

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**RANCANG BANGUN E-RECRUITMENT
PEGAWAI BERBASIS WEB, PADA PT.
WAHANA LILIN MUSI (PT.WALI)**



Diajukan Oleh:

ADIYATMA

011130095

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktik Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2016

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL

NAMA : ADIYATMA
NOMOR POKOK : 011130095
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU(S1)
KONSENTRASI : TEKNIK INFORMATIKA
**JUDUL PKL : RANCANG BANGUN E-RECRUITMENT
PEGAWAI BERBASIS WEB, PADA PT.
WAHANA LILIN MUSI (PT.WALI)**

Tanggal : 14 Februari 2017 **Mengetahui,**
Pembimbing, **Ketua,**

Andri Saputra, S.Kom, MKom
NIDN : 0216098801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : ADIYATMA
NOMOR POKOK : 011130095
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : TEKNIK INFORMATIKA
**JUDUL PKL : RANCANG BANGUN E-RECRUITMENT
PEGAWAI BERBASIS WEB, PADA PT.
WAHANA LILIN MUSI (PT.WALI)**

Tanggal :14 Februari 2017

Tanggal : 10 Februari 2017

Penguji 1,

Penguji 2,

Guntoro Barovich, S.Kom.,M.Kom.

Rezania AgramanistiAzdy, S,Kom M.cs

NIDN : 0213108002

NIDN : 0215118601

Menyetujui,

Ketua,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTO :

- ❖ Kekecewaan dan penderitaan bisa mengubah seseorang yang dulunya biasa menjadi luar biasa.
- ❖ *“Barang siapa yang menempuh suatu perjalanan dalam rangka untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke surga. Tidaklah berkumpul suatu kaum disalah satu masjid diantara masjid-masjid Allah, mereka membaca Kitabullah serta saling mempelajarinya kecuali akan turun kepada mereka ketenangan dan rahmat serta diliputi oleh para malaikat. Allah menyebut-nyebut dihadapan para malaikat”*
 - Jika kita bersungguh – sungguh tidak akah sia-sia dalam berbuat kebajikan.
 - Mencari ilmu itu bisa dimana saja dan kapan saja, asalakan ada niat dalam hati.
 - Selalu ingat dengan sang pencipta, meskipun kita sudah berada diatas, karna kita hidup didunia ini hanya sementara.
 - Jika kesulitan dalam menghadapi sesuatu maka ingatlah sang pencipta, tunduk dan berdoa kepada-Nya.

Dengan Kerendahan Hati Ku Persembahkan :

- Allah SWT
- Nabi Besar Muhammad SAW
- Kedua orang tua yang tak pernah lelah dalam mensupportku dalam berbagai hal
- Buat kekasih hatiku “Ayu Agusti Herani” yang sedang menempuh pendidikan D3
- Sahabat-sahabat sejoliku Akbar, emang, , Wira, andes, dwi dan teman-teman yang tak bisa aku sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT beserta Nabi Muhammad SAW yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan dengan judul “**Rancang Bangun e-Recruitment Pegawai Berbasis Web pada PT. Wahana Lilin Musi (PT.Wali)**”. Salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan syarat penyusunan skripsi.

Penulis dengan sadar menyadari bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan dalam penyusunan laporan ini, baik berupa bimbingan, petunjuk dan saran dari dosen pembimbing, serta yang diberikan baik secara tertulis maupun secara lisan oleh pihak terkait dari PT. Wahana Lilin Musi. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada, Ketua STMIK Palcomtech, Bapak **Benedictus Effendi,ST.M.T**, kepada ketua program studi Teknik Informatika Bapak **Alfred Tenggono,S.kom,M.kom** kepada dosen pembimbing **Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.**, kepada Staff Palcomtech dan kepada pembimbing PKL di PT. Wahana Lilin Musi, kepada orang tua penulis yang tercinta,kepada saudara yang tersayang, teman dan sahabat serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca,dengan kesadaran Penulis bahwa laporan Praktik Kerja Lapangan masih

mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Palembang, Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	vii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	ixv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan	4
1.4.1 Tempat PKL	4
1.4.2 Waktu pelaksanaan PKL	4
1.5 Teknik pengumpulan data	4
1.5.1 Observasi	4
1.5.2 Wawancara	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Pengertian <i>Internet</i>	6
2.1.2 Pengertian <i>Website</i>	6
2.1.3 Pengertian <i>Basis Data</i>	6
2.1.4 Pengertian <i>Flowchart</i>	7
2.1.5 Pengertian <i>Data Flow Diagram</i>	9
2.1.6 Pengertian <i>Entity Relationship Diagram</i>	10
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	12
2.2.1 Sejarah Perusahaan	12
2.2.2 Profil Perusahaan	14
2.2.3 Visi dan Misi	14
2.2.4. Struktur Organisasi	15
2.2.3. Uraian Kegiatan	21

BAB III LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan	22
3.1.1 Prosedur yang berjalan	23
3.2. Evaluasi Kegiatan PKL	24
3.2.1. Rancangan Aplikasi yang di usulkan	26
3.3.2. Pembahasan	30
3.2.2.1 <i>Data Flow Diagram</i>	30
3.2.2.2 <i>Diagram level 0</i>	31

3.2.2.3 <i>Diagram level 1</i>	32
3.2.2.4 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	36
3.2.2.5 Rancangan Anter Tabel.....	37
3.2.2.6 Rancangan <i>User Interface</i> (Antar Muka Pengguna).....	40
3.2.2.7. Hasil dan Pembahasan	47

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan	53
4.2 Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	xi
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	xii
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Flowchart</i>	7
Tabel 2.2 <i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	9
Tabel 2.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
Tabel 3.1 Tabel <i>Request</i>	38
Tabel 3.2 Tabel <i>Positions</i>	39
Tabel 3.3 Tabel <i>User</i>	39
Tabel 3.4 Tabel Pengumuman.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi	15
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang berjalan	25
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan (pelamar)	27
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan(Admin)	29
Gambar 3.4 <i>Diagram Konteks</i>	30
Gambar 3.5 <i>Diagram Level 0</i>	31
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 2.0.....	33
Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 2.1.....	34
Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 2.2.....	35
Gambar 3.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	36
Gambar 3.10 <i>Relasi</i> Antar Tabel	37
Gambar 3.11 Rancangan antar muka pengguna	41
Gambar 3.12 Rancangan <i>User Interface Login</i>	42
Gambar 3.13 Rancangan <i>User Interface Beranda</i>	43
Gambar 3.14 Rancangan <i>User Interface Login Admin</i>	44
Gambar 3.15 Rancangan <i>User Interface Beranda Admin</i>	45
Gambar 3.16 Rancangan <i>User Interface</i> Lihat Pendaftaran.....	46
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Awal <i>Website</i>	47
Gambar 3.18 Halaman <i>Login</i> pelamar.....	48
Gambar 3.19 Halaman Pendaftaran.....	49
Gambar 3.20 Halaman Daftar Lowongan.....	50
Gambar 3.21 Halaman <i>Login Admin</i>	51
Gambar 3.22 Halaman Data Pendaftaran	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)

Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)

Lampiran 3. Form Konsultasi (*Fotocopy*)

Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)

Lampiran 5. Form Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)

Lampiran 6. Form Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)

Lampiran 7. Form Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)

Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya teknologi internet saat ini, kebutuhan informasi dalam dunia bisnis menjadi faktor penentu keberhasilan perusahaan. Perusahaan membutuhkan sebuah *system* informasi yang tekomputerisasi dan memerlukan *database* untuk memudahkan karyawan menyimpan data dan karyawan bisa mengakses data tersebut sewaktu-waktu. Salah satu sistem informasi terpenting perusahaan adalah bagian sumber daya manusia. Dengan adanya sistem informasi sumber daya manusia mempermudah perusahaan untuk mengelola informasi mengenai sumber daya manusia di perusahaan tersebut. Salah satu perusahaan yang membutuhkan sistem informasi untuk sumber daya manusia adalah PT. Wahana Lilin Musi.

PT. Wahana Lilin Musi (PT. Wali) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *supplier* Bahan Bakar Minyak (BBM) yang terfokus pada jenis *HSD* (*High Speed Diesel*). PT. Wahana Lilin Musi (PT. Wali) saat ini mengelola bahan bakar minyak (BBM) dari berbagai induk perusahaan yang dikelola dengan teknologi modern, manajemen terpadu dan didukung sumber daya manusia yang profesional dalam bidangnya masing-masing.

Saat ini permasalahan pada PT. Wahana Lilin Musi masih menggunakan sistem manual dalam mengelola data untuk sumber daya manusia di perusahaan tersebut. Sehingga perusahaan ini sulit untuk mengelola data karyawan. Dalam

proses pengumpulan berkas data karyawan bagian *Human Resources Development* (HRD) mengumpulkan semua dokumen pelamaran kerja secara manual dan sehingga terjadilah penumpukan dokumen-dokumen didalam perusahaan.

Dengan adanya program *e-Recruitment* ini akan mempermudah dalam pendataan calon pegawai, karena dengan menggunakan aplikasi ini para pengurus penerimaan calon pegawai tidak repot dalam mencari banyaknya dokumen yang dibutuhkan oleh perusahaan. Data yang dimasukan para pelamar tadi akan disimpan pada *database* dan dapat diakses oleh bagian administrasi untuk melakukan seleksi pada peserta pelamar, dengan melihat data-data pelamar yang sudah mendaftar. Dengan menggunakan *e-Recruitment* ini para staf perusahaan calon penerimaan pegawai ini cukup membuka aplikasi yang saya buat ini.

Dari latar belakang yang telah diberikan dan masalah yang di paparan diatas, penulis akan membuat aplikasi *e-Recruitment* berbasis web yang akan merubah cara kerja penerimaan calon pegawai baru di PT. Wahana Lilin Musi. Karea itu penulis membuat laportan praktek kerja lapangan ini dengan judul, “**Rancang Bangun *e-Recruitment* Pegawai Berbasis Web, Pada PT. Wahana Lilin Musi (PT. Wali).**”

1.2 Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan hasil pengamatan dan penjelasan dari latar belakang di atas, maka didapat permasalahan yang akan dibahas dalam laporan praktik lapangan ini adalah pembangunan *e-recruitment* berbasis *website* di PT. Wahana Lilin Musi

(PT. Wali) Palembang yang hanya menyajikan sarana berupa cv, informasi calon karyawan dan berkas-berkas pribadi yang dibutuhkan perusahaan.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Tujuan yang ingin dicapai dalam laporan praktik kerja lapangan ini adalah membuat perekrutan calon pegawai berbasis *website* pada PT. Wali Palembang.

1.3.2 Manfaat PKL

1.3.2.1 Manfaat bagi Mahasiswa

- a. Melatih kedisiplinan mahasiswa
- b. Menambah wawasan, pergaulan serta pengetahuan mahasiswa
- c. penulis dapat menambah dan melengkapi pengetahuan selama melakukan perkuliahan secara langsung selama melakukan praktik lapangan kerja.

1.3.2.2 Manfaat bagi perusahaan Tempat PKL

Mempermudah kerja perusahaan untuk merekrut calon pegawai dengan melihat data calon pegawai melalui *website* yang telah diupload oleh pelamar.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

- a. Sebagai bahan evaluasi dibidang akademik
- b. Sebagai sarana mejalin hubungan baik antara *universitas* dengan instansi tempat kerja praktek.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan

Penulis melakukan praktik kerja lapangan di PT. Wahana Lili Musi terletak di JL. Kol H. Burlian KM. 9.5 Komp, Kelapa Gading Center R-B No. 1 H LT. 3 RT. 035 RW. 010 Kelurahan Karya Baru Kecamatan Alang-Alang Lebar Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan mulai tanggal 01 September 2016 sampai dengan 30 September 2016 dan masuk kerja pada Pukul 09:00-17:00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Observasi

Menurut Narbuko (2012:1), penelitian adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporanya.

Proses kegiatan yang diamati oleh penulis adalah seluruh kegiatan dan tata laksana yang terjadi pada PT. Wahana Lilin Musi. Observasi difokuskan untuk mencari fenomena yang ada dalam perusahaan dan mengamati langsung proses pendaftaran dan pendataan pelamar di PT. Wahana Lilin Musi.

1.5.2 Studi Pustaka

Menurut Zed (2008:3) Studi pustaka ialah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengelolah bahan penelitian. Setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian. Langkah selanjutnya adalah melakukan kajian terhadap teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang didapat oleh penulis oleh penulis dari buku, jurnal atau hasil-hasil penelitian seperti tenis disertai sumber-sumber lainnya seperti internet.

