

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

APLIKASI PENDAFTARAN CALON KARYAWAN BARU
BERBASIS WEB PADA PT.SUMSEL MEDIA GRAFIKA



Diajukan Oleh:

STEVANIUS LIE

011180226

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

APLIKASI PENDAFTARAN CALON KARYAWAN BARU
BERBASIS WEB PADA PT.SUMSEL MEDIA GRAFIKA



Diajukan Oleh:

STEVANIUS LIE

011180226

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : STEVANIUS LIE

NOMOR POKOK : 011180226

PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

KONSENTRASI : REKAYASA PERANGKAT LUNAK

**JUDUL LAPORAN : APLIKASI PENDAFTARAN CALON
KARYAWAN BARU BERBASIS WEB PADA
PT SUMSEL MEDIA GRAFIKA**

Tanggal: 12 Juli 2021

Pembimbing,

Mengetahui,

Ketua,

D Tri Octafian, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0213108002

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : STEVANIUS LIE
NOMOR POKOK : 011180226
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL LAPORAN : APLIKASI PENDAFTARAN CALON
KARYAWAN BARU BERBASIS WEB PADA
PT SUMSEL MEDIA GRAFIKA

Tanggal: 31 Juli 2021

Tanggal: 31 Juli 2021

Penguji 1

Penguji 2

Surahmat, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0217058703

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom
NIDN: 0216098801

Menyetujui,
Ketua

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

MOTTO:

Jangan berhenti ketika kamu lelah, tetapi berhentilah ketika kamu selesai.

Kupersembahkan kepada:

- *Tuhan Yang Maha Esa*
- *Keluarga, terutama orang tua yang selalu mendoakan saya*
- *Seluruh rekan*
- *Pembimbing Laporan Bapak D Tri Octafian. S.Kom.,M.Kom*
- *Saudara-saudara yang selalu mendukung ku*
- *Teman special*
- *Teman Seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis Panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan banyak nikmat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “**Aplikasi Pendaftaran Calon Karyawan Baru Berbasis Web pada PT Sumsel Media Grafika**”, sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan Skripsi.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses bimbingan, data, saran, dan motivasi dalam penyusunan laporan ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kedua Orang Tua yang tercinta, Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., Kaprodi S1 Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan Bapak D Tri Octafian, S.Kom., M.Kom., keluarga yang selalu mendukung saya setiap saat, dan kepada teman dan sahabat yang sayangi yang telah banyak membantu dan mendukung saya sehingga dapat diselesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa Laporan Praktik Kerja Lapangan ini masih mempunyai beberapa kekurangan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN ...	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB I	PENDAHULUAN
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat.....	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1 wawancara.....	4
1.5.2 Observasi.....	5
1.5.3 Studi Pustaka.....	6
1.5.4 Dokumentasi	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Aplikasi.....	7
2.1.2 Website	7

2.1.3	DataBase	9
2.1.4	PHP	9
2.1.5	Alat Pengembangan Sistem.....	10
2.2	Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1	Sejarah PT Sumsel Media Grafika.....	14
2.2.2	Visi PT Sumsel Media Grafika	14
2.2.3	Misi PT Sumsel Media Grafika.....	15
2.1	Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	15
2.3.1	Struktur Organisasi	15
2.3.2	Uraian Tugas Wewenang.....	17
2.3.3	Uraian Kegiatan	18

BAB III PEMBAHASAN

3.1	Hasil Pengamatan.....	19
3.1.1	Prosedur Penerimaan Karyawan Baru yang Berjalan.....	19
3.1.2	Prosedur Penerimaan Karyawan Baru yang diusulkan	21
3.2	Evaluasi dan Pembahasan	27
3.2.1	Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram)	28
3.2.2	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	33
3.2.3	Struktur Table.....	34
3.2.4	Desain Interface	37
3.3	Impelementasi	51
3.3.1	Implementasi Halaman Utama.....	51
3.3.2	Implementasi Halaman Tentang kami	51
3.3.3	Implementasi Halaman Panduan	52
3.3.4	Implementasi Halaman Buat akun baru.....	52
3.3.5	Impelementasi Halaman Login	53
3.3.6	Implementasi Halaman Hubungi kami	53
3.3.8	Implementasi Halaman Profil Calon Karyawan	54
3.3.9	Implementasi Halaman Syarat Pendaftaran	55
3.3.10	Implementasi Halaman Pendaftaran	55
3.3.11	Implementasi Halaman Pengumuman	56

3.3.12	Implementasi Halaman <i>Dashboard</i> Admin	56
3.3.13	Implementasi Halaman Data Admin	57
3.3.14	Implementasi Halaman Data Akun Calon Karyawan	57
3.3.15	Implementasi Halaman Data Pendaftar	58
3.3.16	Implementasi Halaman Kontak Admin	59
3.3.17	Implementasi Halaman Laporan	59

BAB IV PENUTUP

4.1	Kesimpulan	61
4.2	Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN	xiv
-------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Tim Bisnis	16
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Tim Editor	16
Gambar 3.1. Flowchart Prosedur penerimaan karyawan baru yang berjalan pada PT Sumsel Media Grafika.....	20
Gambar 3.2 Flowchart yang diusulkan untuk calon karyawan pada PT Sumsel Media Grafika Palembang.....	22
Gambar 3.4 Flowchart yang diusulkan untuk Pimpinan pada	26
Gambar 3.5 Diagram Konteks.....	29
Gambar 3.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 0 ... Error! Bookmark not defined.	
Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	33
Gambar 3.8 Desain Halaman Website	37
Gambar 3.9 Desain Halaman Tentang kami	39
Gambar 3.10 Desain Halaman Panduan.....	40
Gambar 3.11 Desain Halaman Daftar Akun	41
Gambar 3.12 Desain Halaman Hubungi kami	42
Gambar 3.13 Desain Halaman Login Calon Karyawan.....	43
Gambar 3.14 Desain Halaman Dashboard Calon Karyawan.....	43
Gambar 3.15 Desain Halaman Profil Calon Karyawan	44
Gambar 3.16 Desain Halaman Syarat Pendaftaran	45
Gambar 3.17 Desain Halaman Pendaftaran	45
Gambar 3.18 Desain Halaman Pengumuman	46
Gambar 3.19 Desain Halaman Dashboard Admin.....	47

Gambar 3.20 Desain Halaman Data Admin.....	47
Gambar 3.21 Desain Halaman Data Akun Calon Karyawan.....	48
Gambar 3.22 Desain Halaman Data Pendaftar	49
Gambar 3.23 Desain Halaman Kontak.....	50
Gambar 3.24 Desain Halaman Dashboard Pimpinan.....	50
Gambar 3.25 Implementasi Halaman Utama	51
Gambar 3.26 Implementasi Halaman About.....	51
Gambar 3.27 Implementasi Halaman Panduan	52
Gambar 3.28 Implementasi Halaman Buat akun baru	52
Gambar 3.29 Implementasi Halaman Login	53
Gambar 3.30 Implementasi Halaman Hubungi kami.....	53
Gambar 3.31 Implementasi halaman dashboard calon karyawan	54
Gambar 3.32 Implementasi Halaman Profil.....	54
Gambar 3.33 Implementasi Halaman Syarat Pendaftaran	55
Gambar 3.34 Implementasi Halaman Pendaftaran.....	55
Gambar 3.35 Implementasi Halaman Pengumuman.....	56
Gambar 3.36 Implementasi Halaman Dashboard Admin	56
Gambar 3.37 Implementasi Halaman Data Admin	57
Gambar 3.38 Implementasi Halaman Data Akun Calon karyawan	58
Gambar 3.39 Implementasi Halaman Data Pendaftar	58
Gambar 3.40 Implementasi Halaman Kontak Admin.....	59
Gambar 3.41 Implementasi Halaman Laporan Pendaftar Lengkap.....	59
Gambar 3.42 Implementasi Halaman Laporan Pendaftar Tidak Lengkap.....	60

Gambar 3.43 Implementasi Halaman Dashboard Pimpinan 60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Pada Flowchart	13
Tabel 3.1 Tabel Pendaftaran	34
Tabel 3.2 struktur table penyimpanan data akun pada aplikasi	35
Tabel 3.3 Tabel admin.....	36
Tabel 3.4 Tabel kontak.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Form Topik dan Judul (Fotocopy)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotocopy)
3. Lampiran 3. Form Konsultasi (Fotocopy)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotocopy)
5. Lampiran 4. Form Nilai dari Perusahaan (Fotocopy)
6. Lampiran 5. Form Absensi dari Perusahaan (Fotocopy)
7. Lampiran 6. Form Kegiatan Harian PKL (Fotocopy)
8. Lampiran 8. Form Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini berbagai media berkembang sedemikian rupa, salah satu media tertua di dunia adalah media cetak yaitu media yang memiliki kekuatan besar dalam penyaluran informasi. Media cetak seiring berkembangnya waktu merupakan media yang terdiri dari lembaran kertas yang terisi dengan sejumlah kata, kalimat, gambar, dan wacana yang ditata rapi serta berisikan berbagai macam informasi-informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi, hiburan, tips, lapangan pekerjaan, bisnis, aspirasi, opini, promosi dan juga mengenai kejadian di dalam dan luar negara.

PT. Sumsel Media Grafika merupakan salah satu kantor media cetak yang menerbitkan surat kabar bernama Tribun Sumsel yang beralamat di jalan Alamsyah Ratu Prawira Negara No.120 Kel. Bukit Lama Ilir Barat Palembang. seperti yang kita tahu pada masa pandemi Covid-19 ini kita diwajibkan untuk selalu waspada dan mengikuti protokol kesehatan, dan juga menjaga lingkungan kerja agar selalu kondusif, selain itu pandemi Covid-19 ini sangat berdampak pada kegiatan *offline* atau bertatap muka secara langsung yang mana hal ini tentunya sangat berpengaruh terhadap proses penerimaan karyawan baru di PT Sumsel Media Grafika.

Maka dari itu PT Sumsel Media Grafika berusaha mencari solusi bagaimana agar kegiatan penerimaan karyawan baru dapat dilakukan secara *online*

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud membuat suatu aplikasi Pendaftaran karyawan secara *online* berbasis web dengan menggunakan pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL yang berjudul **“Aplikasi Pendaftaran Calon Karyawan Baru Pada PT Sumsel Media Grafika Berbasis Web”**.

1.2 Ruang Lingkup

Dalam perancangan aplikasi Tribun Virtual ini, sudah ditetapkan ruang lingkup yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini dibagi menjadi tiga kategori pengguna, diantaranya admin yang mengelola semua data, user (calon karyawan) yang dapat mengakses halaman utama untuk melakukan pendaftaran, serta user (pimpinan) untuk melihat atau mengedit daftar data pelamar.
- b. Data yang diolah berupa data pendaftaran, informasi diterima atau tidak, dan laporan.
- c. Alat perancangan sistem menggunakan *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

d. Dalam pembuatan website ini juga menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai database dan dalam web editor menggunakan program Visual Studio Code.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan yang dibahas pada Praktik Kerja Lapangan ini yaitu membuat sebuah aplikasi Penerimaan Calon Karyawan Baru berbasis web untuk membantu dan mempermudah proses pendaftaran calon karyawan baru dan pengelolaan data pelamar di PT Sumsel Media Grafika.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang telah di dapat selama kuliah khususnya dalam bidang pemrograman.
2. Menambah wawasan serta pengalaman didunia kerja.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah calon karyawan baru mendaftar pada PT Sumsel Media Grafika, meringankan beban HRD karena tidak perlu mengecek berkas calon karyawan satu persatu untuk melihat berkas lamaran.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan pedoman dan referensi bagi penulis lain untuk dijadikan perbandingan dalam menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan yang selanjutnya.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun lokasi tempat penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan adalah di PT Sumsel Media Grafika yang beralamat di Gedung Graha Tribun, Jalan Alamsyah Ratu Prawira Negara No.120 Kel.Bukit Lama Ilir Barat Palembang (SUMATERA SELATAN) 30139.

1.4.1 Waktu Pelaksanaan PKL

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yaitu tiga bulan sejak tanggal 1 Maret 2021 sampai dengan tanggal 1 Juni 2021. Praktik Kerja Lapangan sendiri dilaksanakan hari Senin – Jumat dari pukul 08.00-16.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga peneliti

ingin mengetahui hal-hal dari res-ponden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil (Sugiyono, 2010:194).

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengajukan pertanyaan pertanyaan terstruktur karena peneliti menggunakan pedoman wawancara yang disusun secara sistematis dan lengkap untuk mengumpulkan data yang dicari.

1.5.2 Observasi

Observasi adalah suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi. (Supriyati, 2011:46)

Sedangkan Observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain. (Sugiyono, 2009:144)

Pada metode ini penulis melakukan observasi langsung ke PT Sumsel Media Grafika untuk mengamati dan meneliti langsung permasalahan yang ada di Kantor tersebut. Sehingga didapatkan permasalahan yaitu pendaftaran calon karyawan baru di PT Sumsel Media Grafika ini masih manual yang mana hal tersebut dapat

menyebabkan resiko hilangnya data pelamar yang telah mengajukan lamaran ke PT Sumsel Media Grafika ini.

1.5.3 Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran dan literature lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Sutabri, 2012:12).

Pada metode ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara memperoleh data dari buku, junal dan website untuk dapat mendukung laporan praktik kerja lapangan.

1.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan perancangan yang dilakukan untuk memperoleh informasi melalui benda-benda tertulis maupun gambar dan foto, seperti catatan dokumen yang sudah ada dari pihak terkait. (Ghucy, 2014: 36).

Pada metode ini peneliti mengumpulkan beberapa dokumen berupa *softcopy*, dokumentasi foto, dan struktur organisasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Aplikasi

Aplikasi adalah sekelompok atribut yang terdiri dari beberapa *form, report* yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengakses data. Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data (Rahman , 2015:79).

Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang ditransformasikan ke komputer yang berisikan perintah-perintah yang berfungsi untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*) dan melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

2.1.2 Website

Website adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa *text, gambar, video, audio*, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* (Abdullah.R, 2015:1). Lebih jelasnya *website* merupakan halaman-halaman yang berisi

informasi yang ditampilkan oleh browser seperti *Mozilla firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya.

Website adalah sekumpulan halaman informasi yang disediakan melalui jalur *internet* sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan *internet* (Zufria, 2017:52).

Website adalah sebuah komponen yang terdiri dari *text*, gambar, suara animasi sehingga menjadi media informasi yang menarik untuk dikunjungi oleh orang lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa *website* secara sederhana adalah informasi apa saja yang bisa diakses dengan menggunakan koneksi jaringan *internet*.

Secara umum, situs web digolongkan menjadi 2 jenis yaitu: *Website Statis*, *Website Dinamis*.

1. Website Statis

Website statis adalah web yang mempunyai halaman tidak berubah. Artinya adalah untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *code* yang menjadi struktur dari situs itu.

2. Website Dinamis

Website dinamis merupakan *website* yang secara struktur diperuntukkan *update* sesering mungkin. Biasanya selain halaman utama yang bisa diakses oleh *user* pada umumnya juga disediakan halaman *backend* untuk mengedit konten dari *website*. Contoh umum mengenai *website* dinamis adalah web berita atau web portal yang didalamnya terdapat fasilitas berita, *polling* dan sebagainya.

2.1.3 DataBase

Database adalah kumpulan data (buku, nomor telpon, daftar pegawai, dan lain sebagainya). Database didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasikan dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat. Database memiliki model, diantaranya adalah model rasional. Dalam model rasional, tabel-tabel yang terdapat dalam suatu database idealnya harus saling berelasi (Raharjo, 2011:3).

