

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN PADA PT. LAMBUNG
KARANG SAKTI BERBASIS WEB



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD FADLY ARMANSYAH

021180079

**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 PENERIMAAN KARYAWAN PADA PT. LAMBUNG
KARANG SAKTI BERBASIS WEB



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD FADLY ARMANSYAH

021180079

**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 : MUHAMMAD FADLY ARMANSYAH
NOMOR POKOK : 021180079
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN
PADA PT. LAMBUNG KARANG SAKTI
BERBASIS WEB**

Tanggal : 21 Juli 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Mardiana, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0216049001

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD FADLY ARMANSYAH
NOMOR POKOK : 021180079
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN
PADA PT. LAMBUNG KARANG SAKTI
BERBASIS WEB**

Tanggal : 21 Agustus 2021

Penguji 1

Tanggal : 21 Agustus 2021

Penguji 2

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0207028501

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0220079201

**Menyetujui,
Ketua**

Benedictus Effendi, S.T., M.T

NIP : 09.PCT.13

MOTTO

“Sukses bukanlah hal yang kebetulan. Sebab, kesuksesan terbentuk dari kerja keras, pembelajaran, pengorbanan, dan cinta yang ingin kamu lakukan.”
–Pele

“Tidak masalah jika kamu berjalan dengan lambat, asalkan kamu tidak pernah berhenti berusaha.”
– Confucius

“Kesuksesan bukanlah akhir, dan kegagalan juga bukan hal yang fatal. Hal tersebut merupakan keberanian untuk melanjutkan apa yang penting.”
– Winston Churchill

Kupersembahkan Kepada :

- Allah Yang Maha Esa
- Kedua orang tua tercinta
- Saudara dan Keluarga tercinta
- Ibu Mardiana, S.Kom., M.Kom.
- Teman-teman seperjuangan
- Rekan PT.Lambung Karang Sakti

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT dan kepada nabi kita Muhammad SAW beserta para sahabatnya yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang dilaksanakan di PT.Lambung Karang Sakti Palembang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi penulisan, isi, maupun kata-kata yang kurang tersusun dengan baik. Namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.

Dengan ini penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. **Allah SWT** yang telah segala hal, rahmat, kesehatan jasmani rohani , akal, pikiran,dan bantuan kepada penulis.
2. **Kedua Orang tua** tercinta yang telah membantu dan mendoakan sang penulis. Walaupun keduanya sudah meninggal, penulis tau bahwasannya mereka mendoakan sang penulis dari sana.
3. **Ibu Mardiana, S.Kom., M.Kom.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan agar penulis memahami kajian dari Laporan Praktik Kerja Lapangan ini.
4. **Teman-Teman Seperjuangan dan juga sahabat** yang selalu memberikan dukungan, bantuan dan saran kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

5. PT.Lambung Karang Sakti yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengerjakan Praktik Kerja Lapangan ditempatnya.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan praktik kerja lapangan ini dapat bermanfaat, menambah wawasan bagi yang membacanya, dijadikan bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi orang lain. Aamiin.

Palembang, 12 April
2021



Muhammad Fadly Armansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	3
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1. Tujuan	3
1.3.2. Manfaat.....	4
1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	4
1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan	4
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.4. Tempat dan Waktu pelaksanaan	5
1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5. Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1. Observasi	5
1.5.2. Wawancara	5
1.5.3. Dokumentasi.....	6
1.5.4. Studi Pustaka	6
BAB II TINJUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	8
2.1.1. Rekrutmen	8

2.1.2. Aplikasi.....	8
2.1.3. Website	8
2.1.4. Database (Basis Data).....	9
2.1.5. Flowchart (Bagan Alir).....	9
2.1.6. Data Flow Diagram (DFD).....	11
2.1.7. Entity Relationship Diagram (ERD)	14
2.1.8. MySQL.....	15
2.1.9. Hypertext Preprocessor (PHP).	15
2.1.10. Hyper Text Markup Language (HTML).....	16
2.1.11. Xampp.....	16
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	16
2.2.1. Sejarah Perusahaan	16
2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan	17
2.2.2.1. Visi	17
2.2.2.2. Misi	17
2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	18
2.2.3.1. Struktur Organisasi	18
2.2.3.2. Uraian Tugas Wewenang	18

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan	23
3.1.1. Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan	24
3.1.2. Flowchart Sistem Admin Yang Diusulkan	25
3.1.3. Flowchart Sistem User/Pelamar Yang Diusulkan	27
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	28
3.2.1. Evaluasi	28
3.2.2. Pembahasan	29
3.2.2.1. Data Flow Diagram	29
3.2.2.2. Entity Relationship Diagram	33
3.2.2.3. Desain Database	34
3.2.2.4. Desain Interface	36
3.2.2.5. Tampilan Implementasi Interface	47

BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	58
4.2. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Lambung Karang Sakti.....	18
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Penerimaan Karyawan Yang Berjalan.....	24
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Untuk Admin.....	25
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Yang Diusulkan Untuk User/Pelamar.....	27
Gambar 3.4. Diagram Konteks.....	30
Gambar 3.5. Diagram level 0.....	31
Gambar 3.6. <i>Entity Relationship Diagram</i>	33
Gambar 3.7. Desain <i>Interface Login</i>	37
Gambar 3.8. Desain <i>Interface Dashboard</i> Pelamar.....	38
Gambar 3.9. Desain <i>Interface Pendaftaran</i>	38
Gambar 3.10. Desain <i>Interface Dashboard User Home</i>	39
Gambar 3.11. Desain <i>Interface Dashboard User Service</i>	40
Gambar 3.12. Desain <i>Interface Dashboard User About</i>	40
Gambar 3.13. Desain <i>Interface Dashboard User Testimonial</i>	41
Gambar 3.14. Desain <i>Interface Dashboard User Contact&Join Us</i>	42
Gambar 3.15. Desain <i>Interface Interface Manage Job</i>	42
Gambar 3.16. Desain <i>Interface Manage Applicant Unprocess</i>	43
Gambar 3.17. Desain <i>Interface Manage Applicant Process</i>	44
Gambar 3.18. Desain <i>Interface Scheduling</i>	44
Gambar 3.19. Desain <i>Interface Profile Admin</i>	45
Gambar 3.20. Desain <i>Interface Profil pelamar</i>	45
Gambar 3.21. Desain <i>Interface Pendaftaran</i>	46

Gambar 3.22. <i>Desain Interface History</i>	46
Gambar 3.23. <i>Desain Interface Pesan Masuk</i>	47
Gambar 3.24. <i>Halaman Login</i>	48
Gambar 3.25. <i>Dashboard Admin</i>	49
Gambar 3.26. <i>Dashboard User Home</i>	49
Gambar 3.27. <i>Dashboard User Service</i>	50
Gambar 3.28. <i>Dashboard User About 1</i>	50
Gambar 3.29. <i>Dashboard User About 2</i>	51
Gambar 3.30. <i>Dashboard User Testimonial</i>	52
Gambar 3.31. <i>Dashboard User Contact&Join Us</i>	52
Gambar 3.32. <i>Profile Admin</i>	53
Gambar 3.33. <i>Halaman Manage Job</i>	53
Gambar 3.34. <i>Halaman Manage Applicant Unprocess</i>	54
Gambar 3.35. <i>Halaman Manage Applicant Process</i>	54
Gambar 3.36. <i>Halaman Scheduling</i>	55
Gambar 3.37. <i>Dashboard Pelamar</i>	55
Gambar 3.38. <i>Profile Pelamar</i>	56
Gambar 3.39. <i>Halaman Pendaftaran</i>	56
Gambar 3.40. <i>Halaman History</i>	57
Gambar 3.41. <i>Halaman Pesan Masuk</i>	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2. Simbol <i>Data Flow Diagram</i>	12
Tabel 2.3. Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i>	14
Tabel 3.1. Tabel <i>Applicant</i>	34
Tabel 3.2. Tabel <i>Applicant Job</i>	35
Tabel 3.3. Tabel <i>Applicant Login</i>	35
Tabel 3.4. Tabel <i>Applicant Scheduling</i>	35
Tabel 3.5. Tabel <i>Applicant Pesan</i>	36
Tabel 3.6. Tabel <i>tbpesan</i>	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 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat telah memberikan kemudahan bagi manusia untuk melakukan segala aktivitasnya. Perkembangan teknologi yang pesat pun telah merambah ke segala bidang kegiatan manusia, termasuk bidang konstruksi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, tidak heran jika banyak perusahaan, institusi atau organisasi yang menggunakan komputer sebagai alat bantu yang dapat menyimpan dan mengolah berbagai data secara cepat, tepat dan akurat. Dengan perkembangan tersebut diharapkan komputer tidak hanya dapat mengolah data, tetapi juga berfungsi sebagai media informasi yang dapat diakses setiap saat. Pekerjaan yang bisa dilakukan dengan teknologi komputer tidak hanya untuk pembuatan laporan, pengolahan data, penggajian, dan lain sebagainya, namun juga bisa digunakan untuk kegiatan penerimaan karyawan.

Perekrutan atau penerimaan karyawan adalah tindakan mencari calon karyawan atau anggota baru untuk suatu organisasi. Rekrutmen adalah fungsi vital bagi organisasi untuk mempertahankan kualitas personilnya. Menurut Yuniarsih dan Suwatno dalam Sinambela (2016:120) menyatakan bahwa perekrutan merupakan kegiatan untuk mendapatkan sejumlah pegawai dari berbagai sumber, sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan sehingga mereka mampu menjalankan misi organisasi untuk merealisasikan visi dan tujuannya. Masyarakat diharapkan untuk mengikuti perkembangan

teknologi yang ada. Untuk memperoleh informasi yang akurat dan cepat, tidak hanya berasal dari sumber daya manusia akan tetapi dapat berasal dari alat teknologi serta komponen-komponennya yang mendukung. Begitu pula pada perusahaan terutama yang berkaitan dengan aktifitas pekerjaan di dalam kantor, komputer sudah menjadi alat yang sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan pekerjaan.

PT. Lambung Karang Sakti merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi pembangunan bangunan air dan jalan yang berada di kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, tepatnya terletak di Jalan Residen A.Rozak No.9A. Pada PT. Lambung Karang Sakti, proses perekrutan/penerimaan karyawan yang terjadi masih sederhana atau dilakukan secara manual yaitu dengan menggunakan cara lama seperti menyerahkan berkas secara langsung ke perusahaan seperti CV, KTP, SKCK, dan sebagainya terlebih dahulu ke perusahaan lalu akan dicek satu persatu tiap berkas dari para pelamar yang nantinya akan diseleksi dan diwawancarai secara langsung oleh Direktur.

Permasalahan yang terjadi pada perekrutan/penerimaan karyawan secara manual ini adalah masih menggunakan cara lama yang menyebabkan kurang efektifnya dalam proses perekrutan karyawan dan juga terjadinya penumpukan lamaran dari para calon pelamar sehingga membuat proses rekrut membutuhkan waktu yang lebih lama. Penumpukan berkas yang berasal dari luar perusahaan sebaiknya dihindari karena dapat menyebabkan penularan virus khususnya di masa pandemi Covid 19.

Dari permasalahan diatas, dibutuhkan suatu aplikasi berbasis *web* yang dapat membantu proses rekrutmen pada PT. Lambung Karang Sakti. Aplikasi berbasis *web* ini membuat proses rekrutmen bisa berjalan lebih efektif dan efisien. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengambil judul Praktik Kerja Lapangan (PKL), yaitu **“Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT.Lambung Karang Sakti Berbasis Web”**.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di PT Lambung Karang Sakti dan sumber data diperoleh dari karyawan yang bekerja di perusahaan.
2. Aplikasi penerimaan karyawan berbasis *web* diperuntukan bagi para calon pelamar dan juga Admin.
3. Data yang diinput dalam aplikasi ini berupa data calon pelamar.
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP database MySQL.

