
2. Mengecek Data Pelamar	
Kondisi Akhir	Berada pada halaman Data Pelamar

Tabel 3.13. Deskripsi Persetujuan Lamaran

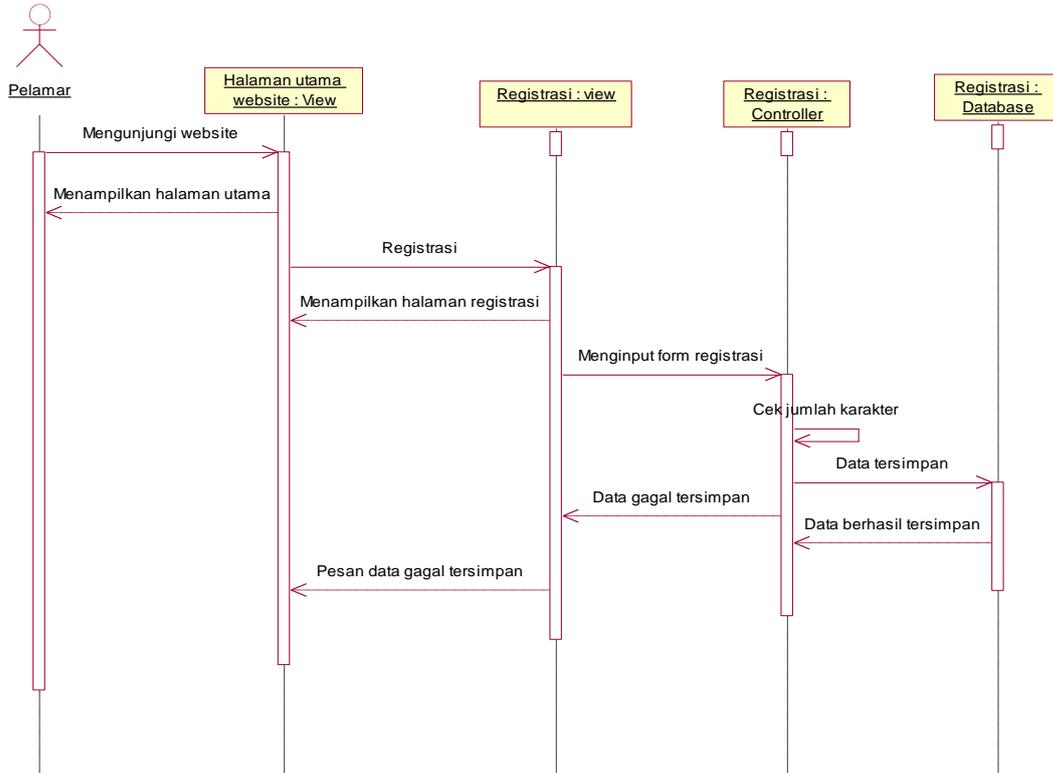
Identifikasi	
ID	UC 11
Nama Use Case	Melakukan Persetujuan Lamaran
Tujuan	Menentukan data yang diberikan oleh pelamar
Deskripsi	Admin melakukan persetujuan lamaran yang dibeikan pelamar lolos ke tahap selanjutnya atau tidak
Aktor	HRD Perusahaan
Skenario	
Kondisi Awal	Berada pada halaman Persetujuan Lamaran
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Detail Pelamar	Menampilkan halaman Detail Pelamar
2. Menekan tombol Terima	
3. Menekan Tombol Kirim Pesan	Mengirimkan Pengumuman kepada pelamar
Kondisi Akhir	Berada pada halaman Detail Pelamar