1.5.3 Wawancara

Menurut Banney & Hughs (2009:501), wawancara adalah seni bersosialisasi, pertemuan “dua manusia yang saling berinteraksi dalam jangka waktu tertentu berdasarkan kesetaraan status, terlepas apakah hal tersebut benar-benar kejadian nyata atau tidak”.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Internet

Menurut Yatiningsih (2013:56), Internet adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standart internet Protokol Suite (TCP/IP) untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia.

2.1.2 Website

Menurut Yuhfizar (2011:5), Website adalah keseluruhan halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi, sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan.





2.1.3 Basis Data


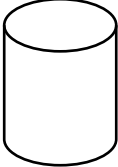


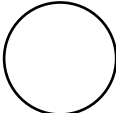
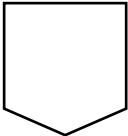
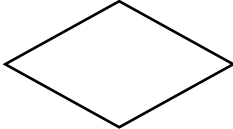
Menurut Raharjo (2011:3), Basis data adalah sebuah kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat diimplementasikan, diambil, dan dicari secara cepat. Selain berisi data basis, basis data juga berisi metada. Meta data adalah yang menjelaskan tentang struktur dari data itu sendiri.

2.1.4 Flowchart

Menurut Indrajani (2015:36), *Flowchart* merupakan penggambaran secara fisik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Lambang *flowchart* (Bagan Alir) yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1. Simbol Desain Sistem *Flowchart* (Bagan Alir)

Nama	Simbol	Keterangan
Dokumen		Dokumen atau laporan dokumen tersebut dengan tulisan tangan, atau dicetak dengan komputer.
Multidokumen		Digambarkan dengan cara penumpukan Simbol dokumen.
Pengertian on-line		Masukkan (<i>entry</i>) data melalui peralatan on-line seperti terminal/personal komputer.
Pemrosesan komputer		Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan dengan komputer, biasanya menghasilkan perubahan atas data atau informasi.

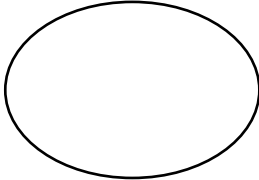
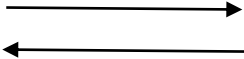
Pemrosesan Manual		Pelaksanaan pemrosesan yang dilaksanakan secara manual.
Disk Magnetis		Data disimpan secara permanen di dalam disk magnetis, dipergunakan untuk <i>file</i> utama (<i>master file</i>) dan <i>database</i> .
Penyimpanan on-line		Data disimpan di dalam file <i>on-line temporer</i> melalui media yang di dapat diakses secara langsung, seperti <i>disk</i> .
Arus dokumen atau proses		Arah pemrosesan atau arus dokumen, arus yang normal berada dibawah dan megarah ke kanan.
On-page conector		Menghubungkan arus pemrosesan di suatu halaman yang sama.
Off-page conector		Suatu penanda masuk dari, atau keluar ke halaman lain.
Keputusan		Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagan alir.

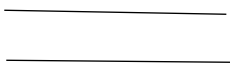

Sumber : Idrajani (2015:36)

2.1.5 Data Flow Diagram

Menurut Sutabri (2012:116-117), data flow diagram adalah suatu network yang menggambarkan suatu sistem komputerisasi, manusiawi, atau hubungan antar keduanya, yang pengembarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Tabel 2.2. Simbol Desain Sistem Data Flow Diagram (DFD)

Elemen Data Flow Diagram	Keterangan	Simbol De Marco And Jourdan
<i>Proses</i>	Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.	
<i>Data Flow</i>	Arus data (<i>data flow</i>) diberi simbol arus panah. Arus data ini mengalir diantara proses (<i>process</i>), simpanan data (<i>data store</i>) dan kesatuan luar (<i>external entity</i>).	
<i>Data Store</i>	Simpanan data (<i>data store</i>) merupakan simpanan dari data yang	

	dapat berupa suatu <i>file</i> atau <i>database</i> komputer, arsip, catatan manual, tabel acuan manual, suatu agenda atau buku.	
<i>External Entity</i> atau <i>Boundary</i>	Setiap sistem pasti memiliki batas sistem (<i>boundary</i>) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. <i>External Entity</i> merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, sistem atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem.	


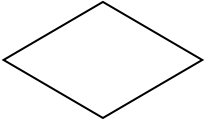
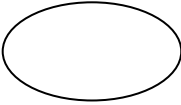

Sumber : sutabri (2012:116-117)

2.1.6 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011:49), Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. *ERD* digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah diagram yang menggambarkan hubungan antara entitas dengan *attribute*

penghubungnya. *Entity Relationship Diagram (ERD)* diperlukan dalam perancangan file yang akan digunakan dalam sistem, karena dari *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat diketahui berapa file yang digunakan dalam sistem, adapun simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)* dapat di lihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Notasi	Keterangan
	<p>Entitas, adalah suatu obyek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.</p>
	<p>Relasi, menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.</p>
	<p>Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).</p>
	<p>Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.</p>

Sumber :Rosa (2011 :49)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Minyak bumi merupakan energi yang tak terbarukan. PT Wahana Lilin Musi berdiri pada tahun (2 September 2009), perusahaan ini bergerak pada minyak bumi, beberapa teori menyatakan bahwa minyak bumi berasal dari mikro organisme yang mengalami perubahan komposisi dan struktur karena proses biokimia di bawah pengaruh tekanan dan suhu tertentu dalam rentang waktu yang sangat panjang sehingga tingkat ketergantungan masyarakat dunia minyak bumi.

Minyak bumi telah digunakan oleh manusia sejak zaman kuno, dan sampai saat ini masih merupakan hal yang penting bagi manusia. Minyak bumi menjadi bahan bakar utama setelah ditemukannya mesin pembakaran dalam, semakin majunya penerbangan komersial dan meningkatnya penggunaan plastik.

PT. Wahana Lilin musu adalah cabang dari perusahaan PT. Ocean Petro Energy (Opetro) yang menjalankan usaha niaga umum bahan bakar minyak terkonsentrasi pada wilayah yang masih terdapat kesenjangan *demand* dan *supply*, khususnya wilayah Kalimantan, Indonesia.

Konsep kegiatan usaha niaga BBM Opetro adalah :

1. Membangun *Fuel Base Supply* dengan menggunakan *Floating Storage* pada titik-titik kegiatan operasi usaha *Customer* yang berada di wilayah yang memiliki tingkat *accessibility* sulit.
2. Mendukung operasi *Fuel Base Supply* dengan menggunakan *feeder* berupa *LCT Oil Cargo (Landing Craft Tanker Oil Cargo)* dan *SPOB (Self Propeller Oil Barge)*.
3. Menjalankan kegiatan *Mobile Bunker Services*.
4. Menjalankan kegiatan ini *Land Fuel Distribution* pada wilayah-wilayah yang telah memiliki dukungan fasilitas *Fuel Logistic Terminal*, bekerjasama dengan *Principal*.
5. *Spot Fuel Trading* dan *Contract Supply*.

PT. Wahana Lilin Musi (WALI) sebagai cabang retail PT. Ocean Petro Energi (Opetro) yang ditunjuk untuk menjalankan usaha niaga umum bahan bakar minyak terkonsentrasi pada wilayah yang masih terdapat kesenjangan *Demand* dan *Supply* di wilayah Sumatera, khususnya Sumatera selatan, Indonesia.

PT .Wahana Lilin Musi berdiri pada tahun (2 September 2009), perusahaan ini bergerak pada minyak bumi,

2.2.2 Profil PT. Wahana Lilin Musi

PT. Wahana Lilin Musi (WALI) adalah cabang dari retail PT. Ocean Petro Energi (Opetro) yang ditunjuk untuk menjalankan usaha niaga umum bahan bakar minyak terkonsentrasi pada wilayah yang masih terdapat kesenjangan *Demand dan Supply* di wilayah Sumatera, khususnya Sumatera selatan, Indonesia.

PT .Wahana Lilin Musi ini berdiri pada tahun (2 September 2009), PT. Wahana Lilin Musi ini bergerak pada minyak BBM yang menjadi cabang dari (Opetro).

2.2.3 Visi dan Misi PT. Wahana Lilin Musi

a. Visi Perusahaan

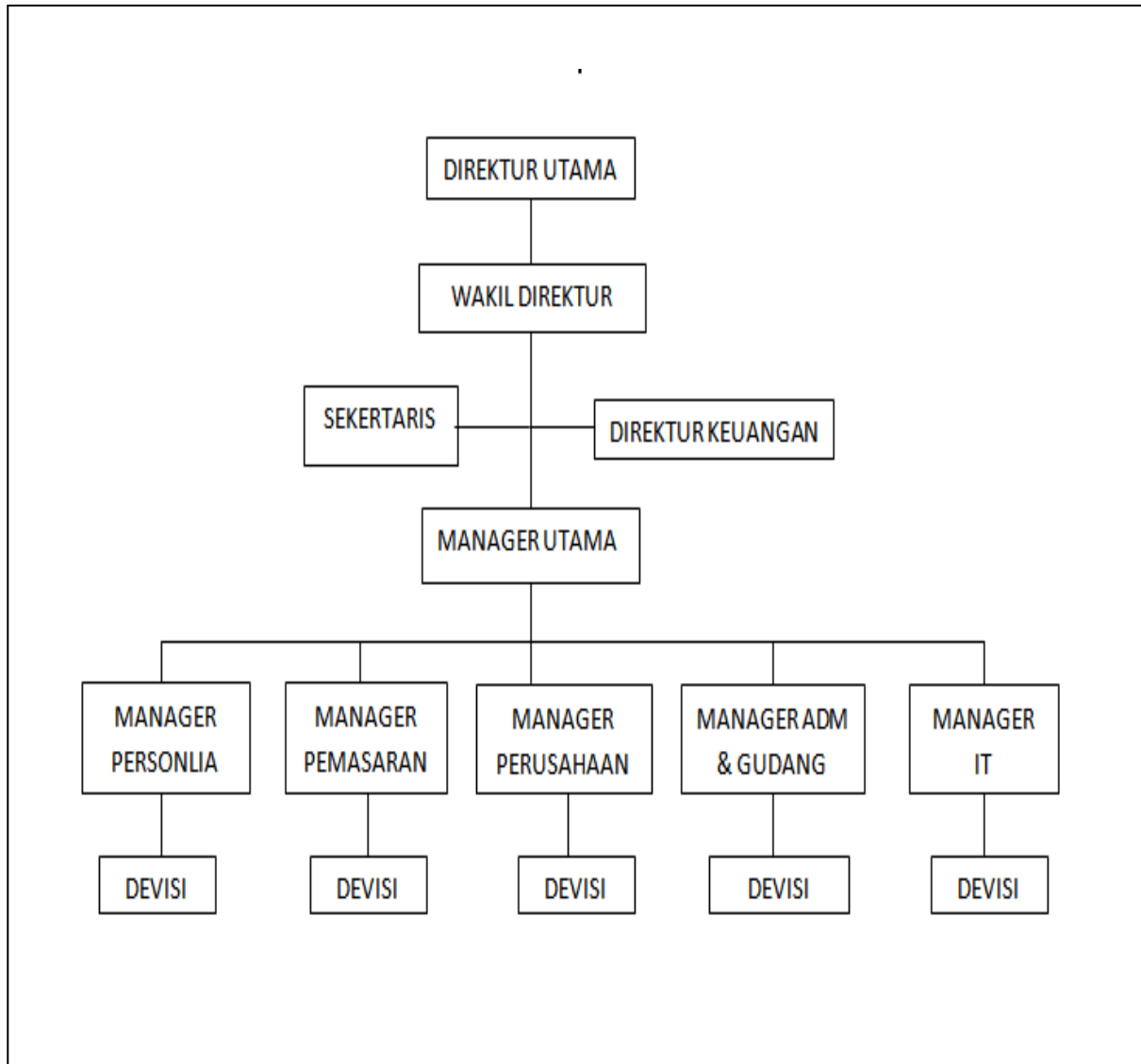
Menjadi perusahaan yang unggul dan menjadi perusahaan terbaik dari perusahaan lainnya.

b. Misi Perusahaan

1. memberikan pelayanan yang baik kepada perusahaan lain.
2. mencapai pertumbuhan usaha yang berkelanjutan.
3. memenuhi ke butuhan BBM.