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah dengan membangun aplikasi penerimaan karyawan berbasis *web* pada PT. Lambung Karang Sakti yang dapat mempermudah perusahaan dalam merekrut karyawan baru.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang dunia kerja secara langsung ke lapangan, sehingga penulis dapat langsung memahami situasi dan kendala di lapangan. Menerapkan semua yang dipelajari selama perkuliahan terkhususnya pemrograman berbasis *web* serta mengetahui cara membuat aplikasi penerimaan karyawan berbasis *web*.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan

Diharapkan dengan adanya E-Rekrutmen ini akan dapat membantu atau memudahkan perusahaan dalam proses perekrutan karyawan menjadi lebih mudah dan lebih efisien.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Diharapkan nantinya akan menjadi bahan referensi dan juga menambah pengetahuan bagi para mahasiswa atau orang yang membacanya. Serta bisa menjalin kemitraan antar lembaga dan bisa memperkenalkan eksistensi STMIK PalComTech.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.4.1. Tempat Pelaksanaan PKL

Pelaksanaan Praktik Lapangan Kerja (PKL) ini berada di PT. Lambung Karang Sakti yang beralamatkan di Jalan Residen Rozak, No. 9A, Kecamatan Kalidoni, Kelurahan Bukit Sangkal, Palembang, Provinsi Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Lapangan Kerja ini dimulai pada tanggal 8 Maret 2021 sampai dengan tanggal 9 April 2021. Jadwal operasional Praktik Lapangan Kerja ini dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jum'at, dari jam 09:00 WIB sampai dengan 17:00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Observasi

Menurut Sugiyono (2017: 145), observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki ciri spesifik bila dibandingkan dengan yang lain karena observasi berkomunikasi tidak terbatas pada orang saja, tetapi juga objek-objek alam yang lain.

Selama kegiatan praktik kerja lapangan, penulis melakukan pengamatan secara langsung di PT. Lambung Karang Sakti.

1.5.2. Wawancara

Menurut Esterberg pada jurnal (Rantung, Ayudia Mardiyanti., 2013) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan

oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Dalam metode ini penulis melakukan wawancara dengan bertatap muka secara langsung dengan staff perusahaan yang bernama Boy Tri Sofransi selaku staff teknis perusahaan untuk mengumpulkan informasi.

1.5.3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono pada jurnal (Saputri et al., 2021) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Dalam hal ini penulis mendapatkan informasi dari staff perusahaan PT. Lambung Karang Sakti Palembang.

1.5.4. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono pada jurnal (Ansori et al., 2019) studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti melalui studi pustaka. Penulis mendapatkan referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penulis dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Rekrutmen

Menurut Kasmir pada jurnal (Daraba et al., 2019) Rekrutmen adalah kegiatan untuk menarik sejumlah pelamar agar tertarik dan melamar ke perusahaan sesuai dengan kualifikasi yang diinginkan.

2.1.2. Aplikasi

Menurut Jogiyanto pada jurnal (Rahman & Santoso, 2015) 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. Jogiyanto menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal.

2.1.3. Website

Menurut Bekti pada jurnal (Syafutra & Bengkulu, 2021) menyimpulkan bahwa Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu

rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan- jaringan halaman.

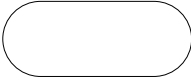




2.1.4. Database (Basis Data)

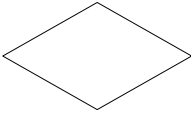
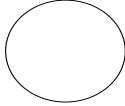
Menurut Cosmas Eko Suharyanto, dkk pada jurnal (Widarma & Kumala, 2018) Basis data atau database adalah kumpulan data terstruktur. Agar dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, dibutuhkan sistem manajemen basis data (database management system). Dalam pengembangan perangkat lunak tradisional yang memanfaatkan pemrosesan file, setiap kelompok pengguna menyimpan file-file-nya sendiri untuk menangani aplikasi pengolahan datanya masing-masing. Hal ini mengakibatkan adanya kerangkapan data atau disebut dengan *redundancy*.

2.1.5. Flowchart (Bagan Alir)

Menurut (Rosa, 2018) flowchart adalah sebuah *flow* atau aliran dan *chart* atau bagan, sehingga didapat jika dari asal katanya *flowchart* adalah sebuah bagan aliran dari suatu, dan sesuatu itu dapat juga berupa aliran proses. Itulah mengapa ada sebagian orang yang memilih *flowchart* untuk menggambarkan atau menuangkan ide proses solusi dari algoritma. Adapun simbol-simbol *flowchart* bisa dilihat pada tabel 2.1 berikut :

Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri sebuah program, proses, atau program yang menginterupsi.
	Garis Alir (<i>Flow Line</i>)	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran.
	<i>Process</i>	Proses yang dilakukan secara internal di dalam <i>computer</i> atau memori.
	<i>Input/Output Data</i>	Digunakan untuk beberapa operasi masukan/keluaran (<i>input/output(I/O)</i>) dengan berbagai tipe data dimaksudkan bahwa <i>computer</i> memperoleh masukan atau menghasilkan keluaran.
	<i>Predefined Process</i>	Digunakan untuk memanggil sebuah rutin program (<i>subroutines</i>) (fungsi atau prosedur selain yang sedang dirancang), proses, atau program yang menginterupsi (program lain dari


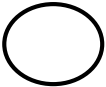

Simbol	Nama	Keterangan
		yang dirancang).
	<i>Decision</i> (Keputusan)	Digunakan untuk pemilihan dalam bentuk dua jawaban seperti iya/tidak (<i>yes/no, true/false</i>).
	<i>On-page Connector</i>	Mengizinkan <i>Flowchart</i> digambar tanpa irisan garis atau tanpa aliran balik, atau bisa juga untuk menyambungkan dua buah garis.


Sumber: (Rosa, 2018)

2.1.6. *Data Flow Diagram (DFD)*

Menurut Rosa dan Salahuddin pada jurnal (Muhammad Fajrian Noor, Yoga Dwi Pambudi, 2018) *Data Flow Diagram (DFD)* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah atau Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik untuk perancangan pemrograman terstruktur yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output). Adapun simbol-simbol *DFD* bisa dilihat pada tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.2 Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Sumber & Tujuan Data	Entitas luas(<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai /berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau system lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
	Proses Transformasi	Proses atau fungsi tau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	Penyimpanan data	File atau basis Data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur , maka pemodelan notasi





Simbol	Nama	Keterangan
		<p>iniilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual data model</i> (CDM), <i>Physical data model</i> (PDM))</p> <p>Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda.</p>
	Arus data	<p>Aliran Data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p> <p>Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”.</p>

Sumber:(Rosa & Shalahuddin, 2014)

2.1.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) ERD merupakan pemodelan basis data relasional. Sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. ERD biasanya memiliki hubungan *binary* (satu relasi menghubungkan dua buah entitas). Adapun simbol-simbol ERD bisa dilihat pada tabel 2.3 berikut :

Tabel 2.3 Simbol Entity Relationship Diagram

No.	Simbol	Nama	Keterangan
1		Entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi <i>computer</i> ; penanaman entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
2		Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
3		Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
4		Garis	Penghubung antara relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

(Sumber: Rosa & Shalahuddin, 2018)

2.1.8. *MySQL*

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*) yang didistribusikan secara gratis. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang telah ada sebelumnya *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Lestanti & Susana, 2016: 72).

2.1.9. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut m. Rudyanto Arief pada jurnal (Andri Sahata Sitanggang, 2018) *PHP* adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman website yang dinamis”. Karena *PHP* merupakan server-side scripting maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format *HTML*. Dengan demikian kode program yang ditulis didalam *PHP* tidak akan terlihat oleh pengguna sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. *PHP* dirancang untuk membentuk halaman website dinamis, yaitu halaman yang membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*.

2.1.10. *Hyper Text Markup Language (HTML)*

Menurut Sibero pada jurnal (Gumolung et al., 2021) *HTML* adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa pertukaran dokumen antar *web*.

2.1.11. *XAMPP*

Menurut Aryanto pada jurnal (Moktis et al., 2020) *XAMPP* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak pemrograman dan *database* yang di dalamnya terdapat berbagai macam aplikasi pemrograman seperti *Apache HTTP server, MySQL database, bahasa pemrograman PHP dan Perl*". Dapat disimpulkan bahwa *xampp* merupakan aplikasi perangkat lunak untuk menjalankan website berbasis *PHP*.

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Lambung Karang Sakti yang terletak di jalan Residen A.Rozak, No.9A, Kecamatan Kalidoni, Kelurahan Bukit Sangkal, Kota Palembang. Merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi, perusahaan ini berdiri sejak tahun 2004 silam dengan Bapak Imron Nanung Selaku pemilik atau direktornya. Perusahaan ini beroperasi setiap hari Senin-Jum,at dari pukul 09:00 sampai 17:00.

2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.2.2.1. Visi

Menjadikan industri jasa konstruksi ini selaku industri terpercaya, Serta senantiasa mengutamakan untuk memberikan pelayanan jasa yang memuaskan kepada konsumen, Dan menjadikan PT.Lambung Karang Sakti ini menjadi PT konstruksi yang mampu bersaing di tingkat lokal maupun nasional.

2.2.2.2. Misi

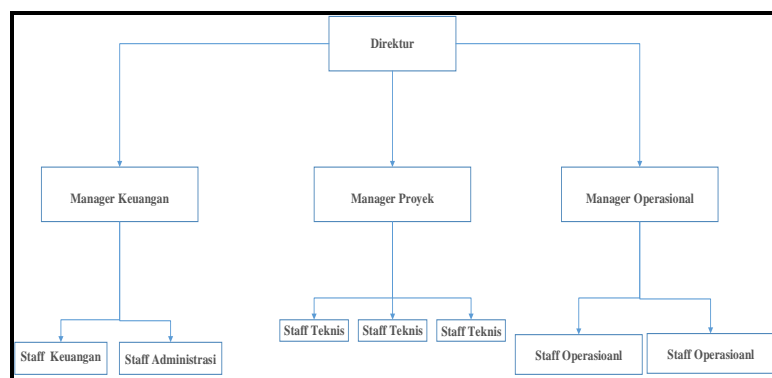
- a) Selalu menjaga komitmen untuk memberikan kepuasan pelanggan dengan memperhatikan kualitas bahan yang digunakan untuk pembangunan, waktu pengerjaan yang tepat pada setiap proyek yang di kerjakan serta memberikan peluang lapangan pekerjaan kepada Sumber Daya Manusia yang berpotensi.
- b) Memberikan lingkungan kerja yang aman bagi kontraktor dan memberikan hasil yang nyaman bagi masyarakat dengan memperhatikan dampak lingkungan dan sosial.
- c) Menjalin hubungan kerja yang baik kepada konsumen dengan melakukan komunikasi yang efektif dan efisien.

- d) Meningkatkan kapabilitas dan daya saing dibidang pembangunan perairan dan jalan melalui pengembangan kompetensi *SDM*.

2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.3.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu diagram yang menggambarkan rantai perintah, hubungan pekerjaan, tanggung jawab, rentang kendali dan pimpinan organisasi berfungsi sebagai kerangka kerja dan tugas pekerjaan yang dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasi secara formal. Berikut ini adalah struktur organisasi dari PT. Lambung Karang Sakti Palembang yang dapat dilihat pada gambar 2.1. :



Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Lambung Karang Sakti

2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang sudah ada.

1. **Direktur**

Direktur bertugas untuk memimpin perusahaan, dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan serta memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan.

2. **Manager Proyek**

Manager Proyek bertugas untuk memimpin perencanaan dan pelaksanaan proyek, mendefinisikan ruang lingkup proyek, tujuan dan penyampaiannya, menyusun dan mengkoordinasikan staff proyek, mengelola anggaran dan alokasi sumber daya proyek, perencanaan dan penjadwalan proyek, memberikan arahan dan dukungan untuk tim proyek, terus-menerus memantau dan melaporkan kemajuan proyek kepada seluruh *stakeholders*, membuat laporan yang memuat kemajuan proyek, masalah dan solusi, melaksanakan dan mengelola perubahan proyek dan melakukan intervensi untuk mencapai hasil proyek, dan melakukan evaluasi dan penilaian hasil.

