

**PEMBUATAN  
APLIKASI PENERIMAAN OUTSOURCING  
BERBASIS WEB**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Rizky Arianda  
NRP : 12.304.0473



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
JUNI 2015**

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR SIMBOL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1-1
1.1 Latar Belakang .....	1-1
1.2 Identifikasi Masalah .....	1-2
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5 Metodologi Penelitian .....	1-2
1.6 Sistematika Pembahasan Tugas Akhir .....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	2-1
2.1 Definisi Rekrutmen .....	2-1
2.1.1 Seleksi Penerimaan Karyawan .....	2-1
2.1.2 Kualifikasi Dasar Seleksi .....	2-2
2.2 Pengertian Outsourcing .....	2-3
2.2.1 Jenis Pekerjaan Outsourcing .....	2-4
2.2.2 Kontrak Kerja Outsourcing .....	2-4
2.3 Framework Yes It Is ( Yii ) .....	2-5
2.3.1 Apa itu Yii.....	2-5
2.3.2 Fitur Yii.....	2-6
2.4 Hyper Text Markup Language ( HTML ) .....	2-7
2.5 Cascading Style Sheet .....	2-8
2.6 Java Script .....	2-8
2.7 Basis Data.....	2-9
2.8 MySQL.....	2-9
2.9 Unified Modelling Language ( UML ).....	2-10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	3-1
3.1 Pendahuluan .....	3-1
3.2 Analisis Sistem.....	3-4
3.2.1 Gambaran Umum Perusahaan Outsourcing.....	3-4
3.2.2 Sistem Yang berjalan .....	3-4

3.2.3 Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan .....	3-7
3.2.4 Website Sejenis.....	3-8
3.2.3 JobStreet.com.....	3-8
3.3 Analisis Kebutuhan .....	3-9
3.3.1 Analisis Aktor .....	3-9
3.3.2 Analisis Kebutuhan Informasi .....	3-9
3.3.3 Analisis Sistem Usulan .....	3-10
3.3.4 Proses yang ditangani dan tidak ditangani oleh sistem.....	3-11
3.3.5 Rancangan Sistem Yang Diusulkan.....	3-12
3.3.6 Prosedur Usulan Sistem .....	3-13
3.4 Use Case Diagram.....	3-14
3.4.1 Use Case Skenario .....	3-15
3.5 Sequence Diagram .....	3-18
3.6 Class Diagram .....	3-27
3.7 Perancangan .....	3-27
3.7.1 Perancangan Struktur Data .....	3-28
3.7.2 Struktur Perancangan Program .....	3-29
3.7.2.1 Struktur Menu Front End .....	3-29
3.7.2.2 Struktur Menu Front End Setelah Login .....	3-29
3.7.2.1 Struktur Menu Back End.....	3-29
<b>BAB 4 IMPLEMENTASI.....</b>	<b>4-1</b>
4.1 Pengertian Implementasi .....	4-1
4.2 Kebutuhan Implementasi.....	4-1
4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	4-1
4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	4-1
4.3 Implementasi Basis Data.....	4-1
4.4 Implementasi Antar Muka.....	4-3
4.4.1 Halaman Utama Web (Frontend) .....	4-3
4.4.2 Halaman Admin (Backend).....	4-9
4.5 Implementasi Yes It Is (Yii).....	4-13
4.6 Pengujian Perangkat Lunak.....	4-13
4.6.1 Pengujian Fungsional .....	4-13
4.6.2 Kasus Dan Hasil Pengujian .....	4-13
4.6.3 Kesimpulan Pengujian.....	4-13
<b>BAB 5 KESIMPULAN.....</b>	<b>5-1</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
Tabel 3.2 Prosedur Usulan Sistem .....	3-12
Tabel 3.3 Deskripsi Melihat Lowongan Kerja .....	3-13
Tabel 3.4 Deskripsi Memilih Lowongan Kerja.....	3-13
Tabel 3.5 Deskripsi Registrasi .....	3-13
Tabel 3.6 Deskripsi Login Sistem .....	3-13
Tabel 3.7 Deskripsi Melihat Profil.....	3-14
Tabel 3.8 Deskripsi Melihat Pengumuman .....	3-14
Tabel 3.9 Deskripsi Mengisi Persyaratan Lamaran.....	3-14
Tabel 3.10 Deskripsi Login Perusahaan Outsourcing .....	3-15
Tabel 3.11 Deskripsi Mengelola Lowongan Kerja .....	3-15
Tabel 3.12 Deskripsi Menyeleksi Lamaran Masuk.....	3-16
Tabel 3.13 Deskripsi Mengelola Pengumuman .....	3-16
Tabel 3.14 Deskripsi Mengecek Data Pelamar .....	3-16
Tabel 3.15 Deskripsi Mengelola Perusahaan Klien .....	3-17
Tabel 3.16 Sequence .....	3-25
Tabel 3.17 Rancangan Registrasi .....	3-27
Tabel 3.18 Rancangan Lowongan .....	3-27
Tabel 3.19 Rancangan Perusahaan.....	3-27
Tabel 3.20 Rancangan Kesehatan .....	3-27
Tabel 3.21 Rancangan Pengalaman .....	3-27
Tabel 3.22 Rancangan Pengumuman .....	3-28
Tabel 3.23 Penjelasan Struktur Menu Front End .....	3-28
Tabel 3.24 Penjelasan Struktur Menu Front End Setelah Login.....	3-32
Tabel 3.25 Penjelasan Struktur Menu Back End.....	3-34
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Aplikasi Halaman Admin Web (Back End).....	4-13
Tabel 4.2 Skenario Pengujian Aplikasi Halaman Utama Web (Front End).....	4-14
Tabel 4.3 Pengujian Login Admin .....	4-14
Tabel 4.4 Pengujian Mengelola Lowongan Kerja.....	4-14
Tabel 4.5 Pengujian Penerimaan Lamaran.....	4-15
Tabel 4.7 Pengujian Data Pelamar .....	4-15
Tabel 4.8 Pengujian Kelola Perusahaan Klien .....	4-15
Tabel 4.9 Pengujian Kelola Pengumuman .....	4-15
Tabel 4.10 Pengujian Login Halaman Utama .....	4-16
Tabel 4.11 Pengujian Persyaratan Lamaran .....	4-16

