PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SUMBER DAYA MANUSIA

(STUDI KASUS DI PT. JAPFA)

NICKY ANDRIAN

41809010037

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

https://lib.mercubuana.ac.id

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SUMBER DAYA MANUSIA (STUDI KASUS DI PT. JAPFA)

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

DisusunOleh :

NICKY. ANDRIAN

41809010037

UNIVERSITAS MERCU BUANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

https://lib.mercubuana.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN

Nama Mahasiswa	:	NICKY. ANDRIAN
NIM	:	41809010037
Fakultas	:	ILMU KOMPUTER
Program Studi	:	SISTEM INFORMASI
Judul	:	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI PT. JAPFA)

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir saya adalahh asil karya sendiri dibuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada menyalin atau plagiat dari tugas akhir orang lain. Apabila ternyata di dalam laporan tugas akhir saya terdapat unsure plagiat maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 April 2015



(NICKY. ANDRIAN)

https://lib.mercubuana.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa	:	NICKY ANDRIAN
NIM	:	41809010037
Fakultas	:	ILMU KOMPUTER
Program Studi	:	SISTEM INFORMASI
Judul	:	PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SUMBER DAYA MANUSIA BERBASIS WEB (STUDI KASUS DI PT. JAPFA)

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

Jakarta, 22 April 2015

Menyetujui,

Yaya Sudarya M.kom.,Ph.D

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Bagus Priambodo, ST.,M.TI

Koordinator Tugas Akhir

Mengesahkan,

Nur Ani, ST.,MMSI

Kaprodi Sistem Informasi

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT berkat Rahmat dan Ridho-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga dapat meyelesaikan dan menyusun Tugas Akhir ini dengan judul "**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SUMBER DAYA MANUSIA (STUDI KASUS DI PT. JAPFA)**". Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan, karena keterbatasan kemampuan penulis dalam mendapatkan sumber yang menjadi bahan acuan dalam penyusunan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun agar dapat dimanfaatkan pada masa yang akan datang. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, sehingga terlaksananya penulisan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih terutama kepada :

1. Bapak Yaya Sudarya Triana M.Kom.,Ph.D selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukkan serta dukungan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Nur Ani, ST., MMSI, selaku Ka. Prodi Sistem Informasi.
3. Bapak Bagus Priambodo, ST, M.TI selaku koordinator TA Program studi Sistem Informasi.
4. Bapak dan Ibu dosen yang memberi bekal ilmu selama penulis kuliah di Universitas Mercu Buana.
5. PT. Japfa Comfeed yang telah memberikan banyak penulis untuk memenuhi kelengkapan administratif skripsi.
6. Pihak keluarga khususnya ibu yang tanpa henti memberikan dukungan, semangat, dan doa yang sangat luar biasa kepada penulis baik moril maupun materil.

Akhir kata, semoga Allah SWT memberikan balasan yang melimpah kepada mereka yang telah membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini. Amin.

Jakarta,…….April 2015

Penulis

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
ABSTRAK iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI .....
BAB I 1
PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 2
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 4
1.5 Metode Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 5
BAB II 6
LANDASAN TEORI 6
2.1 Sistem informasi manajemen 7
2.1.1 Kelebihan sistem informasi manajemen 7
2.1.2 Kelemahan sistem informasi manajemen 7
2.2 Konsep dasar sistem 8
2.2.1 Karakteristik sistem 8
2.2.2 Klasifikasi sistem 9
2.3. Konsep dasar informasi 10

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

2.3.1 Kualitas informasi 10
2.4 Konsep dasar sistem informasi 11
2.4.1 Komponen sistem informasi 11
2.5 Definisi waterfall 12
2.5.1 Sistem enginering 13
2.5.2 Analisa kebutuhan *software* 13
2.5.3 Desaign 13
2.5.4 Coding 13
2.5.5 Testing 13
2.5.6 Maintenance 13
2.6 UML (Unified modelling Language) 14
2.6.1 Diagram – Diagram UML 14
2.7 Analisa Berorientasi Objek 15
2.7.1 Use case diagram……16
2.7.2 Activity diagram……..18
2.7.3 Sequence diagram……20
2.7.4 Class diagram……..22
2.8 Basis data (database)……..24
2.8.1 Kamus data……..25
2.9 Outsourching……..26
2.10 MockUp……27
2.10.1 Job description HRD……..28
BAB III……..30

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

ANALISA SISTEM……..30
3.1 Sekilas Tentang PT. Japfa Comfeed……..30
3.2 Struktur organisasi……..31
3.3 Analisa sistem berjalan……..32
3.3.1 Use case sistem berjalan……...32
3.4 Perancangan sistem usulan……..34
3.4.1 Use case diagram usulan……34
3.5 Activity diagram sistem usulan……..38
3.5.1 Activity diagram usulan info kerja……..38
3.5.2 Activity diagram usulan melamar kerja……...39
3.5.3 Activity diagram usaha interview……40
3.5.4 Activity diagram usaha pengumuman……41
3.5.5 Activity diagram usaha pelatihan……42
3.5.6 Activity diagram usulan laporan……43
3.6 Sequence diagram sistem usulan……44
3.6.1 Sequence diagram info kerja pelamar……44
3.6.2 Sequence diagram lamaran kerja……45
3.6.3 Sequence diagram interview……46
3.6.4 Sequence diagram pengumuman……..47
3.6.5 Sequence diagram pelatihan……48
3.6.6 Sequence diagram pengelolaan pelamar kerja HRD……...49
3.6.7 Sequence diagram tambah data perusahaan……50
3.6.8 Sequence diagram karyawan baru……...51
3.6.9 Sequence diagram laporan……...52
3.7 Class diagram……53

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3.8 Rancangan struktur label……53
3.8.1 Tabel HRD……..54
3.8.2 Tabel pelamar kerja……54
3.8.3 Tabel interview……54
3.8.4 Tabel kategori nikmat……..54
3.8.5 Tabel pelatihan……55
3.8.6 Tabel pengumuman……..57
3.8.7 Tabel lulus……57
3.8.8 Tabel perusahaan……58
3.8.9 Tabel karyawan lama……...58
BAB IV……..59
RANCANGAN SISTEM……...59
4.1 Perangkat keras……59
4.2 Perangkat lunak……59
4.3 Struktur menu Japfa……60
4.3.1 Struktur menu utama HRD……...60
4.3.2 Rancangan menu pelamar……61
1. Rancangan layar home……...61
2. Rancangan layar info kerja……64
3. Rancangan layar melamar kerja……66
4. Rancangan layar interview……68
5. Rancangan layar pengumuman……..71
6. Rancangan layar pelatihan……72

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

4.3.3 Rancangan menu admin……74

1. Rancangan layar login……74

2. Rancangan layar menu beranda……76

3. Rancangan layar menu data pelamar kerja……77

4. Rancangan layar menu data perusahaan……78

5. Rancangan layar input data perusahaan……79

6. Rancangan layar menu data karyawan baru……..81

7. Rancangan layar input data karyawan baru……..82

8. Rancangan layar menu data HRD……84

9. Rancangan layar input data HRD……..85

10. Rancangan layar menu data karyawan lama……87

11. Rancangan layar input data karyawan lama……88

12. Rancamgan layar laporan……90

BAB V……..93

PENUTUP……93

5.1 Kesimpulan……..93

5.2 Saran……94

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fase Model Waterfall (Dennis & Haley Wixom, Systems Analysis and Design)... 13
Gambar 2. 3 Contoh Use case diagram,(Jurnal Informatika mulawarman 2011 :3) 17
Gambar 2. 4 Contoh Sequence Diagram..... 20
Gambar 2. 5 Contoh Activity Diagram..... 18
Gambar 2. 6 Contoh Class Diagram (Alan Denis, 2010:222) 24

Gambar 3. 1 Struktur Organisasi pada iBox Store..... 31
Gambar 3. 2 Use Case Sistem Berjalan 32
Gambar 3. 3 Gambar Use Case Usulan 34
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login 38
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pelamar kerja 39
Gambar 3. 6 Activity Diagram Usulan interview 40
Gambar 3. 7 Activity Diagram Usulan pengumuman 41
Gambar 3. 8 Activity Diagram Usulan pelatihan..... 42
Gambar 3. 9 Activity Diagram Usulan Laporan 43
Gambar 3. 12 Sequence Diagram Login..... 44
Gambar 3. 13 Sequence Diagram Info kerja pelamar..... 44
Gambar 3. 14 Sequence Diagram Lamaran kerja 45
Gambar 3. 15 Sequence Diagram Interview 46
Gambar 3. 16 Sequence Diagram Pengumuman 47
Gambar 3. 17 Sequence Diagram Pelatihan 48
Gambar 3. 18 Sequence Diagram Penglolahan pelamar kerja..... 49
Gambar 3. 19 Sequence Diagram Data perusahaan..... 50
Gambar 3. 20 Class Diagram 53
Gambar 3. 21 Struktur Tampilan Aplikasi..... 54

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skenario Use case info kerja 33
Tabel 3. 2 Skenario Use case Melamar kerja 33
Tabel 3. 5 Activity Diagram Usulan info kerja 33
Tabel 3. 7 Class Diagram 53

Tabel 3. 1 Deskripsi Use Case Diagram Menanyakan Informasi Asuransi 33
Tabel 3. 2 Deskripsi Use Case Diagram Memberikan Contact Person 33
Tabel 3. 3 Deskripsi Use Case Diagram Menerima barang beserta SIT 33
Tabel 3. 4 Deskripsi Use Case Diagram Mengecek jumlah barang dan SIT 33
Tabel 3. 5 Deskripsi Use Case Diagram Transaksi pembelian barang 35
Tabel 3. 6 Deskripsi Use Case Diagram Pengecekan barang aksesoris 35
Tabel 3. 7 Deskripsi Use Case Memberikan laporan beserta barang rusak 36
Tabel 3. 8 Deskripsi Use Case Diagram Membuat memo tarik barang 36
Tabel 3. 9 Deskripsi Use Case Diagram Mengirim SIT tarik barang dan Retur barang rusak 37
Tabel 3. 10 Deskripsi Use Case Diagram Mengirim SIT tarik barang dan Retur barang rusak 37
Tabel 3. 11 Deskripsi Use Case Diagram Membuat data klaim asuransi 38
Tabel 3. 17 Deskripsi Activity Diagram Login 38
Tabel 3. 18 Deskripsi Activity Diagram Data pelanggan 43
Tabel 3. 19 Deskripsi Activity Diagram Klaim asuransi .....

Tabel 3. 25 Deskripsi Sequence Diagram Login 44
Tabel 3. 26 Deskripsi Sequence Diagram Data pelanggan 51
Tabel 3. 27 Deskripsi Sequence Diagram Klaim asuransi 52
Tabel 3. 28 Deskripsi Sequence Diagram Data barang 54
Tabel 3. 29 Deskripsi Sequence Diagram Stok barang toko 54
Tabel 3. 30 Deskripsi Sequence Diagram SIT order barang 55
Tabel 3. 31 Deskripsi Sequence Diagram Data data barang rusak 55
Tabel 3. 32 Deskripsi Sequence Diagram SIT retur barang rusak 56
Tabel 3. 33 Struktur Tabel User 56

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Tabel 3. 34 Struktur Tabel Store 57
Tabel 3. 35 Struktur Stock 57
Tabel 3. 36 Struktur Tabel SIT_Order 58
Tabel 3. 37 Struktur Tabel SIT_Kirim 59

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistem informasi dapat di konseptualisasikan dalam dua jenis sistem, yaitu : Sistem Informasi Manajemen (SIM), dan Expert Sistem. SIM memiliki beberapa subset seperti sistem pendukung keputusan dan Informasi Eksekutif Sistem. Peran SIM dalam mendukung keputusan ini sebaiknya dibicarakan dalam konteks subset tersebut sebagai Sistem Pendukung Keputusan (DSS). DSS adalah sebuah sistem berbasis computer (suatu program aplikasi) yang mampu menganalisis suatu data organisasi dan kemudian menyajikan dengan cara yang membantu pengguna untuk membuat keputusan bisnis yang lebih efisien dan efektif.