2.1.4 PHP

PHP adalah Bahasa server-side –scripting yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang 28 dinamis. Karena PHP merupakan server-side-scripting maka sintaks dan

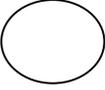
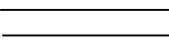
perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke browser dengan format HTML. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlihat oleh user sehingga keamanan halaman web lebih terjamin. PHP dirancang untuk membuat halaman web yang dinamis, yaitu halaman web yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman web (M.Rudyanto Arief, 2011:43).

2.1.5 Alat Pengembangan Sistem

2.1.5.1 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Nimas dalam Kusuma (2017:3), data flow diagram adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.. Simbol-simbol dalam DFD ditunjukkan pada Tabel 2.1 (sumber: Albahra, 2005)

Tabel 2.1 Simbol Data Flow Diagram

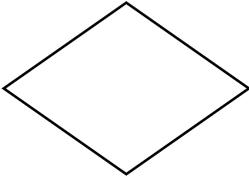
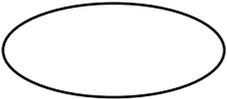
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Proses transformasi	Proses yang mengubah data dari input menjadi output.
2		Sumber dan tujuan data	Sumber dan organisasi yang mengirim data dan menerima data dari sistem
3		Arus data	Arus data yang masuk ke dalam dan luar dari sebuah proses.
4		Penyimpanan data.	Penyimpanan data.

Sumber: Kusuma (2017:4)

2.1.5.2 Entity Relation Diagram (ERD)

ERD merupakan satu alat (tool) berbentuk grafis, yang populer untuk desain database. Tool ini relatif lebih mudah dibandingkan dengan normalisasi. Kebanyakan sistem analisis memakai alat ini, tetapi yang jadi masalah, kalau dicermati secara seksama, tool ini mencatat 2NF. ERD terdiri dari dua bagian, antara lain desain awal (Preliminary Desain) dan desain akhir (*Final Design*) (Yuniar, 2010:20). Adapun simbol-simbol yang digunakan dalam ERD sebagai berikut.

Tabel 2.2 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

Notasi	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain: satu ke satu, satu ke banyak, dan banyak ke banyak
	Atribut, yaitu karakteristik dari <i>entity</i> atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Garis, hubungan antara entity dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasi.
	<i>Input/output</i> data, yaitu proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi.

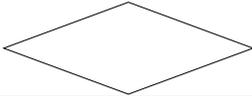
Sumber: Sri (2016 : 1)

2.1.5.3 FlowChart (Bagan Alir)

Flowchart merupakan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang dituliskan dalam simbol-simbol tertentu. Diagram alir ini akan menunjukkan alur didalam program secara logika. *Flowchart* bertujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapi, dan jelas menggunakan simbol-simbol yang

standar (Lamhot, 2015:14). Adapun simbol-simbol yang sering digunakan dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut ini

Tabel 2.3 Simbol-Simbol Pada *Flowchart*

No	Simbol	Keterangan
1		Simbol <i>Input/ Output</i> . Digunakan untuk mewakili data input/ output.
2		Simbol Proses. Digunakan untuk mewakili proses.
3		Simbol Garis Alir. Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
4		Simbol Penghubung. Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus. Baik pada halaman yang sama maupun di halaman berikutnya.
5		Simbol Keputusan. Digunakan untuk suatu penyelesaian kondisi di dalam program.
6		Simbol Proses Terdefinisi. Digunakan untuk menunjukkan suatu operasi yang rinciannya ditunjukkan di tempat lain.
7		Simbol Persiapan. Digunakan untuk memberi/menset nilai awal suatu besaran.
8		Simbol Titik Terminal. Digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir dari suatu proses.

Sumber : Siallangan (2009:6)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah PT Sumsel Media Grafika

Tribun Sumsel merupakan koran harian pagi yang terbit di Provinsi Sumatera Selatan sejak bulan Juli 2012. Tribun Sumsel tergabung dalam Kompas Gramedia Group. Badan hukum Tribun Sumsel adalah PT. Sumsel Media Grafika dengan nama media 'Harian Pagi Tribun Sumsel'. Kantor pusat Tribun Sumsel terletak di kota Palembang, Sumatera Selatan. Lebih tepatnya di Jalan Alamsyah ratu prawira negara no. 120 RT.052 RW. 016 Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Palembang.

Kompas Gramedia Group sendiri berdiri setelah suksesnya majalah Intisari yang diluncurkan 17 Agustus 1963, PK Ojong dan Jakob Oetama meluncurkan sebuah koran nasional yang disebut KOMPAS. Isu pertama Surat kabar dirilis pada tanggal 28 Juni 1965.

2.2.2 Visi PT Sumsel Media Grafika

Menjadi kelompok usaha penerbitan surat kabar, media online terbesar dan tersebar di Sumatera.

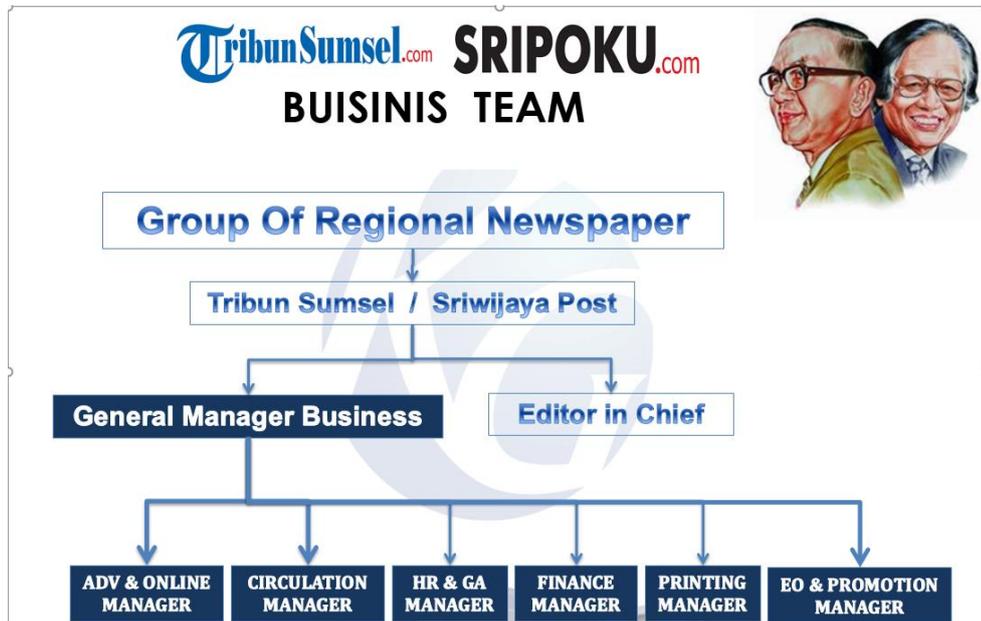
2.2.3 Misi PT Sumsel Media Grafika

1. Menyediakan informasi yang terpercaya untuk memberikan spirit baru dan mendorong terciptanya demokratisasi di Sumatera.
2. Menjalankan bisnis yang beretika, efisien dan menguntungkan.

2.1 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.3.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu bagan yang menunjukkan hubungan pada suatu organisasi atau perusahaan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam melakukan fungsi dan tugas-tugas yang dibebankan terhadap suatu posisi atau jabatan tertentu untuk menjamin kelancaran kerja. Setiap organisasi haruslah membentuk suatu struktur, dimana dengan adanya struktur organisasi ini akan tampak lebih jelas bila dituangkan dalam suatu bagan atau skema organisasi. Jadi dengan adanya struktur organisasi pada instansi akan membentuk kerangka yang menunjukkan adanya hubungan kerja sama, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing bagian untuk mencapai tujuan tertentu, dan struktur organisasi pada PT Sumsel Media Grafika dapat dilihat pada gambar 2,1



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Tim Bisnis

Sumber : PT Sumsel Media Grafika



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Tim Editor

Sumber : PT Sumsel Media Grafika

2.3.2 Uraian Tugas Wewenang

Adapun uraian tugas dan wewenang struktur organisasi pada PT Sumsel Media Grafika adalah sebagai berikut :

1. Manajer Umum Bisnis bertugas mengawasi, mengatur dan memimpin jalannya operasional di kantor, bekerja berdasarkan visi dan misi yang ditentukan.
2. Manajer Periklanan bertugas mengawasi, mengatur dan memimpin jalannya operasional di divisi periklanan, semua iklan yang akan diterbitkan akan diawasi oleh manajer periklanan.
3. Manajer Ketenagakerjaan bertugas untuk melakukan perencanaan SDM, perekrutan, orientasi, pengembangan SDM, manajemen kinerja, penentuan gaji atau kompensasi, dan menumbuhkan hubungan kerja.
4. Manajer Keuangan bertanggung jawab atas berbagai keputusan pembiayaan perusahaan.
5. Manajer Percetakan bertugas mengawasi, mengatur dan memimpin jalannya pencetakan koran harian.
6. Manajer Promosi dan Acara bertugas mengorganisir setiap acara yang akan dibuat oleh perusahaan dan mengajukan konsep-konsep acara yang akan dilakukan..
7. Pemimpin Redaksi bertanggung jawab dengan produk final dari konten yang dibuat oleh para staf.

8. Manajer Online bertanggung jawab atas produksi harian koran dan majalah yang bersifat online.
9. Manajer Produksi bertanggung jawab atas produksi harian koran dan majalah yang bersifat fisik.
10. Manajer Editor Berita bertanggung jawab atas setiap berita yang akan diterbitkan

2.3.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah penulis laksanakan dalam waktu 90 hari dari tanggal 01 Maret 2021 sampai dengan 01 Juni 2021 di kantor PT Sumsel Media Grafika, penulis ditempatkan di ruangan IT lantai 2 dengan pembimbing lapangan yang terdiri dari tiga orang yaitu : Muhammad Taufik S.Kom, Aan Suba'i S.Kom, dan Ilham Setiawan S.Kom. dimana penulis diberi kesempatan untuk membantu kegiatan IT dalam *maintenance* komputer karyawan, memperbaiki kendala pada jaringan *Wi-Fi*, dan melakukan instalasi *software* dan *hardware* komputer karyawan dan staff PT Sumsel Media Grafika.

BAB III

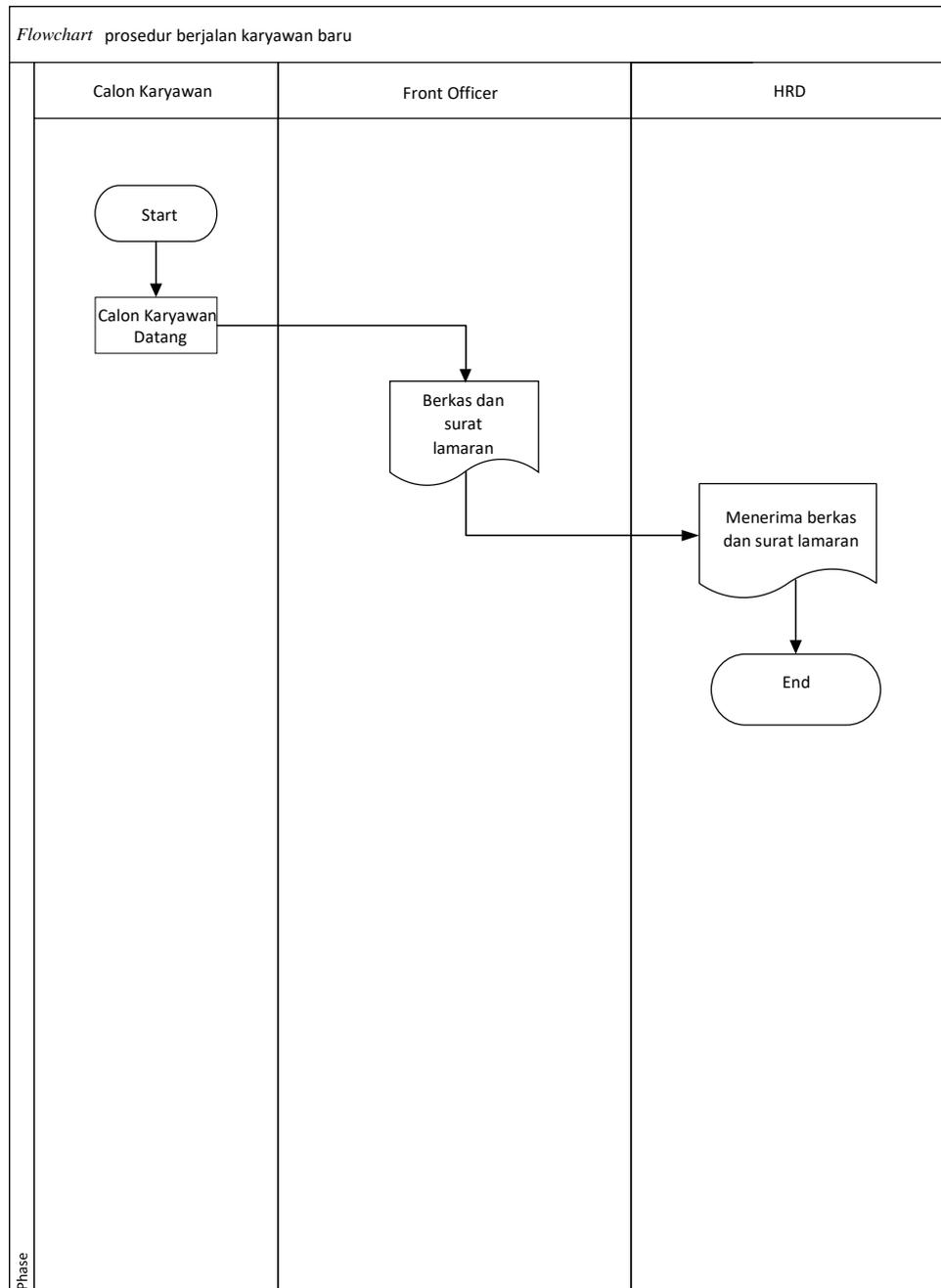
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Sumsel Media Grafika, penulis menyimpulkan bahwa PT Sumsel Media Grafika belum mempunyai *website* untuk melakukan pendaftaran karyawan baru.

3.1.1 Prosedur Penerimaan Karyawan Baru yang Berjalan

Prosedur penerimaan karyawan baru yang saat ini digunakan di PT Sumsel Media Grafika dapat dilihat pada Gambar 3.1



Gambar 3.1. Flowchart Prosedur penerimaan karyawan baru yang berjalan pada PT Sumsel Media Grafika.

