

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

KlikHotel adalah perusahaan dimana produk yang dihasilkannya adalah produk jasa untuk reservasi hotel. Di dalam mengelola reservasi hotel tersebut dibutuhkan sumber daya manusia yang mumpuni, sehingga segala proses reservasi *booking* yang terjadi di dalam KlikHotel dapat terjalin dengan baik. Adapun ditemukan beberapa masalah di dalam perekrutan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk pengembangan KlikHotel tersebut seperti tidak efisiennya perekrutan sumber daya manusia, dikarenakan perekrutan masih menggunakan metode konvensional, sehingga memakan waktu dan proses yang lama untuk mencocokkan profil pelamar dengan spesifikasi yang dibutuhkan, serta dalam hal pengujian kepribadian, dan laporan.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, akan dibuat suatu rancangan sistem untuk mengelola sumber daya manusia terutama di dalam proses penerbitan lowongan pekerjaan, perekrutan sumber daya manusia itu sendiri, dan laporan. Harapannya aplikasi ini dapat membantu KlikHotel di dalam perekrutan sumber daya manusia, sehingga sistem perekrutan menjadi lebih efisien, cepat, dan minim *human error*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, maka dapat dijabarkan rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana mengelola data lowongan dari calon karyawan sehingga dapat digunakan untuk penyaringan dan mengefisiensi penerimaan kerja.
2. Bagaimana melakukan pengelolaan data calon karyawan dengan menggunakan metode pengujian *online*.
3. Bagaimana membuat suatu mekanisme penerimaan maupun penolakan kepada calon karyawan yang memenuhi kualifikasi ataupun tidak.

4. Bagaimana mengelola sistem administrasi dan laporan sehingga dapat membantu dan mengurangi *humanerror* di dalam pekerjaan HRD.

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan perumusan masalah, dapat dikemukakan suatu tujuan dari pembahasan yaitu:

1. Mengembangkan aplikasi untuk menerbitkan lowongan pekerjaan, dan juga menyediakan formulir untuk menerima data calon karyawan secara *online*.
2. Membuat sistem pengujian kepribadian, pengujian logika, dan pengujian kompetensi pekerjaan.
3. Membuat suatu mekanisme perekrutan dan pencocokan kualifikasi dengan menggunakan metode *fuzzylogic*.
4. Membuat sistem pengelolaan untuk administrasi dan laporan yang mendukung dalam mekanisme perekrutan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas , batasan masalah untuk perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna yang menggunakan aplikasi ini ada tiga yaitu : Pengunjung, Pelamar, dan HRD.
2. Modul yang digunakan :
 - a. Pengelolaan data lowongan pekerjaan
 - b. Pengelolaan data pengujian dan wawancara
 - c. Pengelolaan keputusan penerimaan tenaga kerja
 - d. Pengelolaan administrasi dan laporan

Untuk pengembangan aplikasi atau program maka akan didefinisikan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Perangkat Keras
 - a. Prosesor yang digunakan minimum Pentium IV atau setara

- b. *Memory* RAM yang digunakan minimum 1GB
 - c. *Graphic Card On Board*
 - d. *Hardisk* yang digunakan minimum 80GB
 - e. Sistem Operasi Window/Linux/Mac
2. Perangkat lunak
- a. Implementasi aplikasi ini menggunakan Teknologi PHP menggunakan framework Laravel.
 - b. Basis data yang digunakan MySQL
 - c. Internet Browser

1.5 Sumber Data

Dalam upaya memperoleh data yang digunakan untuk penyusunan laporan ini, ada dua jenis sumber data yang didapat yaitu :

1. Sumber Data Primer

a. Penelitian Lapangan

Sumber Data Primer dalam penelitian lapangan ini merupakan metode yang berupa survey lapangan untuk mengetahui dan mendapatkan keadaan yang sebenarnya.

b. Wawancara

Dalam metode ini, informasi dan data yang didapat dengan cara melakukan Tanya jawab dengan setiap bagian yang terkait

2. Sumber Data Sekunder

Dalam metode ini dengan membaca dan meneliti berbagai macam buku dan literatur yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data penunjang penyusunan laporan. Sehingga mendapatkan pembahasan yang lebih meluas tentang tema yang diangkat di laporan ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Penyusunan Tugas Akhir ini memiliki enam bab. Pada setiap BAB nya memuat sebagai berikut:

BAB I : PEENDAHULUAN

BAB ini membahas Latar Belakang Masalah, Rumusan masalah, Tujuan Pembahasan, Batasan Masalah, Sumber Data, Sistematika Pembahasan.

BAB II : KAJIAN TEORI

BAB ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan dalam tahap analisis, mencakup rancangan dan pengujian aplikasi peneliti

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

BAB ini membahas analisis dan rancangan sistem yang terdiri dari arsitektur aplikasi. Meliputi gambaran keseluruhan persyaratan antar muka eksternal, dengan pengguna dan perangkat lunak dan perangkat keras. Desain perangkat lunak meliputi metode pemodelan perangkat lunak, desain penyimpanan perangkat lunak, dan desain antarmuka

BAB IV : HASIL PENELITIAN

BAB ini membahas Implementasi Class/Modul Implementasi Penyimpanan Data Implementasi Antarmuka.

BAB V : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

BAB ini membahas tentang rencana pengujian dan pelaksanaan pengujian

BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

BAB ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang di dapat di terapkan di sistem dan untuk lebih memutakhirkan sistem ini.