Sebagai contoh, sistem pendukung keputusan dapat memberikan :

a. Perbandingan angka penjualan selama satu minggu atau bulan dan berikutnya
b. Proyeksi pendapatan angka berdasarkan asumsi penjualan produk baru
c. Konsekuensi dari alternative keputusan yang berbeda, mengingat pengalaman masa lalu.

Pentingnya sumber daya manusia yang berbakat dan produktif menuntut perusahaan berusaha untuk mempertahankan sumber daya manusia dengan cara meningkatkan komitmen, pada organisasi untuk menjalankan program-program yang di terapkan. Dengan komitmen yang tinggi maka individu cenderung bekerja dengan menggunakan kemampuan secara maksimal tanpa mempedulikan kepentingan pribadi demi tercapainya keberhasilan perusahaan. Selain itu menyatakan bahwa komitmen adalah sebagai keinginan karyawan untuk tetap mempertahankan keanggotaannya dalam organisasi dan bersedia untuk melakukan usaha yang tinggi demi pencapaian tujuan organisasi.

Artinya ketika karyawan memiliki komitmen tinggi terhadap perusahaan, maka perusahaan tersebut akan dapat meningkatkan produktifitas tinggi dan bermutu, mampu bersaing sehingga perusahaan cenderung dapat mencapai visi dan misi. Disisi lain komitmen karyawan juga dapat bermanfaat bagi karyawan itu sendiri, seperti adanya kesempatan promosi jabatan, naik golongan, peningkatan karier dan yang terpenting karyawan tersebut dapat berkompeten dibidangnya. Seperti yang diungkapkan Mowday, Porter, Dubin dan O'Malley (dalam Ping He,

https://lib.mercubuana.ac.id

2008) bahwa dengan komitmen maka karyawan akan termotivasi untuk bekerja dan memberikan yang lebih baik pada perusahaan. Selain itu dengan komitmen maka karyawan tidak dengan mudah meninggalkan perusahaan atau loyal (Koch dan Streers ,2007).

Salah satu persoalan yang mempengaruhi karyawan dalam melakukan tugas dan tanggung jawab dalam peraturan perusahaan adalah komitmen. karena komitmen, dapat mempengaruhi kinerja seseorang. Ketika karyawan memiliki tinggi dan loyal maka karyawan tersebut mau melakukan tugas dan tanggung jawabnya dengan baik dan disiplin, maka karyawan tersebut menghasilkan kinerja yang positif, merasa puas dengan pekerjaan dan cenderung akan tetap bertahan diperusahaan. Begitu pula sebaliknya, ketika karyawan memiliki komitmen rendah, maka karyawan tersebut melakukan tugas dan tanggung jawabnya dengan setengah hati atau hanya ikutan saja sehingga hasil produksi tidak maksimal bahkan lama kelamaan akan menurun.

Indeks data informasi atau sistem informasi dunia kerja di Indonesia cenderung relatif rendah dibanding dengan negara-negara maju, hal ini salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah budaya perusahaan pada setiap negara masing-masing berbeda (Hofstede ,2001) yang banyak mengkaji tentang perbedaan budaya kerja antar bangsa didunia.

Perubahan tersebut terlihat secara signifikan dan dapat dirasakan baik oleh manajemen maupun karyawan melalui komitmen bersama antara komitmen manajemen dan komtmen karyawan. Apabila produktifitas meningkat maka pendapatan atau gaji karyawanpun meningkat, dengan sendirinya kesejahteraan karyawanpun meningkat sehingga sandang pangan terpenuhi, dan loyalitaspun terbentuk dengan terlihat disiplin hadir tepat waktu, pada akhirnya karyawan enggan keluar dari perusahaan dimana terlihat banyak karyawan yang bekerja hingga masa purna bakti selesai.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan permasalahan yang sudah dikemukakan pada pembahasan latar belakang diatas, maka garis besar rumusan masalah yang akan diselsaikan adalah :

1. Bagaimana merancang sistem pengaturan data karyawan sebagai sumber daya manusia ?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi dalam bentuk web site ?

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

1.3 BATASAN MASALAH

Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan dalam PT. Japfa maka batasan masalah antara lain :

1) Pengembangan sistem informasi SDM PT. Japfa ini lebih memfokuskan untuk dapat digunakan oleh para pencari kerja dan pemberi kerja yang ada di Indonesia.
2) Dalam sisi penyajian, data pada sistem informasi SDM ini tidak memberikan informasi tentang bagaimana contoh isi dari sebuah dokumen surat lamaran dan pembuatan CV yang baik.

Dalam pengembangan sistem informasi SDM ini, Pengembangan yang dilakukan hanya sampai pada tahap perancangan

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui sebuah rancangan sistem pengaturan data karyawan sebagai sumber daya manusia.
2. Untuk mengetahui sebuah rancangan sebuah aplikasi dalam bentuk web site.

1.5 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

1. Studi Lapangan

   Studi lapangan yaitu studi yang dilakukan dengan cara :

   a. Pengamatan secara langsung (observasi)

      pengamatan dilakukan dengan memperoleh data dengan mengamati dan memahami secara langsung proses bisnis yang berjalan.

   b. Wawancara (interview)

      Wawancara dilakukan kepada staff atau karyawan yang bersangkutan di bagian pengarsipan dengan mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam proses penelitian.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika ini di buat untuk memberikan gambaran mengenai penulisan dalam skripsi ini pada setiap bab, adapun sistematika penulisan yang dimaksud adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan pendahuluan penulisan. Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusahan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, Metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi : Management sumber daya manusia, Konsep Sistem Informasi sumber daya manusia, Konsep Pembuatan Web, Metodologi Perancangan, dan Prinsip-prinsip Antar Muka (Design).

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa terhadap permasalahan yang dihadapi serta kebutuhan software dari segi fungsi dan data.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini menerangkan dan menjelaskan aliran data, urutan proses antar muka basis data dan pengimplementasiannya pada aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian ini memberikan suatu kesimpulan dari penelitian dan dari kesimpulan yang diperoleh, memberikan alternatif pemecahan masalah atau saran yang mungkin bermanfaat bagi lembaga pemerintahan dimasa yang akan datang.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sumber Daya Manusia

Manajemen sumber daya manusia dapat diartikan sebagai pendayagunaan sumber daya manusia di dalam organisasi, yang dilakukan melalui fungsi-fungsi perencanaan sumber daya manusia, rekrutmen dan seleksi, pengembangan sumber daya manusia, perencanaan dan pengembangan karir, pemberian kompensasi dan kesejahteraan, keselamatan dan kesehatan kerja, dan hubungan industrial.

2.2 Sistem informasi manajemen

Dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang bertalian dengan otomasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar, dan sistem informasi eksekutif.

Akibat bila kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu perusahaan akan mengalami ketidakmampuan mengontrol sumber daya, sehingga dalam mengambil keputusan-keputusan strategis sangat terganggu, yang pada akhirnya akan mengalami kekalahan dalam bersaing dengan lingkungan pesaingnya. Disamping itu, sistem informasi yang dimiliki seringkali tidak dapat bekerja dengan baik.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Sebuah perusahaan mengadakan transaksi-transaksi yang harus diolah agar bisa menjalankan kegiatannya sehari-hari. Daftar gaji harus disiapkan, penjualan dan pembayaran atas perkiraan harus dibutuhkan: semua ini dan hal-hal lainnya adalah kegiatan pengolahan data dan harus dianggap bersifat pekerjaan juru tulis yang mengikuti suatu prosedur standar tertentu. Komputer bermanfaat utnuk tugas-tugas pengolahan data semacam ini, tetapi sebuah sistem informasi menajemen melkasanakan pula tugas-tugas lain dan lebih dari sekedar sistem pengolahan data. Adalah sistem pengolahan informasi yang menerapkan kemampuan komputer untuk menyajikan informasi bagi manajemen dan bagi pengambilan keputusan.

https://lib.mercubuana.ac.id

2.2.1 Kelebihan sistem informasi manajemen

Didalam sebuah sistem informasi manajemen terdapat kelebihan-kelebihan yaitu terdiri dari :

1. Meningkatkan efisiensi operasional investasi di dalam teknologi sistem informasi dapat menolong operasi perusahaan menjadi lebih efisiensi. Efisiensi operasional membuat perusahaan dapat menjalankan strategi keunggulan biaya (low-cost leadership). Dengan menanamkan investasi pada teknologi system informasi. Perusahaan juga dapat menanamkan rintangan untuk memasuki industri tersebut (barriers to entry) dengan jalan meningkatkan besarnya investasi atau kerumitan teknologi yang diperlukan untuk memasuki persaingan pasar. Selain itu cara lain yang dapat ditempuh adalah mengikat (lock in) knsumen dan pemasok dengan cara membangun hubungan baru yang lebih bernilai dengan mereka.
2. Membangun sumber-sumber informasi strategis. Teknologi sistem informasi memampukan perusahaan untuk membangun sumber informasi strategis sehingga mendapat kesempatan dalam keuntungan strategis. Hal ini berarti memperoleh perangkat keras dan perangkat lunak mengembangkan jaringan telekomunikasi menyewa spesialis sistem informasi dan melatih end user.

2.2.2 Kelemahan sistem informasi manajemen

Dapat memberikan dampak bagi lingkungan social seperti pengurangan tenaga kerja sehingga dapat menambah angka pengangguran. Fungsi manusia sebagai tenaga kerja banyak tergantikan oleh teknologi-teknologi yang ada, karena dengan teknologi tersebut perusahaan merasa lebih di untungkan. Selain itu dengan adanya sistem informasi manajemen tersebut sehingga mengesampingkan rasionalitas manusia itu sendiri.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2.3 Konsep Dasar Sistem

Pengertian Sistem adalah sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

1. Sistem adalah Suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. (Andri Kristanto. 2010:1)
2. Sistem adalah sekumpulan komponen yang mengimplementasikan model dan fungsional yang dibutuhkan, komponen tersebut saling berinteraksi di dalam sistem guna *mentrans-formasikan input* yang diberikan kepada sistem tersebut menjadi *output* yang berguna dan bernilai bagi *actor-nya*.(Djon Irwanto, 2011).

https://lib.mercubuana.ac.id

3. Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Tata Sutabri, 2012).

2.3.1 Karakteristik Sistem

Karakteristik suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang berinteraksi yang saling bekerja sama membentuk sebuah kesatuan. Sebagai berikut : (Kusrini dan Andri Kuniyo : 2010).

1. Komponen Sistem(*Components*)

   Suatu Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling kerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas sistem (*Boundary*)

   Batas sistem adalah merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan.

3. Lingkungan luar sistem (*Environments*)

   Lingkungan luar sistem adalah apapun di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem.Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung (*Interface*)

   Penghubung adalah media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain.

5. Masukan (*Input*)

   Input adalah energi yang dimasukkan ke dalam sebuah sistem.

6. Keluaran (*Output*)

   Keluaran adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolah (*Process*)

   Pengolah adalah suatu sistem yang dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah suatu masukan menjadi suatu keluaran.

8. Sasaran (*Objective*) atau Tujuan (*Goal*)

   Sasaran atau tujuan adalah suatu sistem yang mempunyai sasaran kalau suatu sistem tersebut tidak memiliki sasaran, maka sistem tersebut tidak berguna.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

2.3.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Kusrini dan Andri Koniyo, "Suatu sistem dapat di klasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) lawan sistem fisik (*physical system*), sistem alamiah (*natural system*) lawan system buatan manusia (*human made system*), system pasti probalistik (*probabilistik system*) dan sistem tertutup (*closed system)* lawan sistem terbuka (*open system*)."