Tabel 4.12 Pengujian Lowongan Kerja.....	4-16
--	------




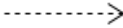

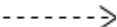
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metode Waterfall.....	1-4
Gambar 2.1 Use Case Diagram .....	2-10
Gambar 2.2 Activity Diagram.....	2-11
Gambar 2.3 Sequence Diagram.....	2-12
Gambar 3.1 Flowmap Perekrutan Karyawan Outsourcing Secara Konvensional.....	3-6
Gambar 3.2 Flowmap Penerimaan Karyawan Outsourcing melalui Website .....	3-7
Gambar 3.3 Proses yang ditangani dan tidak ditangani oleh sistem .....	3-10
Gambar 3.4 Flowmap Rancangan Sistem yang Diusulkan .....	3-11
Gambar 3.5 Use Case Diagram .....	3-12
Gambar 3.6 Sequence Diagram Melihat Informasi Lowongan Kerja.....	3-18
Gambar 3.7 Sequence Diagram Registrasi.....	3-18
Gambar 3.8 Sequence Diagram Melihat Profil .....	3-19
Gambar 3.9 Sequence Diagram Memilih Lowongan Kerja .....	3-19
Gambar 3.10 Sequence Diagram Melihat Pengumuman .....	3-20
Gambar 3.11 Sequence Diagram Mengisi Persyaratan Lamaran.....	3-20
Gambar 3.12 Sequence Diagram Mengecek Data Pelamar .....	3-21
Gambar 3.13 Sequence Diagram Mengelola Perusahaan Klien.....	3-22
Gambar 3.14 Sequence Diagram Mengelola Lowongan kerja.....	3-23
Gambar 3.15 Sequence Diagram Menyeleksi Lamaran Masuk .....	3-24
Gambar 3.16 Sequence Diagram Mengelola Pengumuman.....	3-52
Gambar 3.17 Class Diagram .....	3-26
Gambar 3.18 Perancangan Struktur Menu Frontend.....	3-28
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Utama ( Frontend ) .....	3-29
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Lowongan Kerja .....	3-20
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Tentang.....	3-30
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Registrasi.....	3-30
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Login .....	3-31
Gambar 3.24 Struktur Menu Frontend setelah Login.....	3-31
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Profil.....	3-32
Gambar 3.26 Rancangan Halaman Lowongan Kerja .....	3-33
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Pengumuman .....	3-33
Gambar 3.29 Perancangan Struktur Menu Back End.....	3-34
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Login Admin .....	3-35
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Beranda Back End.....	3-35
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Data Pelamar Back End.....	3-36