3. **Manager Keuangan**

Manager Keuangan bertugas untuk menghubungkan perusahaan pada pasar keuangan, menjaga arus kas, utang dan piutang, mengkoordinasikan pengontrolan dana perusahaan, merencanakan dan mengembangkan

sistem keuangan perusahaan, memastikan jalannya efisiensi kerja perusahaan, dan bertanggung jawab menjaga Pengelolaan Pajak Perusahaan.

4. **Manager Operasional**

Manager Operasional bertugas untuk mengawasi pengelolaan pelaksanaan kegiatan perusahaan, pengelolaan pelaksanaan *project*, melakukan koordinasi kerja harian, mengecek status kegiatan pelaksanaan *project*, menjaga konsistensi pekerjaan, mendapatkan laporan harian dari finance *project*, melakukan pembayaran terhadap semua kegiatan *project* (proses lelang, pelaksanaan dan penagihan), melakukan pembayaran terhadap semua kebutuhan kantor (pembelian ATK, pembelian juga perawatan printer dan komputer serta kebutuhan Lembur), pembuatan Pengajuan keuangan *project*, melakukan evaluasi keuntungan.

5. **Staff Teknis**

Staff Teknis bertugas untuk membantu dalam mengendalikan teknis pelaksanaan kegiatan, membantu merencanakan dan mengawasi proyek yang sedang dijalankan, dan membantu memperkirakan biaya proyek konstruksi, serta untuk memilih bahan yang tepat

untuk semua bagian dari struktur.

6. Staff Administrasi

Staff Administrasi bertugas untuk memastikan dokumentasi dari kegiatan proyek berjalan dengan baik dan lancar, bertanggung jawab atas inventaris kantor, bertanggung jawab atas reimbursement ke kantor pusat selalu terorganisir, dan menginput laporan bulanan.

7. Staff Keuangan

Staff Keuangan bertugas untuk bertanggung jawab dalam mencatat semua transaksi dan membuat Laporan Kas Mingguan, serta melaporkan ke kantor pusat, meneliti kebenaran dan kewajaran atas semua transaksi/nota di proyek, memeriksa dan menghitung upah harian pekerja lapangan. melakukan pengumpulan data (filling) semua dokumen di proyek, dan melakukan Administrasi Proyek lainnya yang diberikan oleh Pimpinan Proyek .

8. Staff Operasional

Staff Operasional bertugas dan bertanggung jawab dalam pengurusan legalitas perusahaan, operasional kantor, pengabsenan pegawai perusahaan, pembuatan izin perusahaan, memback up tugas khusus atau

penting, member masukan, dan tentunya meringan kan tugas perusahaan pada PT. Lambung Karang Sakti.

BAB III

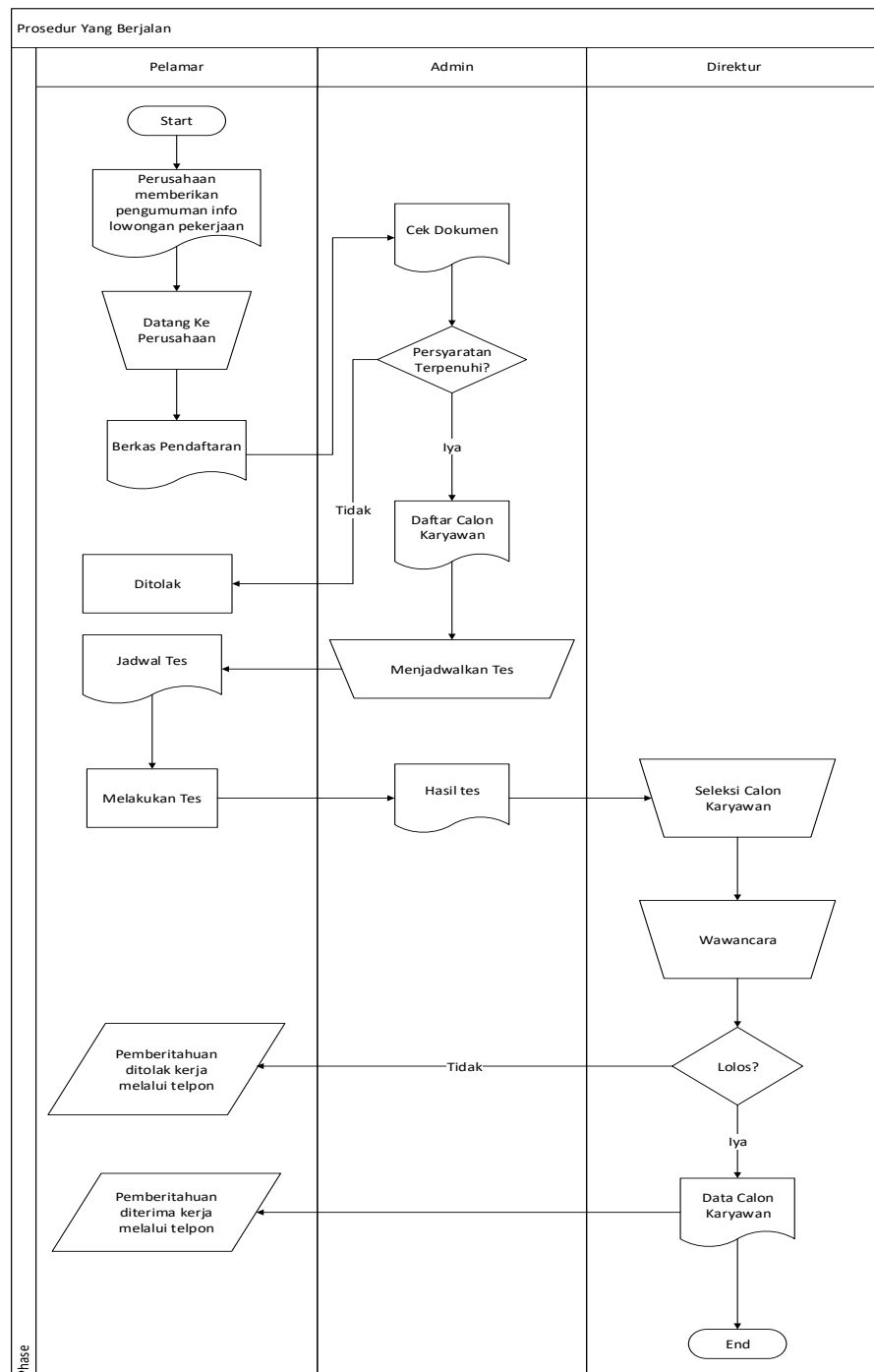
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pengamatan yang dilakukan selama PKL berlangsung khususnya pada bagian pendaftaran karyawan pada PT. Lambung Karang Sakti. Pada bagian pendaftaran karyawannya, calon karyawan melamar secara langsung ke perusahaan dengan membawa berkas-berkas yang dibutuhkan, setelah itu berkas-berkas dari para pelamar akan diserahkan ke pimpinan perusahaan/direktur untuk diseleksi. Setelah proses seleksi selesai para pelamar yang sudah lolos seleksi akan diwawancarai secara langsung oleh direktur perusahaan.

Namun, dengan menggunakan cara lama tersebut menyebabkan kurang efektifnya dalam proses perekrutan karyawan dan juga terjadinya penumpukan lamaran dari para calon pelamar sehingga membuat proses rekrut membutuhkan waktu yang lebih lama. Penumpukan berkas yang berasal dari luar perusahaan sebaiknya dihindari karena dapat menyebabkan penularan virus khususnya di masa pandemi Covid 19. Maka dari itu penulis membuat sistem khusus untuk penerimaan karyawan, yaitu Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web dengan tujuan dapat membantu memudahkan proses rekrutmen serta membuat proses rekrutmen ini bisa berjalan lebih efektif dan efisien.

3.1.1. Prosedur Sistem Yang Sedang Berjalan

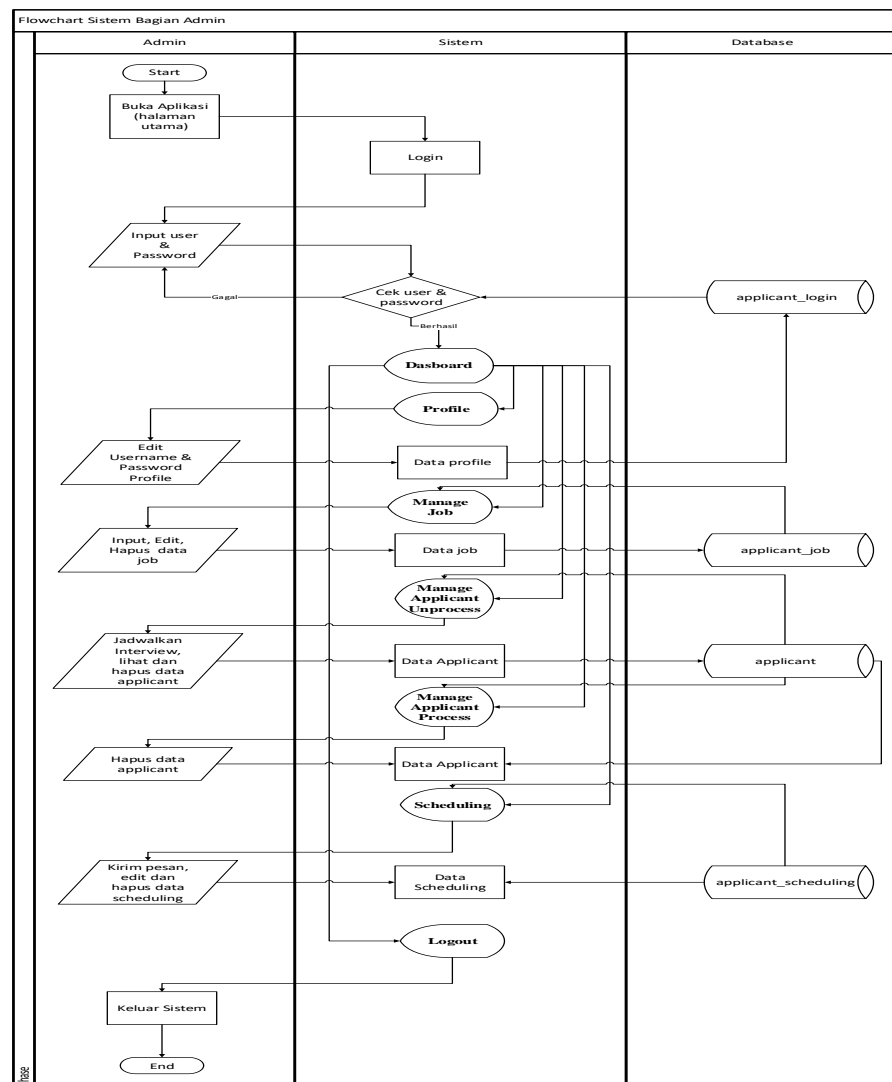


Gambar 3.1. Flowchart Penerimaan Karyawan Yang Berjalan

Berdasarkan gambar 3.1. pada sistem yang sedang berjalan, pelamar mengetahui adanya pengumuman lowongan kerja dari

perusahaan setelah itu datang ke perusahaan langsung untuk menyerahkan berkas pendaftaran yang nantinya berkas tersebut akan di periksa oleh admin. Setelah persyaratan terpenuhi pendaftaran pelamar tersebut akan diterima dan akan dijadwalkan tes yang nantinya bila pelamar lulus tes maka dia akan diseleksi oleh Direktur untuk maju ke tahap wawancara. Setelah lolos tahap wawancara, barulah pelamar tersebut akan diterima menjadi karyawan.