Sistem informasi masuk di dalam klasifikasi sistem fisik, sistem buatan manusia,sistem pasti dan sistem tebuka. Sebagai sistem fisik, sistem informasi mempunyai komponen-komponen fisik. Sebagai sistem buatan manusia, karena dirancang dan dibuat oleh analis atau pemakai sistem. Sebagai sistem pasti, karena hasil dari sistem ini yang berupa informasi merupakan hasil yang sudah dirancang dan sudah ditentukan sesuai dengan pemakainnya. Sebagai sistem yang terbuka, karena sistem ini berhubungan dengan lingkungan luarnya. Lingkungan luar sistem informasi dapat berupa sesuatu diluar sistem informasi ini tetapi masih dilingkungan perusahaannya atau sesuatu diluar lingkungan perusahaannya. (Kusrini dan Andri Koniyo, 2010).

2.4 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses atau data yang sudah lebih memiliki arti bagi kebutuhan penggunanya.(Mc Leod, 2011).

Sedangkan menurut Andri Kristanto, informasi adalah Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data. (Andri Kristanto, 2010).

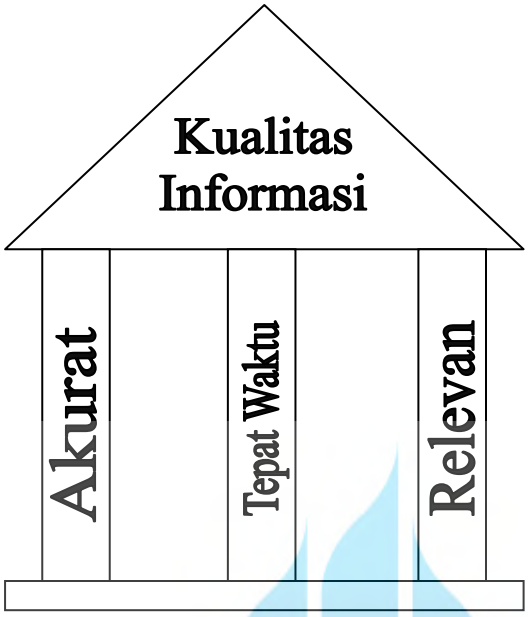
Berdasarkan dari kedua definisi di atas maka penulis menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang telah dikelompokan kemudian diolah menjadi suatu yang bernilai dari sebelumnya, dan dipahami untuk memutuskan suatu keputusan.

2.4.1 Kualitas Informasi

Kualitas informasi *(quality of information)* sangat di pengaruhi atauditentukan oleh 3 hal sebagai berikut: (Jogiyanto HM, 2010)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 2.1 Pilar Kualitas Informasi (Jogiyanto HM, 2010)

a. Relevan

Mengukur seberapa jauh tingkat relevansi informasi tersebut terhadap kenyataan kejadian masa lalu, hari ini dan yang akan datang.

b. Akurat

Suatu Informasi dapat dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan.

c. Tepat Waktu

Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

2.5 Konsep Dasar Sistem Informasi

Definisi sistem informasi menurut Andri Kristantomenjelaskan sistem informasi adalah:

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. (Andri Kristanto, 2010).

https://lib.mercubuana.ac.id

2.5.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut Kusrini dan Andri Koniyoberpendapat Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (building blok), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol. Semua komponen tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk meode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

   Teknologi merupakan kotak alat (tool-box) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan sekaligus mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sitem secara keseluruhan.

5. Blok Database

   Database merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

   Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau pun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi (Kusrini dan andri koniyo : 2010).

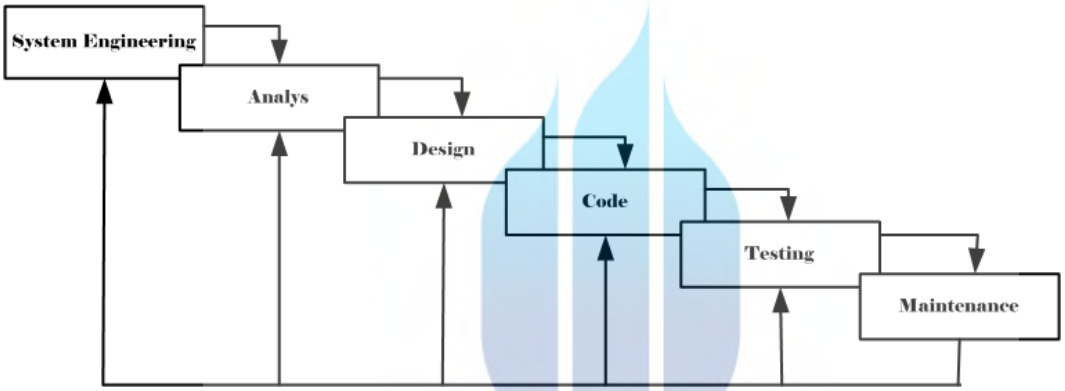
UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

2.6 Definisi Waterfall

Metode waterfall merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Menurut (Sommerville, 2009:65), model ini sering disebut dengan "*Software Life Cycle"* atau model *Waterfall.* Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari sistem *engineering,*lalu menuju ketahap *analys, design,coding, testing, integretion & system testing,* dan *maintenance.* Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Metode *Waterfall*, metode ini juga disebut dengan *classic life cycle.* Fase model *Waterfall* yaitu sistem *engineering*, analisis kebutuhan *software,design,coding, testing, maintenance.*



Gambar 2. 2 Model *Waterfall* (Sommerville, 2009:65)

Pada skema *waterfall* terdapat beberapa tahapan-tahapan yang dimana dari tiap-tiap tahapan terdapat penjelasan sebagai berikut :

UNIVERSITAS MERCU BUANA

1. **Sistem *Engineering***

Karena *software* merupakan bagian terbesar dari sistem, maka pekerjaan dimulai dengan cara menerapkan kebutuhan semua elemen sistem dan mengalokasikan sebagian kebutuhan tersebut ke *software*. Pandangan terhadap sistem adalah penting, terutama pada saat *software* harus berhubungan dengan elemen lain, seperti *hardware, software, dan database*.

2. **Analisis kebutuhan *software***

Suatu proses pengumpulan kebutuhan *software* untuk mengerti sifat-sifat program yang dibentuk *softwareengineering*, atau analis harus mengerti fungsi *software* yang diinginkan, *performance* dan *interface* terhadap elemen lainnya. Hasil dari analisis ini didokumentasikan dan di *review* atau dibahas atau ditinjau bersama-sama *customer*.

https://lib.mercubuana.ac.id

3. *Design*

Proses desain menterjemahkan kebutuhan ke dalam representasi *software* yang dapat diukur kualitasnya sebelum mulai *coding*. Hasil dari desain ini didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi *software*.

4. *Coding*

Bentuk rancangan diubah menjadi suatu bahasa pemrograman yang dapat dimengerti oleh mesin komputer.

5. *Testing*

Segera sesudah objek program dihasilkan, pengetesan program dimulai. Proses *testing* difokuskan pada logika internal *software*. Jaminan bahwa semua pernyataan atau *statements* sudah dites dan lingkungan *external* menjamin bahwa definisi input akan menghasilkan output yang diinginkan.

6. ***Maintenance***

Software yang sudah dikirim ke *customer* data berubah karena *software* mengalami *error* atau *software* harus diadaptasi untuk menyesuaikan dengan lingkungan *external,* misalnya adanya sistem operasi baru atau *peripheral* baru.

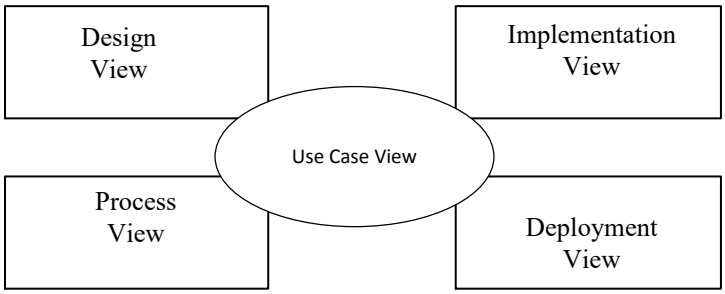
2.7 UML (Unified Modelling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object-Oriented)*. (Alan Dennis, 2012)Sedangkan menurut Adi Nugroho "*United Modelling Language* (UML) adalah alat bantu analisis serta perancangan perangkat lunak berbasis objek" (Adi Nugroho, 2010).

UML dibangun atas model 4+1 view. Model ini didasarkan pada fakta bahwa struktur sebuah sistem dideskripsikan dalam 5 view dimana salah satu diantaranya use case view. Use case view ini memegang peranan khusus untuk mengintegrasikan content ke view yang lain (Munawar, 2010:20)

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 2.3 Model 4+1 View (Munawar, 2010:20)

2.7.1 Diagram-Diagram UML

Unified Modeling Language (UML) terdiri dari 13 jenis diagram resmi seperti pada Tabel 2.1 (Alan Dennis, 2012)

Tabel 2.1 Jenis-jenis Diagram UML (Alan Dennis,2012)

No	Diagram	Kegunaan
1	*Activity*	*Behavior* prosedural dan pararel
2	*Class*	*Class, fitur*, dan hubungan-hubungan
3	*Communication*	Interaksi antar objek; penekanan pada jalur
4	*Component*	Struktur dan koneksi komponen
5	*Composite structure*	Dekomposisi *runtime* sebuah class
6	*Deployment*	Pemindahan artifak ke node
7	*Interaction overview*	Campuran *sequence* dan *activity* diagram
8	*Object*	Contoh konfigurasi dari contoh-contoh
9	*Package*	Struktur hirarki *compile-time*
10	*Sequence*	Interaksi antar objek; penekanan pada sequence
11	*State machine*	Bagaimana *even* mengubah objek selama aktif
12	*Timing*	Interaksi antar objek; penekanan pada *timing*
13	*Use Case*	Bagaimana Pengguna berinteraksi dengan sebuah system

2.8 Analisa Berorientasi Objek

Analisa dan perancangan berorientasi obyek merumuskan dan menyelesaikan masalah serta menghasilkan suatu hipotesa atau diagnosa (solusi), memodelkannya dengan pendekatan obyek.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Dalam tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam menganalisa sistem sebagai berikut :

- Menganalisa sistem yang ada dan mempelajari apa yang dikerjakan oleh sistem yang ada.
- Menspesifikasikan sistem yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan database yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam analisa berorientasi obyek adalah sebagai berikut :

a. Pendekatan top down yaitu memecahkan masalah ke dalam bagian-bagian terkecil atau perlevel sehingga mudah untuk diselesaikan.
b. Pendekatan modul yaitu membagi sistem ke dalam modul-modul yang dapat beroperasi tanpa ketergantungan.
c. Penggunaan alat-alat bantu dalam bentuk grafik dan teks sehingga mudah untuk mengerti serta dapat dikoreksi apabila terjadi perubahan.

Pendekatan dalam analisa berorientasi obyek dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang dapat terdefinisi dengan baik dan jelas.