2.2.4 Struktur Organisasi Dan Uraian Tugas Wewenang

Berikut ini adalah tugas dan wewenang masing-masing bagian yang terdapat dalam struktur organisasi pada perusahaan PT. Wahana Lilin Musi Palembang yaitu :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT.Wahana Lilin Musi

1. Direktur Utama

Tugas dan Tanggung Jawab Direktur Utama:

- a. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan bidang administrasi keuangan, kepegawaian, dan kesekretariatan.
- b. Mengkoordinasikan serta mengendalikan kegiatan pengadaan peralatan dan perlengkapan.
- c. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.
- d. Mengontrol uang pendapatan, dan hasil penagihan piutang perusahaan.
- e. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh Dewan Direksi dan bertanggung jawab kepada Dewan Direksi.
- f. Memimpin seluruh dewan atau komite eksekutif.
- g. Bekerja sama dengan MD atau CEO untuk menawarkan visi dan imajinasi di tingkat direksi.
- h. Memimpin rapat umum dan memastikan pelaksanaannya sesuai tata tertib, adil, serta memberi kesempatan bagi semua jajaran untuk memberi kontribusi secara tepat. Pengarah diskusi ke arah consensus, serta menjelaskan dan menyimpulkan tindakan maupun kebijakan yang dihasilkan.
- i. Bertindak sebagai perwakilan organisasi dalam berhubungan dengan pihak di lingkup eksternal perusahaan.
- j. Mengelola bagian terkemuka dalam menentukan komposisi dari board dan sub-komite, sehingga efektivitas dan keselarasan dapat tercapai.

- k. Menjalankan tanggung jawab dari direktur perusahaan sesuai dengan standar etika dan hukum, sebagai referensi dalam standar dokumen kebijakan direktur yang mungkin akan digunakan.

2. Wakil Direktur

Tugas-tugas Direktur:

- a. Menetapkan prosedur kegiatan perusahaan pada tiap-tiap manajemen untuk mencapai tujuan yang perusahaan.
- b. Menetapkan tujuan dari tiap-tiap manajer yang ada di perusahaan.
- c. Mengkoordinir dan mengontrol kegiatan-kegiatan dari manajer dan pertanggung jawabannya secara periodik.
- d. Menentukan besaran gaji karyawan, melakukan pengangkatan, pemberhentian dan mutasi karyawan.
- e. Membuat dan menetapkan kebijakan operasional perusahaan untuk jangka pendek.

3. Skertaris

Tugas dan Tanggung jawab skertaris :

- a. Memberikan masukan dari aspek hukum kepada direksi.
- b. Mengkordinasi pengurusan izin-izin usaha perusahaan.
- c. Penyelenggaran *data base* dan penyimpangan dokumen.
- d. Mengupayakan kelancaran pelaksanaan agenda direksi.
- e. Mengelola dan mengembang kan sistem informasi perusahaan

4. Direktur Keuangan

Tugas dan tanggung jawab direktur keuangan :

- a. Direktur keuangan dapat membentuk organ setingkat dibawah dengan jumlah yang di tetapkan atas persetujuan.
- b. Mengawasi operasional bidang keuangan perusahaan, dan melakukan pengecekan lapangan mengenai bagian keuangan.
- c. Meminta pertanggung jawaban dari tiap-tiap bagian pada tingkat di bawahnya.
- d. Menetapkan prosedur pelaksanaan tentang keuangan secara rinci, dan memepertanggung jawabkan kegiatan yang ada di bagian keuangan.
- e. Menetapkan standar pekerjaan lapangan guna menjamin tidak adanya kebocoran dalam lingkungan keuangan.

5. Manager Utama

Tugas dan Tanggung jawab Manager

- a. Mengintegrasikan bagian macam *variabel* dalam suatu tujuan organisasi yang sama dengan cara melakukan mekanisme penyesuaian. Mekanisme yang diperlukan guna menyatukan variable.
- b. Pengarahan yang meliputi pembuatan keputusan, kebijakan, supervisi, dan lain-lain.
- c. Membuat rancangan organisasi dan deskripsi pekerjaan.
- d. Melakukan seleksi, pelatihan, penilaian, dan pengembangan.
- e. Mengembangkan sistem komunikasi dan pengendalian.

- f. Membuat sistem *reward* dan *punishment* bagi karyawan.

6. Manager Personalia

Tugas dan Tanggung jawab manager personalia

- a. Pengorganisasian serta perencanaan program dan pengendalian unit personalia
- b. Membuat alur proses administrasi seluruh kegiatan personalia
- c. Mengembangkan sistem penilaian kinerja karyawan
- d. Membuat dan mengurus seluruh perizinan katenagakerjaan
- e. Membuat dan mengembangkan sistem dokumen tenaga kerja yang efektif
- f. Membuat dan mengembangkan sistem pelaporan seluruh kegiatan personalia
- g. Mengatur benefit dan fasilitas karyawan

7. Manager Pemasaran

Tugas dan Tanggung jawab manager pemasaran

- a. Bertanggung jawab penuh dalam menjalankan fungsi dan tugas sebagai pemasaran kepada direktur
- b. Melaporkan hasil kerja bagian pemasaran kepada direktur secara berkala
- c. Menetapkan prosedur operasional dan informasi yang lebih efisien kaitannya dengan pemasaran yang dilakukan perusahaan.

8. Manager Produksi

Tugas dan Tanggung jawab manager produksi :

- a. Bersama-sama dengan bagian lain untuk mengatasi dan mengantisipasi berbagai masalah yang berkaitan dengan produksi.
- b. Bersama-sama dengan *supervisor* menangani masalah produksi di pabrik.
- c. Bertanggung jawab langsung kepada direktur dan membuat laporan secara berkala
- d. Melakukan konsultasi kepada direktur secara berkala untuk mencapai keselarasan pelaksanaan tugas
- e. Mengarah setiap bagian bagian di bawahnya untuk mencapai target produksi yang telah ditetapkan perusahaan.

9. Divisi Regional

Tugas dan Tanggung jawab divisi regional :

- a. Mengelola aset perusahaan dan menjalankan bisnis secara benar sesuai arah dan tujuan perusahaan
- b. Menyetujui target kinerja dengan direksi dan beroperasi sebagai unit usaha yang memberi keuntungan untuk perusahaan.
- c. Menjalankan kebijakan dan prosedur baku yang telah ditetapkan oleh *head office* (kantor pusat)
- d. Menciptakan dan meningkatkan nilai tambah perusahaan bagi pemilik modal dan calon penanam modal.

10. Seksi Teknologi Informasi

Tugas dan wewenang seksi teknologi informasi adalah merencanakan, mengkoordinasikan, memonitor dan mengevaluasi serta melakukan kegiatan pemeliharaan dan perawatan sarana dan dukungan teknologi informasi.

2.2.3. Uraian Kegiatan

Sub bagian keuangan merupakan ruangan dimana penulis praktek kerja lapangan langsung. Dimana bagian keuangan ini mempunyai tugas merencanakan, melakukan dan mengkoordinasikan kegiatan pengelolaan administrasi pembiayaan meliputi penerimaan, penyimpanan, pengeluaran dan pembayaran uang atau surat berharga, meneliti kebenaran transaksi pengeluaran dan penerimaan, pencocokan dokumen pendukung dan penyusunan serta penyediaan dan pengalokasian anggaran serta analisis kebutuhan anggaran dilingkungan PT.Wahana Lilin Musi.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Wahana Lilin Musi penulis melakukan kegiatan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil pengamatan, penulis menyimpulkan bahwa proses pendaftaran calon karyawan di PT. Wahana Lilin Musi masih dikerjakan secara manual, sehingga membutuhkan waktu yang relatif lama untuk memproses data calon Karyawan baru. Sebagai solusi atas masalah tersebut, penulis membuat sebuah aplikasi melalui *Website* yang bisa dengan mudah diakses oleh calon pelamar yang berencana untuk mendaftarkan diri menjadi anggota karyawan di PT. Wahana Lilin Musi.

Pada penelitian ini penulis menganalisa dan merancang sistem informasi tempat perusahaan mulai dari proses pendaftaran, pengumuman, dan persetujuan penerimaan calon karyawan. Penelitian ini bertujuan mengorganisasi kegiatan perekrutan pegawai secara rapi dan mudah.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Dalam proses pendaftaran *e-Recruitment* di PT. Wahana Lilin Musi terdapat prosedur yang berjalan sebagai berikut :

1. Pelamar melakukan pendaftaran di PT. Wahana Lilin Musi.
2. Pelamar selanjutnya mengisi formulir yang telah disediakan dan mengumpulkannya ke bagian administrasi
3. Bagian administrasi akan menerima formulir administrasi Pelamar tersebut dan menyortir atau berkas pendaftaran yang telah memenuhi syarat untuk selanjutnya akan diserahkan lagi ke pimpinan/*manager* kepegawaian untuk diteliti lebih lanjut.
4. Daftar peserta dan berkasnya akan periksa oleh pimpinan/*manager* kepegawaian dan diverifikasi apakah peserta tersebut layak atau tidak. Jika tidak layak maka berkas tersebut akan dikembalikan ke pelamar dan membuat surat penolakan.
5. Apabila layak maka pendaftar akan menerima surat balasan/surat pengantar dari pimpinan atau manager kepegawaian beserta surat penugasan kerja yang berisi informasi bahwa pelamar tersebut diterima untuk mulai bekerja di PT. Wahana Lilin Musi

3.2. Evaluasi Kegiatan PKL

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang ada di PT. Wahana Lilin Musi adalah :

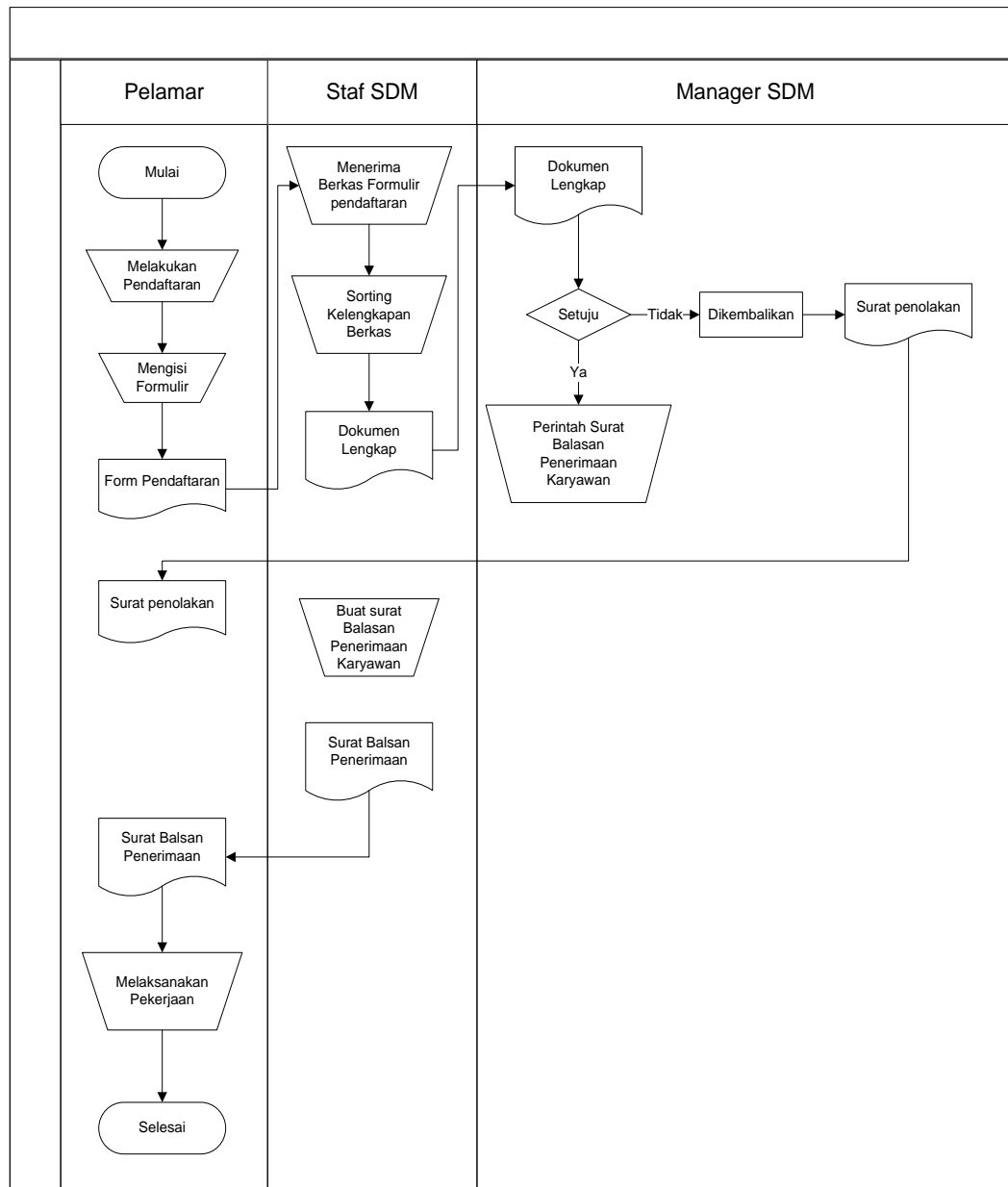
1. Dalam Penerimaan calon karyawan Baru di PT. Wahana Lilin Musi. Masih menggunakan aplikasi pengolahan kata untuk melakukan pendaftaran calon karyawan, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses mengantar langsung surat pengajuan pendaftaran ke perusahaan tersebut.
2. Pendataan peserta calon karyawan masih dilakukan secara manual dengan aplikasi pengolah kata. Hal ini menyebabkan proses pendataan menjadi lambat.
3. Tidak adanya media penyimpanan arsip yang berbasis *database* sehingga data-data lama tidak bisa diakses ulang dan kehilangan data masih sering terjadi.