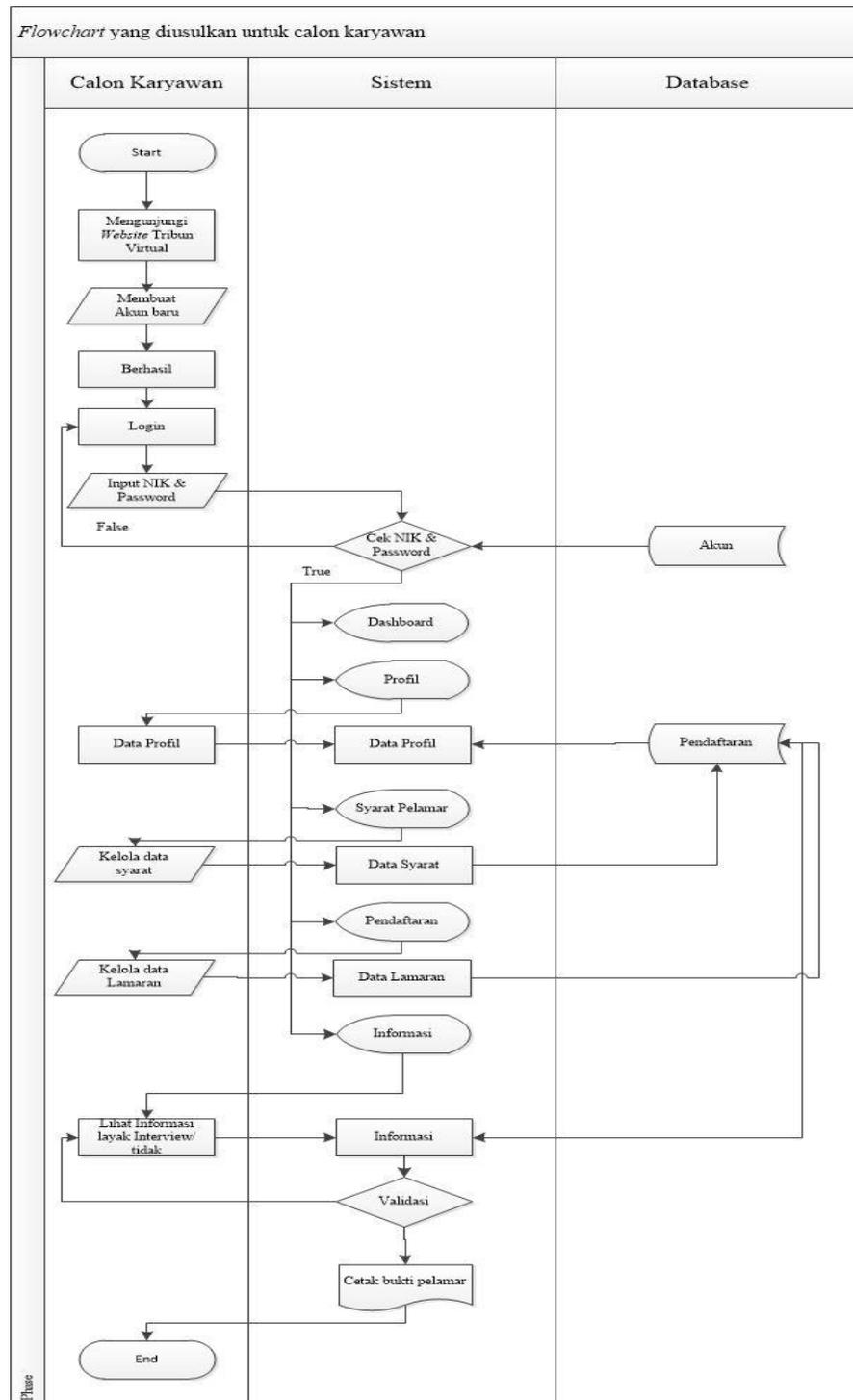
Berdasarkan gambar 3.1 dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a) Calon Karyawan datang ke Kantor untuk menyerahkan lamaran.
- b) Front Officer Menerima lamaran.
- c) Front Officer Menyerahkan lamaran dan berkas calon karyawan kepada HRD.
- d) HRD menerima lamaran data dan berkas calon karyawan.
- e) Selesai.

3.1.2 Prosedur Penerimaan Karyawan Baru yang diusulkan

3.1.2.1 Prosedur yang diusulkan untuk Calon Karyawan

Flowchart yang akan diusulkan untuk calon karyawan, dapat dilihat pada gambar 3.2.



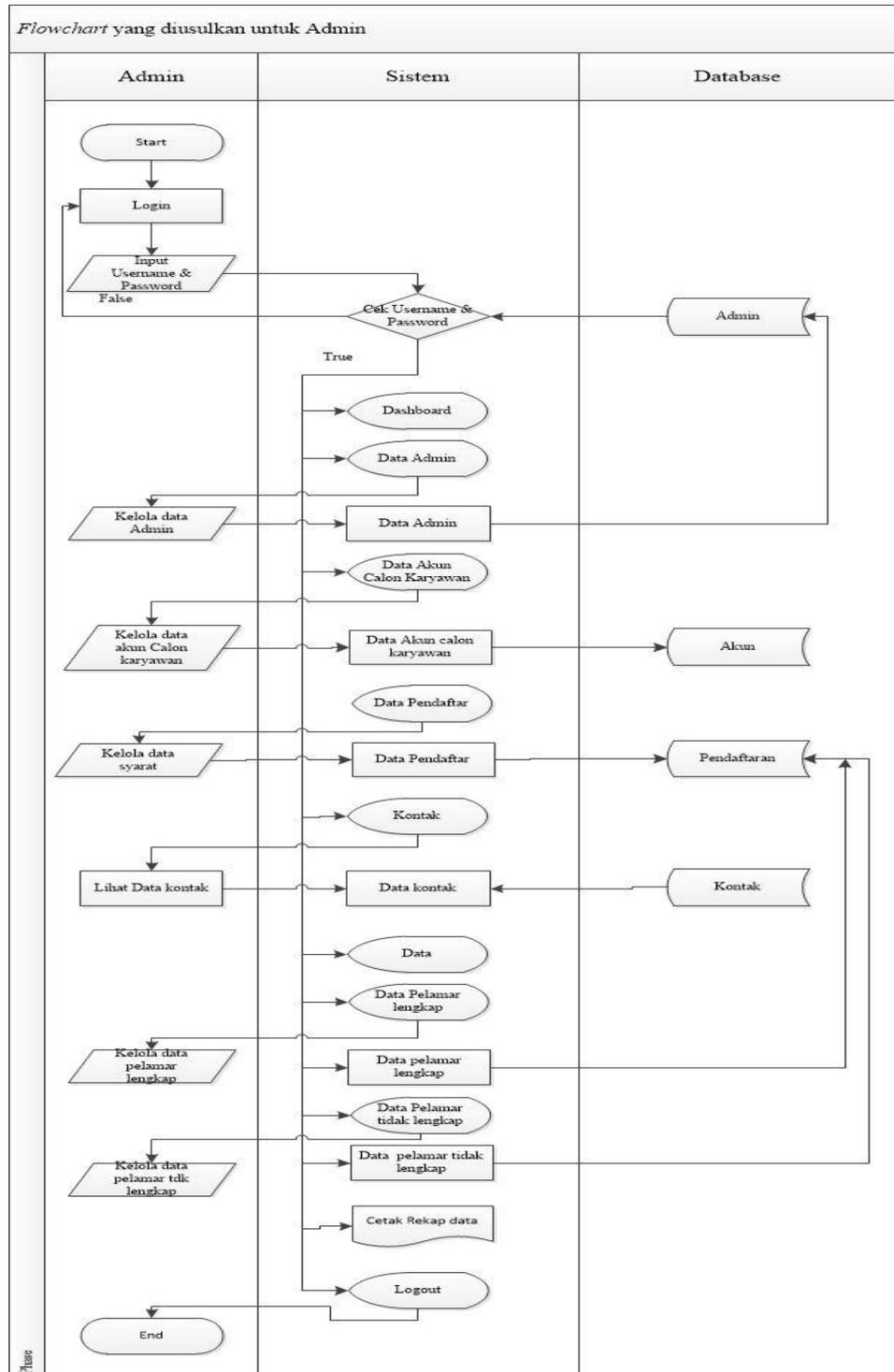
Gambar 3.2 Flowchart yang diusulkan untuk calon karyawan pada PT Sumsel Media Grafika Palembang.

Berdasarkan gambar 3.2 dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Calon karyawan mengunjungi halaman website Tribun Virtual
- 2) Calon karyawan melakukan pendaftaran akun baru sebelum masuk ke tampilan dashboard utama
- 3) Calon karyawan melakukan proses login dengan NIK dan password yang sudah terdaftar, setelah berhasil login calon karyawan akan diarahkan ke halaman dashboard.
- 4) Calon karyawan mengisi formulir pendaftaran, mengupload dokumen/berkas pendaftaran kerja
- 5) Calon karyawan dapat melihat hasil apakah mereka dinyatakan layak untuk interview.
- 6) Selesai.

3.1.2.2 Prosedur yang diusulkan untuk Admin

flowchart yang akan diusulkan untuk admin, dapat dilihat pada gambar 3.3.



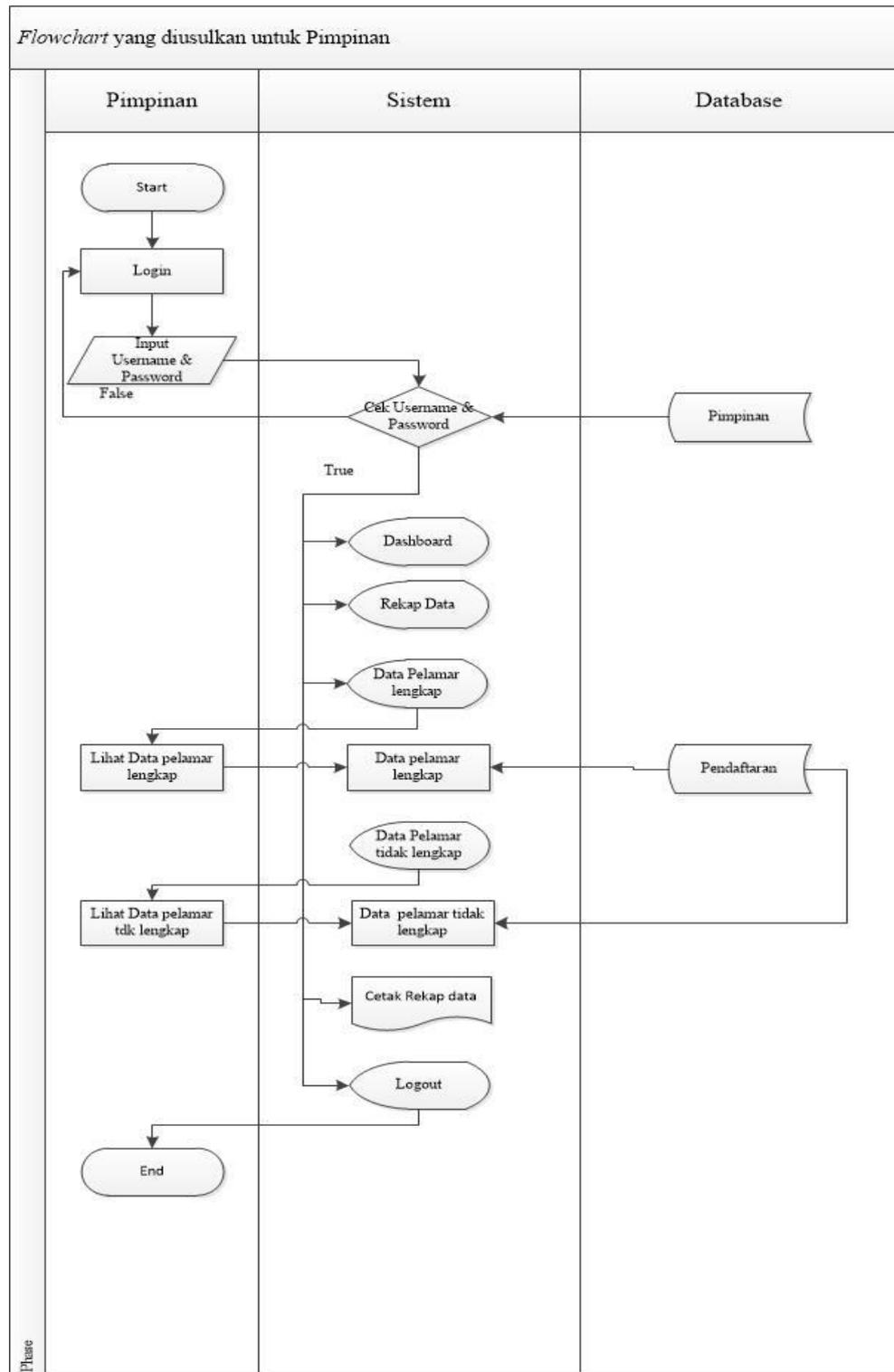
Gambar 3.3. Flowchart yang diusulkan untuk admin pada PT Sumsel media Grafika Palembang

Berdasarkan gambar 3.3 dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Admin Login menggunakan username dan password.
- 2) Admin dapat menambah akun admin dan pimpinan.
- 3) Admin dapat melihat dan menghapus akun calon Karyawan.
- 4) Admin dapat melihat data pelamar, dan admin dapat memverifikasi melalui halaman data pelamar.
- 5) Admin dapat melihat pesan.
- 6) Admin dapat mengelola laporan pelamar lengkap dan yang tidak lengkap.
- 7) Admin dapat mencetak Laporan Rekap data
- 8) Selesai.

3.1.2.3 Prosedur yang diusulkan untuk Pimpinan

flowchart yang akan diusulkan untuk Pimpinan, dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Flowchart yang diusulkan untuk Pimpinan pada PT

Sumsel Media Grafika

Berdasarkan gambar 3.4 dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pimpinan Login menggunakan username dan password.
- 2) Pimpinan Masuk ke dashboard.
- 3) Pimpinan Melihat Rekap data pelamar
- 4) Pimpinan mencetak Laporan Rekap data
- 5) Selesai.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, solusi yang dapat digunakan adalah dengan membuat sebuah *website*, *website* ini nantinya akan digunakan untuk pendaftaran akun calon karyawan baru, sehingga calon karyawan atau pelamar tidak perlu datang dan bertatap muka secara langsung untuk menyerahkan surat lamaran dan berkas-berkas lainnya ketika melamar. Dengan adanya *website* ini calon karyawan cukup melakukan pelamaran kerja dengan cara mengisi formulir pada menu dashboard mereka, sehingga proses pelamaran dilakukan dengan cepat dan efisien, dimana calon karyawan hanya perlu mengupload berkas-berkas penting mereka seperti : Surat lamaran, CV, Ijazah, dan sertifikat pendukung.

Website ini juga diharapkan dapat memudahkan Pihak PT Sumsel Media Grafika untuk mengelola data calon karyawan yang melamar pada PT Sumsel

Media Grafika, sehingga akan mengurangi berkas fisik sekaligus mudah dalam mencari data yang telah tersimpan lama.