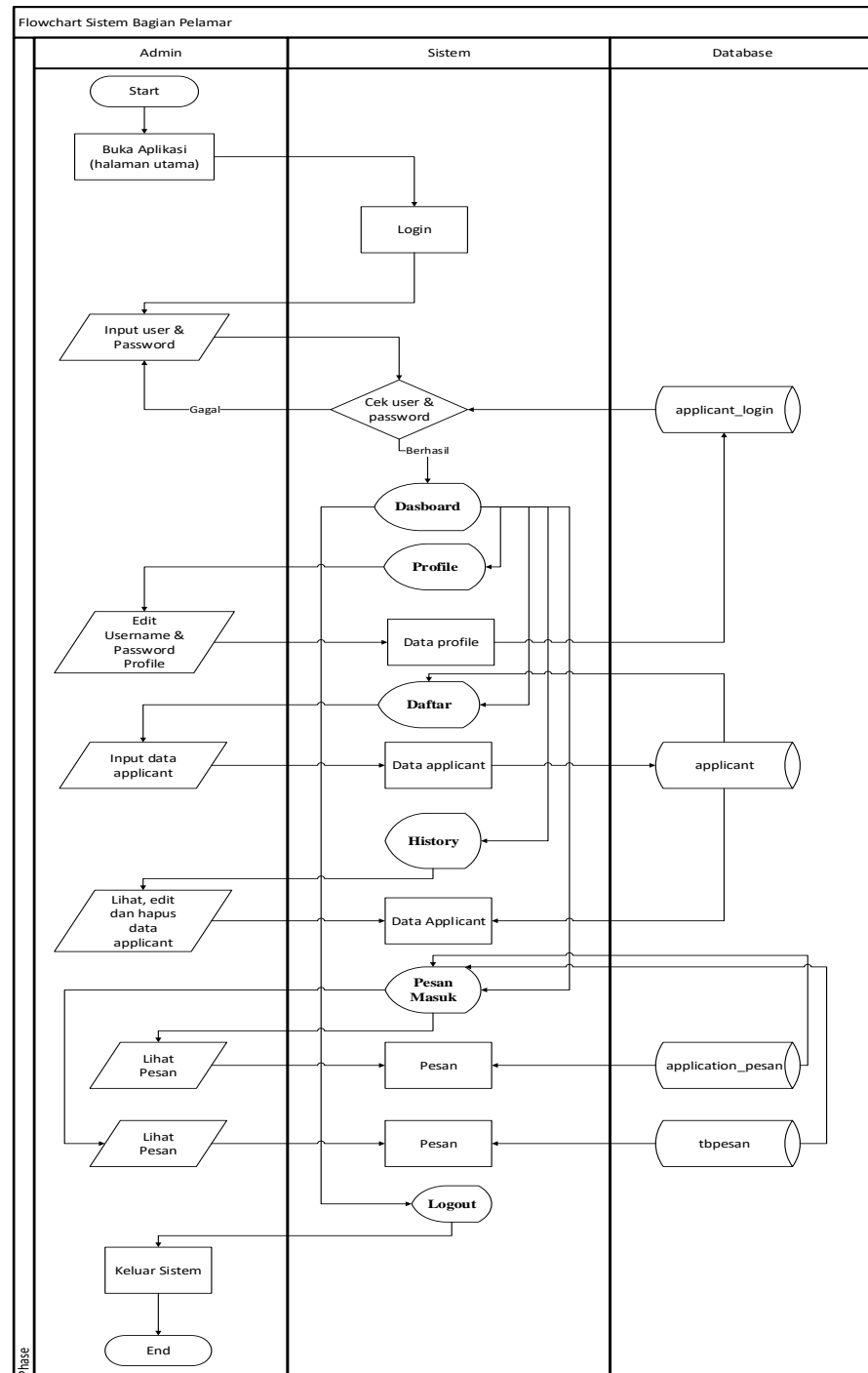
3.1.2. Flowchart Sistem Admin Yang Diusulkan



Gambar 3.2. Flowchart Yang Diusulkan Untuk Admin

Berdasarkan gambar 3.2. pada Sistem Admin yang penulis usulkan, admin dapat membuka aplikasi dan melakukan login terlebih dahulu melalui website yang telah penulis siapkan. Admin akan menginputkan username dan password terlebih dahulu, jika berhasil melakukan login maka admin akan masuk pada bagian halaman Admin, pada sistem bagian admin ini terdapat beberapa bagian yaitu Profile, *Manage Job*, *Manage Applicant Unprocess*, *Manage Applicant process*, *Scheduling* dan *Logout*. Pada bagian *Manage Job* admin bisa melakukan penambahan *Job* atau pekerjaan yang dibutuhkan bagi perusahaan dan para calon karyawan untuk mendaftar. Dibagian ini Admin juga bisa mengedit *Job-Job* tersebut sesuai yang dibutuhkan serta bisa mengedit batas waktu *Job* ini diperlukan. Admin juga bisa menghapus *Job* yang sudah tidak diperlukan lagi. Pada bagian *Manage Applicant*, admin dapat mendownload berkas-berkas dari pelamar, melihat detail data-data pelamar, menghapus data pelamar dan menjadwalkan pelamar untuk *interview/wawancara* jika pelamar tersebut lolos seleksi. Terakhir pada bagian *Scheduling*, Admin bisa melihat detail jadwal *interview* pelamar yang lolos seleksi yang sudah ditetapkan sebelumnya.

3.1.3. Flowchart Sistem User/Pelamar Yang Diusulkan



Gambar 3.3. Flowchart Yang Diusulkan Untuk User/Pelamar

Berdasarkan gambar 3.3. pada Sistem Pelamar, pelamar dapat membuka aplikasi dan melakukan login terlebih dahulu melalui

website yang telah penulis siapkan. Pelamar akan menginputkan username dan password terlebih dahulu, jika berhasil melakukan login maka pelamar akan masuk pada bagian halaman Pelamar, pada sistem bagian pelamar ini terdapat beberapa bagian yaitu dashboard, profile, daftar, history, pesan masuk dan logout. Dashboard merupakan halaman utama setelah pelamar login, selanjutnya ada profile yang dimana berisikan username juga password dari pelamar dan bisa mengedit username/password pelamar tersebut. Pada bagian daftar, pelamar mengisi data” yang diperlukan untuk melamar sesuai dengan pekerjaan yang dia pilih. Selanjutnya history merupakan riwayat sehabis setelah pelamar menginput data applicant yang ada di daftar, serta pelamar bisa mengedit data applicantnya apabila ada kesalahan input. Terakhir ada pesan masuk yang gunanya nanti untuk memberitahukan pelamar mengenai penjadwalan dan juga pengumuman lewat pesan. Berikut gambar *flowchart system* yang penulis usulkan dapat dilihat pada gambar 3.3.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, permasalahan yang terdapat di PT. Lambung Karang Sakti terdapat pada bagian terkhususnya penerimaan karyawan yang semua prosesnya masih bersifat manual dan perusahaan ini juga belum memiliki website khusus untuk melakukan pendaftaran karyawan

dengan cara yang lebih efektif dan juga efisien tanpa harus datang ke kantor terlebih dahulu untuk mendaftar.

3.2.2. Pembahasan

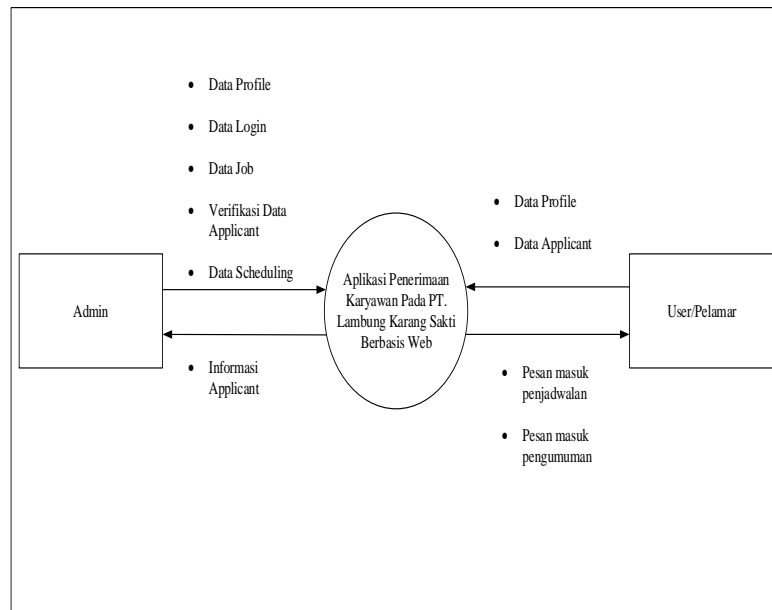
Dengan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi penerimaan karyawan berbasis *web* agar mempermudah perusahaan dalam proses penerimaan karyawan untuk kedepannya. Adapun aliran data yang diusulkan penulis yaitu :

3.2.2.1. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data secara terstruktur dan jelas. Berdasarkan hasil analisa permasalahan pada PT. Lambung Karang sakti, penulis memberikan gambaran arus data yang dijelaskan menggunakan diagram konteks dan diagram *level 0*.

1. Diagram Konteks

Berikut gambaran aliran arus dari “Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis *Web*” yang penulis gambarkan dalam diagram konteks yang dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini :



Gambar 3.4. Diagram Konteks

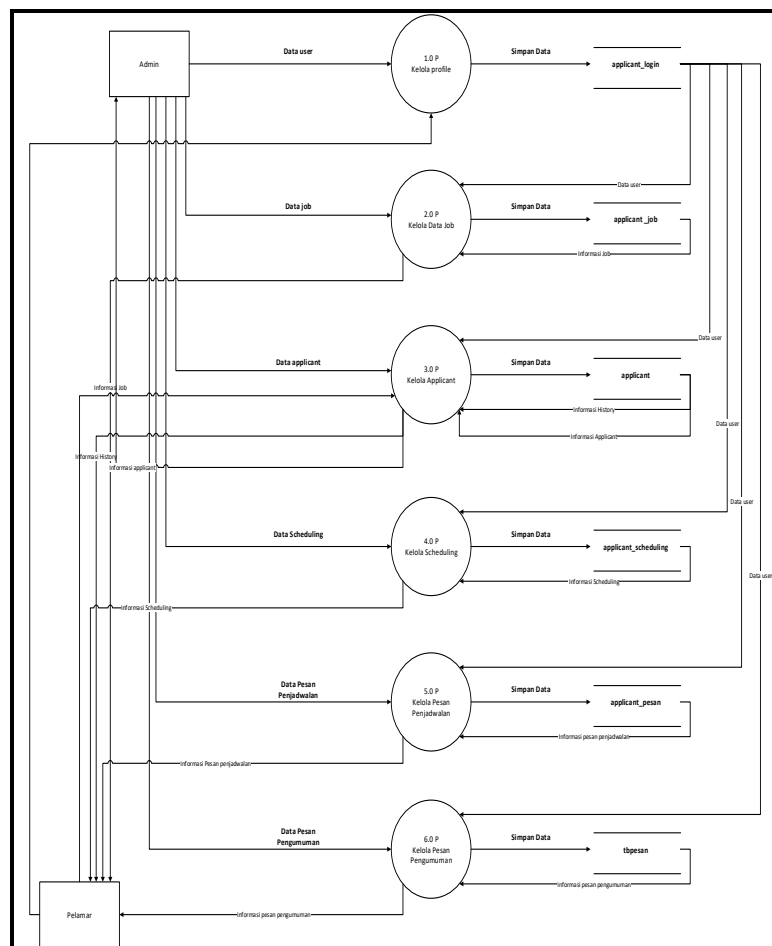
Berdasarkan Gambar 3.4. Diagram konteks dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Admin menginput/menambah *Job* yang sedang dibutuhkan oleh perusahaan. Admin dapat mengelola data *Job* seperti mengedit dan menghapus data *Job*. Admin juga dapat menjadwalkan *Applicant*/Pelamar yang sudah lolos tes untuk masuk ke tahap wawancara serta dapat memverifikasi data *Applicant* dan admin bisa mengedit data profilnya.
2. User/pelamar menginputkan data *Applicant* dan data profile.
3. Admin mendapatkan informasi *Applicant*.