A. Solusi Masalah

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, maka penulis ingin memberi solusi atas permasalahan yang ada yaitu:

1. Untuk dapat mengatasi masalah tersebut maka penulis memberi solusi yaitu di butuhkan sebuah *Website* Pendaftaran calon karyawan (*e-Recruitment* berbasis *website*).

2. Membuat sebuah web aplikasi pendataan calon Karyawan.
3. Membuat sebuah media penyimpanan data-data pendaftaran calon karyawan agar data bisa disimpan dan terorganisasi dengan baik.



Gambar 3.1 Prosedur yang Sedang Berjalan di PT. Wahana Lilin Musi

3.2.1. Rancangan Aplikasi yang di Usulkan

Perancangan merupakan satu fase dimana Proses menganalisa elemen- elemen yang diperlukan pada sistem komputerisasi yang akan dijadikan solusi alternatif untuk mengatasi sistem yang digunakan sebelumnya berikut gambar *flowchart* yang diusulkan :

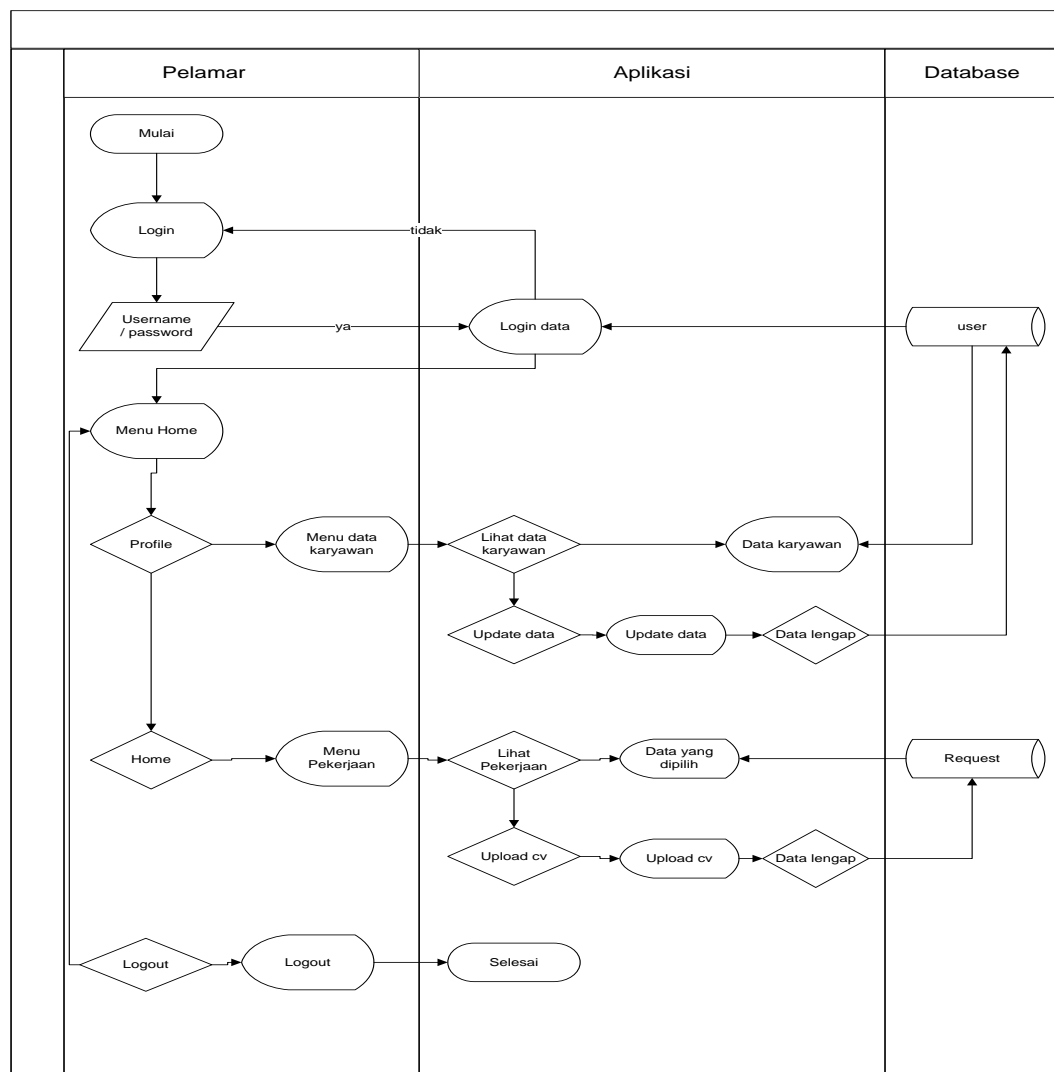
1. Alur yang diusulkan bagi calon karyawan (pelamar)

Proses pendaftaran calon pegawai di PT. Wahana Lilin Musi adalah :

1. Pendaftar terlebih dahulu harus masuk ke dalam sistem, apabila belum mendaftar akun maka pelamar harus mendaftar dulu ke sistem.
1. Setelah pendaftaran berhasil maka untuk masuk ke dalam sistem pelamar harus login terlebih dahulu. Data login adalah data username dan password yang dimasukkan pada sesi pendaftaran yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Setelah login berhasil, pengumuman siapa saja yang lulus harus menunggu persetujuan dari admin, jika pengumuman telah diupload, pelamar harus ke halaman pengumuman dan melihat apakah diterima atau tidak.

3. Jika pelamar yang bersangkutan diterima maka pelamar tersebut dapat melaksanakan pekerjaannya langsung pada hari yang telah ditentukan, jika tidak berarti pelamar tersebut ditolak di PT. Wahana Lilin Musi.

A. Flowchart pendaftaran Calon Karyawan (Pelamar)



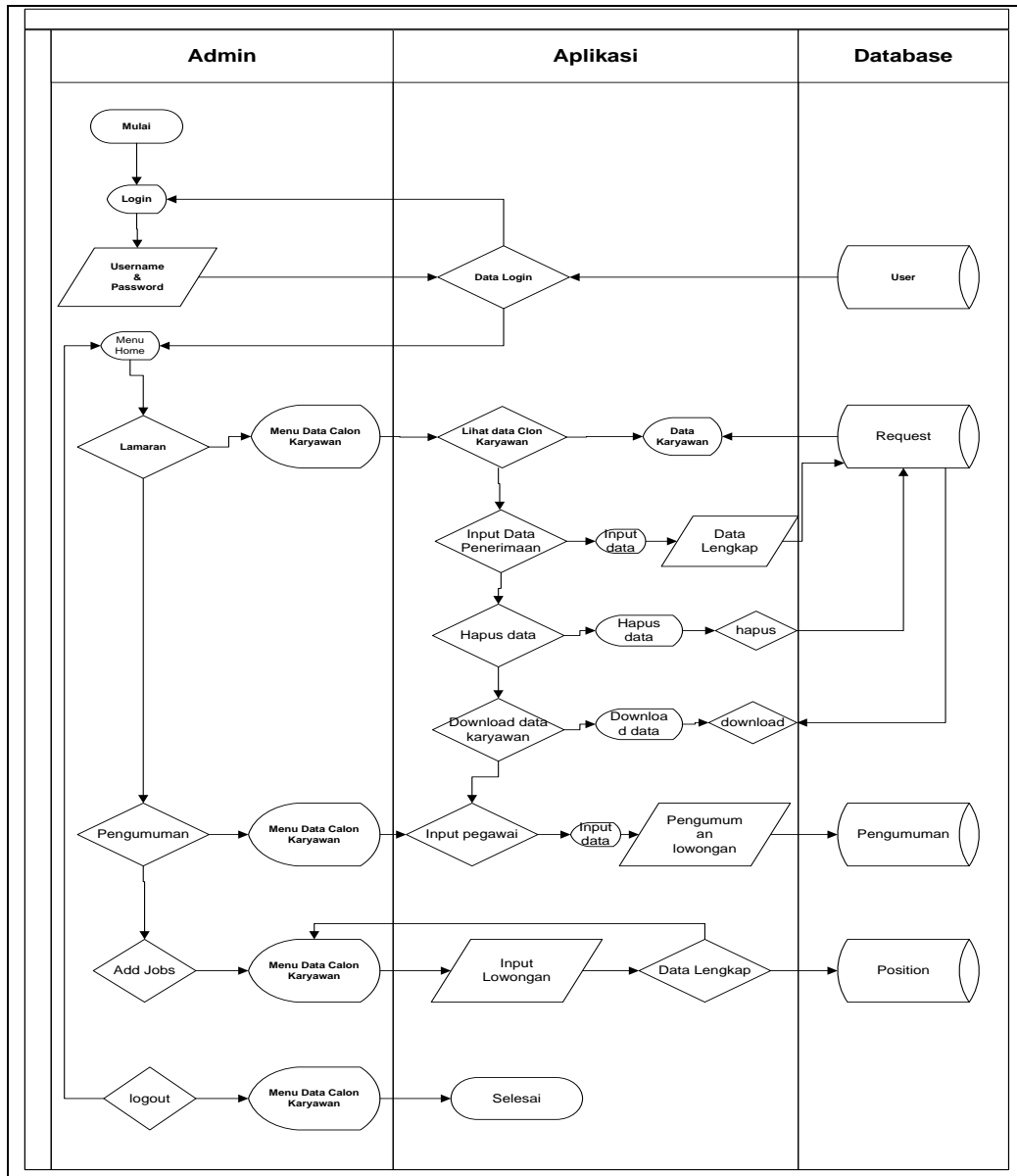
Gambar 3.2 prosedur yang diusulkan bagian (pelamar)

2. Alur yang diusulkan bagi *admin*

1. Untuk masuk ke dalam sistem *admin* diharuskan *login* terlebih dahulu, sistem akan memverifikasi data masukan admin, seperti *username* dan *password*, apabila keduanya benar maka *admin* akan dialihkan ke halaman utama admin, jika tidak benar maka *admin* harus mengulang *login*.
2. *Admin* dapat mengakses data inputan pendaftaran yang telah dimasukkan pelamar pada sesi pendaftaran sebelumnya. Pada halaman ini admin dapat melihat data pelamar dari tabel pendaftaran.
3. Setelah menyeleksi data pendaftaran pelamar yang layak di PT. Wahana Lilin Musi, maka admin akan menyetujui data-data pendaftaran yang lulus, persetujuan pelamar mana yang berhasil lulus pendaftaran pelamar akan diantar surat pengantar secepat melalui surat pengantar melalui via Gmail.