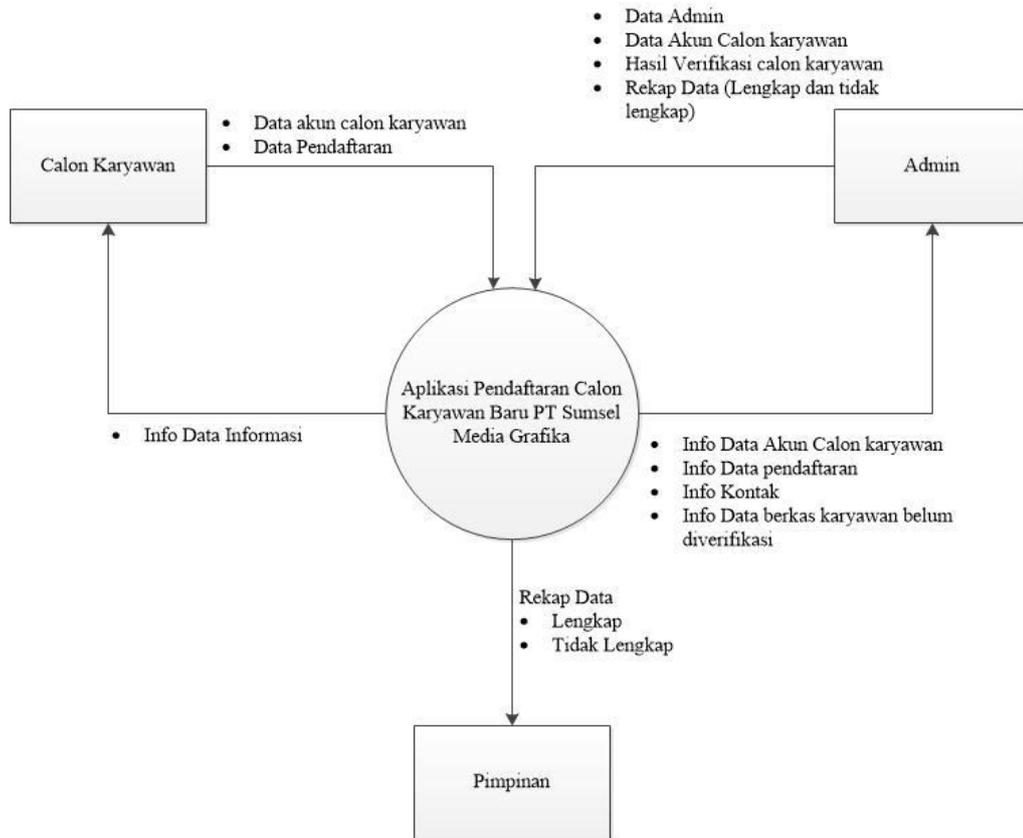
Berdasarkan solusi yang telah diambil untuk permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah rancangan, rancangan dari sistem penerimaan calon karyawan baru dijabarkan menggunakan diagram aliran data. Permasalahan yang terjadi pada PT Sumsel Media Grafika yaitu belum tersedianya sistem penerimaan dan pengelolaan data karyawan baru secara *online* yang dapat mempermudah kinerja pimpinan dalam mengelola berkas dan data calon karyawan baru serta memudahkan calon karyawan baru untuk menyerahkan lamaran tanpa harus bertemu atau bertatap muka secara langsung.

3.2.1 Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram)

Diagram Aliran Data (*Data Flow Diagram*) pada penelitian ini digunakan untuk menjabarkan rancangan dari sistem yang akan dibuat untuk penerimaan calon karyawan baru serta pengelolaan data calon karyawan baru.

3.2.1.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input kedalam sistem atau output. Pada gambar 3.5 dapat dilihat rancangan dari sistem penerimaan calon karyawan baru terdiri dari tiga entitas yaitu calon karyawan baru, admin, dan pimpinan.



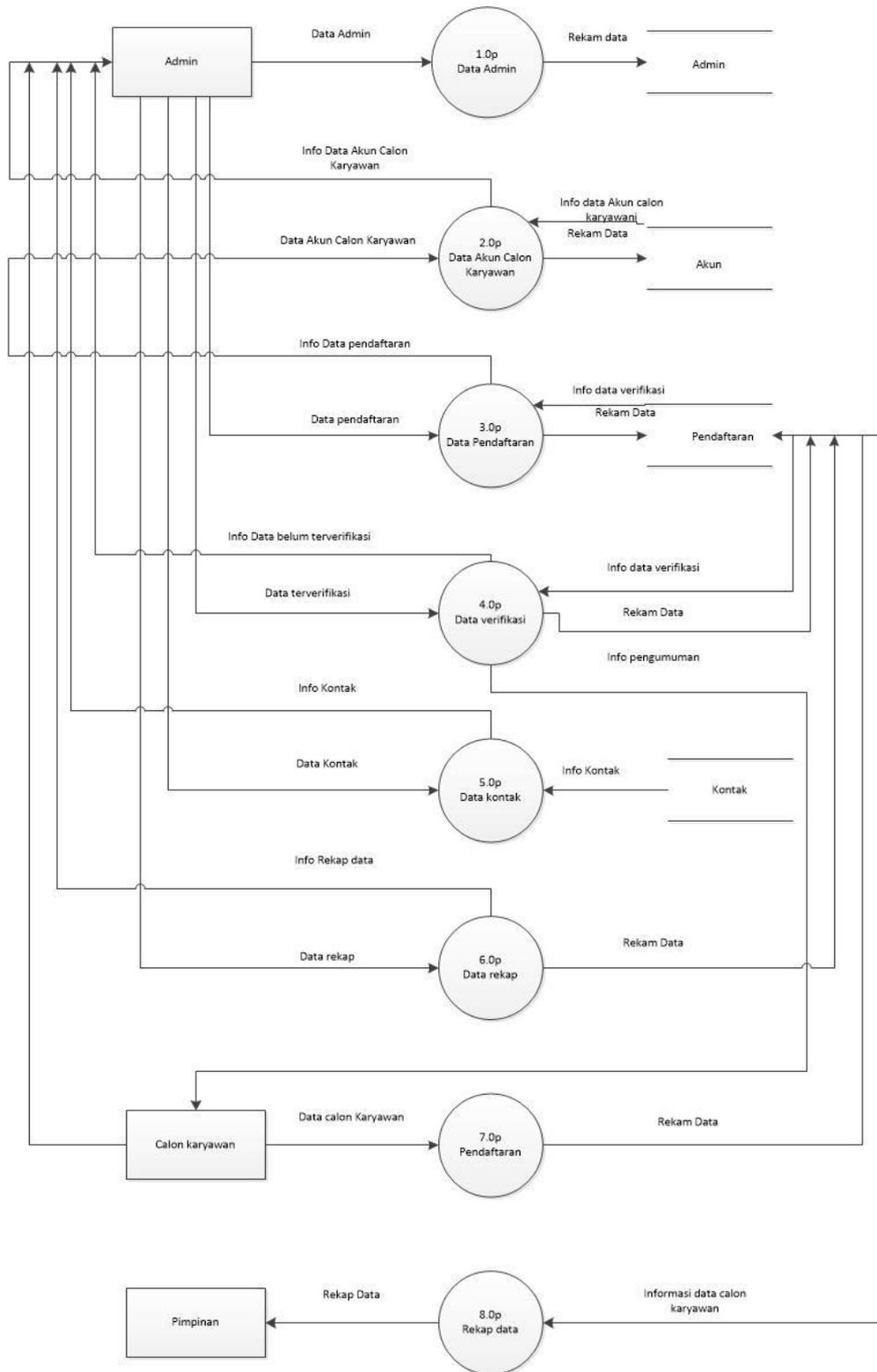
Gambar 3.5 Diagram Konteks

Bisa dilihat dari gambar diatas dimana Admin memiliki hak akses yang luas,dimana admin dapat mengelola seluruh data yang ada sekaligus memverifikasi data dari dalon karyawan, serta memberikan informasi kepada calon karyawan apakah siap untuk wawancara atau tidak. Kemudian data calon karyawan yang telah diverifikasi akan dijadikan rekap data untuk diberikan kepada pimpinan. Calon karyawan diberikan hak akses untuk melakukan input data pendaftaran dan *upload* berkas-berkas yang diperlukan

untuk lamaran. Calon karyawan juga bisa melihat informasi jadwal wawancara pada *website* tersebut. Pimpinan diberikan akses untuk melihat rekap data calon karyawan yang melamar.

3.2.1.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Data FlowDiagram Level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang tersusun secara keseluruhan.



Gambar 3.6 Data Flow Diagram (DFD) Level 0 Berdasarkan diagram level 0 pada gambar 3.6 dijelaskan sebagai berikut

1. Proses 1.0p

Admin dapat melihat data admin dan menambahkan data admin di tabel admin.

2. Proses 2.0p

Calon Siswa menginput data akun calon siswa yang dapat menjadi informasi Admin berupa data akun calon siswa dari tabel akun.

3. Proses 3.0p

Admin dapat melihat data pendaftar dari tabel pendaftaran.

4. Proses 4.0p

Admin dapat memverifikasi data calon siswa mana yang akan terpilih menjadi siswa di SMA Pembina Palembang yang akan tersimpan di tabel pendaftaran, dan akan menjadi bahan laporan untuk kepala sekolah.

5. Proses 5.0p

Admin dapat melihat kontak / pesan umum dari tabel kontak.

6. Proses 6.0p

Admin dapat melihat data lengkap atau tidak lengkap siswa dari laporan.

7. Proses 7.0p

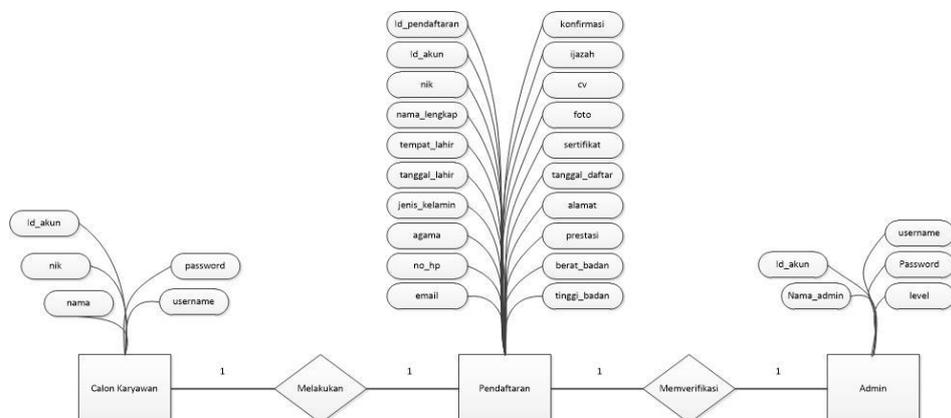
Calon siswa menginput data pendaftaran yang kemudian akan disimpan ke dalam tabel pendaftaran, dan akan menjadi informasi bagi admin..

8. Proses 8.0p

Kepala sekolah menerima laporan pendaftaran dari admin yang disimpan dari table pendaftaran.

3.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) yang berisi komponen komponen berupa entitas dan relasi serta masing-masing dilengkapi dengan atribut dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.3 Struktur Table

Desain *Databases* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field*, dan ukurannya, dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data. Adapun desain *databases* yaitu:

a) Tabel Pendaftaran

Tabel 3.1 struktur table penyimpanan data pendaftaran pada aplikasi Tribun Virtual.

Tabel 3.1 Tabel Pendaftaran

No.	Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	id_pendaftaran	Int	11	<i>Primary key</i>
2.	id_akun	Int	11	<i>Foreign key</i>
3.	nik	Varchar	30	
4.	nama_lengkap	Varchar	30	
5.	tempat_lahir	Varchar	30	
6.	tanggal_lahir	date		
7.	jenis_kelamin	Varchar	30	
8.	agama	Varchar	50	
9.	no_hp	Varchar	50	
10.	email	Varchar	50	
11.	tinggi_badan	Varchar	50	

12.	berat_badan	Varchar	50	
13.	prestasi	text		
14.	foto	text		
15.	alamat	text		
16.	tanggal_daftar	text		
17.	cv	text		
18.	ijazah	text		
19.	sertifikat	text		
20.	konfirmasi	Varchar	50	

b) Tabel akun

Tabel 3.2 struktur table penyimpanan data akun pada aplikasi

Tribun Virtual.

Tabel 3.2 Tabel akun

No.	Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	id_akun	Int	11	<i>Primary key</i>
2.	nik	Varchar	30	
3.	nama	Varchar	30	
4.	username	Varchar	30	
5.	password	Varchar	30	

c) Tabel admin

Tabel 3.3 struktur tabel penyimpanan data admin pada aplikasi Tribun Virtual.

Tabel 3.3 Tabel admin

No.	Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	id_admin	Int	11	<i>Primary key</i>
2.	nama_admin	Varchar	56	
3.	username	Varchar	56	
4.	password	Varchar	56	
5.	level	Varchar	56	

d) Tabel kontak

Tabel 3.4 struktur tabel penyimpanan data kontak pada aplikasi Tribun Virtual.

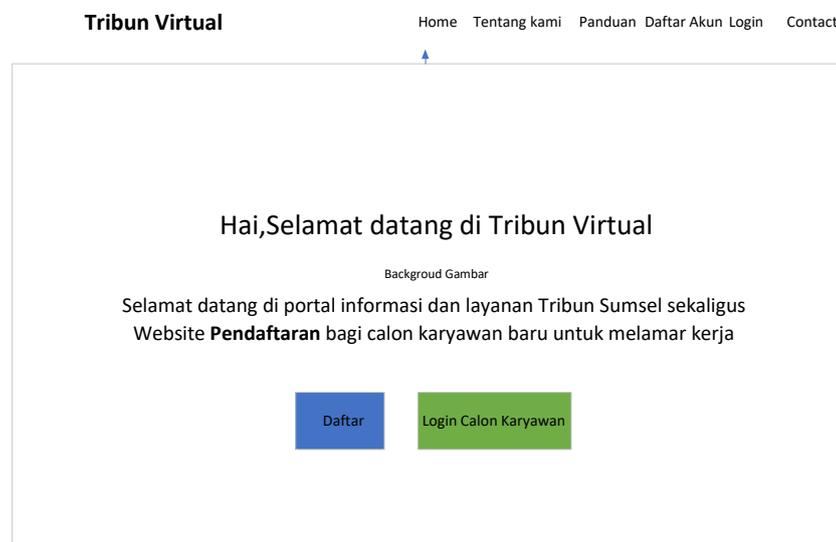
Tabel 3.4 Tabel kontak

No.	Field	Type Data	Length	Keterangan
1.	id_kontak	Int	11	<i>Primary key</i>
2.	nama	Varchar	50	
3.	email	varchar	50	
4.	pesan	Text		

3.2.4 Desain Interface

3.2.4.1 Desain Halaman Utama Website

Desain halaman utama *website* merupakan halaman utama yang menampilkan beberapa menu mulai dari Home, Tentang kami, Panduan Calon karyawan, Daftar Akun, Login serta Hubungi Kami. Untuk desain dapat dilihat pada gambar 3.8.



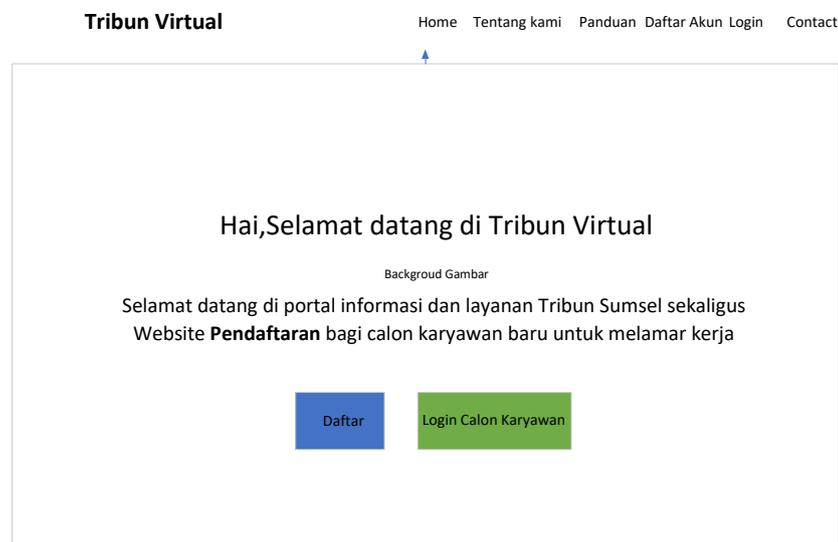
Gambar 3.8 Desain Halaman Website

Menu utama Halaman Website ketika calon Karyawan membuka halaman web untuk pertama kalinya, calon karyawan akan dihadapkan pada tampilan menu utama yang digambarkan pada gambar 3.8. terdapat beberapa menu seperti menu Home, Tentang kami, Panduan Calon karyawan, Daftar Akun, Login dan Hubungi kami. Menu Tentang kami berfungsi untuk menampilkan

3.2.4 Desain Interface

3.2.4.1 Desain Halaman Utama Website

Desain halaman utama *website* merupakan halaman utama yang menampilkan beberapa menu mulai dari Home, Tentang kami, Panduan Calon karyawan, Daftar Akun, Login serta Hubungi Kami. Untuk desain dapat dilihat pada gambar 3.8.