Tabel 3.14. Deskripsi Informasi Pengumuman Admin

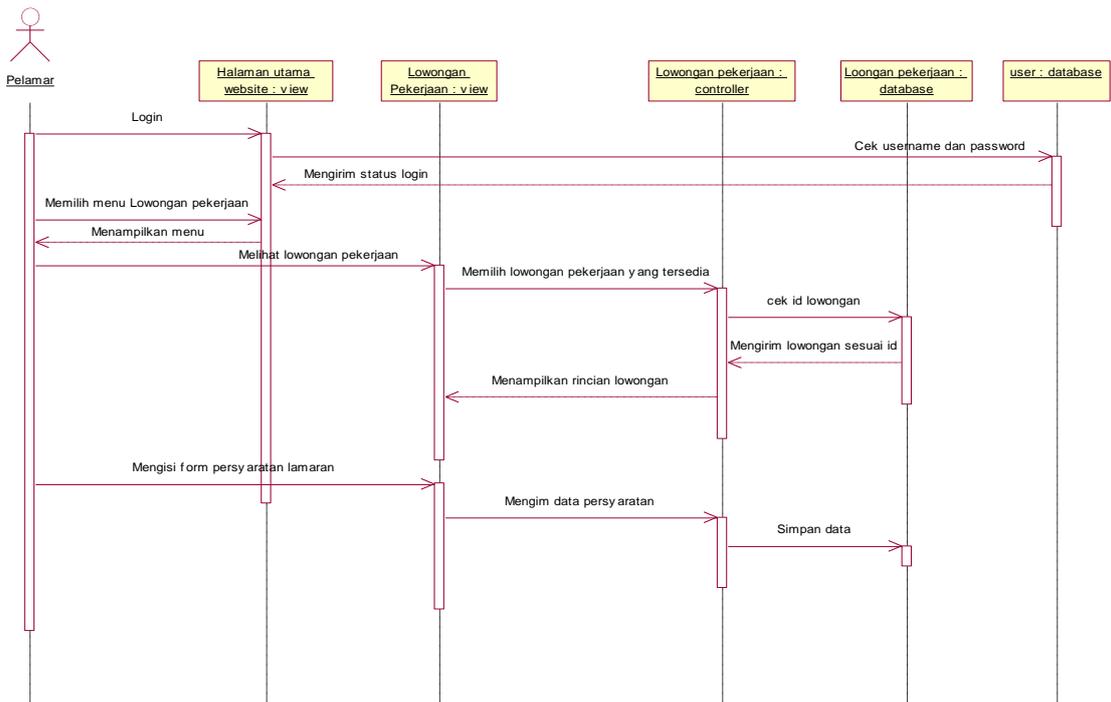
Identifikasi	
ID	UC 12
Nama Use Case	Memberikan Informasi Pengumuman
Tujuan	Memberikan informasi mengenai tahapan selanjutnya pada halaman <i>website</i>
Deskripsi	Admin yang mengunjungi halaman Persetujuan Lamaran apabila telah lulus berkas maka Pelamar akan memberikan pesan untuk mengikuti tahapan selanjutnya
Aktor	HRD Perusahaan
Skenario	
Kondisi Awal	Berada pada halaman Pengumuman
Aksi Aktor	Reaksi sistem
1. Masuk Halaman Pengumuman	Menampilkan halaman Pengumuman
2. Memnbuat Pesan	Menampilkan halaman Pesan
3. Menekan tombol Kirim Pengumuman	Mengirimkan Pengumuman kepada pelamar
Kondisi Akhir	Menampilkan halaman Pengumuman

### 3.5.4.2. Sequence Diagram

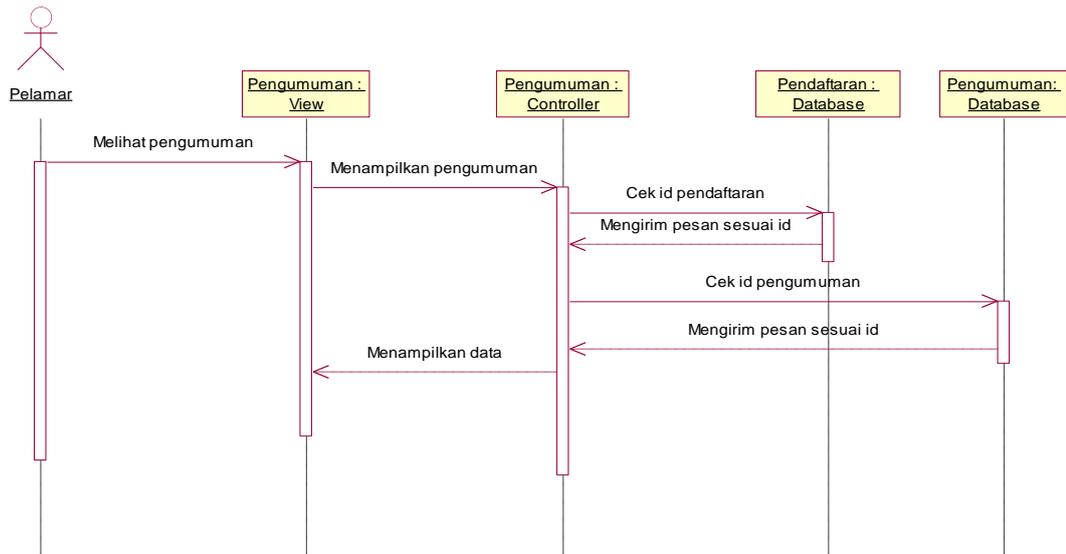
*Sequence* diagram merupakan gambaran interaksi antar objek dan mngindikasikan komunikasi diantara objek-objek. *Sequence* diagram juga menunjukkan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek-objek yang melakukan suatu tugas atau aksi tertentu.