4. *User/pelamar* mendapatkan pesan masuk berupa pesan penjadwalan dan juga pesan pengumuman.

2. Diagram Level 0

Berikut gambaran aliran arus dari “Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web” yang penulis gambarkan dalam diagram konteks yang dapat dilihat pada gambar 3.5 dibawah ini :



Gambar 3.5. Diagram level 0

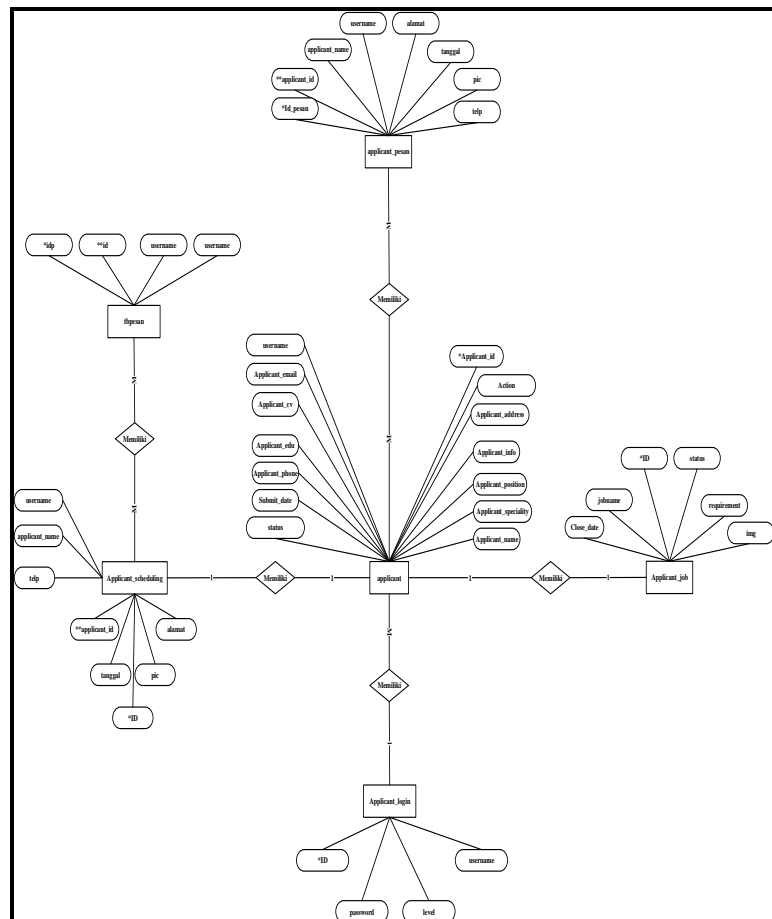
Berdasarkan Gambar 3.5. Diagram level 0 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 1.0 P adalah proses dimana admin mengelola user yang nantinya data tersebut akan disimpan di *applicant_login*.
2. Proses 2.0 P adalah proses dimana admin melakukan penginputan data *Job* yang sedang dibutuhkan oleh perusahaan, kemudian data tersebut akan disimpan ke tabel *applicant_job* yang ada di *database* dan juga disampaikan ke pelamar.
3. Proses 3.0 P adalah proses dimana admin melakukan pengelolaan data *Applicant*, kemudian data tersebut akan masuk ke tabel *applicant* yang ada di *database*.
4. Proses 4.0 P adalah proses dimana admin melakukan pengelolaan data *Scheduling* kemudian data tersebut akan masuk ke tabel *applicant_scheduling* yang ada di *database*.
5. Proses 5.0 P adalah proses admin meneruskan pesan masuk berupa pesan penjadwalan ke pelamar.

6. Proses 6.0 P adalah proses admin meneruskan pesan masuk berupa pesan pengumuman ke pelamar.

3.2.2.2. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram adalah gambar yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribu-atribut, berikut *ERD* yang penulis gambarkan pada gambar 3.6 dibawah ini :



Gambar 3.6. Entity Relationship Diagram

3.2.2.3. Desain Database

Database adalah sebuah server yang digunakan untuk menyimpan data-data yang nantinya akan digunakan dalam proses pengolahan data aplikasi yang dibuat. Dibawah ini *database* yang dibuat yang terdiri dari beberapa tabel sebagai berikut :

1. Desain Tabel *Applicant*

Berikut merupakan tabel *applicant* yang bisa dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1. Tabel *Applicant*

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	applicant_id	Int	11	Primary Key
2	applicant_position	Varchar	35	-
3	applicant_name	Varchar	50	-
4	username	Varchar	25	-
5	applicant_edu	Varchar	10	-
6	applicant_speciality	Varchar	100	-
7	applicant_cv	Varchar	50	-
8	applicant_address	Varchar	100	-
9	applicant_info	Varchar	50	-
10	applicant_phone	Varchar	15	-
11	applicant_email	Varchar	50	-
12	submit_date	Datetime	-	-
13	action	Varchar	1	-
14	status	Varchar	20	-

2. Desain Tabel *applicant_job*

Berikut merupakan tabel *applicant_job* yang bisa dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini :

Tabel 3.2. Tabel Applicant Job

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	int	11	Primary Key
2	jobname	varchar	50	-
3	requirement	text	-	-
4	close_date	date	-	-
5	img	varchar	50	-
6	status	varchar	10	-

3. Desain Tabel applicant_login

Berikut merupakan tabel applicant_login yang bisa dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini :

Tabel 3.3. Tabel Applicant Login

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	Int	11	Primary Key
2	level	Enum	-	-
3	username	Varchar	25	-
4	password	Varchar	32	-

4. Desain Tabel applicant_scheduling

Berikut merupakan tabel applicant_scheduling yang bisa dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini :

Tabel 3.4. Tabel Applicant Scheduling

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	id	int	11	Primary Key
2	applicant_id	int	11	Foreign Key
3	applicant_name	Varchar	50	-
4	username	Varchar	25	-
5	alamat	text	-	-
6	tanggal	datetime	-	-
7	pic	varchar	50	-
8	telp	varchar	15	-

5. Desain Tabel applicant_pesanan

Berikut merupakan tabel applicant_pesanan yang bisa dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini :

Tabel 3.5. Tabel Applicant Pesanan

No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Id_pesanan	int	11	Primary Key
2	applicant_id	int	11	Foreign Key
3	applicant_name	Varchar	50	-
4	username	Varchar	25	-
5	alamat	text	-	-
6	tanggal	datetime	-	-
7	pic	varchar	50	-
8	telp	varchar	15	-

6. Desain Tabel tbpesanan

Berikut merupakan tabel tbpesanan yang bisa dilihat pada tabel 3.6 dibawah ini :

Tabel 3.6. tabel tbpesanan

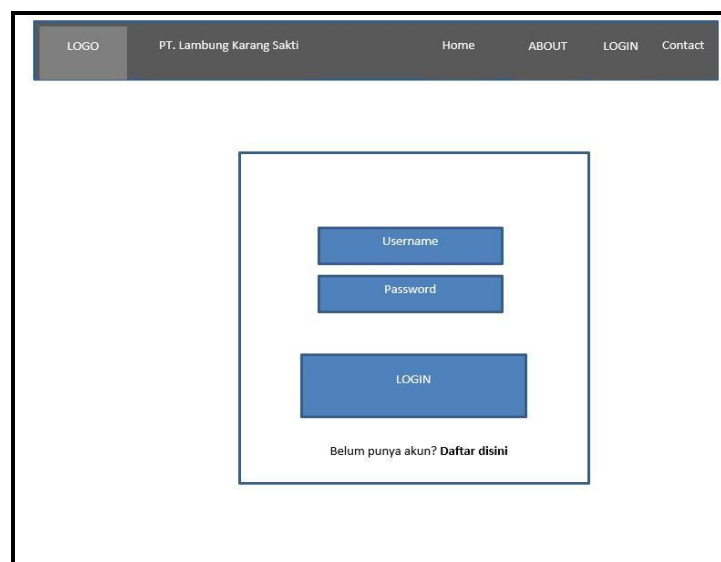
No.	Field Name	Type	Field Size	Keterangan
1	Idp	int	11	Primary Key
2	id	int	11	Foreign Key
3	username	Varchar	25	-
4	pesanan	Text	-	-

3.2.2.4. Desain Interface

Desain *Interface* Desain *Interface* adalah rancangan desain tampilan dari input dan output yang terdapat pada Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web.

1. Desain *Interface Login*

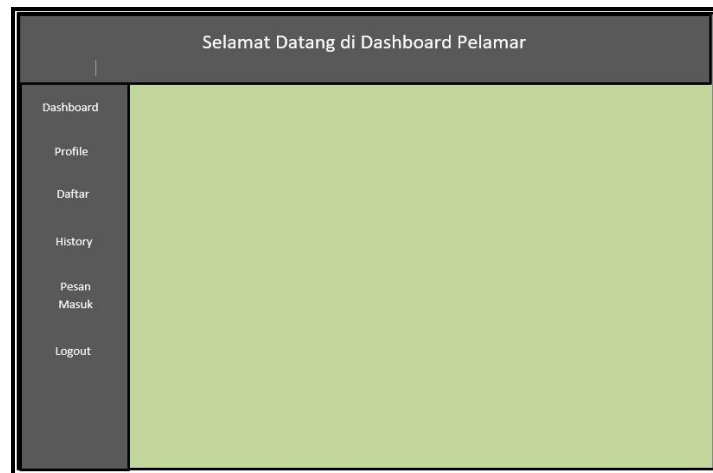
Desain *interface login* adalah desain yang berisikan form berupa username dan juga password. Disana juga terdapat tombol sign in yang digunakan untuk *login* ke dalam *dashboard*. Berikut desain *Interface login* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.7. Desain *Interface Login*

2. Desain *Interface Dashboard* Pelamar

Desain *interface dashboard* pelamar adalah desain yang berisikan halaman utama pelamar yang berisikan *Manage Job*, *Manage Applicant Scheduling* dan juga *Password*. Berikut desain *Interface Dashboard* Pelamar dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.8. Desain *Interface* Dashboard Pelamar

3. Desain *Interface* Pendaftaran

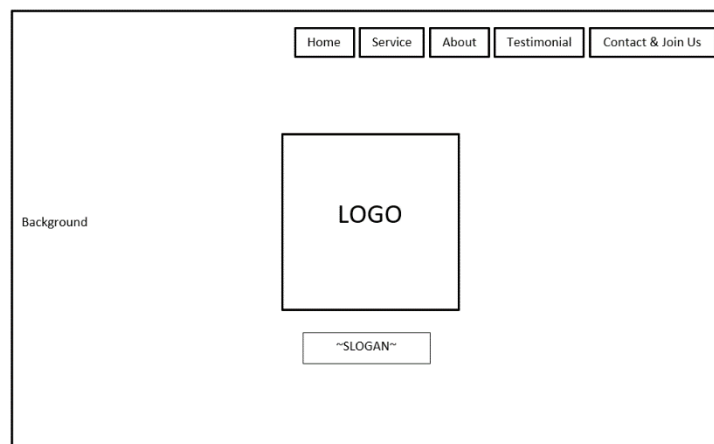
Desain *interface* pendaftaran adalah desain yang berisikan data *general information* dan *contact details* yang perlu pelamar isi untuk mendaftar menjadi karyawan. Berikut desain *interface* pendaftaran dapat dilihat di gambar berikut :