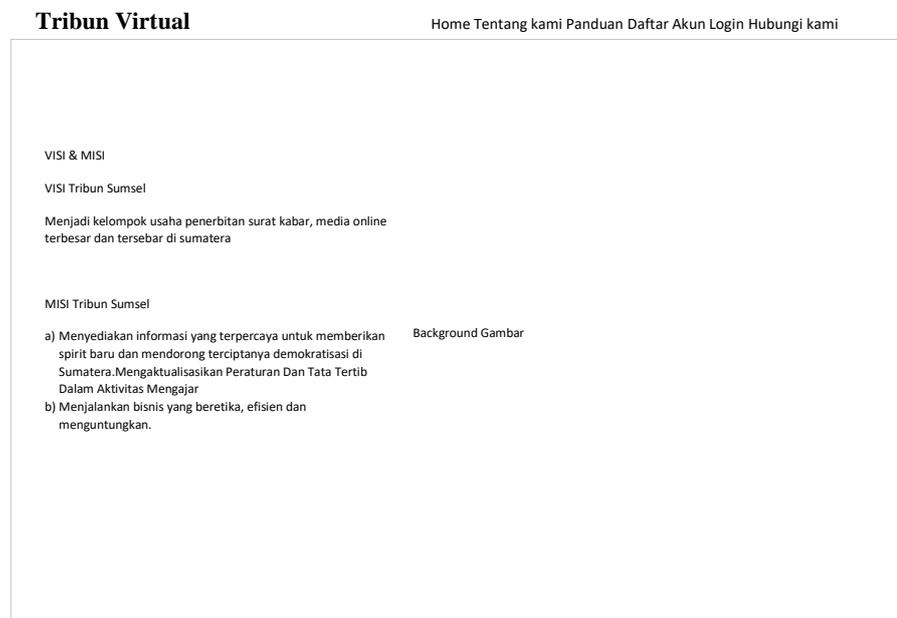
Gambar 3.8 Desain Halaman Website

Menu utama Halaman Website ketika calon Karyawan membuka halaman web untuk pertama kalinya, calon karyawan akan dihadapkan pada tampilan menu utama yang digambarkan pada gambar 3.8. terdapat beberapa menu seperti menu Home, Tentang kami, Panduan Calon karyawan, Daftar Akun, Login dan Hubungi kami. Menu Tentang kami berfungsi untuk menampilkan visi & misi PT Sumsel Media Grafika, menu panduan berfungsi untuk menampilkan tahapan untuk mendaftar dan membuat akun

baru, menu daftar akun berfungsi sebagai registrasi calon karyawan untuk mendapatkan NIK dan *password* agar dapat masuk ke halaman *dashboard* calon karyawan untuk melakukan pendaftaran. Menu login berfungsi untuk masuk ke halaman *dashboard* calon karyawan dengan menggunakan NIK dan *password* yang telah didaftarkan di menu daftar akun/daftar.

3.2.4.2 Desain Halaman Tentang Kami

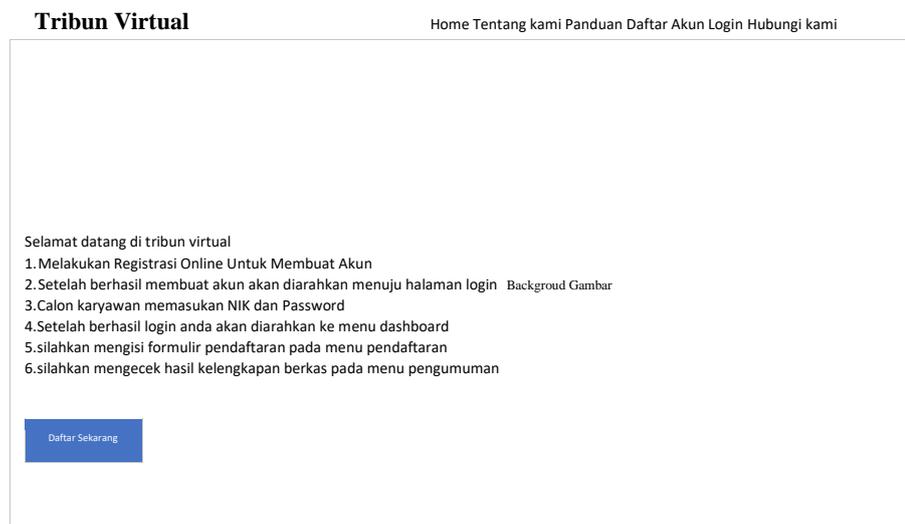
Desain halaman tentang kami merupakan halaman yang menampilkan visi & misi PT Sumsel Media Grafika. Desain dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 Desain Halaman Tentang kami

3.2.4.3 Desain Halaman Panduan

Desain halaman panduan merupakan halaman yang menampilkan tahap-tahap pendaftaran di *website*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 Desain Halaman Panduan

3.2.4.4 Desain Halaman Daftar Akun

Desain halaman Daftar akun merupakan halaman yg digunakan calon karyawan untuk membuat akun yang nanti akan digunakan untuk login ke *website*. Desain dapat dilihat pada gambar 3.11.

Tribun Virtual Home Tentang kami Panduan Daftar Akun Login Hubungi kami

Form Pendaftaran

NIK

Nama

Username Backgroud Gambar

Password

Gambar 3.11 Desain Halaman Daftar Akun

3.2.4.5 Desain Halaman Hubungi Kami

Desain halaman Hubungi kami ini merupakan halaman yang menunjukkan informasi PT Sumsel Media Grafika, seperti alamat, no telpon, serta alamat gmail PT Sumsel Media Grafika untuk mempermudah calon karyawan untuk menghubungi pihak kantor. Desain dapat dilihat pada gambar 3.12

Tribun Virtual Home Tentang kami Panduan calon karyawan Daftar Akun Login Hubungi kami

Hubungi Kami
Apabila anda memiliki pertanyaan atau keluhan
silahkan tinggalkan pesan, *Dan isi Form di
samping untuk melanjutkan!*

Alamat : xxxxxxxxxxxxxxxx
No tlp : 07xxxxxx
Email : xxxxxxxxxxxxxx

Backgroud Gambar

Nama

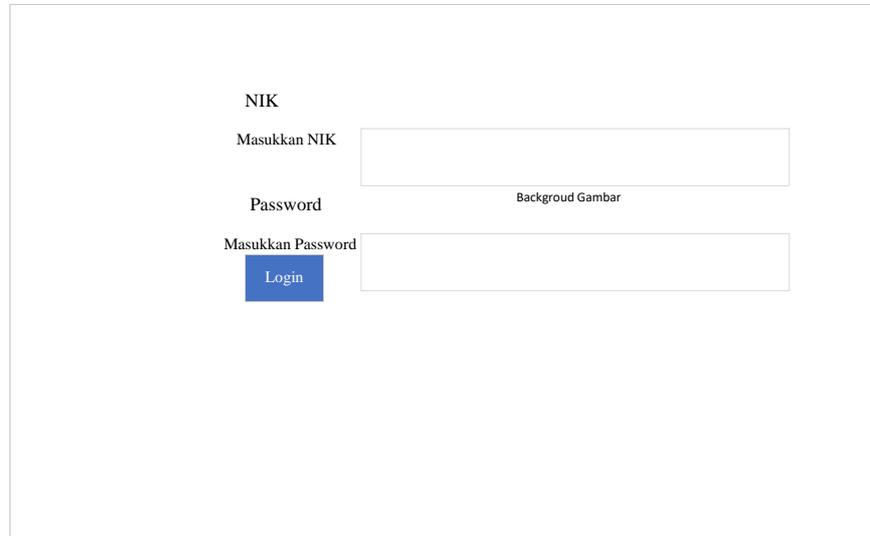
Email

Pesan

Gambar 3.12 Desain Halaman Hubungi kami

3.2.4.6 Desain Halaman Login Calon Karyawan

Desain halaman login berfungsi untuk mengarahkan pada halaman *dashboard* Calon karyawan. Desain dapat dilihat pada gambar 3.13.

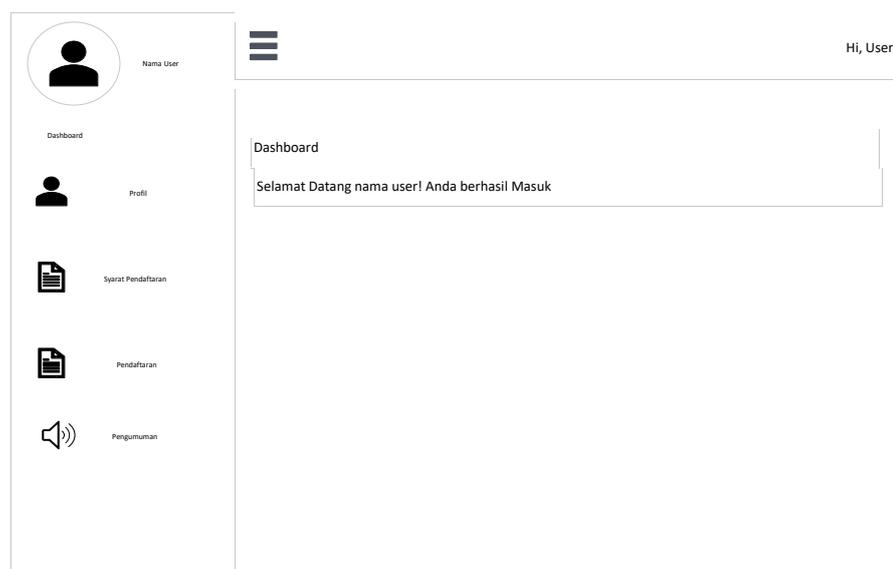


The login form is centered on a white background. At the top, it says 'NIK' followed by 'Masukkan NIK' and a text input field. Below that is 'Password' followed by 'Masukkan Password' and another text input field. A blue 'Login' button is positioned to the left of the password field. A 'Background Gambar' label is placed between the two input fields.

Gambar 3.13 Desain Halaman Login Calon Karyawan

3.2.4.7 Desain Halaman *Dashboard* Calon Karyawan

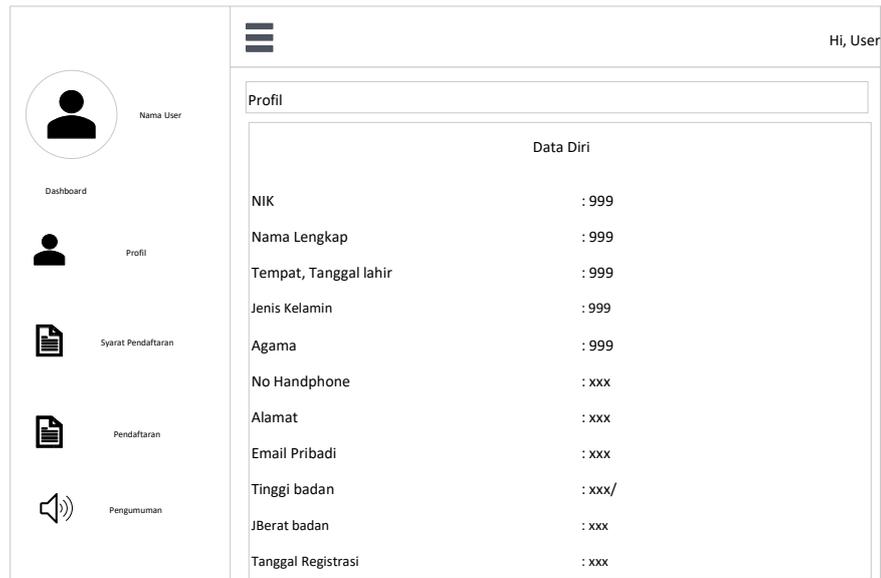
Desain halaman *dashboard* calon karyawan berfungsi untuk menampilkan halaman utama calon karyawan. Desain dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Desain Halaman Dashboard Calon Karyawan

3.2.4.8 Desain Halaman Profil Calon Karyawan

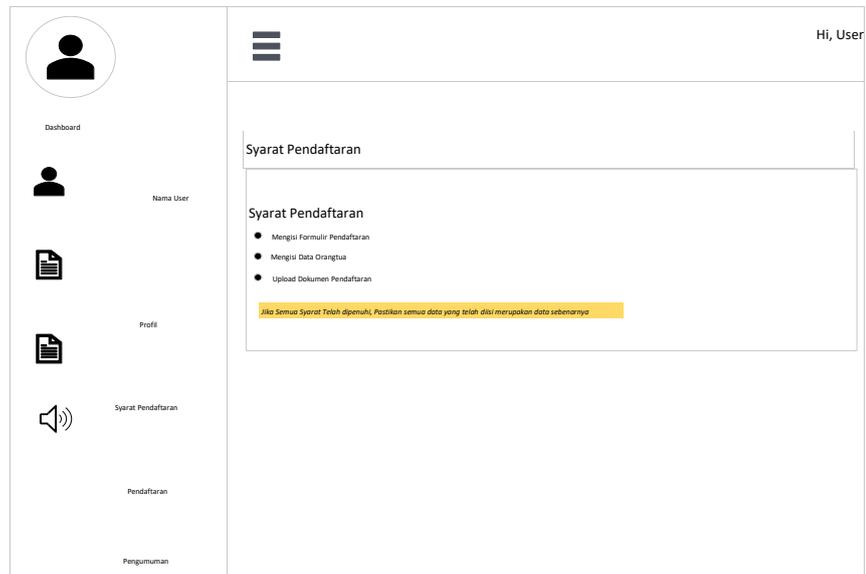
Desain halaman profil calon karyawan berfungsi untuk menampilkan beberapa data penting calon karyawan yang telah diinput. Desain dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Desain Halaman Profil Calon Karyawan

3.2.4.9 Desain Halaman Syarat Pendaftaran

Desain halaman syarat pendaftaran berfungsi untuk menampilkan syarat yang harus dipenuhi untuk mendaftar. Desain dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Desain Halaman Syarat Pendaftaran

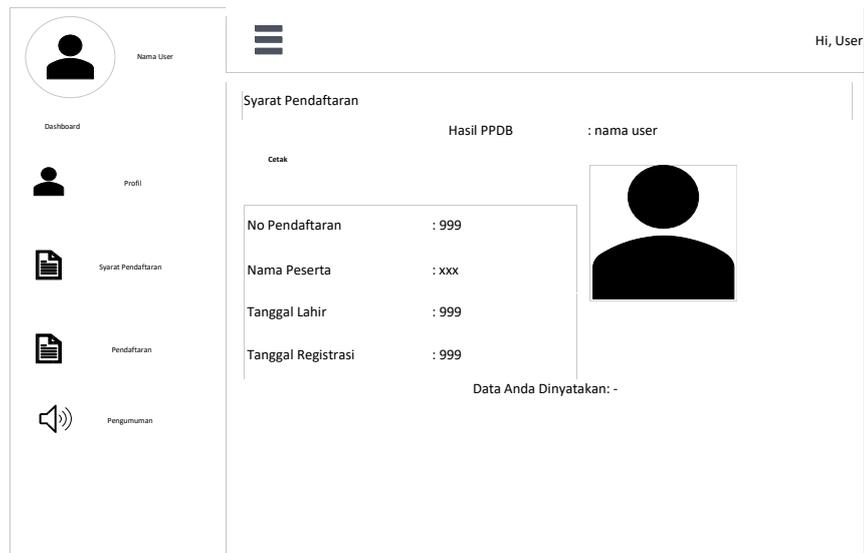
3.2.4.10 Desain Halaman Pendaftaran

Desain halaman pendaftaran berfungsi untuk menampilkan input pendaftaran calon karyawan. Desain dapat dilihat pada gambar 3.17.