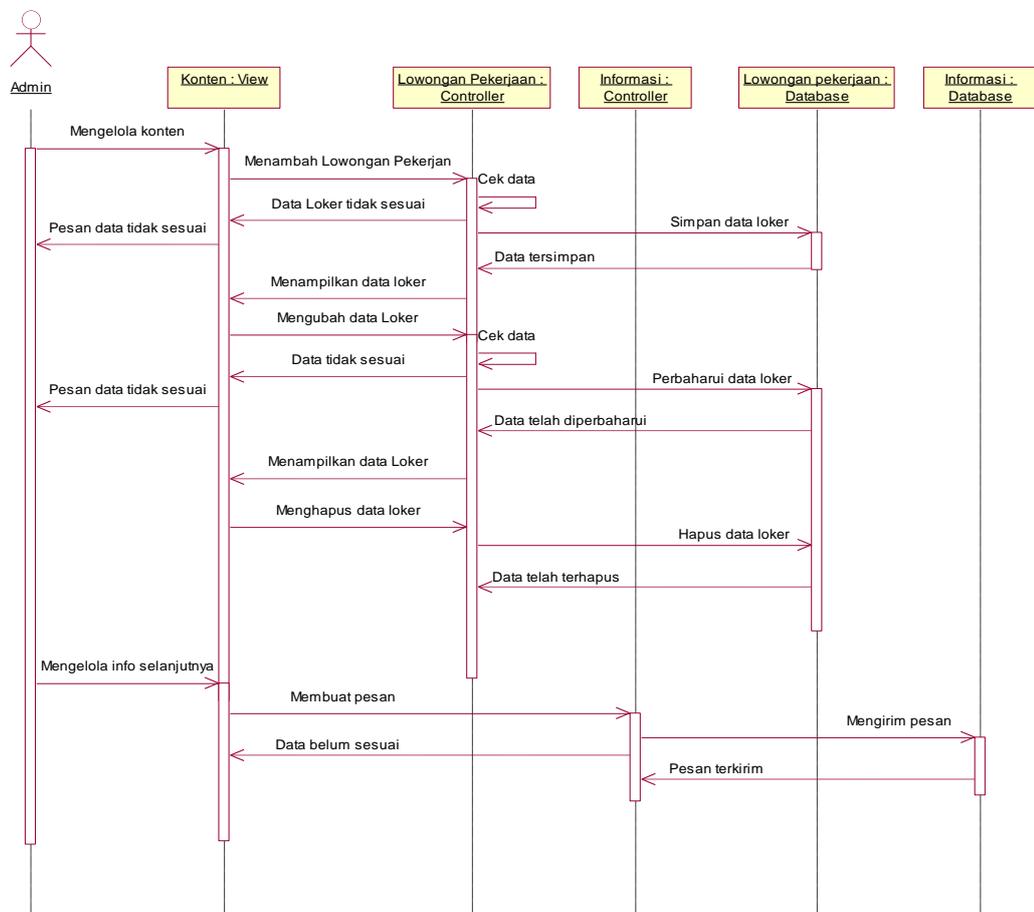
Gambar 3.6. Sequence Diagram Melakukan Registrasi



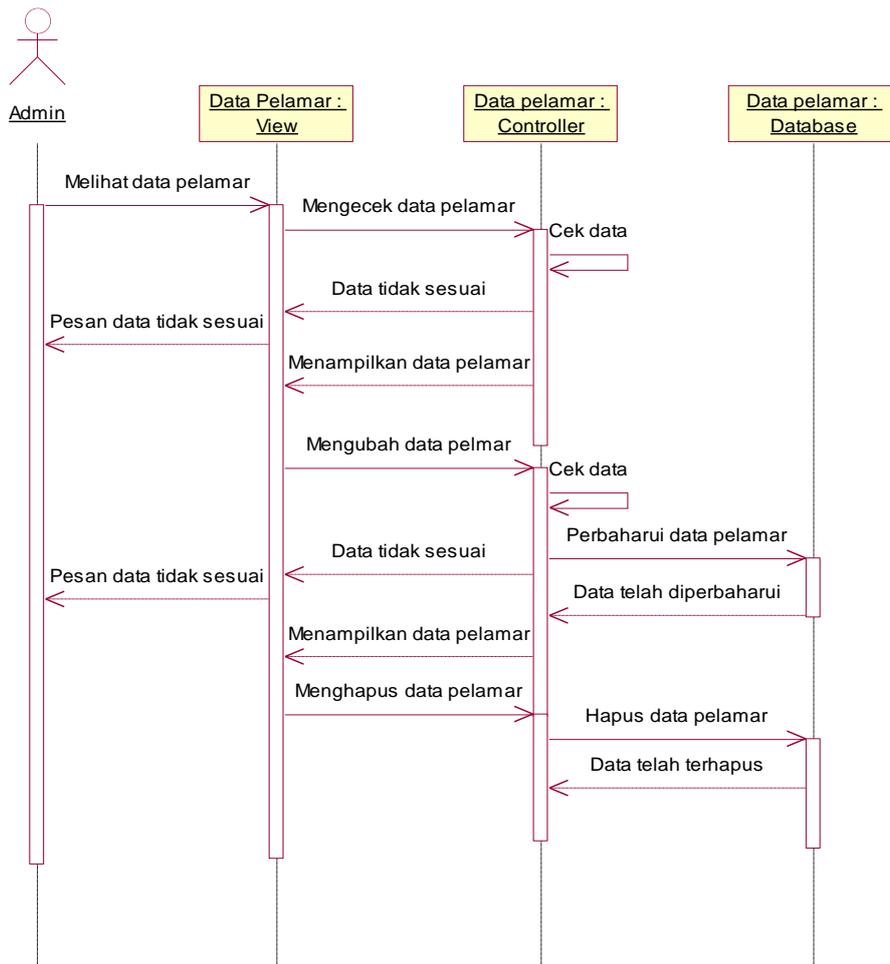
Gambar 3.7. Sequence Diagram Lowongan Pekerjaan