B. Flowchart Pengelolaan Data Pendaftaran

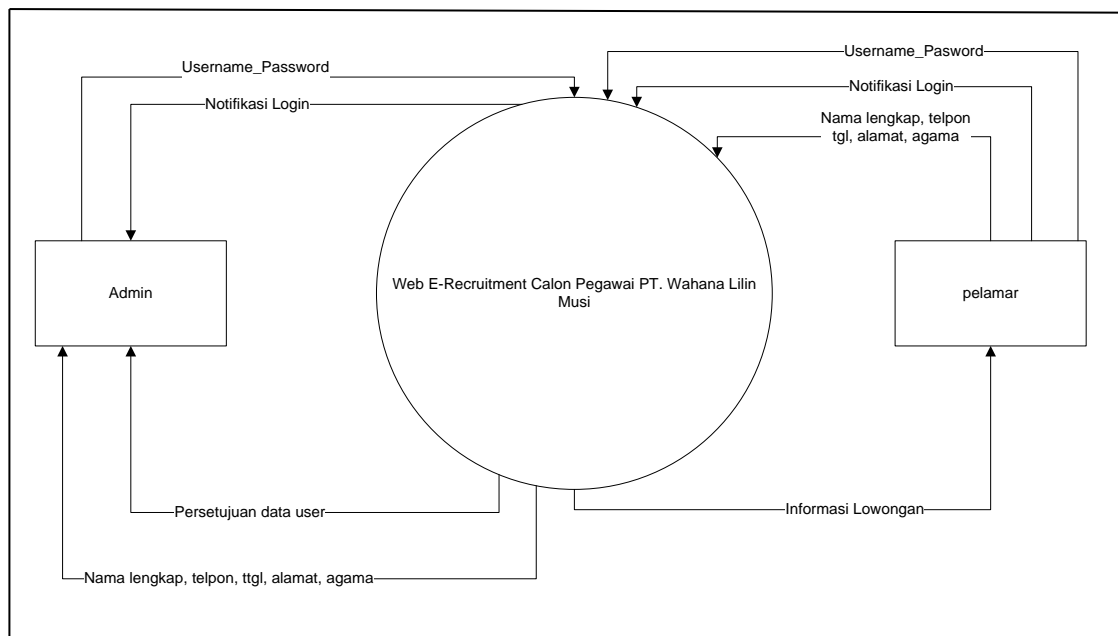
Gambar 3.3 prosedur yang diusulkan bagian (Admin)



3.3.2. Pembahasan

3.2.2.1 Diagram Flow Diagram (DFD)

Berdasarkan *diagram konteks* pada gambar 3.4 dapat dijelaskan bahwa perancangan *web portal* mempunyai dua kesatuan luar, yaitu admin dan pelamar. Data yang bersumber dari admin adalah data pengumuman yang terdiri dari input data pengumuman serta data proses untuk memilih data pelamar yang dinyatakan lulus. Sedangkan entitas pelamar dapat melihat data pengumuman dan menginput data pendaftaran, dan *login*.



Gambar 3.4 *Diagram Konteks*

Pada diagram diatas hanya terdapat 3 buah proses yaitu login, kelola lowongan dan pendaftaran. *Login* adalah proses bagi semua entitas untuk masuk ke dalam sistem, sedangkan kelola lowongan merupakan aktifitas yang dilakukan oleh admin dalam melihat data pelmar dan menginput pekerjaan apa saja yang disediakan oleh PT. Wahana Lilin Musi. Proses ketiga adalah proses pendaftaran. Proses ini adalah proses yang diinputkan oleh pelamar pertama kali untuk masuk ke dalam sistem dan pada saat yang sama pelamar menggunakan data nama pengguna dan password untuk masuk ke dalam sistem pada saat *login*.

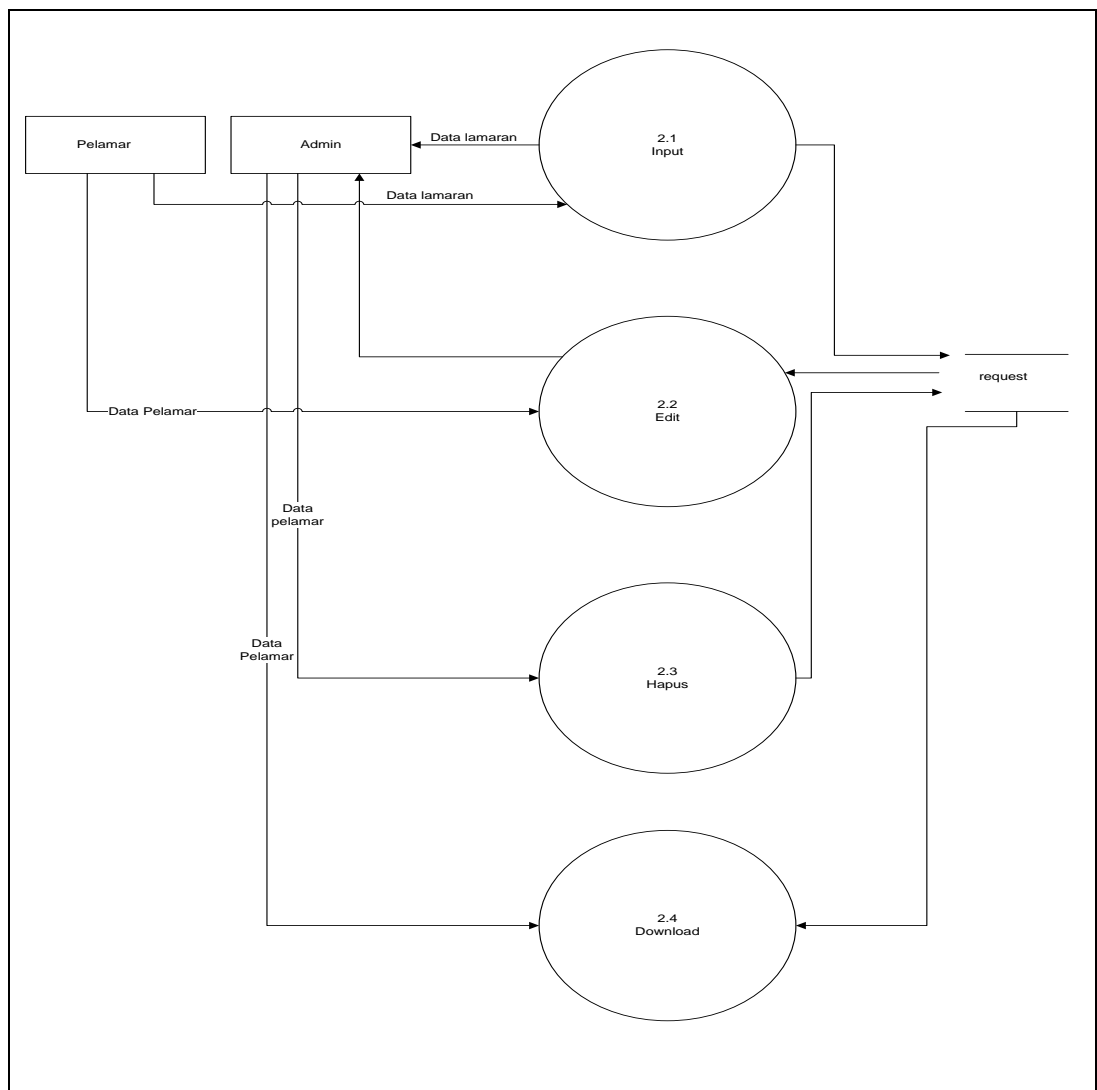
3.2.2.3. Diagram Level 1

1. Data Flow Diagram Level 1 Proses

2.0Managemen Proses Lamaran

1. Admin dapat melihat data pelamar yang telah diinput oleh pelamar.
2. Pelamar dapat menginput data dan akan langsung tersimpan ke *database*.
3. Pelamar dapat mengedit informasi mengenai data-data pribadi mereka.

4. Admin dapat menghapus user yang telah mendaftar.
5. Admin dapat mendownload berkas yang telah di upload oleh pelamar.

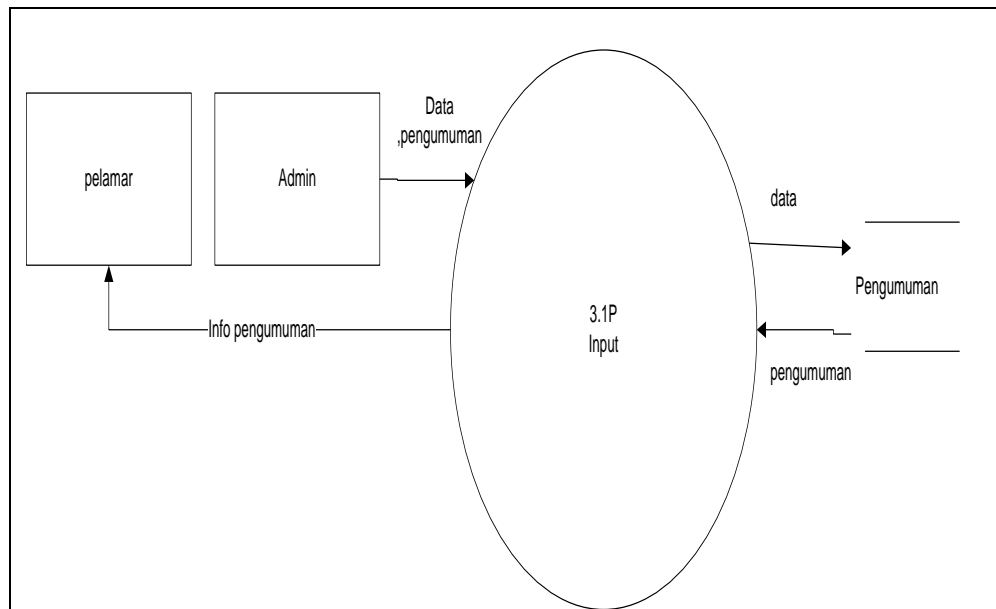


Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 2.0 Manajemen Proses Lamaran

2. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2.1

Managemen Proses Pengumuman

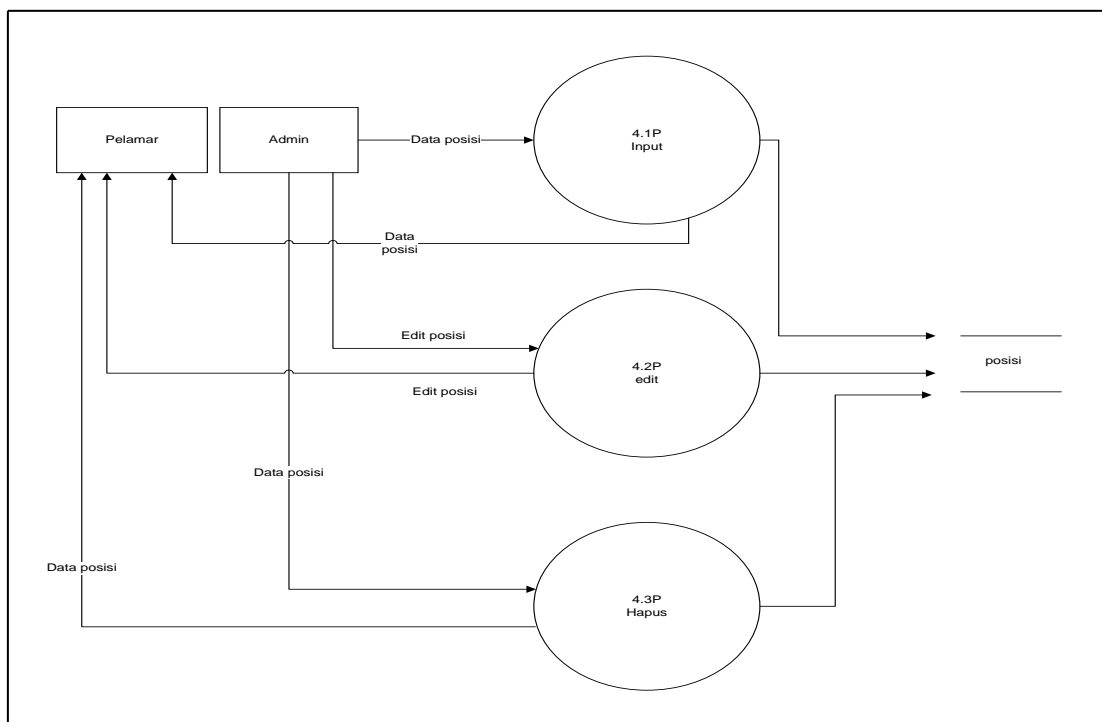
1. Admin dapat melakukan penginputan pengumuman
2. Pelamar dapat melihat Info pengumuman, dimana info pengumuman tersebut datanya telah ada pada database.



Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 2.1 Managemen Proses Pengumuman

3. Data Flow Diagram Level 1 Proses 2.2 Managemen Proses add Jobs (Tambah Pekerjaan)

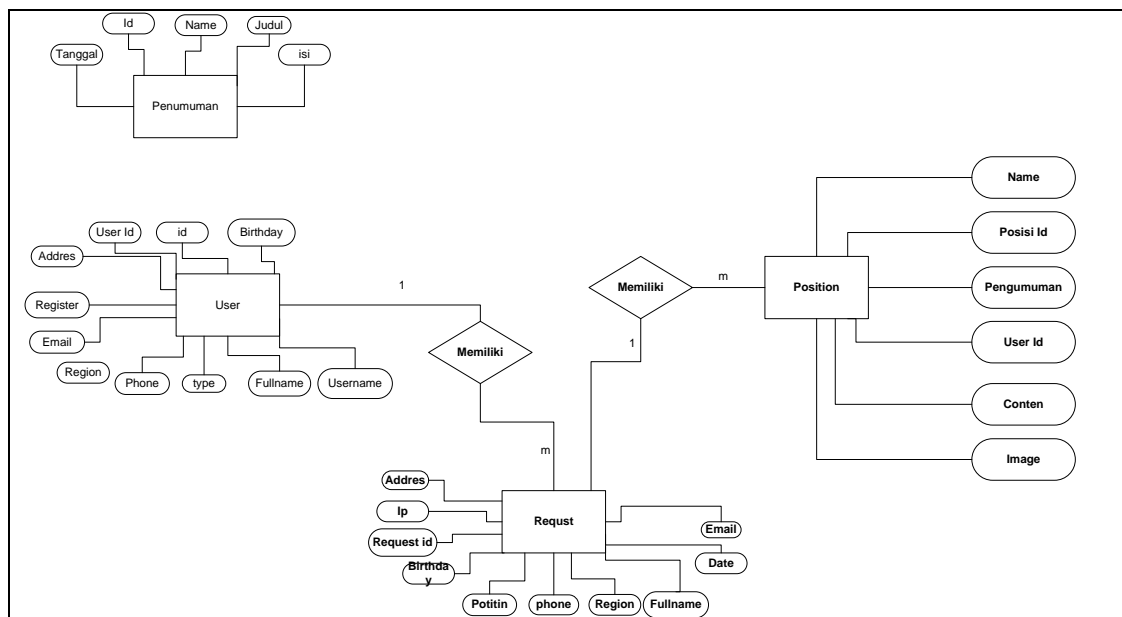
1. Admin dapat menginput informasi lowongan pekerjaan.
2. Admin dapat menghapus data – data pelamar
3. Admin dapat mengedit data pelamar



Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 2.2 Managemen Proses add Jobs (Tambah pekerjaan)

3.2.2.4. Entity Relationship Diagram

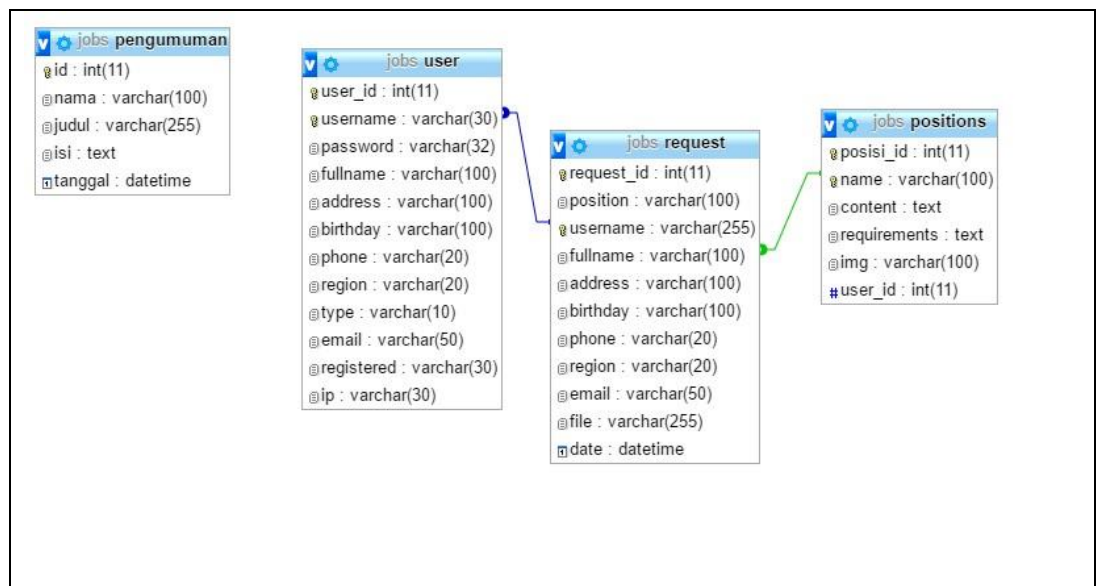
Diagram *Entity Relationships Diagram* (ERD) merupakan diagram yang menggambarkan hubungan antara satu entitas dengan entitas yang lain dapat dilihat pada Gambar 39.



Gambar 3.9 Entity Relationship Diagram

3.2.2.5. Relasi Antar Tabel

Relasi antar tabel merupakan diagram hubungan antar tabel pada suatu sistem. Gambar 3.7 menunjukkan relasi antar tabel yang terdapat dalam sistem informasi yang penulis buat.



Gambar 3.10 Relasi antar table

1. Tabel Request

Tabel *request* merupakan tabel yang memuat *file-file* yang berhubungan dengan data pelamar yang telah *menginput* data pencalonan, digunakan untuk desain form data *request* dapat di lihat di tabel 3.1

Nama Tabel : *Request*

Deskripsi : Berisi data pelamar yang telah mendaftarkan diri di daftar lowongan kerja.

Primary Key : id persetujuan

Foreingn Key : -

Tabel 3.1 desain Tabel *Request*

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	id	Int	11	Primary Key
2.	position	Var	100	-
3.	fullname	Var	100	-
4.	address	Var	100	-
5.	birthday	Var	100	-
6.	phone	Var	20	-
7.	region	Var	20	-
8.	email	Var	50	-

2. Tabel *Positions*

Tabel *Positions* terdiri dari beberapa *file-file* yaitu : *id, name, content, requirements, img*, dapat di lihat di tabel 3.2 Desain Tabel persetujuan.

Nama Tabel : Tabel *Positions*

Deskripsi : Berisi data lowongan pekerjaan yang telah dibuka

Primary Key : id

Foreingn Key : -

Tabel 3.2 Desain Tabel *Positions*

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	11	Primary Key
2.	Name	var	100	-
3.	Content	text	-	-
4.	requirements	text	-	-
5.	Img	var	100	-

3. Tabel User

Tabel *Positions* terdiri dari beberapa file-file yaitu : id, *username, password, fullname, address, birthday, phone, region, type email. Registered, ip, activation, dan status*, dapat di lihat di tabel 3.3 Desain Tabel user.

Tabel 3.3 Desain Tabel User

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	11	Primary Key
2.	Username	var	30	-
3.	Password	var	32	-
4.	Fullname	var	100	-
5.	Address	var	100	-
6.	Birthday	var	100	-
7.	Phone	var	20	-
8.	Region	var	100	-
9.	Type	var	10	-
10.	Email	var	50	-

11	Registered	var	30	-
12	Ip	var	30	-
13	Activation	var	50	-
14	Satus	tinyint	1	-

4. Tabel Pengumuman

Tabel pengumuman terdiri dari beberapa file yaitu: id, nama, judul, isi dan tanggal, dapat dilihat dibawah ini pada tabel 3.4

Tabel 3.4 Desain Tabel Pengumuman

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	Id	Int	11	Primary Key
2.	Nama	var	255	-
3.	Judul	var	255	-
4	Isi	text	-	-
5	Tanggal	var	-	-

1. Rancangan *User Interface* (Antar Muka Pengguna)

Antarmuka pengguna (bahasa Inggris: *user interface*) merupakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*). Antarmuka pengguna berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Berikut ini beberapa

halaman User Interface dari *Website* penerimaan calon karyawan baru di PT. Wahana Lilin Musi.

1. Rancangan Antarmuka Pengguna

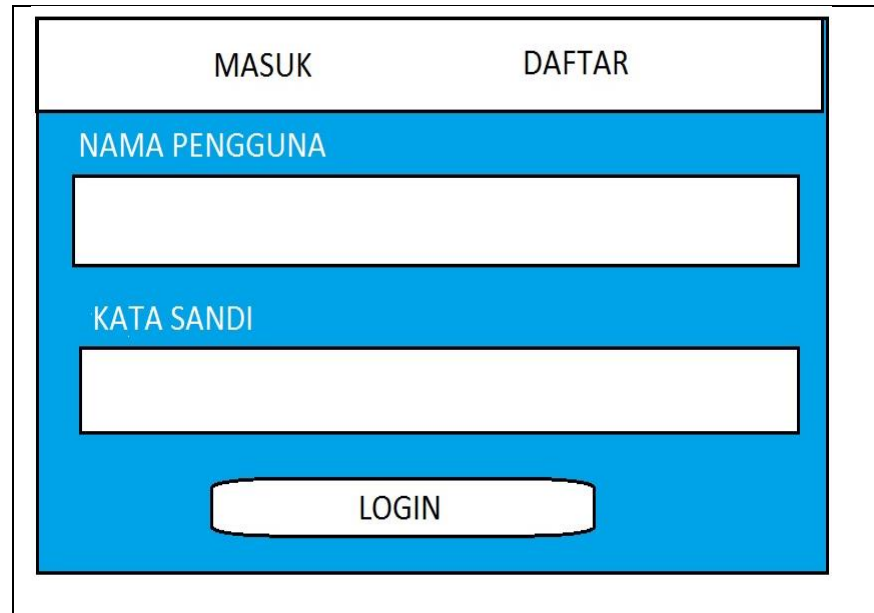


MASUK	DAFTAR
	Nama Pengguna <input type="text"/>
	Kata Sandi <input type="text"/>
	Ulangi <input type="text"/>
	email <input type="text"/>

Gambar 3.11 Rancangan antar muka pengguna

Gambar 3.11 merupakan rancangan user *interface* dari halaman pendaftaran Pelamar. Halaman ini adalah halaman yang berfungsi untuk menerima data inputan pelamar yang ingin mendaftarkan diri menjadi karyawan pada PT. Wahana Lilin Musi. Apabila telah mendaftar barulah pelamar dapat melakukan dengan menggunakan email dan *password* yang digunakan pada saat pendaftaran.

2. Rancangan *User Interface Login*

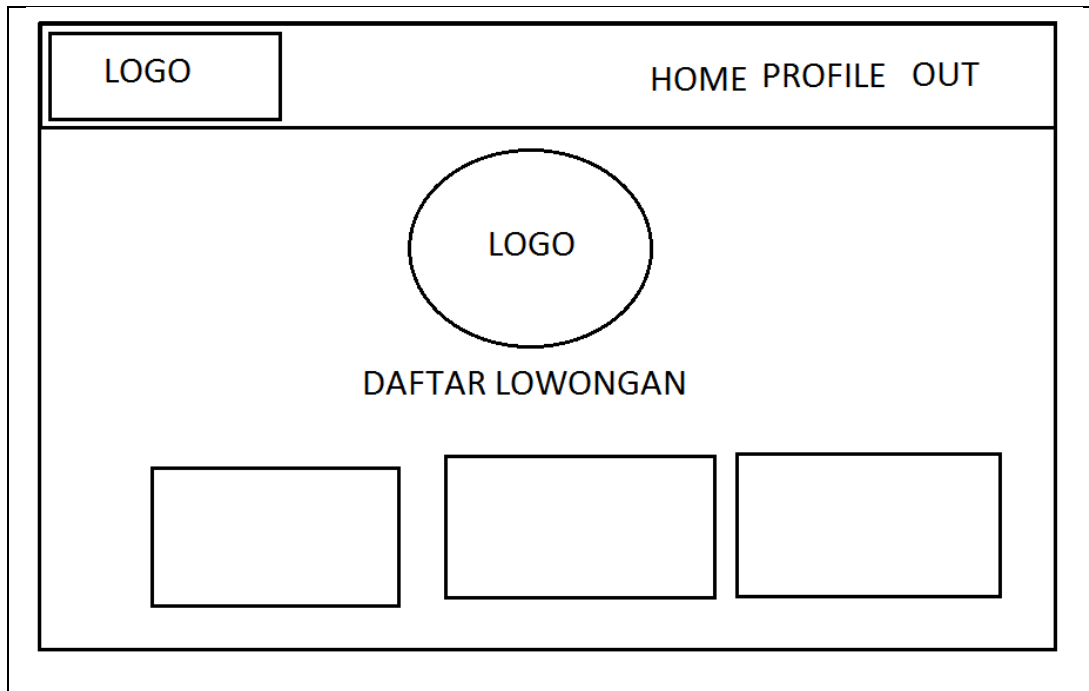


The image shows a login form with a blue background. At the top, there are two buttons: 'MASUK' on the left and 'DAFTAR' on the right. Below these buttons, there are two input fields. The first input field is labeled 'NAMA PENGGUNA' and the second is labeled 'KATA SANDI'. At the bottom of the form, there is a button labeled 'LOGIN'.