Gambar 3.17 Desain Halaman Pendaftaran

3.2.4.11 Desain Halaman Pengumuman

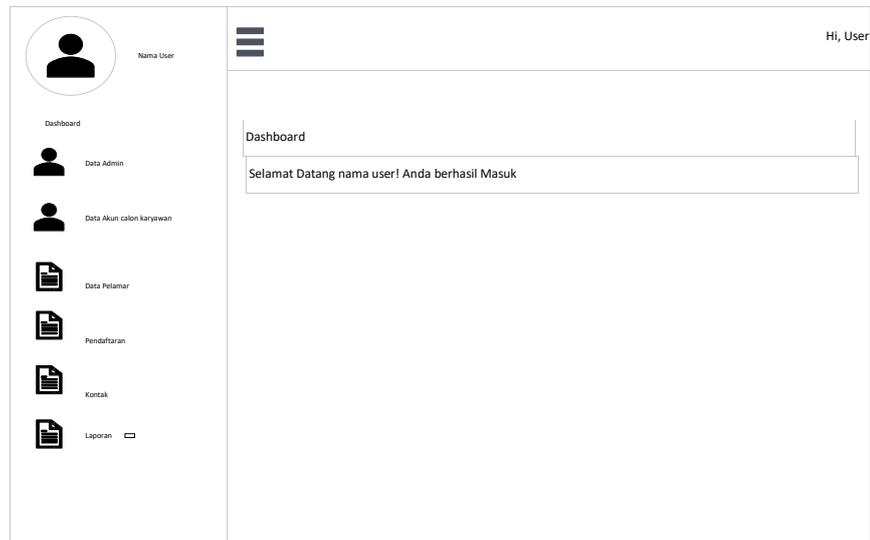
Desain halaman pengumuman berfungsi untuk menampilkan hasil seleksi calon karyawan beserta informasi hasil seleksi karyawan lain. Desain dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Desain Halaman Pengumuman

3.2.4.12 Desain Halaman Dashboard Admin

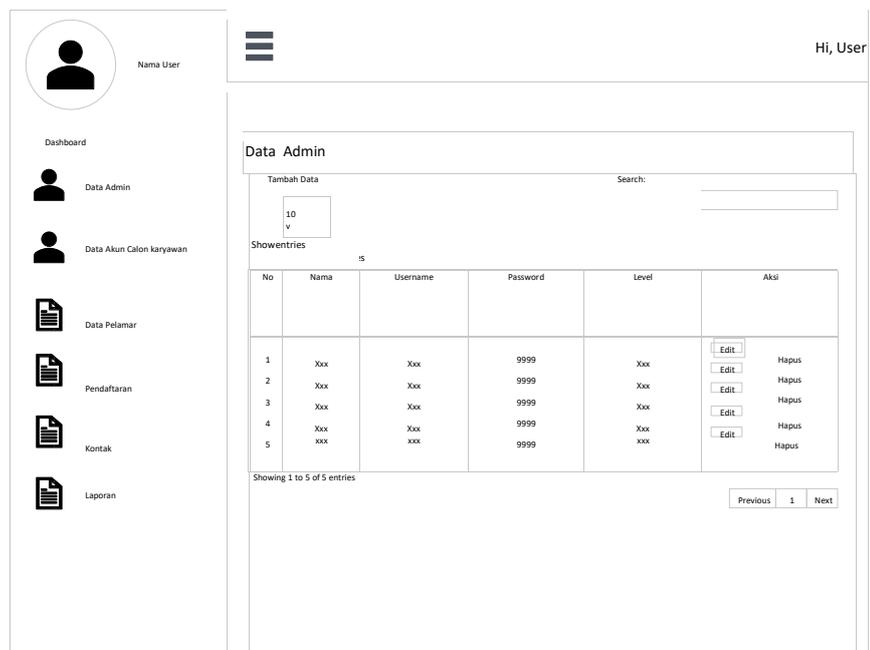
Desain halaman dashboard berfungsi untuk menampilkan halaman admin. Desain dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain Halaman Dashboard Admin

3.2.4.13 Desain Halaman Data Admin

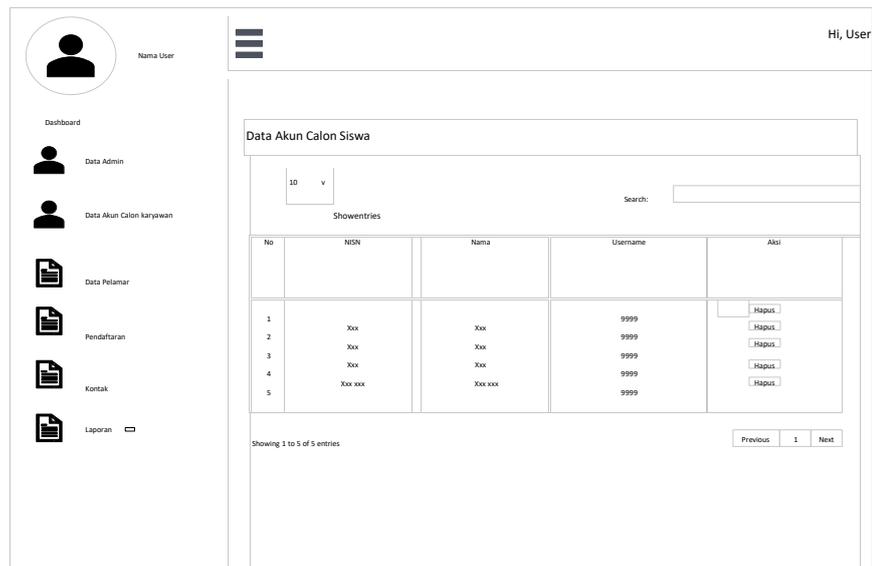
Desain halaman data admin berfungsi untuk menambah akun, menghapus dan juga mengupdate data admin. Desain halaman dapat dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3.20 Desain Halaman Data Admin

3.2.4.14 Desain Halaman Data Akun Calon Karyawan

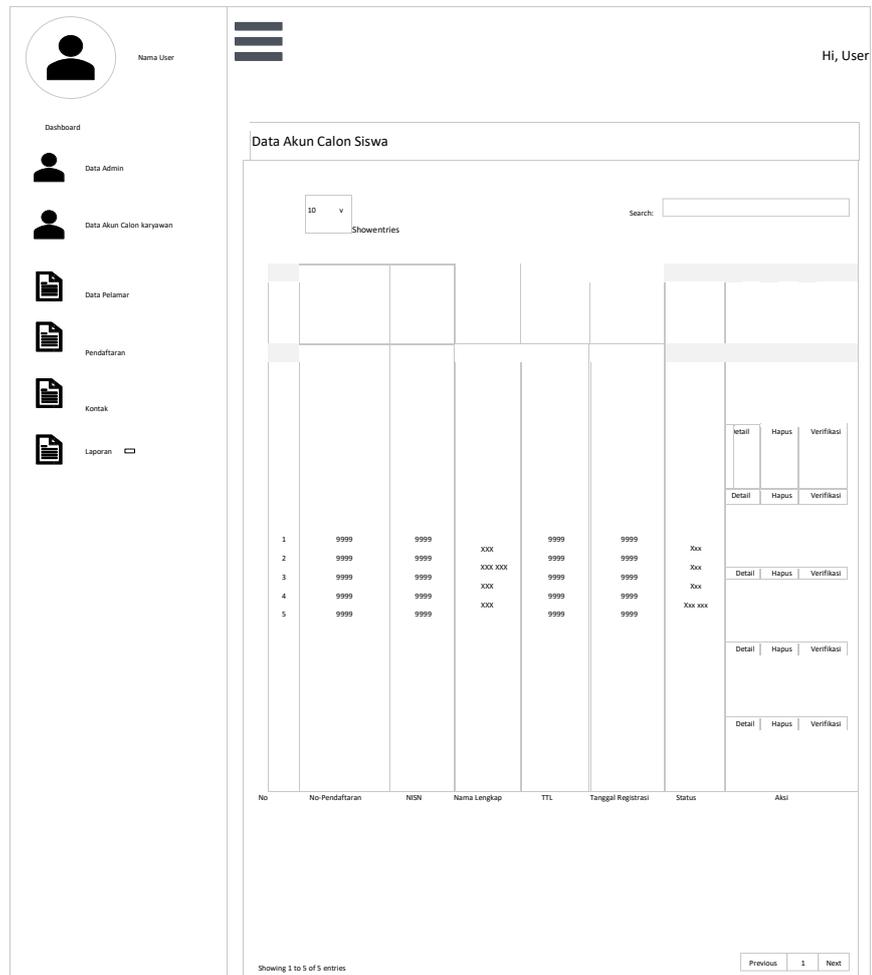
Desain halaman data akun calon karyawan berfungsi untuk menampilkan data akun calon karyawan yang telah melakukan registrasi. Desain dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Desain Halaman Data Akun Calon Karyawan

3.2.4.15 Desain Halaman Data Pendaftar

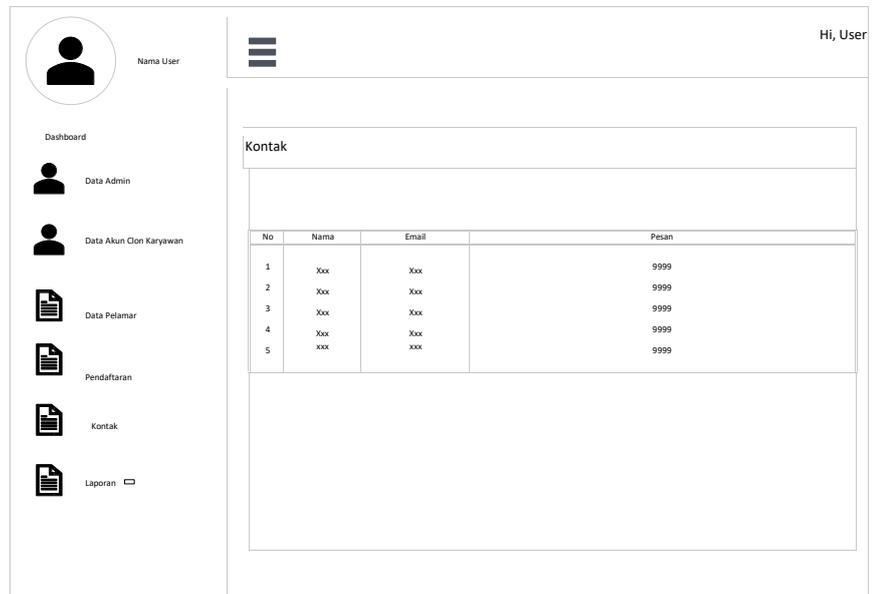
Desain halaman data pendaftar berfungsi untuk menampilkan data diri calon karyawan. Desain dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Desain Halaman Data Pendaftar

3.2.4.16 Desain Halaman Kontak

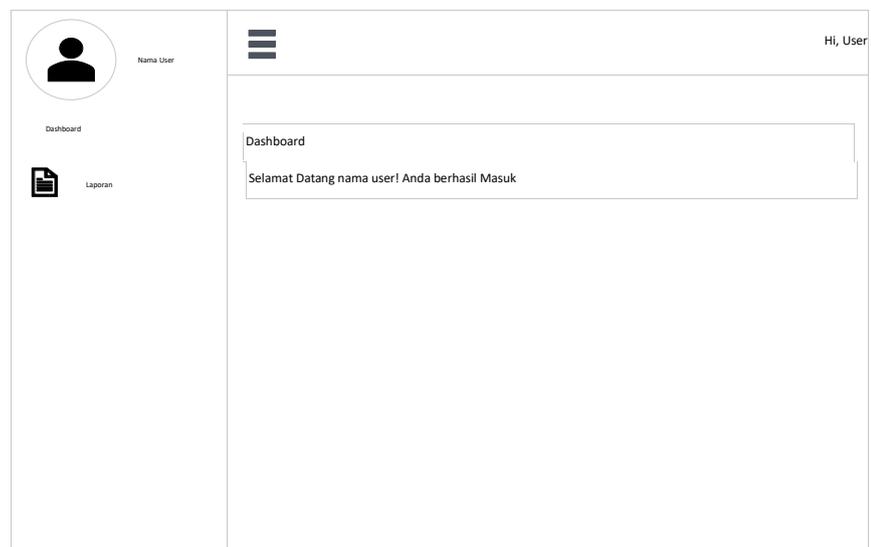
Desain halaman kontak berfungsi untuk menampilkan pesan dari calon karyawan, maupun masyarakat luar. Desain dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Desain Halaman Kontak

3.2.4.17 Desain Halaman *Dashboard* Pimpinan

Desain halaman dashboard Pimpinan berfungsi untuk menampilkan laporan saja. Desain dapat dilihat pada gambar 3.24

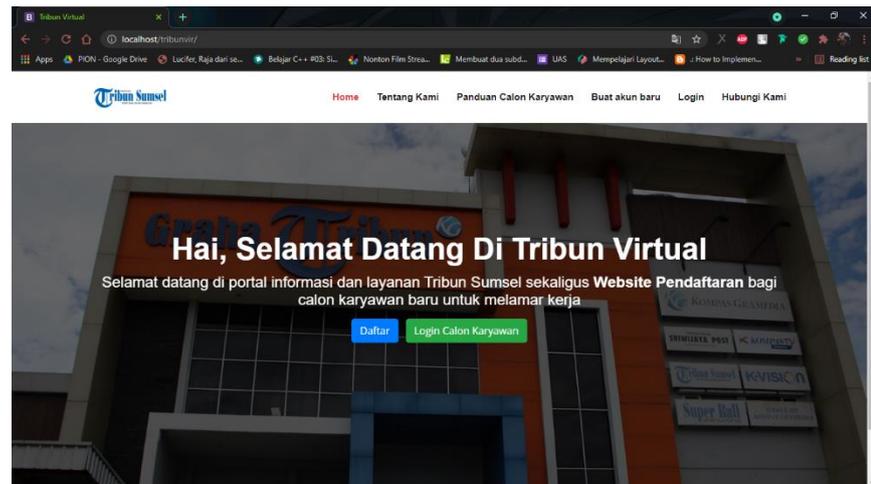


Gambar 3.24 Desain Halaman *Dashboard* Pimpinan

3.3 Implementasi

3.3.1 Implementasi Halaman Utama

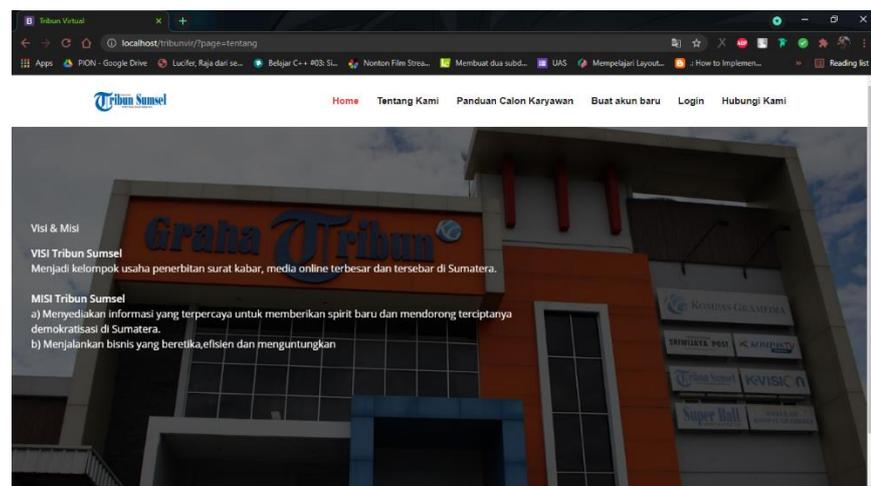
Berikut ini tampilan awal yang dapat diakses oleh semua user. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Implementasi Halaman Utama