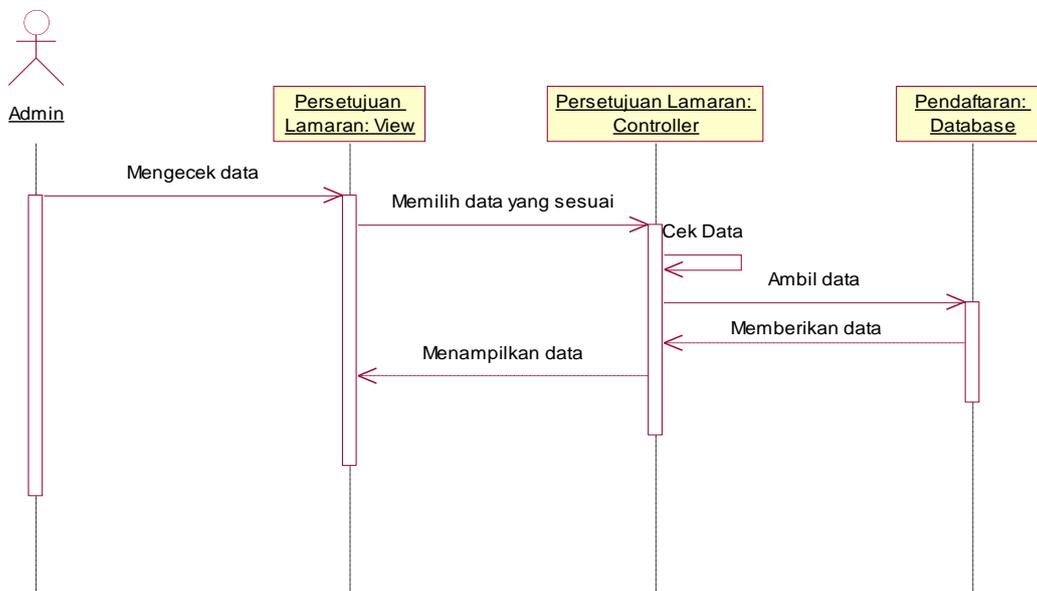
Gambar 3.8. *Sequence Diagram Pengumuman*



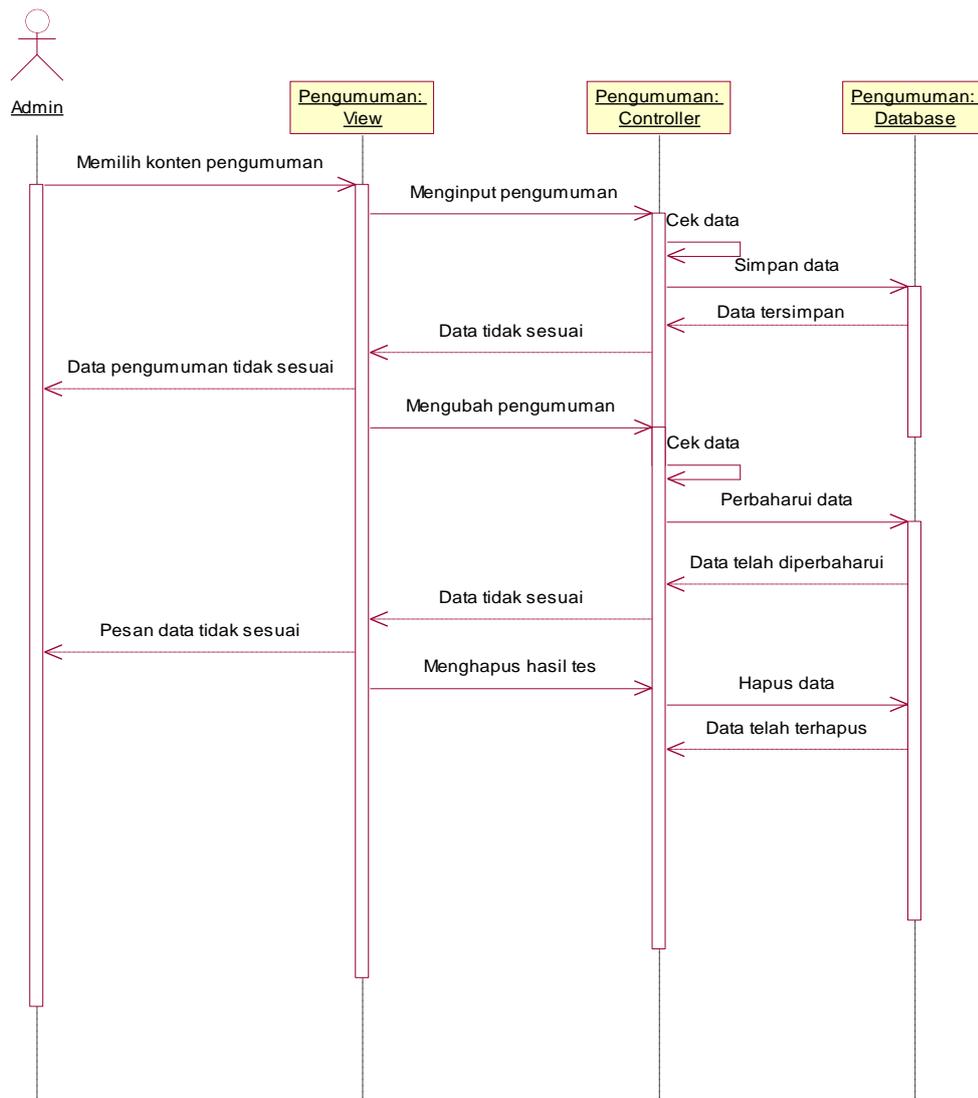
Gambar 3.9. *Sequence Diagram Mengelola konten*