Adapun alat bantu yang digunakan dalam analisa berorientasi obyek dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Tipe Diagram UML(Alan Dennis, 2012)

No.	Nama Diagram	Kegunaan
1.	Diagram Use Case	Dapat sangat membantu bila kita sedang meyusun suatu kebutuhan pada sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test khusus untuk semua desain yang ada pada sistem.
2.	Diagram Aktifitas	Digunakan untuk memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas pada suatu proses.
3.	Diagram Sequence	Digunakan untuk menggambarkan pada

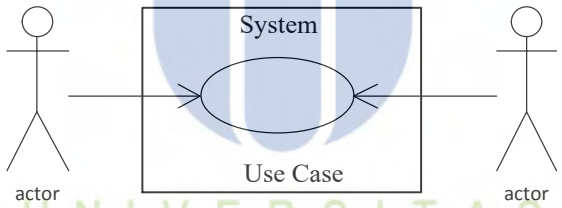
UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

		sebuah slenario.
4.	Class Diagram	Digunakan untuk menggambarkan struktur dan deskripsi class, package, dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

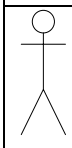
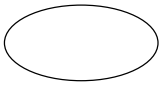
2.9 Use Case Diagram

Menurut (Alan Dennis, 2012), *Use Case Diagram*, adalah cara spesifik menggunakan sistem dengan menggunakan beberapa bagian dari fungsi tersebut. *Use case* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistem sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case diagram* menampilkan *actor, use case,* dan hubungan antara mereka. *Use case diagram* dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun kebutuhan sistem, komunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test khusus untuk desain yang ada pada sistem.



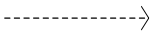
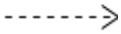
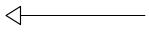
Gambar 2.4 Use Case Model (Alan Dennis, 2012).

Tabel 2.3 Simbol-simbol pada diagram use case(Alan Dennis, 2012)

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	Aktor	Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan system
	*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan oleh sistem yang akan menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor

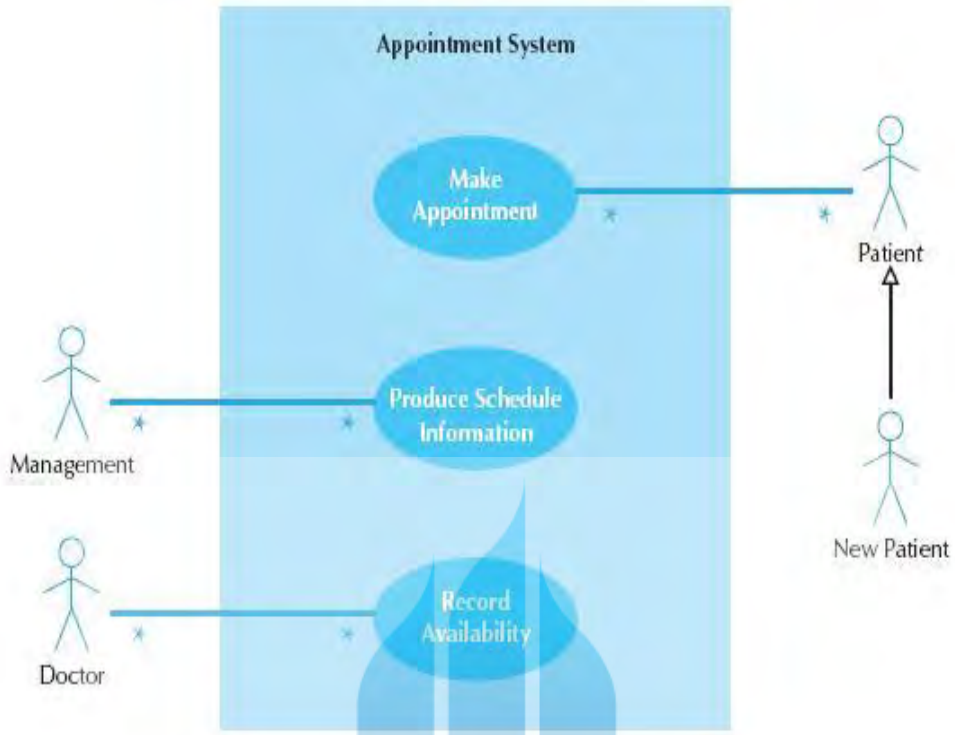
UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

	*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri*(independent)* akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (*independent*).
	*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (*ancestor*).
	*Include*	Menspesifikasikan bahwa *use case* sumber secara *eksplisit*.
	*Extend*	Menspesifikasikan bahwa *use case* target memperluas perilaku dari *use case* sumber pada suatu titik yang diberikan.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 2.5 Contoh Ringkasan Use Case Sistem (Alan Dennis, 2012)

2.7.1 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan aliran fungsional sistem, pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis dan untuk menggambarkan aliran kejadian dalam *use case.* (Alan Dennis, 2012)

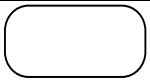
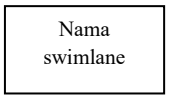
Simbol – Simbol Activity Diagram

Berikut ini adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan activity diagram.

Tabel 2.4 *Simbol-simbol yang dipakai pada activity diagram*(Alan Dennis,2012).

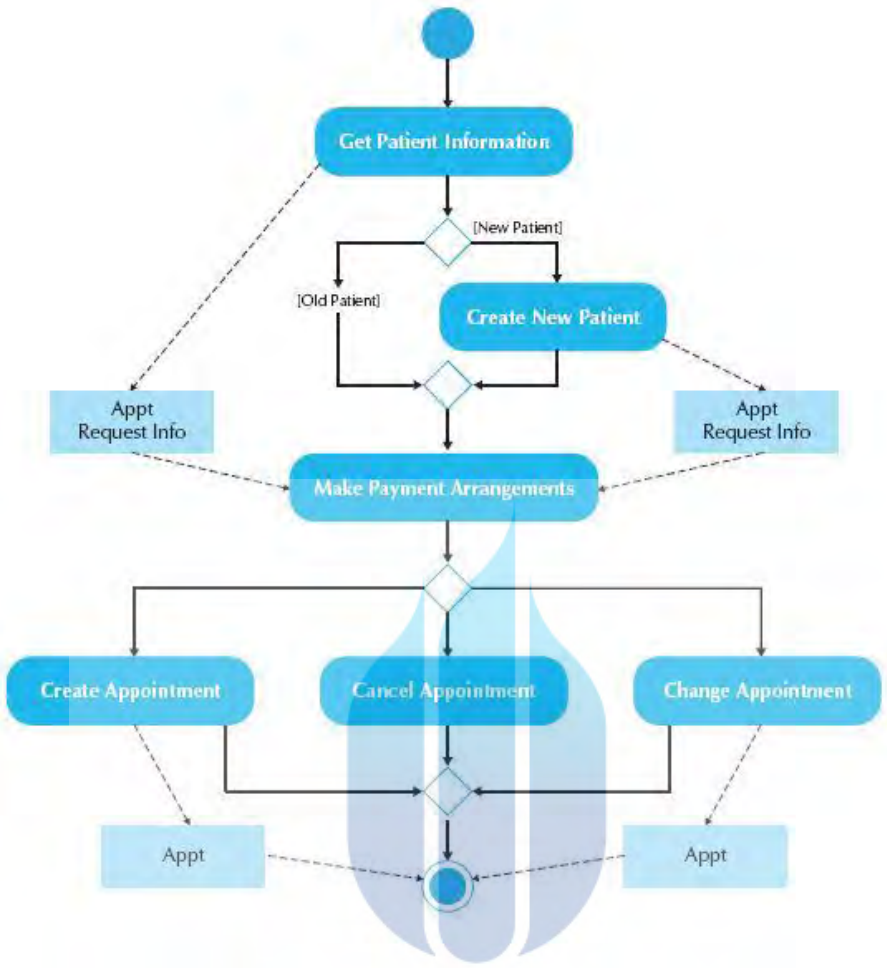
Simbol	Keterangan
● Status awal	status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

https://lib.mercubuana.ac.id

 Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diakhiri dengan kata kerja.
 Percabangan/ *decision*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / *join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
 Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
Simbol	Keterangan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

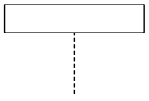


Gambar 2.6 Contoh*Activity Diagram* (Alan Dennis, 2012)

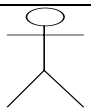
2.7.2 Sequence Diagram

Menurut (Pressman, 2010:78), *sequence diagram* adalah sebuah diagram interaksi yang menekankan waktu pengiriman untuk sebuah pesan. Komponen utama *sequence diagram* terdiri atas obyek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama *Message* diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan progress vertikal.

Tabel 2.5*Simbol-simbol pada sequence diagram*(Alan Dennis, 2012)

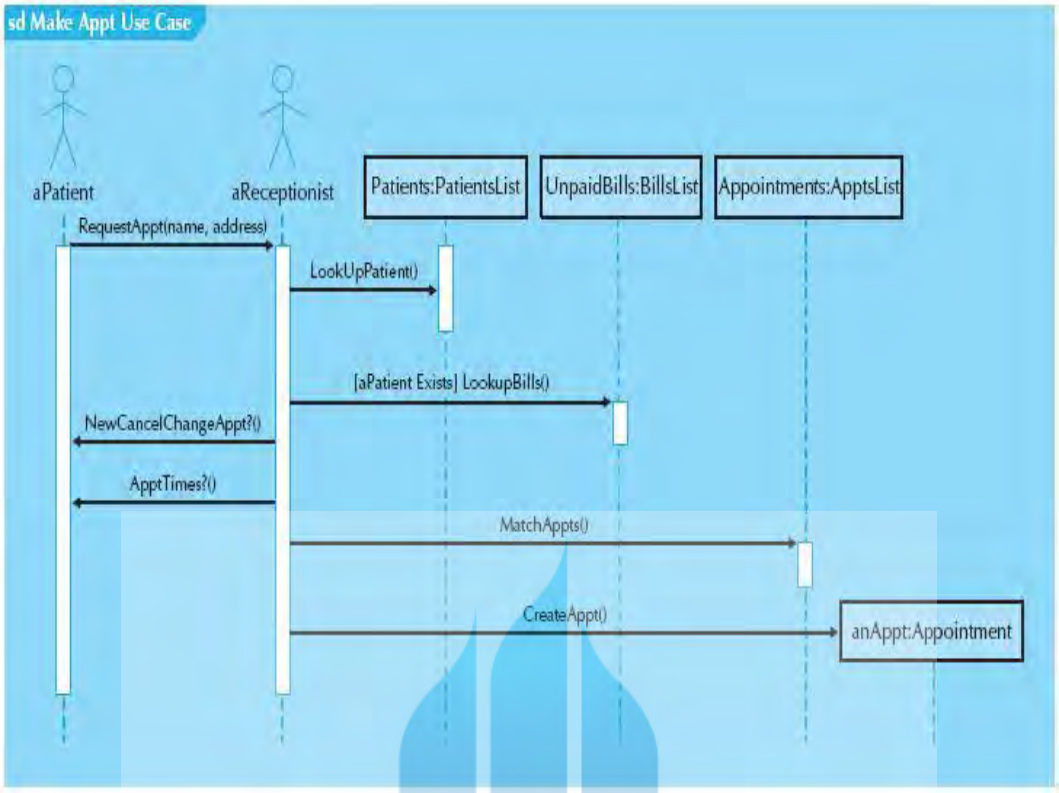
No.	Simbol	Nama Simbol	Kegunaan
1		Object	*Object*, merupakan *instance* dari sebuah *class* dan dituliskan tersusun secara *horizontal*.

https://lib.mercubuana.ac.id

2		Actor	*Actor*, yang digunakan untuk menggambarkan pelaku atau pengguna dalam use case. Pelaku ini meliputi manusia atau sistem komputer atau subsistem lain yang memiliki metode untuk melakukan sesuatu.
3		Lifeline	*Lifeline*, digunakan untuk mempresentasikan sebuah dari individu dalam interaksi dan hanya sebuah etentitas interaksi.
4		Activation	*Activation* dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah *lifeline*. Ditujukan untuk melakukanidentifikasi sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.
5		Message	*Message* ,Digambarkan dengan anak panah *horizontal* antara *Activation*. *Message*yang mengidentifikasikan sebuah komunikasi antara *object*.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 2.7 Contoh *Sequence Diagram*(Alan Dennis,2012)

2.7.3 Class Diagram

Menurut (Pressman, 2010:78), *ClassDiagram* adalah sebuah kategori atau pengelompokan dari hal – hal yang mempunyai atribut dan fungsi yang sama. *Class Diagram* adalah sebuah grafik presentasi dari gambaran statis yang menunjukkan sekumpulan model elemen yang terdeklarasi (statis), seperti kelas, tipe, dan isinya serta hubungannya.