3.3.2 Implementasi Halaman Tentang kami

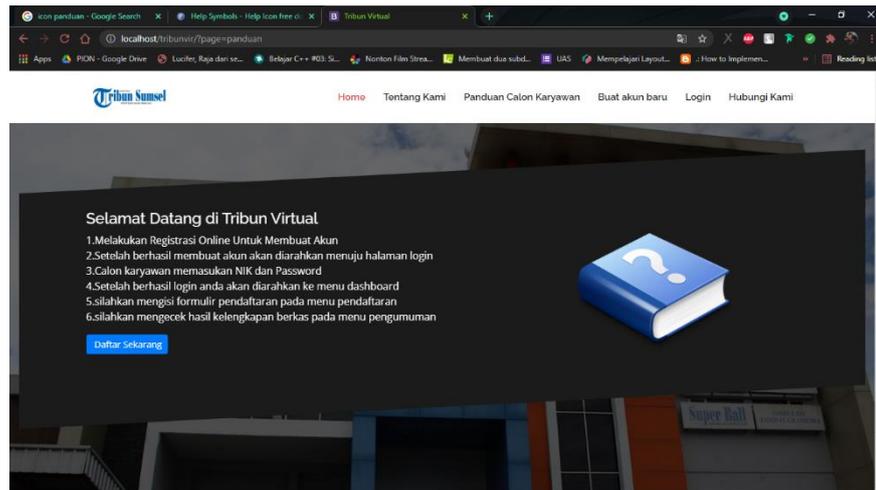
Berikut ini tampilan yang berisi visi misi yang dapat diakses oleh semua user. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Implementasi Halaman Tentang Kami

3.3.3 Implementasi Halaman Panduan

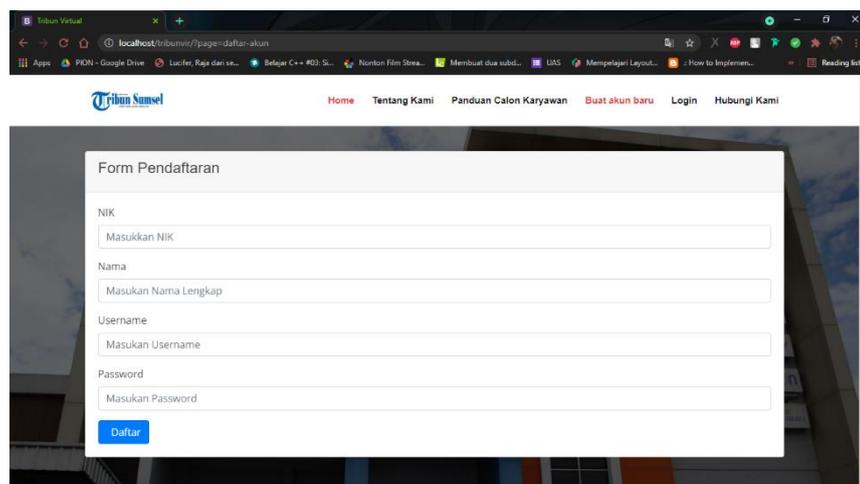
Berikut ini tampilan yang berisi panduan pengisian formulir yang dapat diakses seluruh user. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Implementasi Halaman Panduan

3.3.4 Implementasi Halaman Buat akun baru

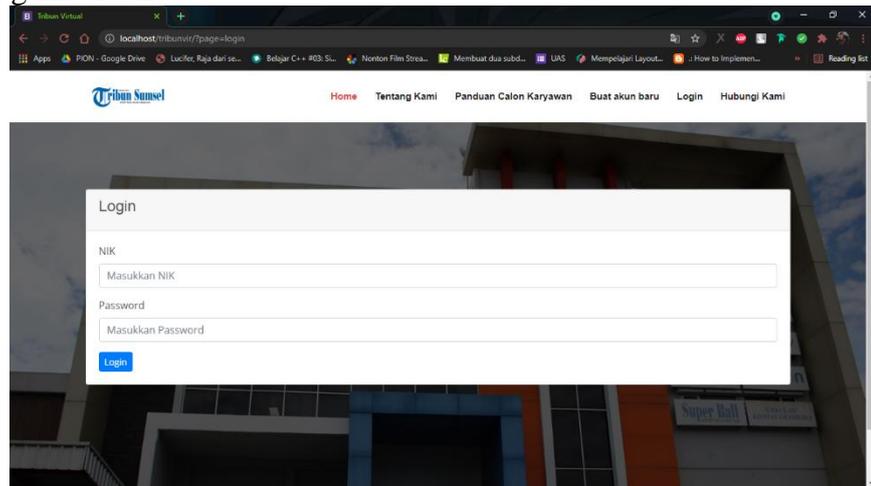
Berikut ini tampilan yang berisi form pendaftaran akun yang dapat diakses seluruh user. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Implementasi Halaman Buat akun baru

3.3.5 Implementasi Halaman Login

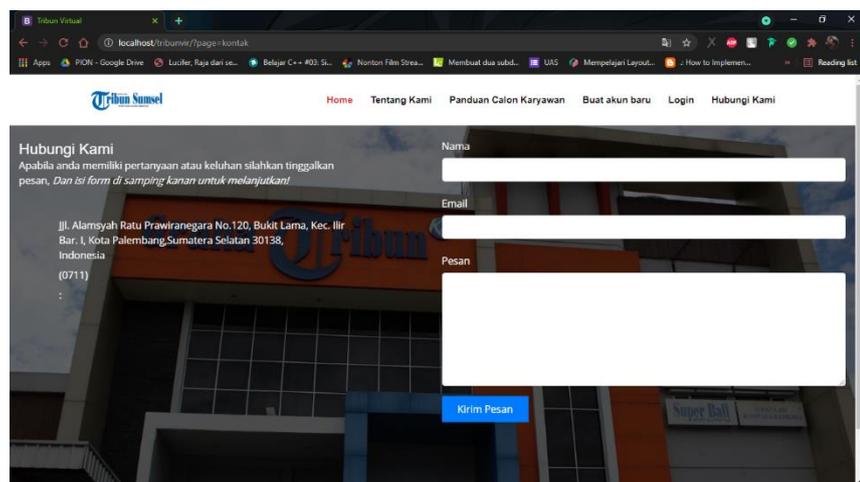
Berikut ini tampilan yang berisi halaman untuk masuk ke halaman *dashboard* calon karyawan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 Implementasi Halaman Login

3.3.6 Implementasi Halaman Hubungi kami

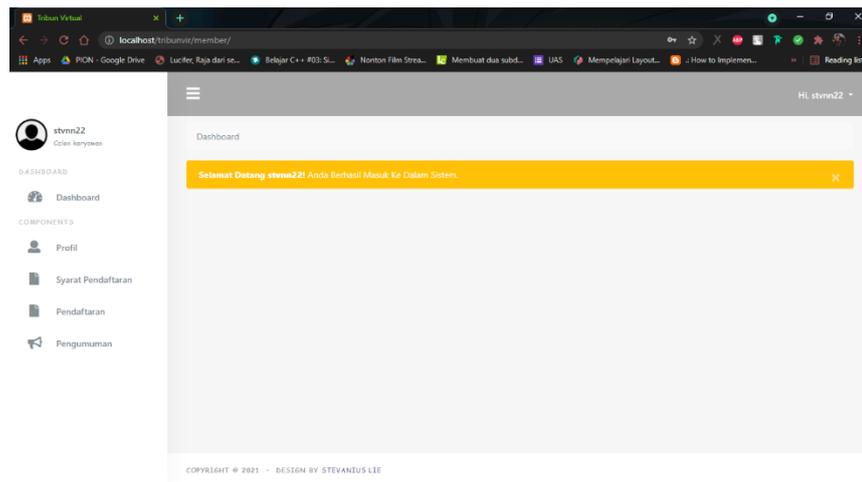
Berikut ini tampilan yang berisi halaman untuk mengirim pesan seperti kritik, pertanyaan, atau saran. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.30.



Gambar 3.30 Implementasi Halaman Hubungi kami

3.3.7 Implementasi Halaman *Dashboard* Calon karyawan

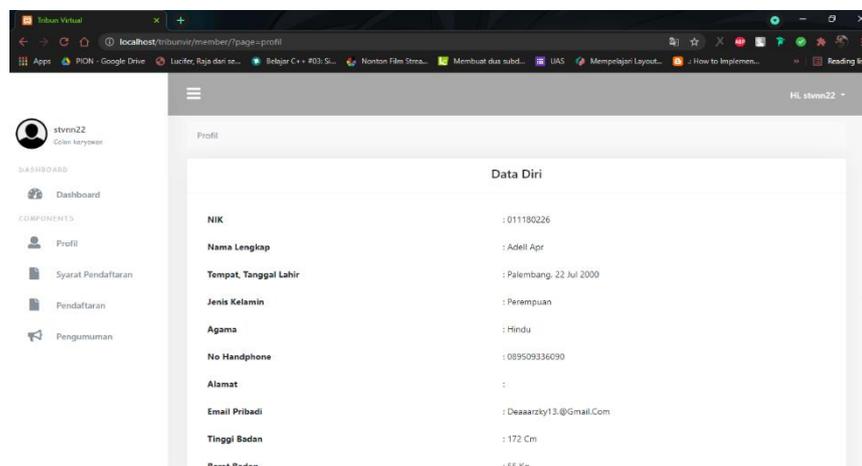
Berikut ini tampilan yang berisi halaman untuk menampilkan halaman utama calon karyawan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.31.



Gambar 3.31 Implementasi halaman dashboard calon karyawan

3.3.8 Implementasi Halaman Profil Calon Karyawan

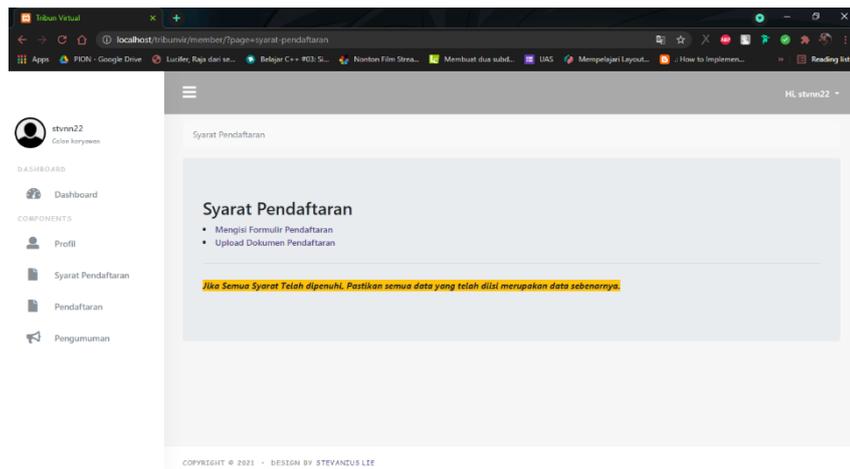
Berikut ini tampilan yang berisi halaman profil calon siswa. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.32.



Gambar 3.32 Implementasi Halaman Profil

3.3.9 Implementasi Halaman Syarat Pendaftaran

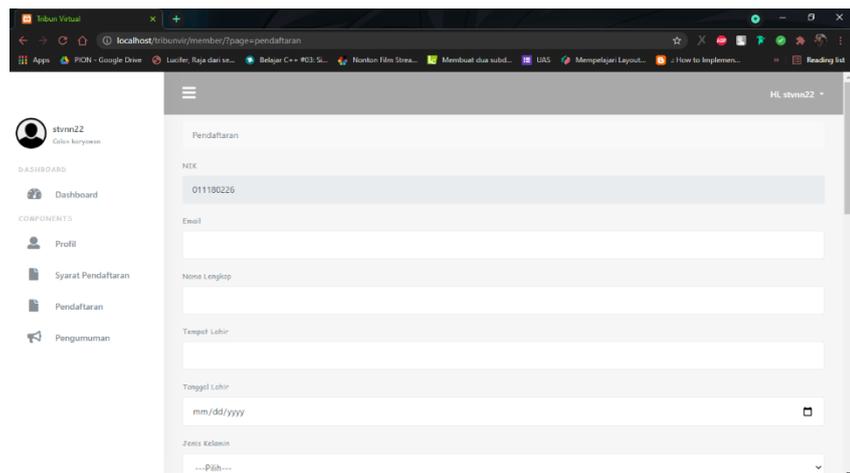
Berikut ini tampilan halaman syarat pendaftaran. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 Implementasi Halaman Syarat Pendaftaran

3.3.10 Implementasi Halaman Pendaftaran

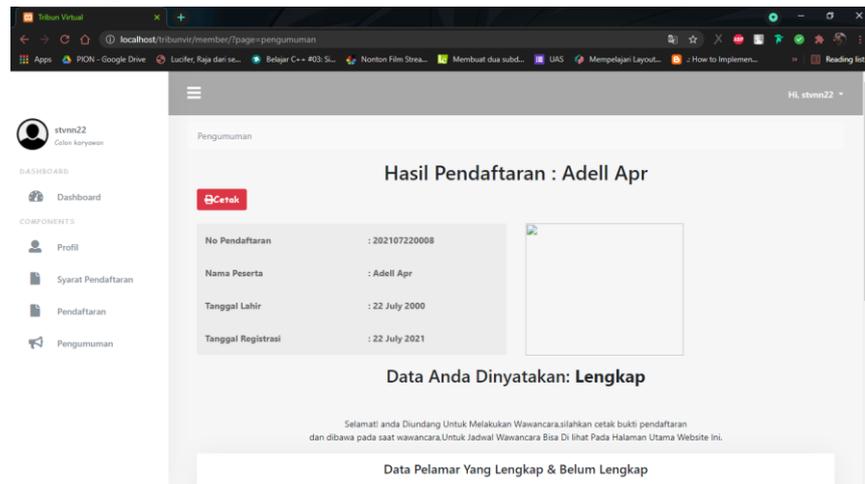
Berikut ini tampilan halaman pendaftaran. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.34.



Gambar 3.34 Implementasi Halaman Pendaftaran

3.3.11 Implementasi Halaman Pengumuman

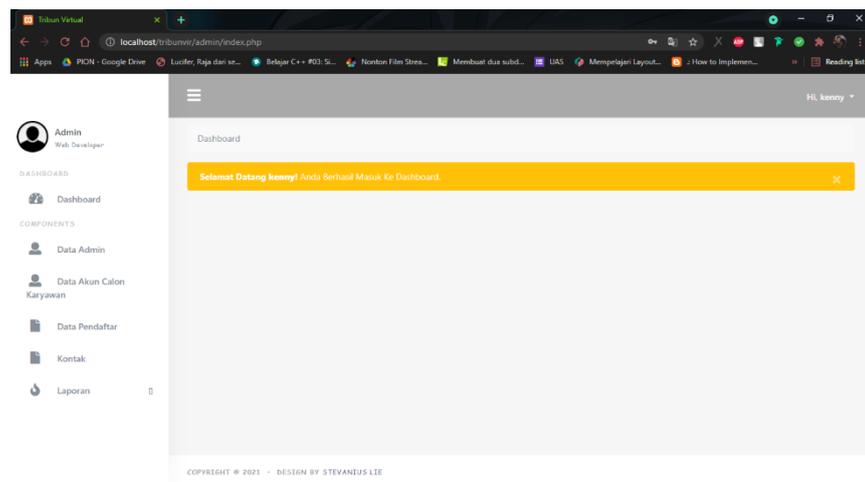
Berikut ini tampilan halaman pendaftaran. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.35.