Gambar 3.10. Sequence Diagram Pengecekan data pelamar



Gambar 3.11. Sequence Diagram Persetujuan Lamaran



Gambar 3.12. Sequence Diagram Pengumuman

Tabel 3.14. Tabel Class

No	Nama Use Case	View	Controller	Database
1.	Registrasi	Registrasi	registrasi	Pelamar
2.	Login	Login	login	Pelamar
3.	Lowongan Pekerjaan	Lowongan Pekerjaan	lowongan_pekerjaan	Lowongan Pekerjaan
4.	Persyaratan Lamaran	Lowongan Pekerjaan	persyaratan_lamaran	Lowongan Pekerjaan
5.	Login	Login	login	Admin
6.	Info Tahap selanjutnya	Pelamar	Cek lamaran	Pelamar
6.	Mengelola Lowongan	Lowongan	lowongan_pekerjaan	Lowongan Pekerjaan
			approve	Info selanjutnya
7.	Pengecekan Data Pelamar	Data Pelamar	Data_pelamar	Registrasi
8.	Persetujuan Lamaran	Persetujuan Lamaran	approve	Pengumuman
9.	Pengecekan Hasil Tes	Hasil Tes	pengumuman	Hasil Tes

### 3.5.4.3. Class Diagram

Diagram kelas atau *class* diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem.



Gambar 3.13. Class Diagram

### 3.5.5. Perancangan Struktur Data

Berikut ini adalah rancangan tabel-tabel pemodelan dibasis data yang akan digunakan :

Tabel 3.15. Perancangan Tabel Admin

Field	Type	Keterangan
id_admin	Int	Primari Key, Auto Increment
Username	Varchar	Username
pwd_hash	Varchar	Password

Tabel 3.16. Perancangan Tabel Registrasi

Field	Type	Keterangan
id_registrasi	Int	Primari Key, Auto Increment
Username	Varchar	Username
pwd_hash	Varchar	Password
Nama	Varchar	Nama Lengkap
tanggal_lahir	Date	Tanggal Lahir
jenis_kelamin	Varchar	Jenis Kelamin
Agama	Varchar	Agama
Alamat	Varchar	Alamat
Status	Varchar	Status

Tabel 3.17. Perancangan Tabel Lowongan

Field	Type	Keterangan
id_lowongan	Int	Primari Key, Auto Increment
deskripsi_lowongan	Varchar	Lowongan Pekerjaan
Posisi	Varchar	Posisi
tgl_post	Varchar	Tanggal Posting
tgl_deadline	Varchar	Tanggal Akhir

Tabel 3.18. Perancangan Tabel Resume

Field	Type	Keterangan
id_resume	Int	Primari Key, Auto Increment
id_registrasi	Int	Foreign Key
id_lowongan	Int	Foreign Key
upload_foto	Varchar	Upload Foto
upload_cv	Varchar	Upload CV

Tabel 3.19. Perancangan Tabel Pengumuman

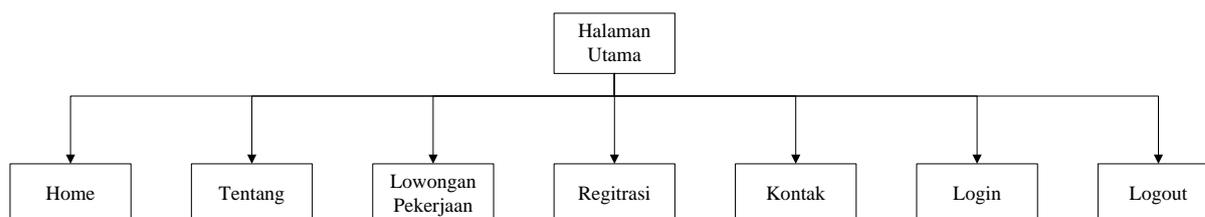
Field	Type	Keterangan
id_pengumuman	Int	Primari Key, Auto Increment
id_admin	Int	Foreign Key
id_registrasi	Int	Foreign Key
pengumuman	Varchar	Pengumuman

### 3.6. Struktur Perancangan Program

Berikut ini akan diberikan rancangan struktur program sistem aplikasi penerimaan karyawan berbasis web. Struktur ini terdiri *form* yang dibuat dalam gambaran kasar.