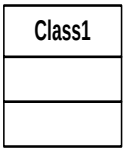
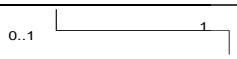
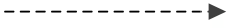
Class Diagram memberikan pandangan secara luas dari suatu sistem dengan menunjukkan kelas-kelasnya dan hubungan mereka. *ClassDiagram* bersifat statis, menggambarkan hubungan apa yang terjadi bukan apa yang terjadi jika mereka berhubungan. Sebuah *Class Diagram* memiliki tiga area pokok :

a. Nama, merupakan nama dari sebuah kelas.
b. Atribut, merupakan properti dari sebuah kelas. Atribut melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada obyek dari class.
c. Operasi, adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah *class* atau yang dapat dilakukan oleh *class* lain terhadap sebuah class.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

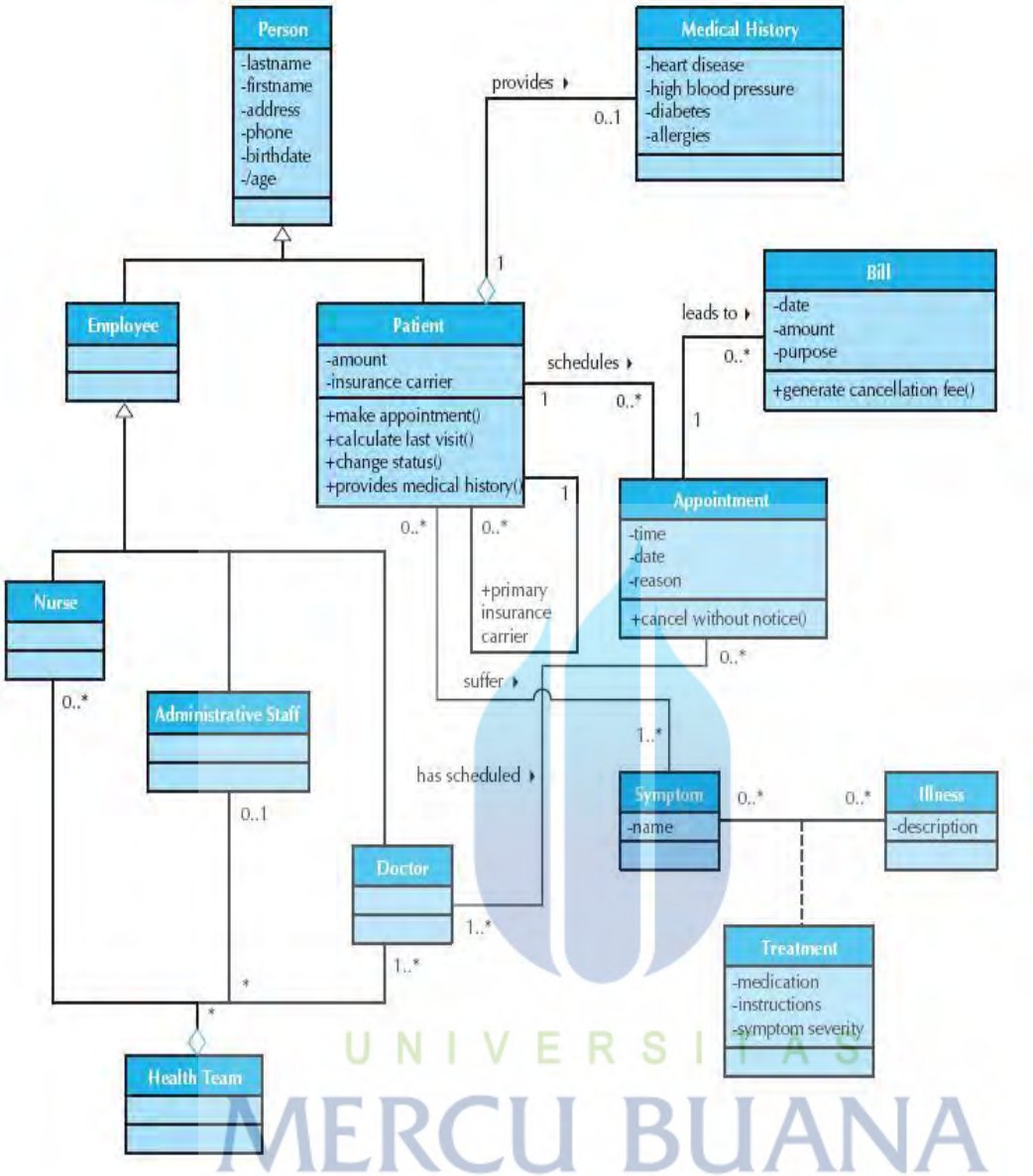
https://lib.mercubuana.ac.id

Tabel 2.6 Notasi Pada *Class Diagram* (Pressman, 2010:78)

Notasi	Nama Simbol	Keterangan
	***Class***	*Class* adalah blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagi atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari *class*. Bagian tengah mendefinisikan property/atribut *class*. Bagian akhirmendefinisikan method-method darisebuah *class*.
	***Assosiation***	Sebuah asosiasi merupakan sebuah *relationship* paling umum antara 2 class, dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 *class*. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe *relationship* dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah *relationship* (Contoh: *One-to-one, one-to-many, many-to-many).*
	***Dependency***	Kadangkala sebuah *class* menggunakan *class* yang lain. Hal ini disebut *dependency*. Umumnya penggunaan *dependency* digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu *class* yang menggunakan *class* yang lain. Sebuah *dependency* dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.`

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 2.8 Contoh *class diagram* (Alan Dennis,2012)**.**

2.8 Basis Data *(Database)*

Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data.Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data (seperti tabel, indeks dan lain-lain.Di samping berisi data, setiap basis data juga menyimpan definisi struktur (baik untuk basis data maupun objek-objeknya secara rinci) (Fathansyah, 2012).

https://lib.mercubuana.ac.id

2.8.1 Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem, dengan definisi yang tegar dan teliti pemakai dan analisis sistem akan memliki pemahaman yang umum mengenai input, output, komponen penyimpan, dan bahkan kalkulasi inter-mediate. (RogerS. Pressman, 2010).

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi suatu sistem informasi.Kamus data terdapat pada tahapan analisis dan perancangan.Pada tahap analisis, kamus data berfungsi untuk mendefinisikan data yang mengalir pada sistem.Sedangkan pada tahap perancangan, kamus data ini digunakan untuk merancang masukan dan keluaran seperti laporan serta basis data. (Indrajani, 2011).

Sumber kamus data, yaitu:

1. Data *store* (file-file): sekumpulan data yang disimpan pada komputer.
2. Data *flow* (aliran data): suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan.
3. Data elemenyang dinyatakan dalam spesifikasi data dan berasal dari file.

Tabel 2.7 Notasi Kamus Data (Roger S. Pressman, 2010)

Notasi	Keterangan
=	Is composed of
+	And
()	Optional (may be present or absent)
{}	Iteration
[]	Select one of several alternatives choices
**	Comment
@	Identifier (key field) for a store
|	Separates alternative choices in the [] construct

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2.9 Outsourching

Menurut Dadang Budiaji, (Praktisi & Konsultan SDM), *Outsourcing* adalah pemindahan pekerjaan (operasi) dari satu perusahaan ke pihak (perusahaan) lain. Hal ini biasanya dilakukan untuk memperkecil biaya produksi atau untuk memusatkan perhatian kepada hal utama dari perusahaan tersebut.

https://lib.mercubuana.ac.id

Outsourcing diatur dalam UU 13/2003 dan Kepmenakertrans 220/MEN/X/2004 tentang syarat-syarat penyerahan sebagian pelaksanaan pekerjaan kepada perusahaan lain. Beberapa ketentuan pokok dalam *outsorcing* adalah penyelenggara *outsourcing* harus berbadan hukum, hak-hak normatif harus diberikan kepada karyawan *outsourcing*, bila hak-hak normatif tidak diberikan maka demi hukum karyawan *outsourcing* itu menjadi karyawan dari perusahaan pemberi pekerjaan, yang boleh di-*outsource* hanyalah proses-proses pendukung saja (bukan proses utama atau inti bisnis perusahaan).

Karyawan *outsourcing* bisa merupakan karyawan tetap ataupun kontrak.Hal itu bergantung kepada sifat pekerjaannya dan juga bergantung kepada kebijakan pengelola *outsourcing* itu. Keberadaan karyawan kontrak dan *outsourcing* adalah suatu kenyataan yang sulit untuk dihilangkan karena tidak semua perusahaan sudah benar-benar siap untuk memiliki karyawan tetap dengan segala konsekuensinya, lagipula beberapa jenis bisnis tertentu mengandung ketidakpastian yang tinggi sehingga merupakan resiko besar kalau perusahaan langsung mengangkat karyawan tetap[2].

Sistem informasi dalam suatu pemahaman yang sederhana dapat didefinisikan sebagai satu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan yang serupa.Para pemakai biasanya tergabung dalam suatu *entitas* organisasi formal, seperti Departemen atau Lembaga suatu Instansi Pemerintahan yang dapat dijabarkan menjadi Direktorat, Bidang, Bagian sampai pada unit terkecil di bawahnya. Informasi menjelaskan mengenai organisasi atau salah satu sistem utamanya mengenai apa yang telah terjadi di masa lalu, apa yang sedang terjadi sekarang dan apa yang mungkin akan terjadi di masa yang akan datang tentang organisasi tersebut[4]

(Dadang Budiaji, 2011**).**

2.10 MockUp

Dalam dunia *website*, *Mockup/Wireframe* adalah rancangan awal sebuah desain web yang dibuat secara manual menggunakan *photoshop*, atau *software* pengedit gambar lainnya.*Mockup* merupakan gambar model atau prototif halaman web secara full dan *detail*. Format *mockup* ini biasanya berbentuk *file* .PSD (*Photoshop Document*).

Sebenarnya, selain menggunakan *photoshop* atau *software* pengedit gambar, *Mockup* juga dapat dibuat dengan *software* yang memang dikhususkan untuk membuat *mockup* seperti *Mockingbird*, *Cacoo, Mockflow*, dan sebagainya.Namun, bisanya *software* - *software* seperti ini justru hanya

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

memungkinkan pembuat untuk membuat *mockup* yang sederhana alias seadanya.Misalnya, hanya sebatas *layout* dan navigasinya saja.