Gambar 3.35 Implementasi Halaman Pengumuman

3.3.12 Implementasi Halaman *Dashboard* Admin

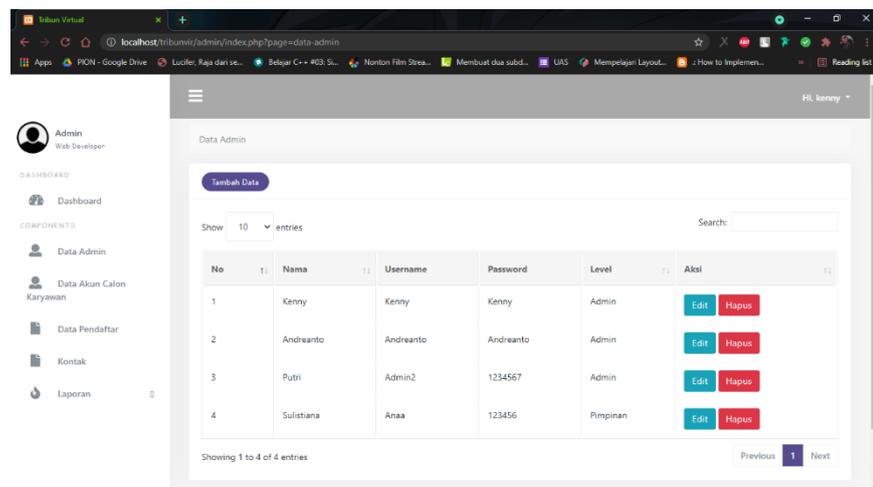
Berikut ini tampilan *Dashboard*. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.36.



Gambar 3.36 Implementasi Halaman Dashboard Admin

3.3.13 Implementasi Halaman Data Admin

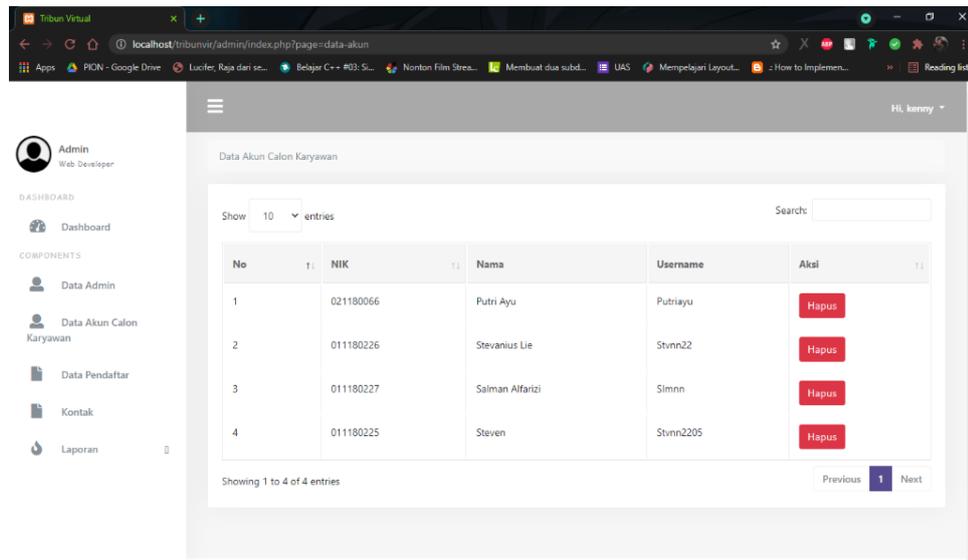
Berikut ini tampilan halaman data admin yang berfungsi untuk menampilkan data admin, mulai dari menambah, menghapus dan mengupdate data admin. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.37 Implementasi Halaman Data Admin

3.3.14 Implementasi Halaman Data Akun Calon Karyawan

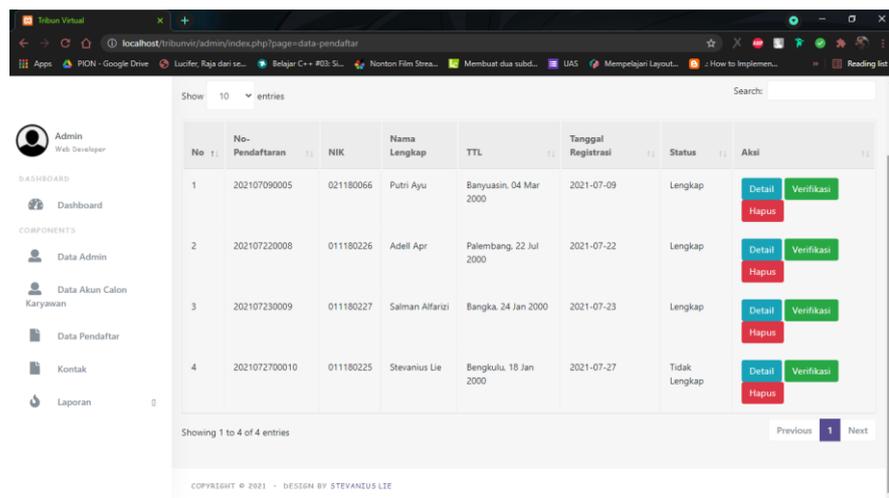
Berikut ini tampilan halaman data akun calon karyawan yang berfungsi untuk menampilkan nama, nik dan username akun calon karyawan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.38



Gambar 3.38 Implementasi Halaman Data Akun Calon karyawan

3.3.15 Implementasi Halaman Data Pendaftar

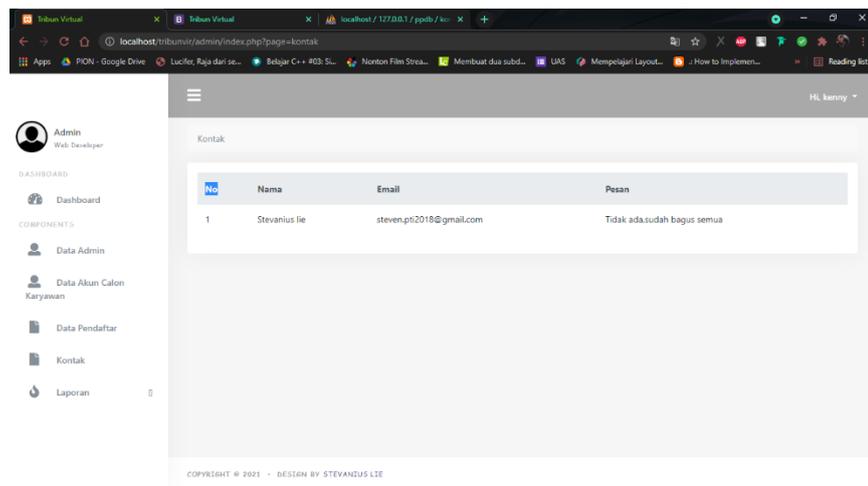
Berikut ini tampilan halaman pendaftaran yang berfungsi untuk menampilkan data calon pendaftar. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.39.



Gambar 3.39 Implementasi Halaman Data Pendaftar

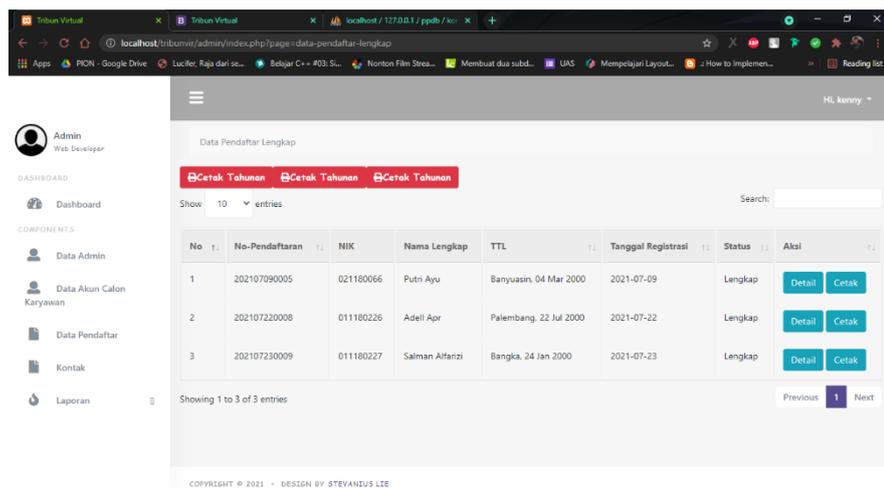
3.3.16 Implementasi Halaman Kontak Admin

Berikut ini tampilan kontak yang berfungsi untuk menampilkan pesan. Implementasi dapat dilihat pada gambar 3.40.

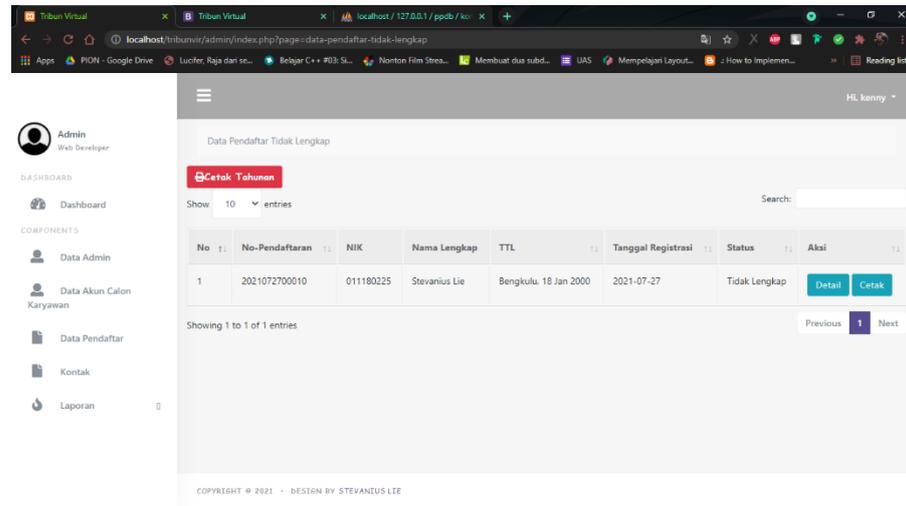


3.3.17 Implementasi Halaman Laporan

Berikut ini tampilan halaman laporan. Implementasi halaman laporan dapat dilihat pada gambar 3.41.



Gambar 3.41 Implementasi Halaman Laporan Pendaftar Lengkap

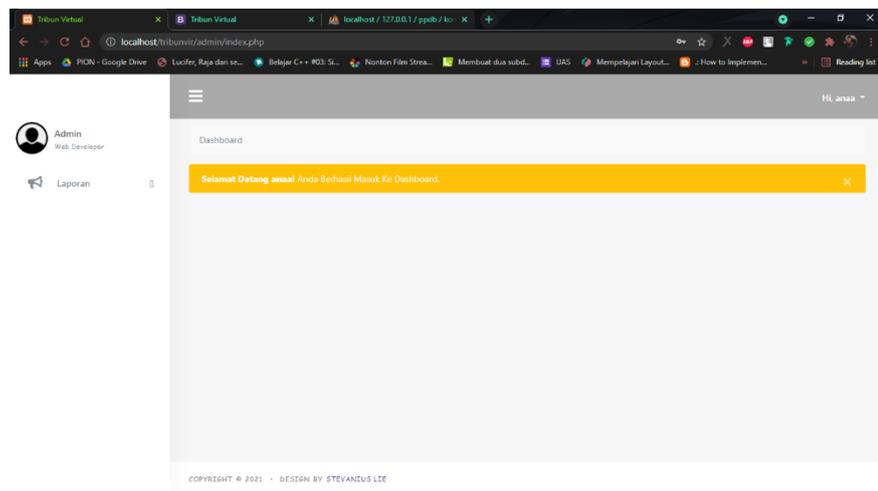


Gambar 3.42 Implementasi Halaman Laporan Pendaftar Tidak Lengkap

3.3.18 Implementasi Halaman *Dashboard* Pimpinan

Berikut ini tampilan halaman *dashboard* pimpinan.

Implementasi dapat dilihat apada gambar 3.43.



Gambar 3.43 Implementasi Halaman Dashboard Pimpinan

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Website Tribun Virtual pada PT Sumsel Media Grafika Palembang telah berhasil dibuat. *Website* telah diuji keseluruhan fungsinya dan juga dapat digunakan dengan baik, admin dapat melakukan penambahan akun dan juga dapat melakukan verifikasi data calon karyawan, Pimpinan dapat melihat Rekap data dan calon karyawan dapat melakukan *input* data di formulir pendaftaran serta dapat mencetak hasil verifikasi untuk melakukan wawancara, setelah *website* dibuat tidak ada lagi berkas lamaran calon karyawan yang hilang, karena data sudah disimpan dalam sebuah *databases* dan penyerahan berkas dapat di *upload* melalui *website*.

4.2 Saran

Website telah berhasil dikembangkan akan tetapi *website* tersebut hanya dapat digunakan pada proses pendaftaran calon karyawan. Saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan pengembangan dengan menambah menu notifikasi melalui email serta dapat membalas pesan yang dikirimkan oleh calon karyawan, maupun masyarakat luar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anofirzen dan Fadlan, Alfi. 2017. *Mobile Application Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus : Lbpp Lia Pekanbaru)*. Jurnal Rekayasa Manajemen Sistem Informasi, Vol.1 No.2. ISSN: 2460-8181
- Arief, M.Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- Guchy, Benny Zanuwarwan Putra. 2014. *Perancangan Video Promosi Pencak Silat Setia Hati Organisasi*. Jurnal Integrasi. Vol. 6 No.1. ISSN 2085-3858
- Josi, Ahmat. 2017. *Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)*, Vol.9 No.1
- Kusuma, Abdi Pandu, Prasetya, Kurniawan Agus., dkk. 2017. *Perancangan Dan Implementasi E-Commerce Untuk Penjualan Baju Online Berbasis Android*. Jurnal Antivirus, Vol.11 No.1. p-ISSN: 1978-5232 e-ISSN: 2527-337X
- Raharjo, Budi. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika.
- Reno Supardi, Jusuf Wahyudi dan Melisa Elistri. 2014. *Penerapan Metode Saw Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jurusan Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Seluma*. Jurnal Media Infotama Vol.10 No.2 ISSN: 1858-2680.
- Santoso, Fauzi Rahman. 2015. *Aplikasi Pemesanan Undangan Online*. Jurnal Sains dan Informatika, Vol.1 No.2 ISSN: 2460-173X
- Sitorus, Lamhot. 2015. *Algoritma Dan Pemrograman*. Yogyakarta: ANDI
(Flowchart)
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2012
- Supriadi, Yuniar. 2010. *Semua Bisa Menjadi Programmer Java Case Study*. Jakarta : PT. Alex Media Komputindo.
- Zufria, Ilka dan M. Hasan Azhari. 2017. *Web-Based Applications in Calculation of Family Heritage (Science of Faroidh)*. Jurnal Sistem Informasi Vol.1 No.1: 2579-5341.