#### 3.6.1. Struktur Link Halaman Frontend

Struktur link halaman utama *web* yang dimana di halaman utama ini mempunyai beberapa *form-form* menu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.15

Gambar 3.14. Struktur Link Program *frontend*Tabel 3.20. Penjelasan Struktur Program *Frontend*

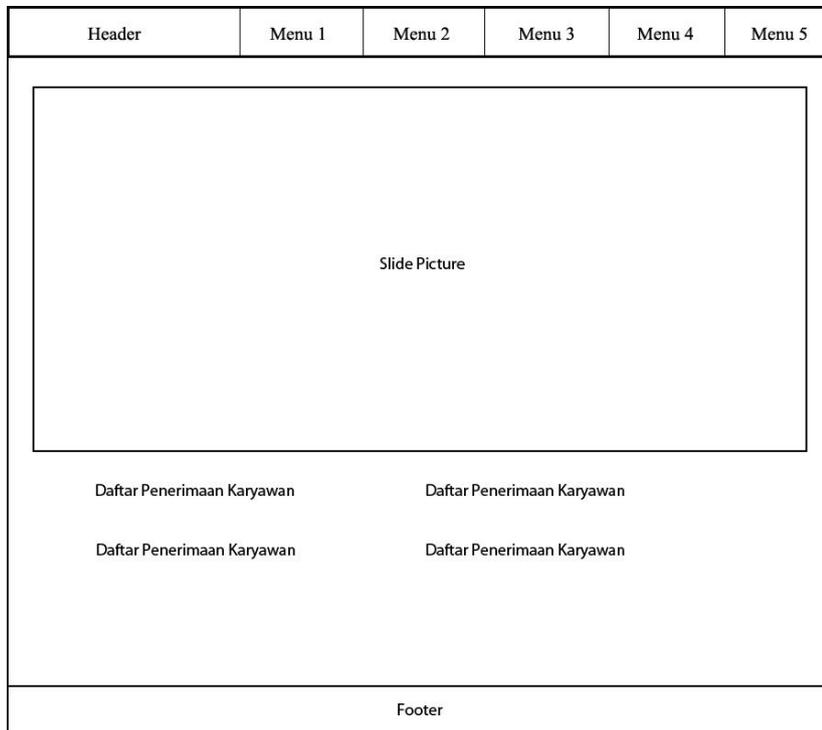
Nama Page	Keterangan
Home	<i>Form</i> utama untuk menampilkan menampilkan semua fitur menu yang ada dihalaman utama
Tentang	<i>Form</i> yang menampilkan semua tentang Perusahaan
Lowongan Pekerjaan	<i>Form</i> yang menampilkan Lowongan Pekerjaan
Registrasi	<i>Form</i> yang menampilkan halaman registrasi untuk melakukan pendaftaran sebagai calon pelamar
Kontak	<i>Form</i> yang menampilkan lokasi serta informasi kontak perusahaan
Login	<i>Form</i> untuk menginput username dan password

Dari struktur pemrograman diatas dapat dilihat hubungan antar *form* atau fasilitas yang dapat digunakan admin dalam menggunakan sistem informasi aplikasi berbasis *web* pada *website* penerimaan

karyawan berbasis *web*. Dari gambar berikut merupakan rancangan *form-form* yang ada di halaman admin(*front end*) :

### 1. Rancangan Halaman Utama

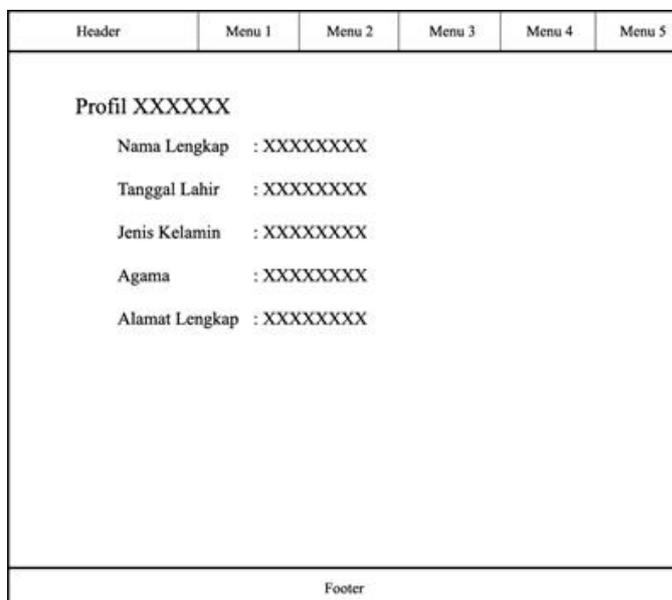
Halaman utama adalah halaman yang akan ditampilkan ketika pertama kali saat mengunjungi penerimaan karyawan berbasis web.