Mockup ini berfungsi sebagai acuan kerja pembuatan *website* agar tidak menyimpang dari tujuan awal membuatnya.Biasanya, pembuatan *website* yang menggunakan *mockup* lebih efektif dan terstruktur karena pada saat pembuatan *mockup* itu sudah ditentukan kerangka pembuatan *websitenya.*

Mockup dikerjakan oleh seorang web *designer* yang nantinya akan diserahkan pada web *programmer*. Oleh web *programmer*, *Mockup* ini nantinya akan di ubah ke bentuk halaman web berformat *.html*. Pengubahan ini biasanya disebut "*Slicing* PSD to HTML".Pengubahan ini dilakukan secara *manual* oleh *programmer* dengan mengetikkan kode-kode HTML dan CSS. (Muhammad S, 2013)

2.11 Job Description HRD

a. Mengelola dan mengontrol aktifitas administrasi kantor dan kepersonaliaan serta sistem informasi HRD untuk memastikan tersedianya dukungan yang optimal bagi kelancaran operasional perusahaan.
b. Merencanakan kebutuhan tenaga kerja sesuai dengan perkembangan perusahaan serta mengkoordinasikan dan mengontrol pelaksanaan kegiatan rekrutmen dan seleksi untuk memastikan tersedianya tenaga kerja yang dibutuhkan sesuai dengan permintaan dan kualifikasi yang diinginkan dalam jangka waktu yang telah disepakati.
c. Mengkoordinasikan dan mengontrol anggaran departemen HRD agar digunakan dengan efektif dan efisien sesuai dengan rencana kerja.
d. Menyusun strategi dan kebijakan pengelolaan SDM di perusahaan berdasarkan strategi jangka panjang dan jangka pendek yang telah ditetapkan sesuai dengan peraturan pemerintah yang berlaku agar diperoleh SDM dengan kinerja, kapabilitas dan kompetensi yang sesuai dengan yang diinginkan perusahaan.
e. Mengarahkan, menganalisa dan mengelola praktek dan prosedur remunerasi untuk memastikan paket remunerasi yang ditetapkan perusahaan kompetitif, sejalan dengan praktek industri, sesuai kemampuan finansial perusahaan dan adil secara internal.
f. Menyusun sistem manajemen kinerja, serta mengkoordinasikan dan mengontrol pelaksanaan siklus manajemen kinerja, mulai dari perencanaan, pembimbingan, sampai

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

dengan penilaian kinerja, untuk memastikan tercapainya target kinerja individu, unit, maupun perusahaan.

g. Mengkoordinasikan dan mengontrol penyusunan dan pelaksanaan program pelatihan dan pengembangan, termasuk identifikasi kebutuhan pelatihan dan evaluasi pelatihan, untuk memastikan tercapainya target tingkat kemampuan dan kompetensi setiap karyawan.
h. Mengkoordinasikan dan mengontrol pelaksanaan fungsi SDM di seluruh perusahaan untuk memastikan semuanya sesuai dengan strategi, kebijakan, sistem dan rencana kerja yang telah disusun.
i. Menyusun rencana kerja dan anggaran departemen HRD sesuai dengan strategi, kebijakan dan sistem HRD yang telah ditetapkan untuk memastikan tercapainya sasaran Departemen HRD.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB III

ANALISA SISTEM

3.1 Sekilas Tentang PT. Japfa Comfeed

PT. Japfa berdiri pada tahun 1971, terletak di Jalan M.T. Haryono Kav. 16 Jakarta Kode pos 12810, Indonesia. PT. Japfa pertama kali merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang pengembangan aplikasi komputer. Namun seiring dengan berjalannya waktu PT. Japfa banyak mengalami perkembangan di antaranya pada tahun 1989 memfokuskan di bidang *Industri kopra pellet* sebagai produk utamanya. Sejak berdirinya perusahaan terus melakukan perubahan status perusahaan menjadi perusahaan terbuka seiring dengan pencatatan saham perusahaan di Bursa Efek Jakarta dan Surabaya. Kemudian pada tahun 1990 mengembangkan di bidang *Sektor pakar ternak.* .Pada saat ini, PT. Japfa memfokuskan diri pada bidang *Agri-food* terbesar dan ter-integritas di Indonesia.

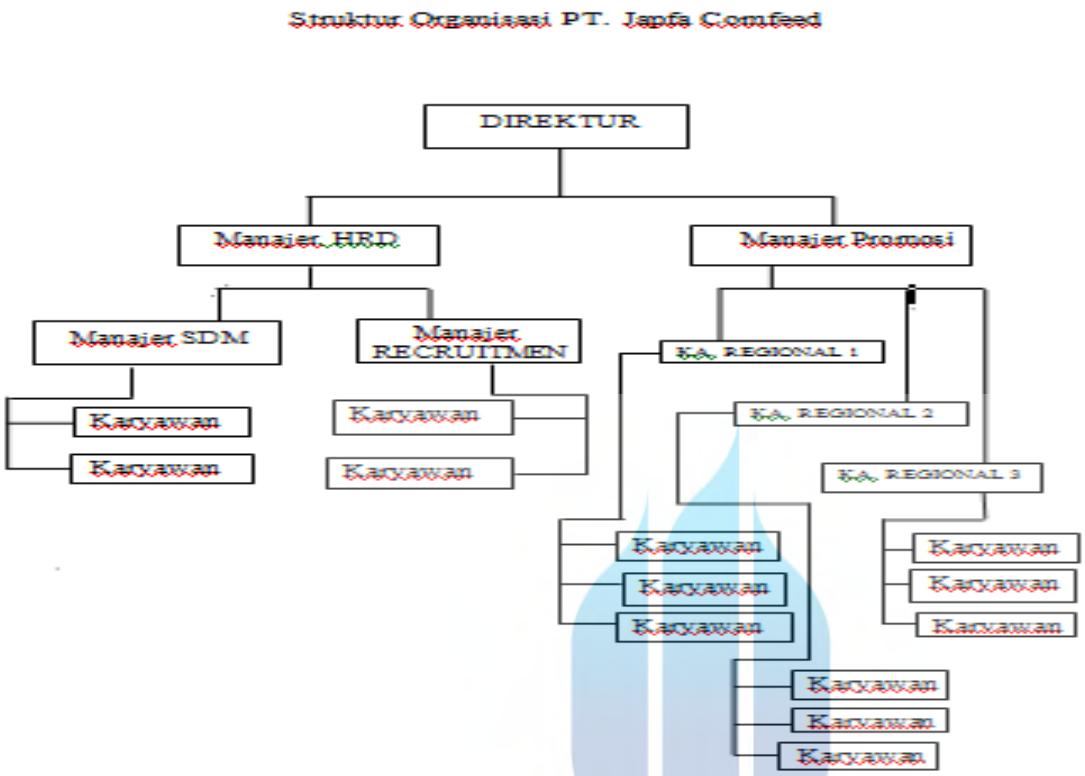
PT. Japfa merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang *Agri-food* terbesar dan ter-integritas di Indonesia. Unit bisnis utama perusahaan ini yakni pembuatan pakan ternak. Keunggulan dari perusahaan ini meliputi integrasi vertikal dan skala ekonomi. Dalam menjalankan aktivitas bisnis, PT. Japfa menjalin hubungan baik antara operasional dyang dilakukan dihulu dengan hilir. Dengan di jaganya hubungan tersebut maka akan terjamin kualitas produk yang unggul. Di samping itu dengan skala ekonomi PT. Japfa menawarkan produk-produk dengan biaya yang terjangkau bagi konsumen Indonesia.

Awalnya berkembangnya perusahaan PT. Japfa ini pada era tahun 1970-an. Pertama kali didirikan sejak tahun 1971 dengan nama PT. Java Pelletizing Factory. Perusahaan ini merupakan perusahaan yang terjalin kerjasama antara perusahaan Dagang Industri Ometraco dan International Graanhandel Thegra NV of the Netherlands. Perusahaan teebuka seiring dengan pencatatan saham perusahaan di Bursa Efek Jakarta dan Surabya sejak Oktober 1989. Dengan dilakukannya penawaran saham sejak tahun 1990, perusahaan kemudian menjadi perusahaan yang memiliki kekuatan finansial dalam dalam sektor pakan ternak.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3.2. Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi PT. JAPFA COMFEED

Berikut ini adalah keterangan dari tugas-tugas dan wewenang bagian-bagian yang ada pada PT.Ciptamaya sesuai dengan struktur organisasi yang meliputi :

a. Direktur

   Direktur bertugas menerima laporan dari bagian Manajer HRD pada PT. Japfa.

b. Manajer HRD

   Manajer HRD merupakan asisten Manajer yang bertugas mengatur agenda pada PT. Japfa.

c. Manajer Promosi

   Manajer promosi bertugas mempromosikan produk-produk yang ada dalam perusahaan pada PT. Japfa dan membuat laporan pemasukan dan pengeluaran PT. Japfa

UNIVERSITAS MERCU BUANA

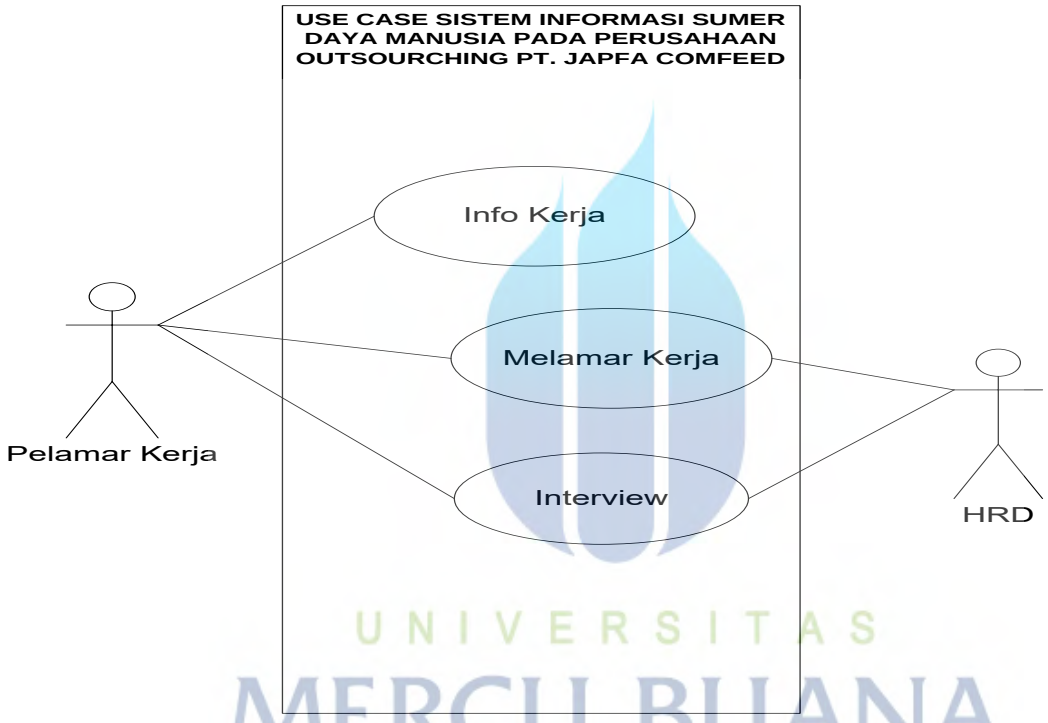
https://lib.mercubuana.ac.id

3.3. Analisa Sistem Berjalan

3.3.1. Use Case Sistem Berjalan

Sistem berjalan yang dimaksud adalah keseluruhan sistem yang ada dalam organisasi yang mana sistem tersebut adalah suatu hal yang menunjang kelancaran dalam lembaga untuk mencapai suatu tujuan yang telah direncanakan.

Berikut ini adalah sistem berjalan yang terdapat pada PT. Japfa, Jakarta:



UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 3.2 *Use Case* Diagram Sistem Berjalan

Setiap *Use Case* dideskripsikan dalam dokumen untuk mendefinisikan bagaimana alur yang harus dilakukan sistem ketika actor mengaktifkan use case. Fungsi dari sistem yang telah digambarkan menggunakan use case diagram pada gambar 3.2 akan dijelaskan secara lebih detail pada bagian tabel use case spesifikasinya sebagai berikut :

https://lib.mercubuana.ac.id

Tabel 3.1 Skenario *Use Case*Info Kerja

Nama Use Case	Info Kerja
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pelamar Kerja melakukan pencarian informasi lowongan pekerjaan, untuk mengetahui bahwa perusahaan tersebut membutuhkan tenaga kerja baru.