Gambar 3.12 Rancangan *UI Login*

Gambar 3.12 merupakan rancangan *UI login* pelamar, pelamar dapat melakukan login ke *Website* penerimaan dengan menggunakan *username* dan *password* yang digunakan pada saat pendaftaran.

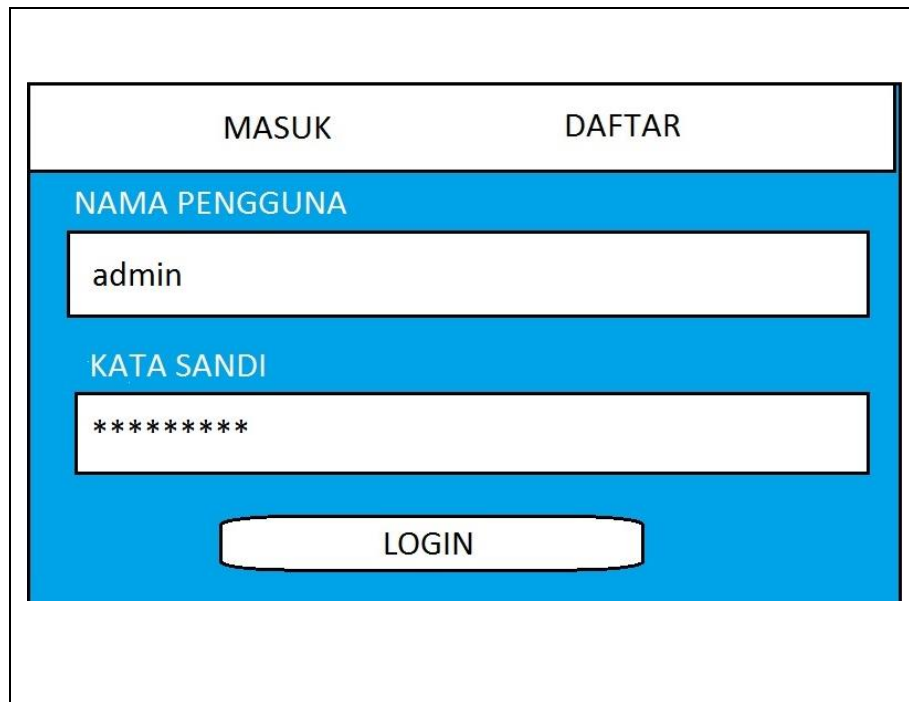
3. Rancangan UI Beranda



Gambar 3.13 Rancangan User Interface Beranda

Gambar 3.13 merupakan Rancangan *User interface* beranda, yang akan diarahkan sistem pada saat pelamar telah berhasil masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini pelamar dapat melihat status lowongan apa saja yang telah dibuka oleh PT. Wahana Lilin Musi.

4. Rancangan *User Interface Login Admin*



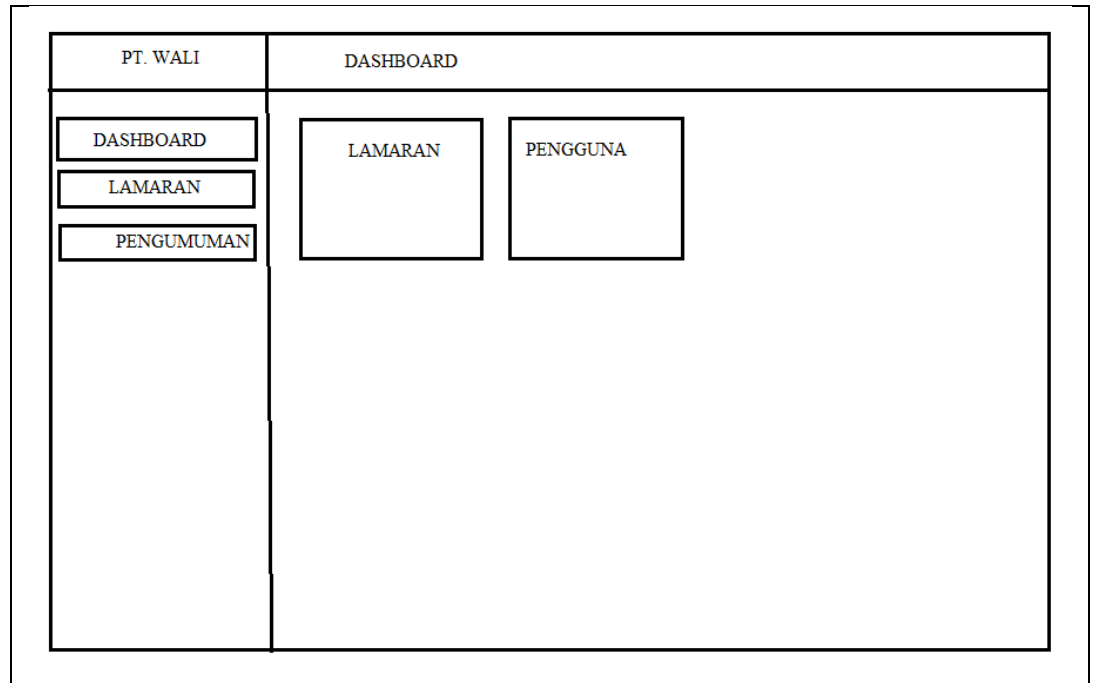
The image shows a login form for an administrator. At the top, there are two buttons: "MASUK" (Login) and "DAFTAR" (Register). Below these is a blue background area containing the following elements:

- A label "NAMA PENGGUNA" (Username) above a text input field containing the text "admin".
- A label "KATA SANDI" (Password) above a text input field containing eight asterisks "*****".
- A "LOGIN" button centered below the password field.

Gambar 3.14 Rancangan *User Interface Login Admin*

Gambar 3.14 merupakan *Rancangan User Interface Login Admin* dan halaman pertama bagi *admin* jika ingin masuk ke dalam sistem. Sama seperti login pelamar, *admin* harus menginputkan *username* dan *password* agar bisa masuk ke dalam sistem.

5. Rancangan *User Interface* Beranda Admin



Gambar 3.15 Rancangan *User Interface* Beranda Admin

Gambar 3.15 merupakan rancangan *user interface* beranda admin. Halaman ini akan tampil jika verifikasi *login admin* telah berhasil. Pada halaman ini terdapat beberapa menu *add jobs*, dimana menu ini berfungsi sebagai menambahkan pekerjaan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

6. Rancangan User Interface Lihat Pendaftaran

NAMA PEKERJAAN						
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> GAMBAR </div>						
NOMOR	POSISI	NAMA	ALAMAT	TELEPON	AGAMA	EMAIL
xxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxx
xxxx	xxxx	xxxx	xxxxx	xxxxx	xxxxxx	xxxx

Gambar 3.16 Rancangan User Interface Lihat Pendaftaran

Gambar 3.16 merupakan rancangan user interface bagi admin untuk melihat data data pendaftaran pelamar yang telah melakukan penginputan lowongan pada menu “DAFTAR LOWONGAN” . Pada rancangan halaman ini *admin* dapat melihat data pelamar yang telah mengisi data dan *mengupload* berkas yang telah di tentukan oleh perusahaan

3.2.2.6. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini akan dibahas mengenai hasil dari sistem informasi yang dibangun sesuai dengan tahap analisa dan perancangan pada bab sebelumnya.

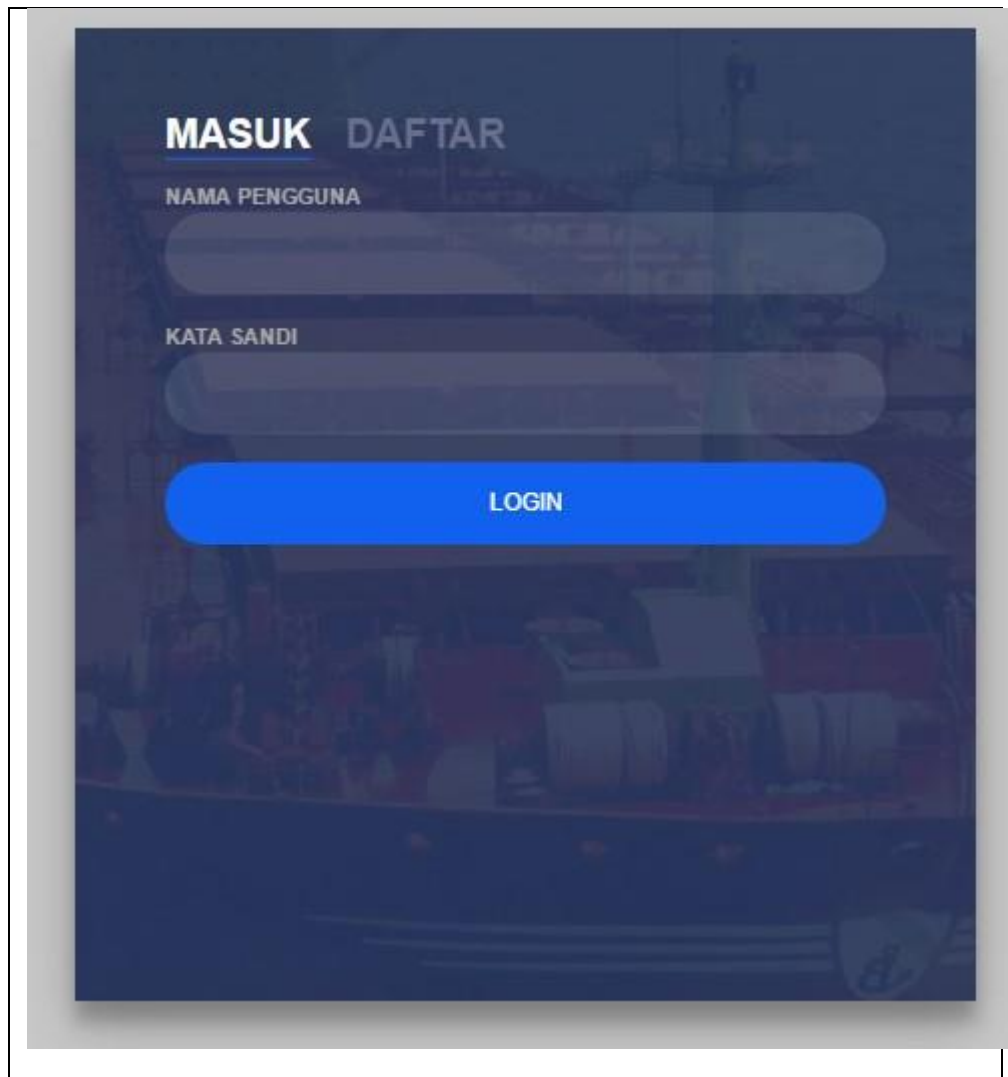
1. Halaman Awal Website



Gambar 3.17 Halaman Awal Website

Gambar 3.17 merupakan halaman awal yang akan tampil pertama kali saat pelamar ingin melakukan pendaftaran. Pada halaman ini terdapat menu diantaranya *home* dan *sign*. Jika pelamar ingin mendaftarkan diri sebagai user maka pelamar tinggal memilih menu “SIGN”.