Gambar 3.15. Rancangan Halaman Utama

### 2. Rancangan Halaman Profil

Halaman profil adalah halaman yang akan menampilkan data profil pelamar.



Gambar 3.16. Rancangan Halaman Profil

### 3. Rancangan Halaman Lowongan Pekerjaan

Halaman lowongan pekerjaan adalah halaman yang akan menampilkan lowongan pekerjaan yang dimasukkan oleh perusahaan.

Header	Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Posisi</th> <th>Pendidikan</th> <th>Usia</th> <th>Tuntutan</th> <th>Tanggal Post</th> <th>Tanggal Deadline</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXXXXX</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXXXX</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXXXXX</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXXXX</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXXXXX</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXXXX</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXXXXX</td> <td>XXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXXXX</td> </tr> </tbody> </table>						No	Posisi	Pendidikan	Usia	Tuntutan	Tanggal Post	Tanggal Deadline	1	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	2	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	3	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	4	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
No	Posisi	Pendidikan	Usia	Tuntutan	Tanggal Post	Tanggal Deadline																																		
1	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX																																		
2	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX																																		
3	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX																																		
4	XXXX	XXXXXXXX	XXXX	XXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX																																		
Footer																																								

Gambar 3.17. Rancangan Halaman Lowongan Pekerjaan

### 4. Rancangan Halaman Registrasi

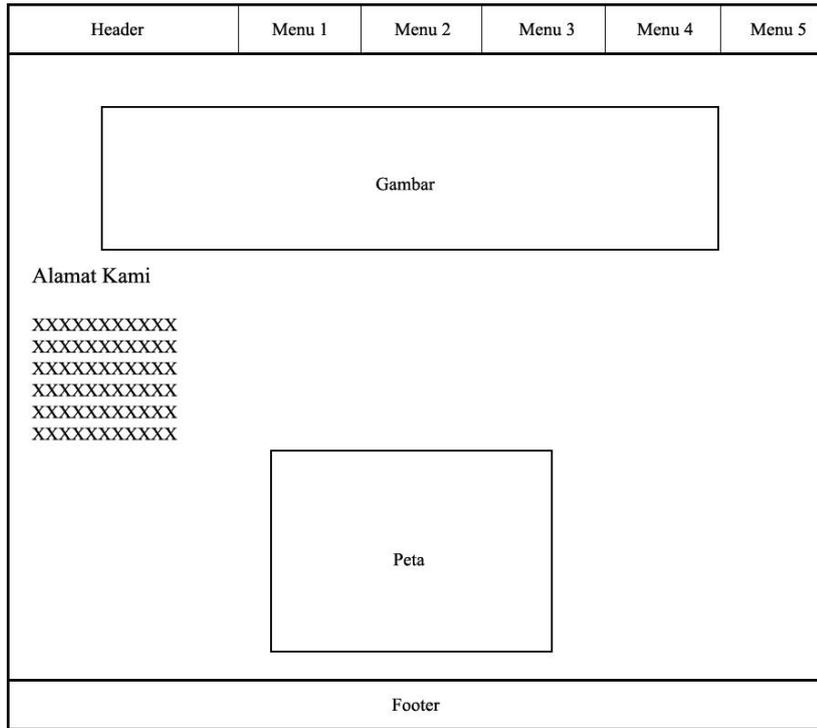
Halaman registrasi adalah halaman yang akan menampilkan form registrasi untuk calon pelamar.

Header	Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5
<p>Username  <input type="text"/></p> <p>Password  <input type="password"/></p> <p>Ulangi Password  <input type="password"/></p> <p>Nama Lengkap  <input type="text"/></p> <p>Tanggal Lahir  <input type="text"/></p> <p>Jenis Kelamin  <input type="text"/></p> <p>Agama  <input type="text"/></p> <p>Alamat lengkap  <input type="text"/></p> <p><input type="button" value="Registrasi"/></p>					
Footer					