Tabel 3.2 Skenario *Use Case*Melamar Kerja

Nama Use Case	Melamar Kerja
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pelamar kerja menemui HRD untuk memberikan berkas lamaran kerja dan HRD akan memproses berkas lamaran tersebut.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 3.3 Skenario *Use Case Interview*

Nama Use Case	*Interview*
Actor	HRD
Deskripsi	HRD akan melakukan interview setelah pelamar memberikan berkas lamaran pekerjaan

Tabel 3.4 Skenario *Use Case Interview*

https://lib.mercubuana.ac.id

Nama Use Case	*Interview*
Actor	Pelamar kerja
Deskripsi	Pelamar kerja akan mendapatkan panggilan untuk melakukan *interview* setelah pelamar memberikan berkas kepada HRD. Dan pelamar akan di *interview* oleh HRD sebagai tahap proses awal dalam perekrutan karyawan baru yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan perusahaan.

3.4. Perancangan Sistem Usulan

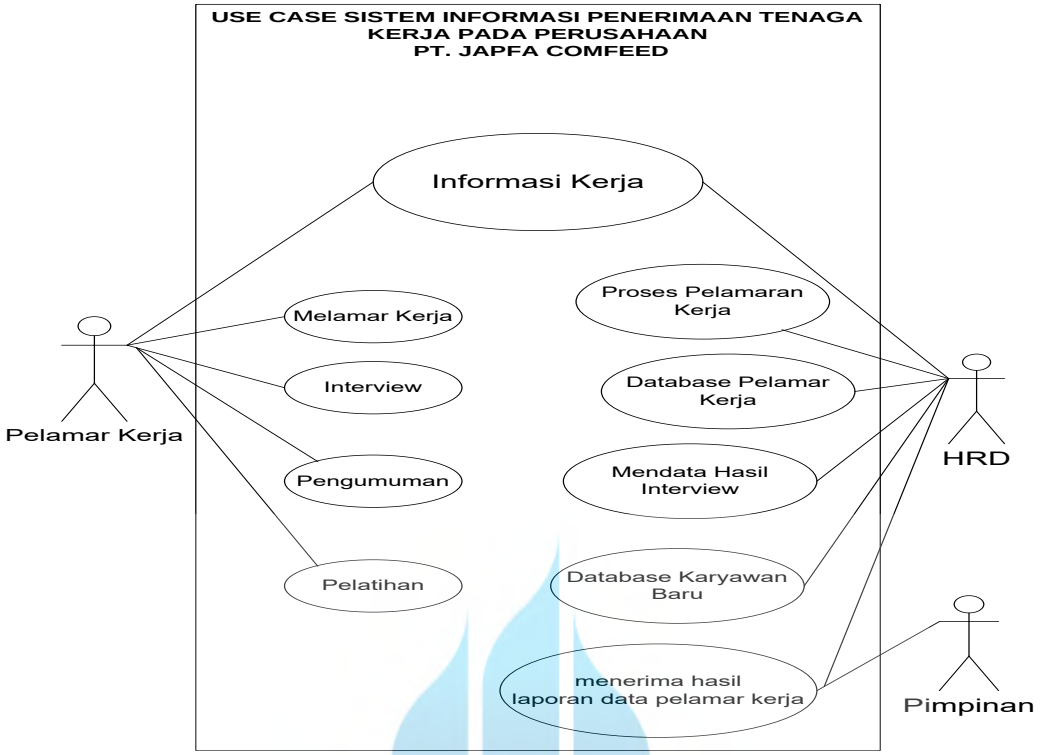
Dalam perancangan sistem usulan ini, penulis menggunakan metode UML. Metode UML ini merupakan suatu metode *object oriented programming (oop)* yang menggunakan notasi grafis dalam menyatakan sebuah desain. Pemodelan dengan UML menggambarkan yang ada dalam dunia nyata ke dalam bentuk yang dapat dipahami dengan notasi standar UML.

3.4.1. Use Case Diagram Usulan

Use case adalah abstraksi dari sebuah interaksi antara sistem dan *actor.* Berikut ini adalah gambar *Use Case* sistem usulan untuk sistem informasi Pengelolaan PT. Japfa, yaitu :

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 3.3*Use Case* Usulan

Tabel 3.5 Skenario *Use Case*Melihat Info Kerja

Nama Use Case	Melihat Info Kerja
Deskripsi Singkat	Pelamar Kerja membuka *website* resmi perusahaan untuk dapat mengetahui informasi lowongan tenaga kerja pada perusahaan tersebut
Actor	Pelamar Kerja
Pra Kondisi	-
Tindakan Utama	Pelamar kerja membuka *website* PT. Japfa, lalu memilih info kerja.
Pasca Kondisi	Setelah mengetahui adanya informasi kerja, pelamar bias melakukan pelamaran kerja dengan menyiapkan berkas

UNIVERSITAS MERCU BUANA

	yang dibutuhkan.

Tabel 3.6 Skenario *Use Case*Melamar Kerja

Nama Use Case	Melamar Kerja
Deskripsi Singkat	Setelah mengetahui info kerja pelamar bisa melakukan pelamaran kerja.
Actor	Pelamar Kerja
Pra Kondisi	Mendapatkan data pelamar melalui database pelamar
Tindakan Utama	Pelamar Kerja melakukan pelamaran kerja dengan menyiapkan berkas lamaran
Pasca Kondisi	Setelah menyiapkan berkas lamaran untuk melakukan pelamaran kerja, pelamar langsung mengirim via website tersebut untuk segera diproses oleh HRD

Tabel 3.7 Skenario *Use Case Interview*

Nama Use Case	*Interview*
Deskripsi Singkat	Pelamar kerja melakukan *interview* setelah mendapat panggilan kerja
Actor	Pelamar Kerja
Pra Kondisi	Pelamar mendapatkan panggilan interview dari HRD
Tindakan Utama	Pelamar kerja melakukan *interview* setelah mendapat panggilan *interview* dari HRD

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Pasca Kondisi	Setelah melakukan *Interview* pelamar kerja akan menunggu hasil yang akan diperoses HRD dan akan diumumkan di *website* nanti sesuai ketentuan berlaku.

Tabel 3.8 Skenario *Use Case*Melihat Pengumuman

Nama Use Case	Melihat Pengumuman
Deskripsi Singkat	Pelamar kerja dapat melihat pengumuman hasil interview di *website*
Actor	Pelamar Kerja
Pra Kondisi	Pelamar mendapatkan hasil pengumuman
Tindakan Utama	Pelamar Kerja dapat melihat pengumuman dengan mengklik pengumuman
Pasca Kondisi	Setelah mengklik pengumuman, hasil pengumuman akan muncul di layar *website*

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 3.9 Skenario *Use Case Output*Pelamar Kerja

Nama Use Case	Pelamar Kerja
Deskripsi Singkat	HRD memproses hasil berkas data lamaran dan memproses*database*pelamar kerja.
Actor	HRD
Pra Kondisi	-
Tindakan Utama	HRD melakukkan proses pengecekan dan seleksi untuk menentukan kriteria pelamar yang sedang dibutuhkan

https://lib.mercubuana.ac.id

	perusahaan untuk *interview*.
Pasca Kondisi	Setelah melakukan pengecekan dan seleksi data pelamar akan dipanggil untuk melakukan *interview*.

Tabel 3.10 Skenario *Use Case* Mendata Kategori Minat

Nama Use Case	Mendata Kategori Minat
Deskripsi Singkat	HRD memproses atau melakukan pengecekan sesuai kategori minat yang dibutuhkan perusahaan.
Actor	HRD
Pra Kondisi	Menginput data kategori minat
Tindakan Utama	HRD melakukkan proses pengecekan kategori minat ke dalam database pelamar kerja.
Pasca Kondisi	Setelah melakukan pengecekan kategori minat, pelamar kerja akan diseleksi.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 3.11 Skenario *Use Case*Mendata Karyawan Baru

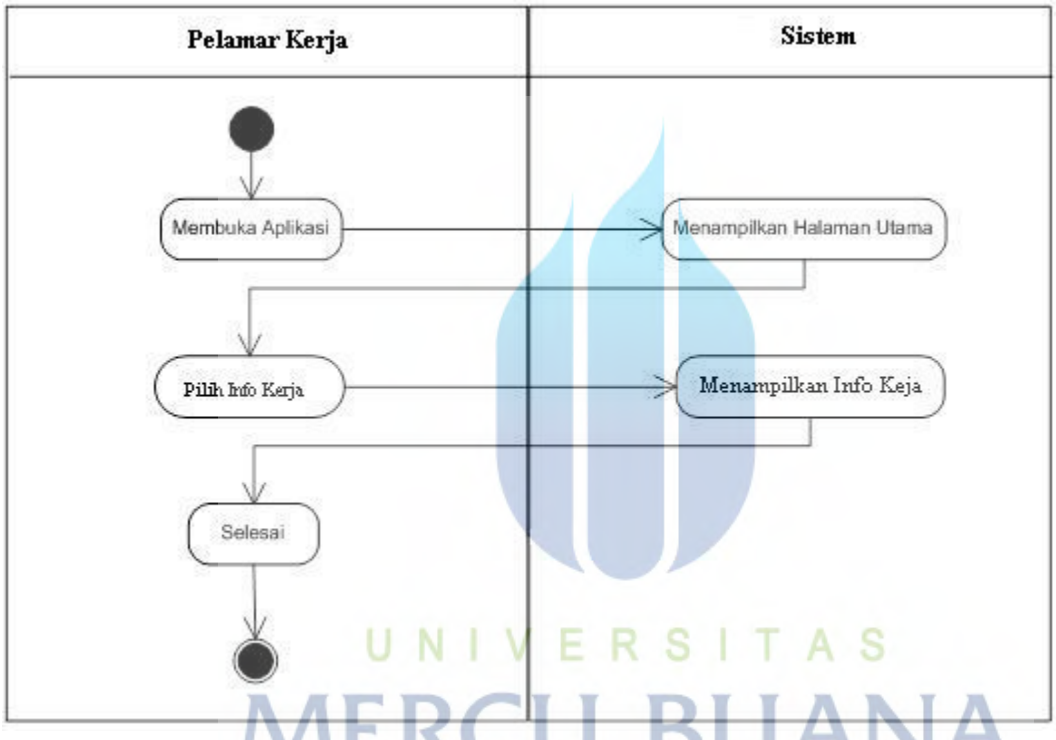
Nama Use Case	Mendata Karyawan Baru
Deskripsi Singkat	HRD melakukan seleksi pelamar setelah melakukan *interview.*
Actor	HRD
Pra Kondisi	Menginput data karyawan baru
Tindakan Utama	HRD melakukan proses seleksi setelah melakukan

https://lib.mercubuana.ac.id

	interview dan pelatihan.
Pasca Kondisi	Setelah diseleksi dan telah melewati tahap-tahap yang sudah ditentukan pelamar yang lulus berhak menjadi karyawan baru.