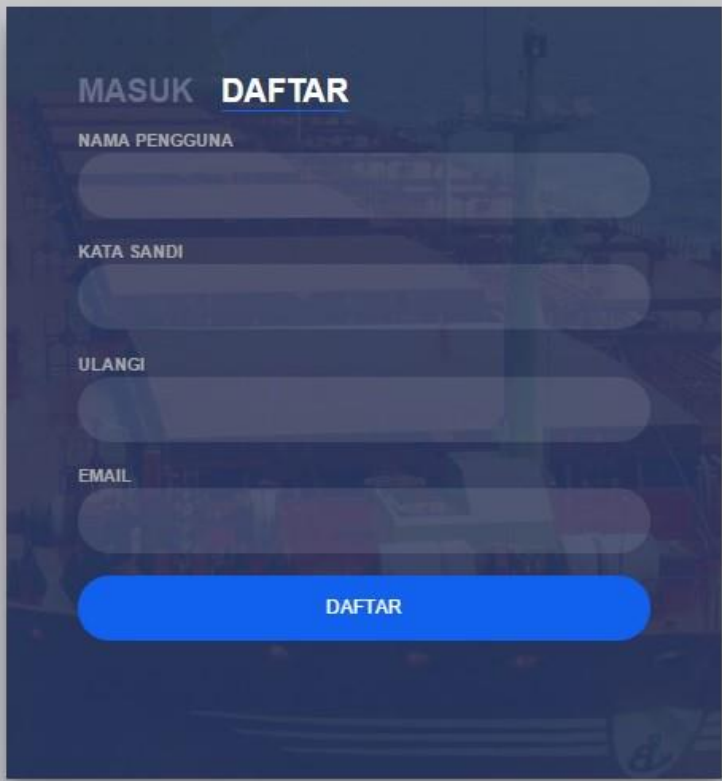
2. Halaman Login



Gambar 3.18 Halaman *login* pelamar

Gambar 3.18 merupakan halaman login pelamar ketika pelamar ingin masuk ke halaman beranda daftar lowongan untuk melihat lowongan apa saja yang telah dibuka. *Username* dan *password* yang digunakan saat login merupakan *username* dan *password* yang digunakan ketika pendaftaran.

3. Halaman pendaftaran

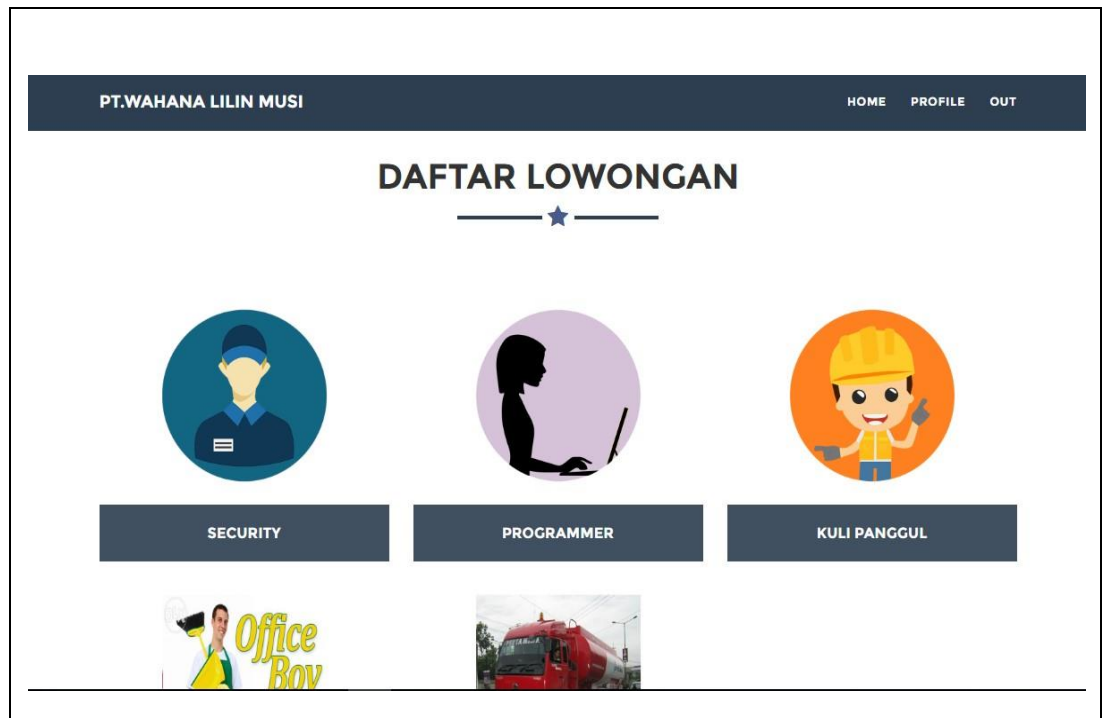


The image shows a registration form on a dark blue background. At the top, there are two tabs: 'MASUK' and 'DAFTAR', with 'DAFTAR' being the active tab. Below the tabs are four input fields: 'NAMA PENGGUNA', 'KATA SANDI', 'ULANGI', and 'EMAIL'. Each field is represented by a rounded rectangular box. At the bottom of the form is a prominent blue button labeled 'DAFTAR'.

Gambar 3.19 Halaman pendaftaran

Gambar 3.19 merupakan Halaman pendaftaran yang tampil ketika pelamar ingin melakukan pendaftaran di PT. Wahana Lilin Musi. Pada halaman ini, halaman pendaftaran dan *login* berada dalam satu halaman yang sama, tetapi berbeda tab. Tujuannya ketika pelamar telah selesai melakukan pendaftaran maka pelamar tinggal berpindah tab masuk yang terdapat di sebelah tab daftar.

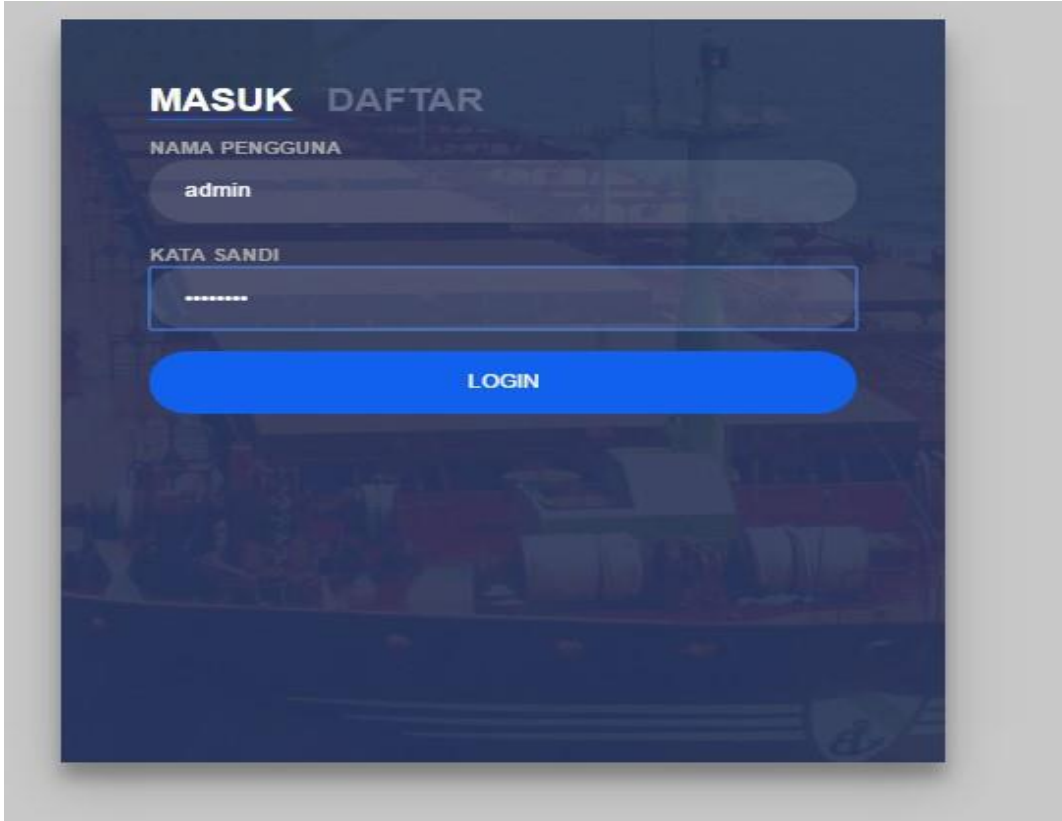
4. Halaman status Lowongan



Gambar 3.20 Halaman Daftar Lowongan

Gambar 3.19 merupakan Halaman status lowongan yang berisikan status daftar lowongan kerja yang telah dibuka di PT. Wahana Lilin Musi. Pada halaman ini, jika pelamar ingin memilih lowongan pekerjaan yang telah dibuka, maka pelamar wajib untuk mengisi form isi data pada menu “*Profile*”, jika pelamar telah mengisi menu *profile* atau melakukan “*update*” pada data calon karyawan, maka pelamar baru bisa memilih pekerjaan yang ada pada lowongan di halaman beranda.

5. Halaman login *admin*



The image shows a login interface for an administrator. It features a dark blue background with a faint image of a boat. At the top, there are two tabs: "MASUK" (selected) and "DAFTAR". Below the tabs, there are two input fields: "NAMA PENGGUNA" (Username) with the text "admin" and "KATA SANDI" (Password) with a masked password "*****". A blue "LOGIN" button is positioned below the password field.

Gambar 3.21 halaman *login admin*

Gambar 3.21 merupakan halaman *login admin* untuk masuk ke dalam sistem. *Admin* harus menginput *username* dan *password* dan apabila *validasi* sistem benar maka *admin* diperbolehkan untuk mengelola system

6. Halaman data pendaftaran

NO	POSISI	NAMA LENGKAP	ALAMAT	TTL	TELEPON	AGAMA	EMAIL	TANGGAL	AKSI
1	Programmer	Aryawiguna	Sukabungun	Palembang, 27 July 1990	085769214655	Islam	arya23@gmail.com	2017-02-08 03:29:23	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Programmer	Dandi Darmawan	Jln. KH. Azhari 14 Ulu Palembang	Palembang, 26 September 1998	082298542711	Islam	mdandi.darmawan@gmail.com	2017-02-08 11:12:36	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 3.22 halaman data pendaftaran

Gambar 3.22 merupakan tampilan *screenshot* data pendaftaran pelamar yang melakukan pendaftaran di PT. Wahana Lilin Musi. Pada halaman ini *admin* dapat melihat data data pelamar yang telah mengisi biodata dan *upload* syarat-syarat yang telah ditentukan oleh perusahaan. Setelah pelamar selesai mengupload berkas, maka admin akan melihat data-data pelamar didalam menu “Daftar Lowongan”, jika pelamar layak untuk menjadi karyawan pada PT. Wahanan Lilin maka team perusahaan akan mengirimkan surat balasan pada pelamar melalui G-mail.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan laporan praktek kerja lapangan yang dilakukan dan hasil pembahasan yang diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Telah dibangun sebuah *website* yang dapat memudahkan pelamar dalam melakukan proses pendaftaran dan lamaran ke PT. Wahana Lilin Musi.
2. Telah dibangun sebuah *website* yang dapat memudahkan *admin*, yang dalam hal ini adalah pegawai dan *staff* SDM dalam memperoleh data pelamar yang sedang melamar di PT. Wahana Lilin Musi.

4.2 Saran

Dari hasil yang telah penulis uraikan diatas, penulis memberikan saran dan masukan yang mungkin dapat bermanfaat untuk proses pengembangan selanjutnya :

1. Website yang sudah dibangun hanya dapat mengatarkan surat balasan karyawan melalui via Gmail, jika salah satu pelamar telah di terima oleh PT. Wahana Lilin Musi maka para staff, akan mengirimkan surat balasan ke email pelamar, diharpkan kedepannya akan ditambahkan fitur, surat pengantar langsung didalam web, agar lebih mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Indrajani. 2011. *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Elex Media Komputindo: Jakarta
- Saledi Muhamad .2011. *Jam Belajar Interaktif Dreamweaver CS 5 untuk Orang Awan*. Palembang : Maxikom.
- Mundzir MF .2014. *PHP TUTORIAL BOOK FOR BEGINNER .Yogyakarta : NOTEBOOK .*
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Raharjo, Budi. 2011 *Belajar otodidak membuat database menggunakan MySql*. Informatika Bandung: Bandung.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metode Penelitian (Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada Umumnya)*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Rosa dan Shalahuddin Muhamad. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung: Bandung.
- Sutabri, Tata. 2013. *Analisis Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta.
- Supono MR .2006. *Pemrograman Web dengan JavaScript*. Bandung : CV. YRAMA WIDYA.
- Yatiningsih, Fuji. 2013. *Step by Step Belajar Komputer dan Internet*. Buku pintar: Yogyakarta.
- Yuhefizar. 2011. *Cara Mudah Membangun Website berbasis CMS Joomla*. PT Elex Media Komputindo: Jakarta.