Gambar 3.18. Rancangan Halaman Registrasi

### 5. Rancangan Halaman Kontak

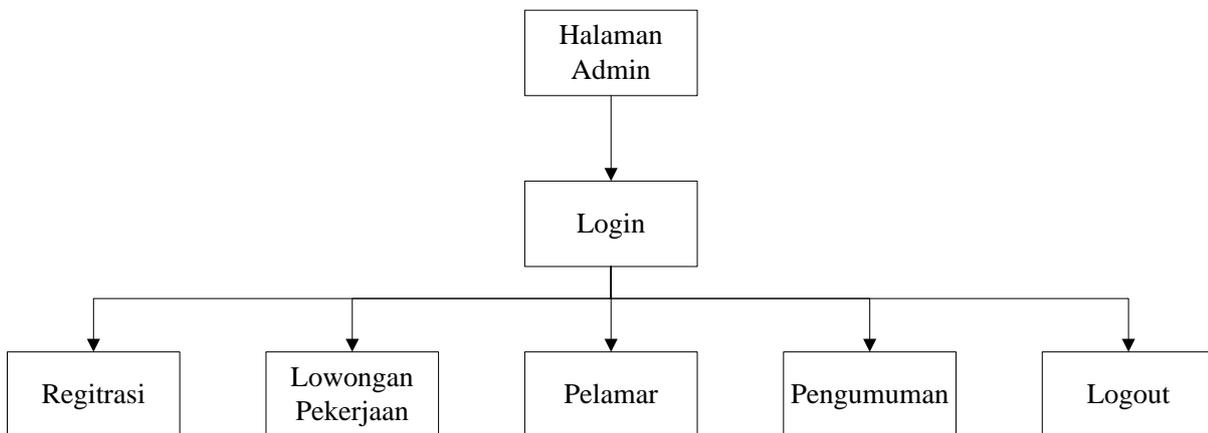
Halaman kontak adalah halaman yang akan menampilkan kontak perusahaan



Gambar 3.19. Rancangan Halaman Kontak

#### 3.6.2. Struktur Link Halaman Admin (*Backend*)

Struktur link halaman admin *web* yang dimana di halaman admin ini mempunyai beberapa *form-form* menu. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20. Struktur Link Program *Backend*

Tabel 3.21. Penjelasan Struktur Program *Backend*

Nama Page	Keterangan
Login	Form untuk menginput username dan password
Lowongan Pekerjaan	Form yang menampilkan Lowongan Pekerjaan
Registrasi	Form yang menampilkan halaman registrasi untuk melakukan pendaftaran sebagai calon pelamar
Pelamar	Form yang menampilkan halaman status approve pelamar
Pengumuman	Form yang menampilkan pengumuman tahap selanjutnya untuk pelamar

Dari struktur program diatas dapat dilihat hubungan antar *form* atau fasilitas yang dapat digunakan admin dalam menggunakan sistem pembuatan aplikasi penerimaan karyawan berbasis web. Dari gambar – gambar berikut merupakan rancangan *form-form* yang ada dihalaman admin (*backend*) :

### 1. Rancangan Menu Login

Menu login adalah menu yang ditampilkan pada awal aplikasi saat halaman admin dibuka. Untuk masuk kedalam menu utama aplikasi *user* diharuskan memasukan *username* dan *password* terlebih dahulu.

Header	Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5
<p style="text-align: center;">Login Admin</p> <p>Username  <input type="text"/></p> <p>Password  <input type="password"/></p> <p><input type="checkbox"/> Remember me next time</p> <p style="text-align: center;"><input type="button" value="Login"/></p>					
Footer					

Gambar 3.21. Rancangan Halaman Login Admin

### 2. Rancangan Halaman Registrasi

Halaman registrasi adalah pada halaman ini merupakan tempat pengelolaan registrasi dari calon pelamar sekaligus mengetahui identitas pelamar.

Header	Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Id Registrasi</th> <th>Username</th> <th>Pwd Hash</th> <th>Nama Lengkap</th> <th>Tanggal Lahir</th> <th>Jenis Kelamin</th> <th>Agama</th> <th>Alamat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXXX</td> <td>XXXXXXXXXX</td> <td>XXXXX</td> <td>XXXX</td> </tr> </tbody> </table>						Id Registrasi	Username	Pwd Hash	Nama Lengkap	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Alamat	1	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX	2	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX	3	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX	4	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX	5	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX	6	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX
Id Registrasi	Username	Pwd Hash	Nama Lengkap	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Alamat																																																						
1	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
2	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
3	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
4	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
5	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
6	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXX	XXXX																																																						
Footer																																																													

Gambar 3.21. Rancangan Halaman Kelola Registrasi

### 3. Rancangan Halaman Lowongan Pekerjaan

Halaman lowongan karyawan adalah merupakan tempat untuk mengelola lowongan pekerjaan yang dimasukkan kedalam *website*.

Header		Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5
Id Lowongan	Posisi	Pendidikan	Usia	Tuntutan	Tanggal Post	
1	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
2	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
3	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
4	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
5	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
6	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	■ ■ ■
Footer						

Gambar 3.22. Rancangan Halaman Kelola Lowongan Pekerjaan

### 4. Perancangan Halaman Pelamar

Halaman pelamar adalah merupakan tempat untuk mengelola status terakhir dari pelamar apakah dapat mengikuti tahap selanjutnya atau tidak

Header		Menu 1	Menu 2	Menu 3	Menu 4	Menu 5	
Id Pendaftaran	Nama Lengkap	Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Posisi	Usia	Status	Action
1	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
2	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
3	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
4	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
5	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
6	XXXXX	XXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXX	Approve Reject
Footer							

Gambar 3.23. Rancangan Halaman Kelola Status Pelamar