General Information	Contact Details
<u>Position</u>	<u>Full Address</u>
<u>First Name</u> <u>Last Name</u>	<u>About Yourself</u>
<u>Education</u>	<u>Phone Number</u>
<u>My Speciality</u>	<u>Your Email</u>
<u>Upload Scan Berkas seperti Ijazah,CV(File PDF)</u>	<u>Username</u>
<input type="button" value="Pilih File"/>	
<input type="button" value="Submit"/>	

Gambar 3.9. Desain *Interface* Pendaftaran

4. Desain *Interface Dashboard User Home*

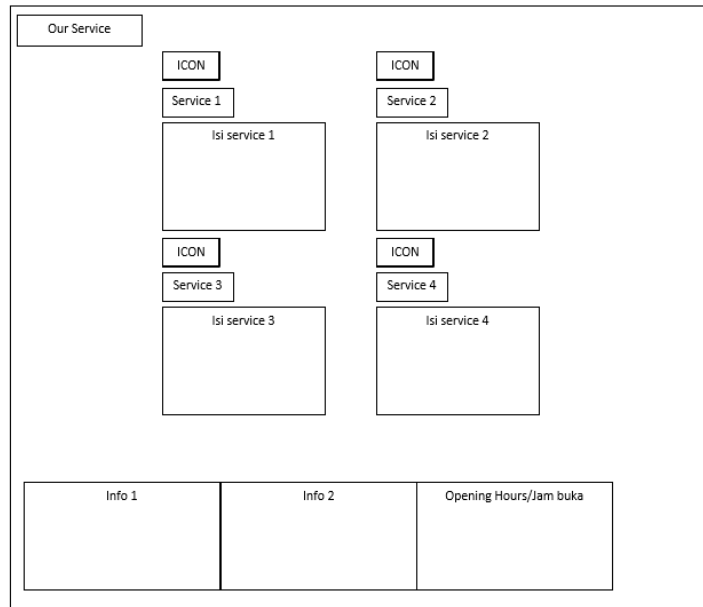
Desain *interface dashboard user home* adalah desain halaman utama untuk *user* yang berupa tampilan *home* untuk *dashboard user*. Berikut desain *interface dashboard user home* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.10. Desain *Interface Dashboard User Home*

5. Desain *Interface Dashboard User Service*

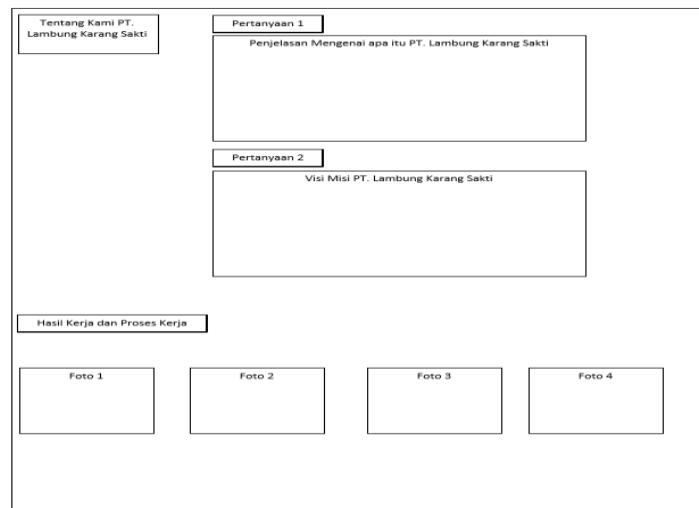
Desain *interface dashboard user service* adalah desain halaman utama untuk *user* yang berupa tampilan *service* untuk *dashboard user*. Berikut desain *interface dashboard user service* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.11. Desain *Interface Dashboard User Service*

6. Desain *Interface Dashboard User About*

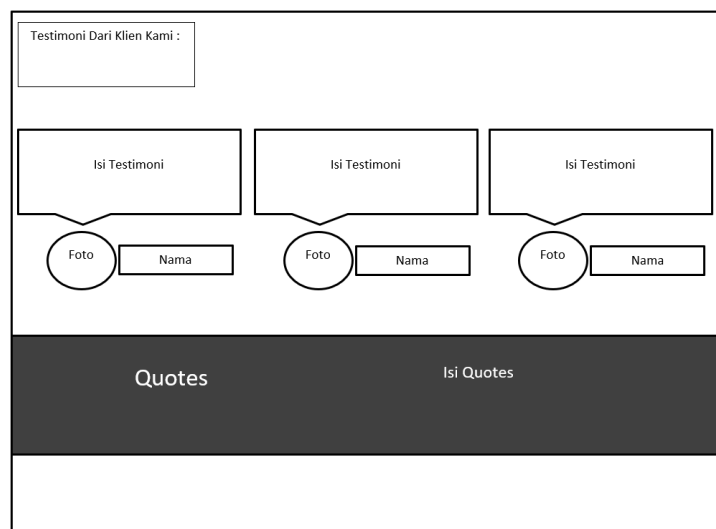
Desain *interface dashboard user about* adalah desain halaman utama untuk *user* yang berupa tampilan *about* untuk *dashboard user*. Berikut desain *interface dashboard user about* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.12. Desain *Interface Dashboard User About*

7. Desain Interface *Dashboard User Testimonial*

Desain *interface dashboard user testimonial* adalah desain halaman utama untuk user yang berupa tampilan *testimonial* untuk *dashboard user*. Berikut desain *interface dashboard user testimonial* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.13. Desain *Interface Dashboard User Testimonial*

8. Desain Interface *Dashboard User Contact&Join Us*

Desain *interface dashboard user contact&join us* adalah desain halaman utama untuk user yang berupa tampilan *contact&join us* untuk *dashboard user*. Berikut desain *interface dashboard user contact&join us* dapat dilihat di gambar berikut :

The image shows a user interface design for a dashboard. It is divided into two main sections. The top section is titled 'CONTACT US' and contains a 'Contact Info' box on the left and a registration form on the right. The registration form includes a 'Mendaftar:' input field and a blue 'Daftar' button. Below the 'CONTACT US' section is a 'FOOTER' section.

Gambar 3.14. Desain Interface Dashboard User

Contact&Join Us

9. Desain Interface Manage Job

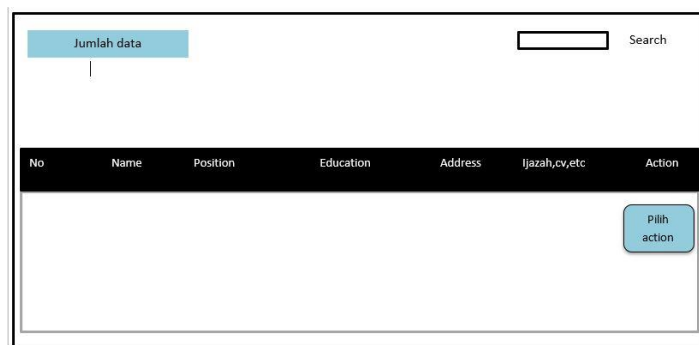
Desain *interface manage job* adalah desain yang berisikan data-data *job* yang saat ini dibutuhkan oleh perusahaan baik yang masih tersedia/aktif maupun sudah habis masanya/tidak aktif lagi. Berikut desain *interface manage job* dapat dilihat di gambar berikut :

The image shows a user interface design for a job management dashboard. It features a header with a blue 'Tambah Job Baru' button and a search input field with a 'Search' label. Below the header is a table with columns: 'No', 'ID', 'Job Name', 'Requirement', 'Close Date', 'IMG', and 'Action'. A blue 'Pilih action' button is located in the bottom right corner of the table area.

Gambar 3.15. Desain Interface Manage Job

10. Desain *Interface Manage Applicant Unprocess*

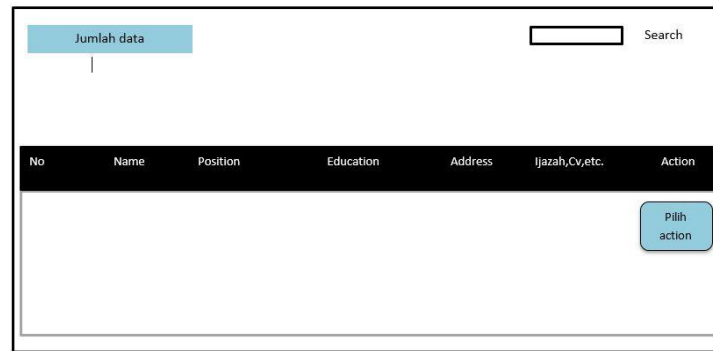
Desain *interface manage applicant unprocess* adalah desain yang berisikan data-data dari para pelamar yang mendaftar yang belum diproses. Berikut desain *interface manage applicant unprocess* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.16. Desain *Interface Manage Applicant Unprocess*

11. Desain *Interface Manage Applicant process*

Desain *interface manage applicant process* adalah desain yang berisikan data-data dari para pelamar yang mendaftar yang sudah diproses. Berikut desain *interface manage applicant process* dapat dilihat di gambar berikut :

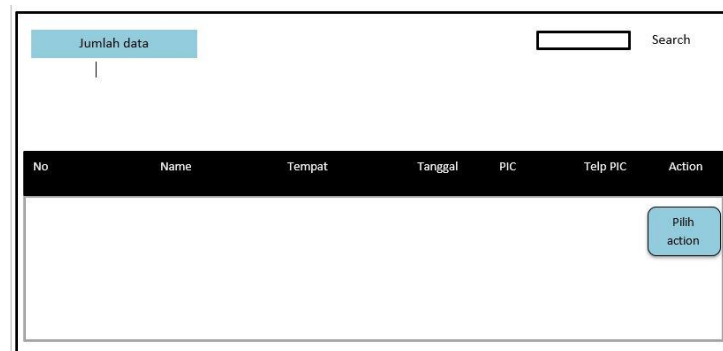


Gambar 3.17. Desain *Interface Manage Applicant*

Process

12. Desain *Interface Scheduling*

Desain *interface Scheduling* adalah desain yang berisikan penjadwalan mengenai pelamar yang lolos ke tahap wawancara. Berikut desain *interface scheduling* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.18. Desain *Interface Scheduling*

13. Desain *Profile Admin*

Desain *profil* admin adalah desain yang berisikan username dan password admin serta untuk mengupdate profile admin tersebut. Berikut desain *profil* admin dapat dilihat di gambar berikut :

USERNAME & PASSWORD	
Username
Password
<input type="button" value="Ubah Username & Password"/>	

Gambar 3.19. Desain *Interface Profil Admin*

14. Desain *Interface Profile* Pelamar

Desain *profil* pelamar adalah desain yang berisikan username dan password pelamar serta untuk mengupdate profile pelamar tersebut. Berikut desain *profil* pelamar dapat dilihat di gambar berikut :

USERNAME & PASSWORD	
Username
Password
<input type="button" value="Ubah Username & Password"/>	

Gambar 3.20. Desain *Interface Profil Pelamar*

15. Desain *Interface Pendaftaran*

Desain *interface* pendaftaran adalah desain yang data-data yang perlu diisikan oleh pelamar. Berikut desain *interface* pendaftaran dapat dilihat di gambar berikut :

The image shows a registration form with two main sections: 'General Information' on the left and 'Contact Details' on the right. The 'General Information' section includes fields for 'Position', 'First Name', 'Last Name', 'Education', 'My Speciality', and an 'Upload Scan Berkas seperti Ijazah, CV (File PDF)' section with a 'Pilih File' button and a 'Submit' button. The 'Contact Details' section includes fields for 'Full Address', 'About Yourself', 'Phone Number', 'Your Email', and 'Username'.