Gambar 3.33 Rancangan Halaman Penerimaan Lamaran Back End .....	3-36
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Detail Lamaran Back End .....	3-37
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Kelola Perusahaan Klien Back End.....	3-37
Gambar 4.1 Tabel Registrasi.....	4-2
Gambar 4.2 Tabel Perusahaan.....	4-2
Gambar 4.3 Tabel Lowongan.....	4-2
Gambar 4.4 Tabel Pengalaman .....	4-2
Gambar 4.5 Tabel Kesehatan .....	4-3
Gambar 4.6 Tabel Pengumuman.....	4-3
Gambar 4.7 Halaman Utama.....	4-4
Gambar 4.8 Halaman Tentang .....	4-4
Gambar 4.9 Halaman Lowongan Kerja.....	4-5
Gambar 4.10 Halaman Registrasi.....	4-5
Gambar 4.11 Halaman Kontak.....	4-6
Gambar 4.12 Halaman Login .....	4-6
Gambar 4.13 Halaman Profil .....	4-7
Gambar 4.14 Halaman Detail Lowongan.....	4-7
Gambar 4.15 Halaman Persyaratan Lamaran.....	4-8
Gambar 4.16 Halaman Pengumuman.....	4-8
Gambar 4.17 Halaman Login Admin .....	4-9
Gambar 4.18 Halaman Beranda Admin .....	4-9
Gambar 4.19 Halaman Kelola Lowongan.....	4-10
Gambar 4.20 Halaman Penerimaan Lamaran.....	4-10
Gambar 4.21 Halaman Detail Lamaran.....	4-11
Gambar 4.22 Halaman Data Pelamar .....	4-11
Gambar 4.23 Halaman Kelola Perusahaan Klien.....	4-12
Gambar 4.24 Halaman Kelola Pengumuman .....	4-12

## DAFTAR SIMBOL






Tabel Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
2.		Aktor / <i>actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.		Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.		Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>Use case</i> tambahan ke sebuah <i>Use case</i> dimana <i>Use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>Use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>Use case</i> yang ditambahkan.
5.		Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan Generalisasi dan spesialisasi (umum – khusus ) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.		<i>Include</i>	Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai <i>include</i> di <i>use case</i> : a. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. b. <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang ditambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan dijalankan.








Tabel Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN			
1.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Nama_kelas</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">+ atribut</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">+operasi()</td> </tr> </table>	Nama_kelas	+ atribut	+operasi()	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
Nama_kelas						
+ atribut						
+operasi()						
2.		Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.			



3.		Asosiasi / <i>association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
4		Asosiasi berarah / <i>association</i>	Relasi antar dengan makna kelas yang satu digunakan oleh yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
5		<i>Generalisasi</i>	Relasi antar kelas dengan makna <i>Generalisasi</i> -spesialisasi (umum khusus)
6		<i>Kebergantungan / dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7		Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole - part</i> )

Tabel Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1.		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2.		Garis hidup / <i>lifeLine</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi pesan
4.	<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">Nama_objek : nama kelas</div>	Objek	Menyatakan objek berinteraksi pesan
5.		Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
6.		Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data / masukan/ informasi ke objek lainnya.
7.		Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu.
8.		Pesan tipe <i>call</i>	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.