Gambar 3.21. Desain *Interface* Pendaftaran

16. Desain *Interface History*

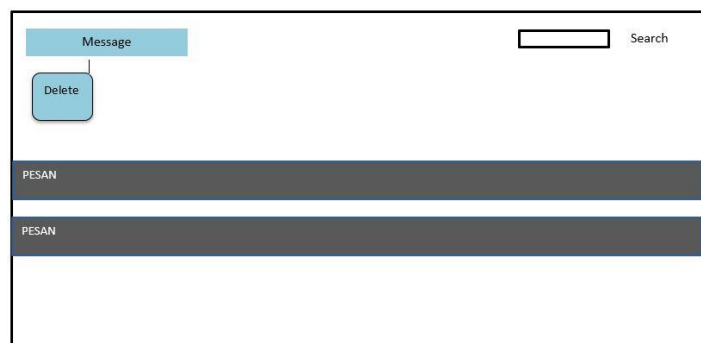
Desain *interface history* adalah desain yang berisikan riwayat inputan data applicant yang pelamar inputkan, di sini pelamar juga dapat mengedit data yang sudah mereka inputkan bila ada yang salah. Berikut desain *interface history* dapat dilihat di gambar berikut :

The image shows a data history table interface. At the top left, there is a blue box labeled 'Jumlah data' with a vertical line below it. To the right is a search bar with the text 'Search'. Below this is a table with a black header row containing the following columns: 'No', 'Position', 'Name', 'Education', 'My Speciality', 'Ijazah,cv,etc', 'Adress', 'Phone Number', 'Your Email', and 'Action'. The table body is currently empty. In the bottom right corner of the table area, there is a blue button labeled 'Pilih action'.

Gambar 3.22. Desain *Interface History*

17. Desain *Interface* Pesan Masuk

Desain *interface* pesan masuk adalah desain yang berisikan pesan yang akan masuk ke pelamar seperti informasi pengumuman dan penjadwalan. Berikut desain pesan masuk dapat dilihat di gambar berikut :



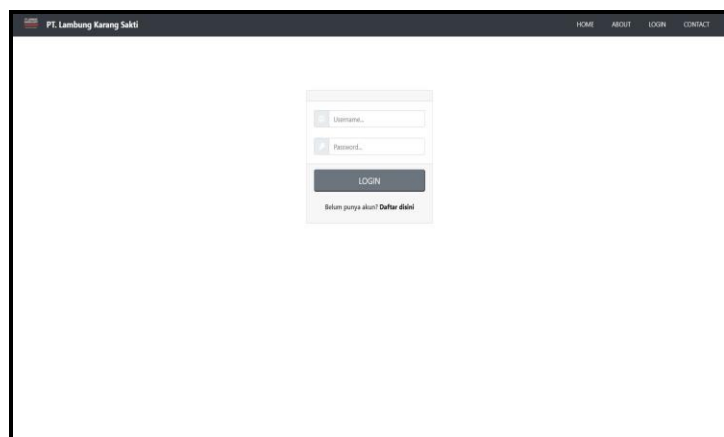
Gambar 3.23. Desain *Interface* Pesan Masuk

3.2.2.5. Tampilan Implementasi *Interface*

Tampilan Implementasi *Interface* adalah Tampilan dari Aplikasi Penerimaan Karyawan Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web yang sudah selesai dibuat oleh penulis.

1. Halaman Login

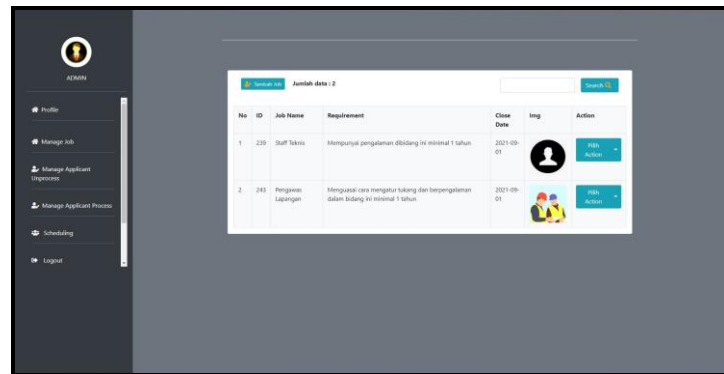
Pada halaman login terdapat *username* dan *password* yang digunakan oleh admin untuk login masuk ke dashboard admin. Berikut tampilan implementasi halaman login dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.24. Halaman login

2. Dashboard Admin

Pada *dashboard* admin terdapat *manage job*, *manage applicant unprocess*, *manage applicant process* dan juga *scheduling* yang bisa admin kelola. Berikut tampilan implementasi *dashboard* admin dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.25. Dashboard Admin

3. Dashboard User Home

Pada *dashboard user home* terdapat menu *home, service, about, testimonial* dan juga *contact&join us* yang bisa user buka. Berikut tampilan implementasi *dashboard user home* dapat dilihat di gambar berikut :

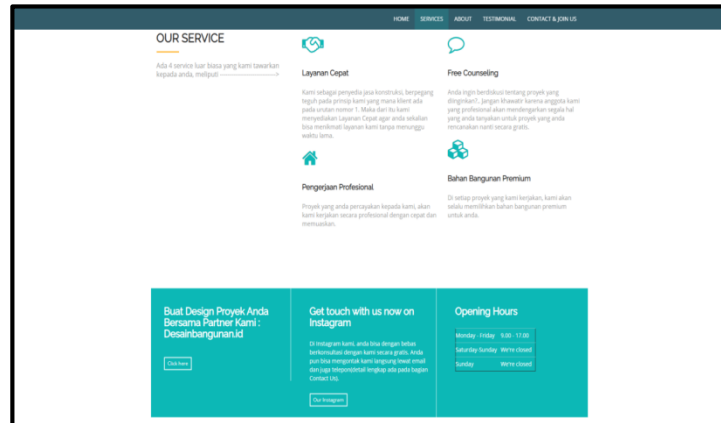


Gambar 3.26. Dashboard User Home

4. Dashboard User Service

Pada *dashboard user service* terdapat beberapa informasi yang bisa user ketahui antara lain yaitu servis yang diberikan oleh perusahaan, partner perusahaan, dan jam buka perusahaan. Berikut

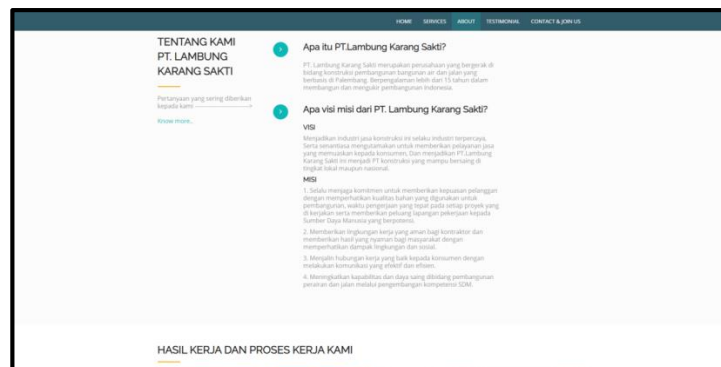
tampilan implementasi *dashboard user service* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.27. Dashboard User Service

5. Dashboard User About 1

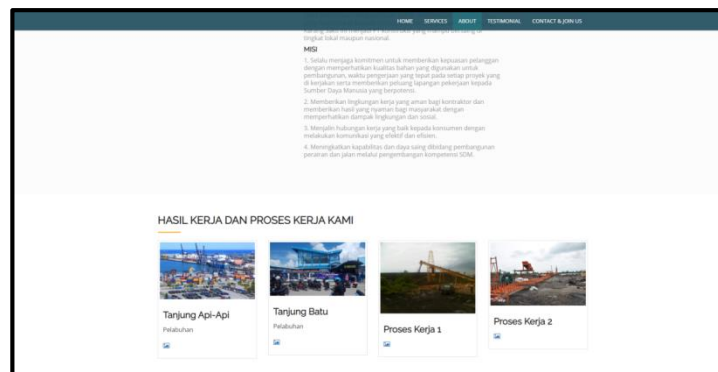
Pada *dashboard user about 1* terdapat beberapa informasi yang bisa user ketahui antara lain yaitu perusahaan seperti apa PT. Lambung Karang Sakti ini, visi juga misi perusahaan ini dan juga hasil kerja dan proses dari perusahaan ini. Berikut tampilan implementasi *dashboard user about 1* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.28. Dashboard User About 1

6. *Dashboard User About 2*

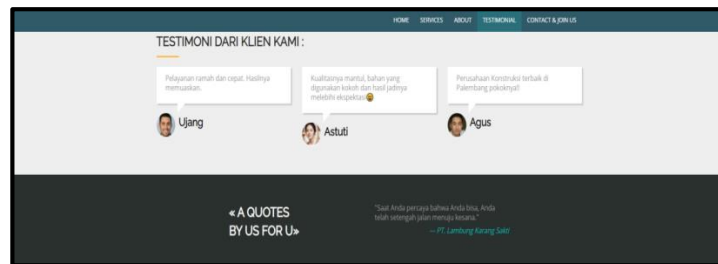
Pada *dashboard user about 2* terdapat beberapa informasi yang bisa user ketahui antara lain yaitu perusahaan seperti apa PT. Lambung Karang Sakti ini, visi juga misi perusahaan ini dan juga hasil kerja dan proses dari perusahaan ini. Berikut tampilan implementasi *dashboard user about 2* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.29. *Dashboard User About 2*

7. *Dashboard User Testimonial*

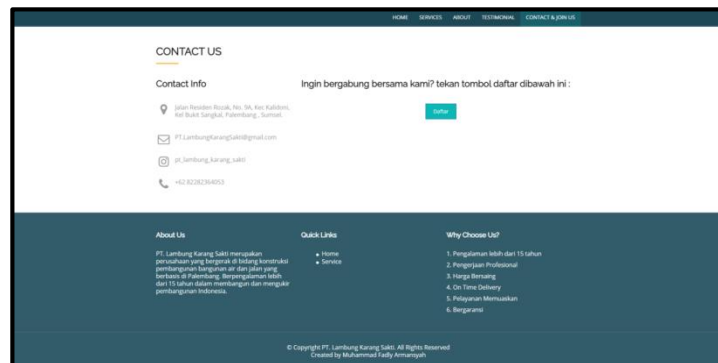
Pada *dashboard user testimonial* terdapat beberapa informasi yang bisa user ketahui antara lain yaitu testimoni dari klien perusahaan ini dan juga sebuah *quotes* untuk user yang melihatnya. Berikut tampilan implementasi *dashboard user testimonial* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.30. Dashboard User Testimonial

8. Dashboard User Contact&Join Us

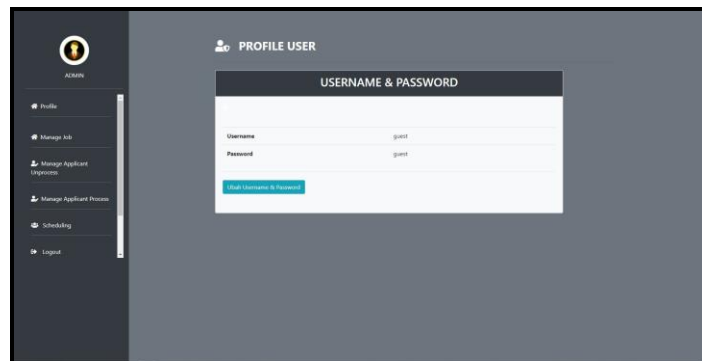
Pada *dashboard user contact&join us* terdapat beberapa informasi yang bisa user ketahui antara lain yaitu info contact perusahaan, pendaftaran, dan juga footer yang berisikan semacam informasi. Berikut tampilan implementasi *dashboard user contact&join us* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.31. Dashboard User Contact&Join Us

9. Tampilan Profile Admin

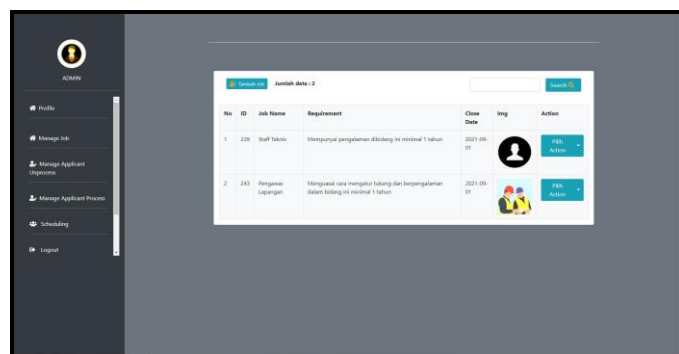
Pada tampilan *profile admin* terdapat username dan password admin serta update untuk mengupdate *profilenya*. Berikut tampilan implementasi *interface profile admin* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.32. Profile Admin

10. Halaman *Manage Job*

Pada halaman *manage job* terdapat data job yang bisa admin kelola. Berikut tampilan implementasi *interface* halaman *manage job* dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.33. Halaman *Manage Job*

11. Halaman *Manage Applicant Unprocess*

Pada halaman *manage applicant Unprocess* terdapat data pelamar yang belum di proses Berikut tampilan implementasi *interface* halaman *manage Applicant Unprocess* dapat dilihat di gambar berikut :

No	Name	Position	Education	Address	Spesifikasi, CV, Etc.	Action
1	abdussamad	Staff Teknis	S1	dsaad	Download	Tambah Data

Gambar 3.34. Halaman *Manage Applicant Unprocess*

12. Halaman *Manage Applicant Process*

Pada halaman *manage applicant process* terdapat data pelamar yang sudah di proses Berikut tampilan implementasi *interface* halaman *manage Applicant process* dapat dilihat di gambar berikut :

No	Name	Position	Education	Address	Spesifikasi, CV, Etc.	Action
1	Muhammad Fady Amengah	Staff Teknis	Senior	Anavia Gardens	Download	Tambah Data
2	Muhammad Fady	Staff Teknis	Senior	Jl. MP Mangrove no 43	Download	Tambah Data

Gambar 3.35. Halaman *Manage Applicant process*

13. Halaman *Scheduling*

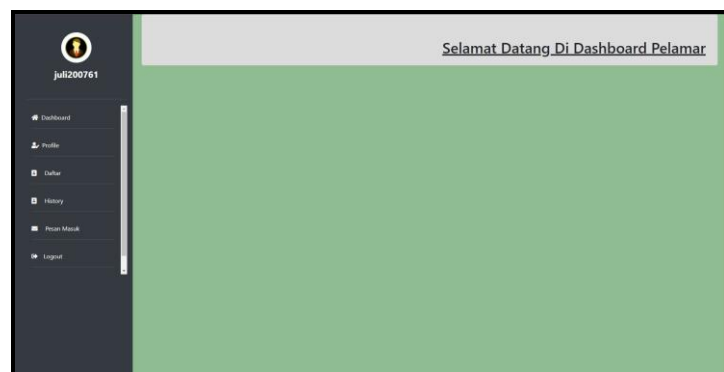
Pada halaman *scheduling* terdapat jadwal yang bisa admin kelola. Berikut tampilan implementasi *interface scheduling* dapat dilihat di gambar berikut :

No	Name	Tempat	Tanggal	PIC	Help PIC	Action
1	Muhammad Fally	FT. Lembang Karang Sakti	2021-10-31 00:00:00	Bapak Direktur Intron	31324043413	100% Action
2	Julian	FT. Lembang Karang Sakti	2021-09-07 00:00:00	Bapak Direktur Intron	313230752132	100% Action
3	Muhammad Fally Amansyah	FT. Lembang Karang Sakti	2021-09-01 00:00:00	Bapak Direktur Intron	3132313521321	100% Action

Gambar 3.36. Halaman Scheduling

14. Dashboard Pelamar

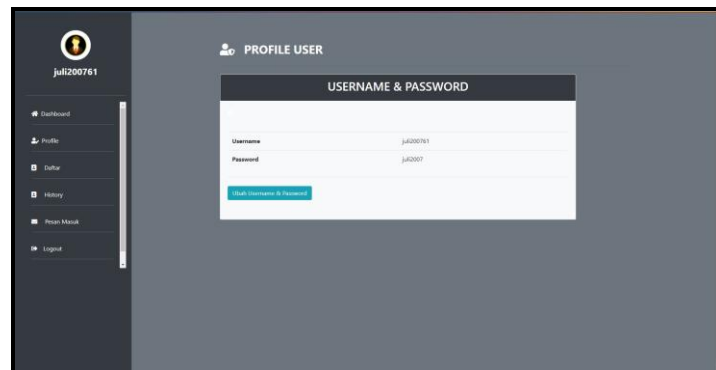
Halaman ini merupakan tampilan awal setelah pelamar login. Berikut tampilan implementasi *interface* dari dashboard pelamar dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.37. Dashboard Pelamar

15. Profile Pelamar

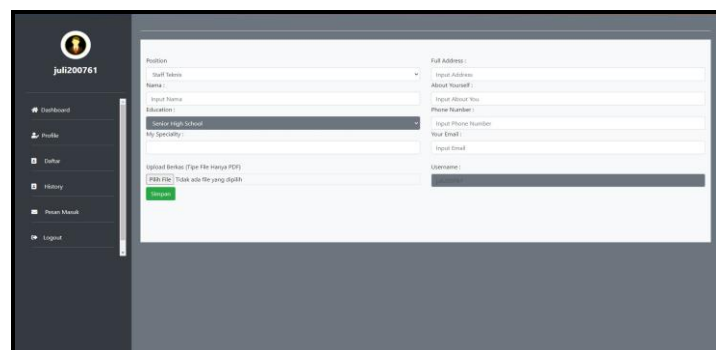
Pada tampilan *profile* pelamar terdapat username dan password admin serta update untuk mengupdate *profilenya*. Berikut tampilan implementasi *interface profile* pelamar dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.38. Profile Pelamar

16. Halaman Pendaftaran

Pada halaman ini terdapat data-data yang perlu diisikan oleh pelamar. Berikut tampilan implementasi *interface* dari Halaman Pendaftaran dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.39. Halaman Pendaftaran

17. Halaman *History*

Halaman ini berisikan riwayat dari data applicant yang diinputkan oleh pelamar, pelamar bisa mengupdate data yang dia sudah inputkan bila ada yang salah. Berikut tampilan implementasi *interface* halaman *History* dapat dilihat di gambar berikut :

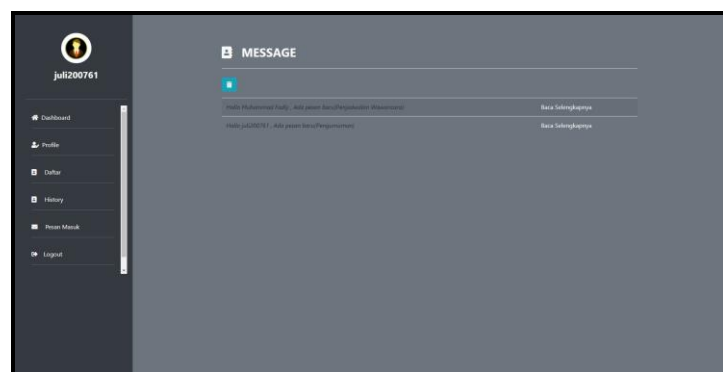


No	Position	Name	Education	My Speciality	Special, CV, Etc.	Address	Phone Number	Ya
1	Staff	dechaand	SI	manajemen	cv/15a74e8ba0e6a4f00a0b0311e49.pdf	daerah	31220791312013	isi

Gambar 3.40. Halaman *History*

18. Halaman Pesan Masuk

Pada halaman pesan masuk ini, pelamar akan mendapatkan pemberitahuan berupa pesan mengenai penjadwalan dan juga pengumuman. Berikut tampilan implementasi *interface* dari pesan masuk dapat dilihat di gambar berikut :



Gambar 3.41. Halaman Pesan Masuk

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang telah penulis lakukan di PT. Lambung Karang Sakti, maka telah dibangun sebuah “Aplikasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web”. Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pelamar dalam mendaftar di perusahaan serta dapat membantu perusahaan dalam melakukan proses rekrutmen.

Dengan adanya aplikasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web ini juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam kegiatan perekrutan dan menjadi solusi agar tidak terjadinya penumpukan lamaran dari para calon pelamar sehingga membuat proses rekrut membutuhkan waktu yang lebih lama serta menghindari penumpukan berkas yang berasal dari luar perusahaan yang dapat menyebabkan penularan virus khususnya di masa pandemi Covid 19, sehingga aplikasi yang dibuat menjadi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi PT. Lambung Karang Sakti.

4.2. Saran

Semakin berkembangnya teknologi informasi maka untuk mendukung Aplikasi Penerimaan Karyawan Berbasis Web pada PT. Lambung Karang Sakti, maka penulis menyarankan untuk diharapkan pengembangan terhadap aplikasi ini dapat lebih diperluas tidak hanya terbatas pada kegiatan penerimaan karyawan saja, seperti pembaharuan desain yang lebih menarik, penambahan fitur backup *database* sehingga data

yang ada dapat dicadangkan pada penyimpanan lain untuk meminimalisir kehilangan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z., Budiman, I. A., & Nahdi, D. S. (2019). *Islam Dan Pendidikan Multikultural. Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 110–115.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1370>
- Daraba, D., Ismiyanto, I., & Nurhascaryani, P. (2019). *Implementasi Rekrutmen Cpnas Sebagai Wujud Reformasi Birokrasi Di Kabupaten Bogor. Jurnal Ilmiah Wahana Bhakti Praja*, 9(1), 109–122.
<https://doi.org/10.33701/jiwbp.v9i1.319>
- Gumolung, S. G. M., Xaverius, B. N. N., & Lumenta, A. S. M. (2021). *ANALISA TEKNOLOGI Hyper Text Markup Language (HTML) VERSI 5*. 1–6.
- Jurnal, R. T. (2018). *Sistem Pengambilan Keputusan Dalam Pemilihan Jurusan Menggunakan Metode Eksponensial (Mpe) Di Perguruan Tinggi Negeri Dan Swasta Di Jawa Barat. Petir*, 10(1). <https://doi.org/10.33322/petir.v10i1.31>
- Moktis, H. N., Indrayani, L., & Zulkarnain. (2020). *Sistem Informasi Tracer Study Alumni Berbasis Website. Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika "JISTI,"* 3, 1–8.
- Muhammad Fajrian Noor, Yoga Dwi Pambudi, W. W. W. (2018). *Analisa Alur Proses Penentuan Kebutuhan Sistem (Studi Kasus: Sistem Informasi Pengolahan Raport). Informa*, 4(1), 20–26.
- Rahman, F., & Santoso. (2015). *Aplikasi pemesanan undangan online. Sains Dan Informatika*, 1(2), 78–87.
<https://jsi.politala.ac.id/index.php/JSI/article/view/30/29>
- Rantung, Ayudia Mardiyanti., et al. (2013). *Peran Komunikasi Antar Budaya Dalam Perkawinan Suku Bali dan Suku Minahasa di Kota Manado. Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Rosa. (2018). *Logika Algoritma dan Pemrograman Dasar*. modula.
- Rosa, A. S., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek* (Edisi Revi). informatika bandung.
- Saputri, A. D., Handayani, S., & DP, M. K. (2021). *Pengaruh Disiplin Kerja dan Pemberian Insentif terhadap Kinerja Karyawan PT Putra Karisma Palembang. Jurnal Nasional Manajemen Pemasaran & SDM*, 2(1), 25–42.
<https://doi.org/10.47747/jnmpsdm.v2i1.211>

Syafutra, A. D., & Bengkulu, U. D. (2021). *Penilaian Kepuasan Pelanggan Dengan Aplikasi Survei Pada*. 1(1), 16–21.

Widarma, A., & Kumala, H. (2018). *PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 166. <https://doi.org/10.36294/jurti.v1i2.303>