3.5Activity Diagram Sistem Usulan

3.5.1 Activity Diagram Usulan Info Kerja



UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 3.4*Activity Diagram* Usulan Info Kerja

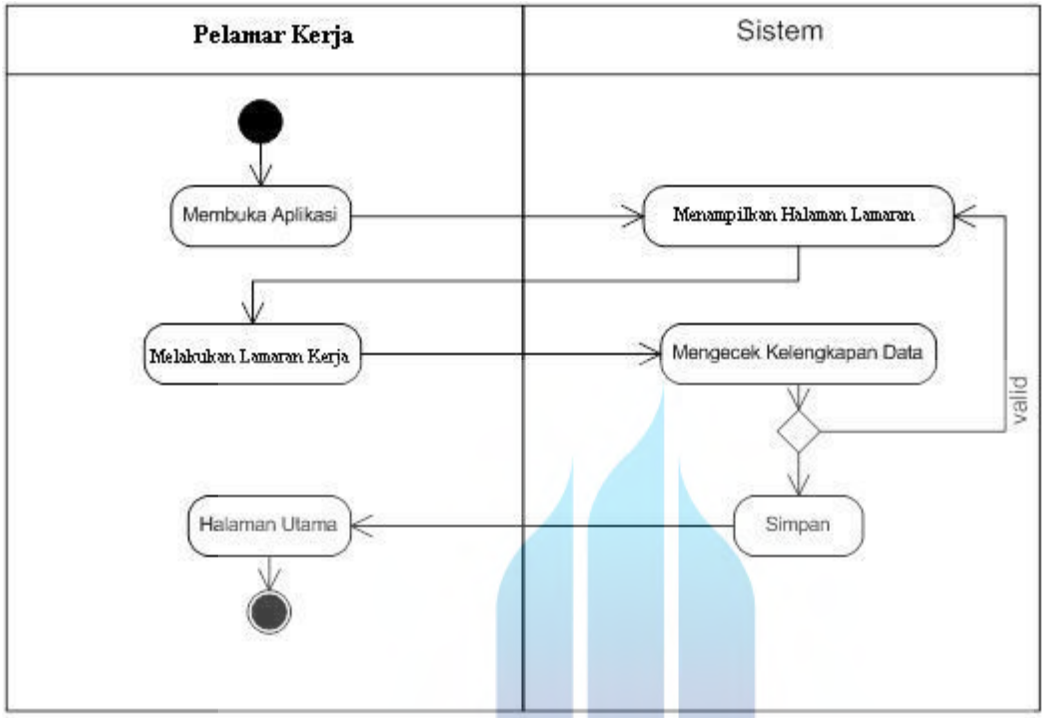
Tabel 3.12 Keterangan *Activity Diagram*Info Kerja

Nama Activity Diagram	Info Kerja
Deskripsi	Pelamar Kerja melakukan info kerja dengan membuka *aplikasi*, lalu memilih tampilan info kerja dengan cara mengklik maka akan muncul halaman info kerja, kemudian pelamar kerjadapat mengetahui informasi lowongan kerja yang dibuka

https://lib.mercubuana.ac.id

	pada perusahaan tersebut.

3.5.2 Activity Diagram Usulan Melamar Kerja



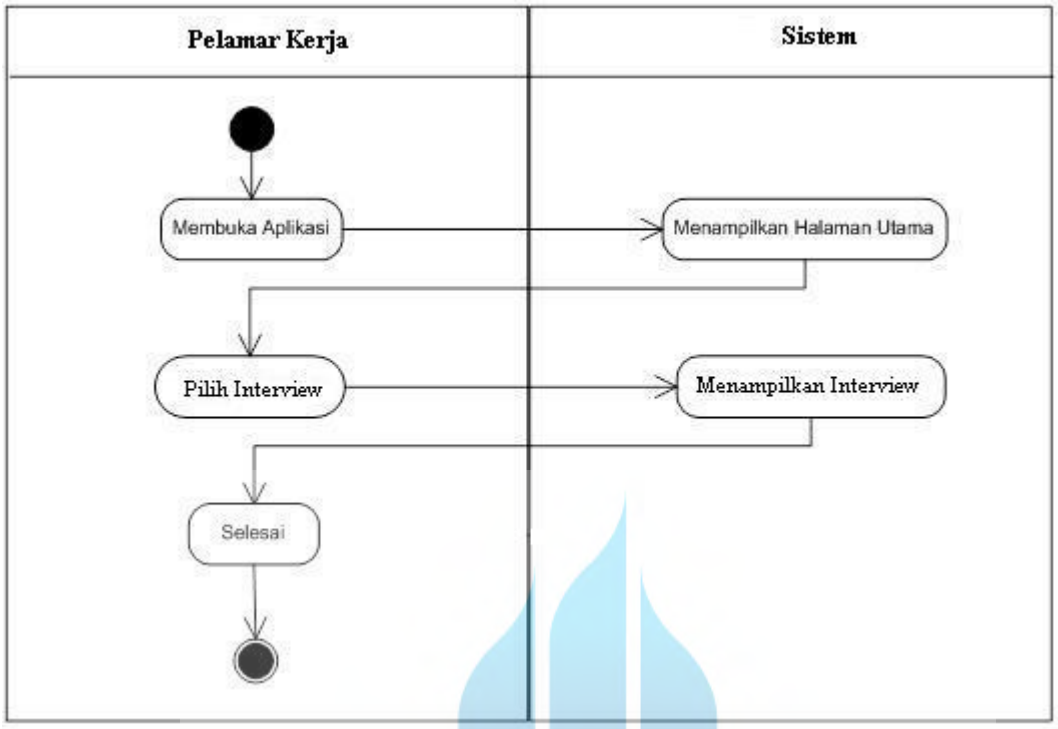
Gambar 3.5*Activity Diagram* Usulan Melamar Kerja

Tabel 3.13 Keterangan *Activity Diagram* Melamar Kerja

Nama Activity Diagram	Melamar Kerja
Deskripsi	Pelamar kerja melakukan lamaran kerja dengan membuka aplikasi lalu memilih melamar kerja dan melengkapi data dan melampirkan *file* berkas lamaran kerja sebagai syarat utama dalam melamar kerja, jika data tidak lengkap pengecekan secara otomatis akan mendeteksi secara otomatis. Jika data tidak lengkap maka akan kembali kehalaman lamaran kerja. Dan jika data terisi dengan lengkap maka secara otomatis akan tersimpan..

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.5.3 Activity Diagram Usulan Interview



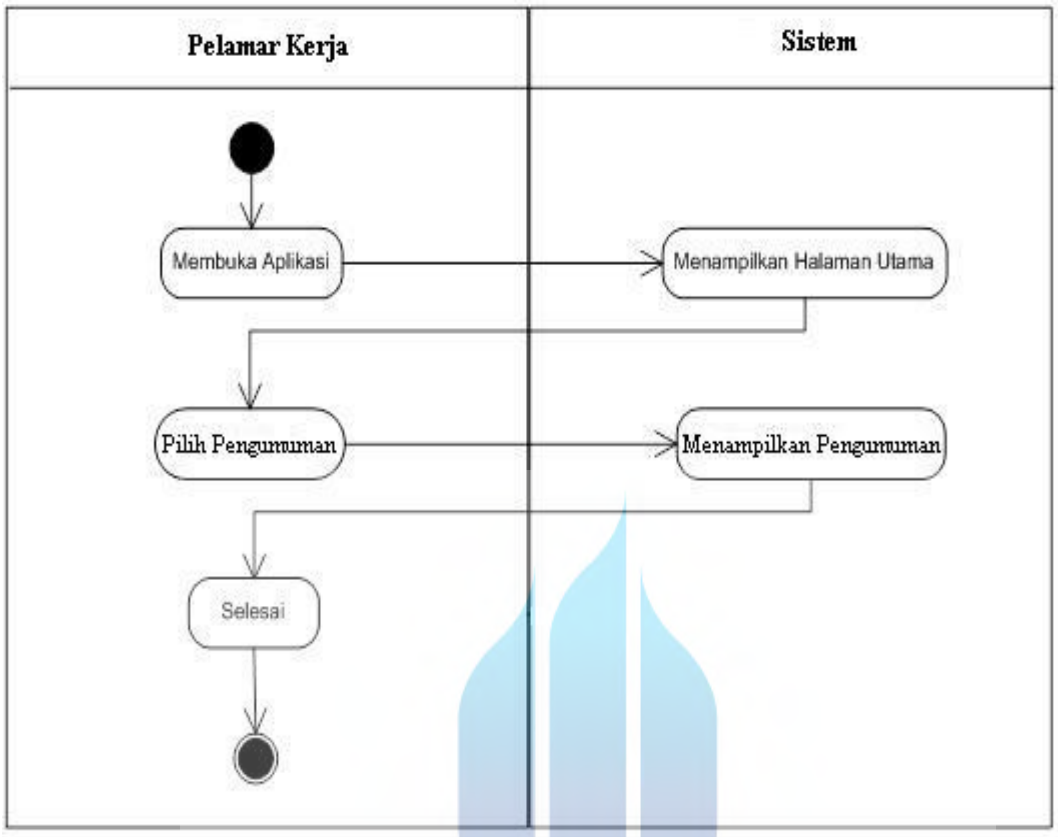
Gambar 3.6*Activity Diagram* Usulan *Interview*

Tabel 3.14 Keterangan *Activity Diagram Interview*

Nama Activity Diagram	*Interview*
Deskripsi	Pelamar kerja ingin mengetahui jadwal *interview* yang sudah dilakukan HRD dengan cara mengklik *Interview*, secara otomatis sistem akan menampilkan tampilan jadwal *interview* yang sudah ditentukan oleh HRD.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.5.4 Activity Diagram Usulan Pengumuman



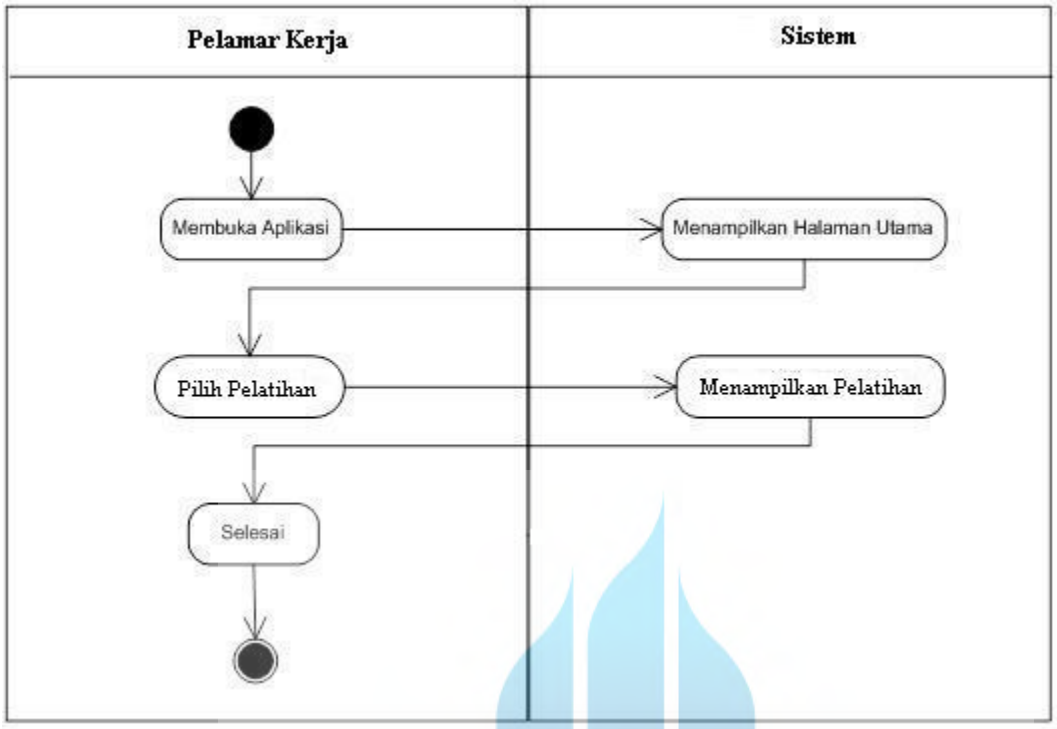
Gambar 3.7*Activity Diagram* Usulan Pengumuman

Tabel 3.15 Keterangan *Activity Diagram* pengumuman

Nama Activity Diagram	Pengumuman
Deskripsi	Pelamar Kerja telah melakukan *interview* dan ingin mengetahui hasil pengumuman dari *interview* tersebut dengan cara membuka *aplikasi* lalu memilih penguman, maka *system* akan menampilkan hasil pengumuman tersebut yang sudah di seleksi dan di kelolah oleh HRD dan menjadi keputusan yang sudah *final*.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.5.5 Activity Diagram UsulanPelatihan



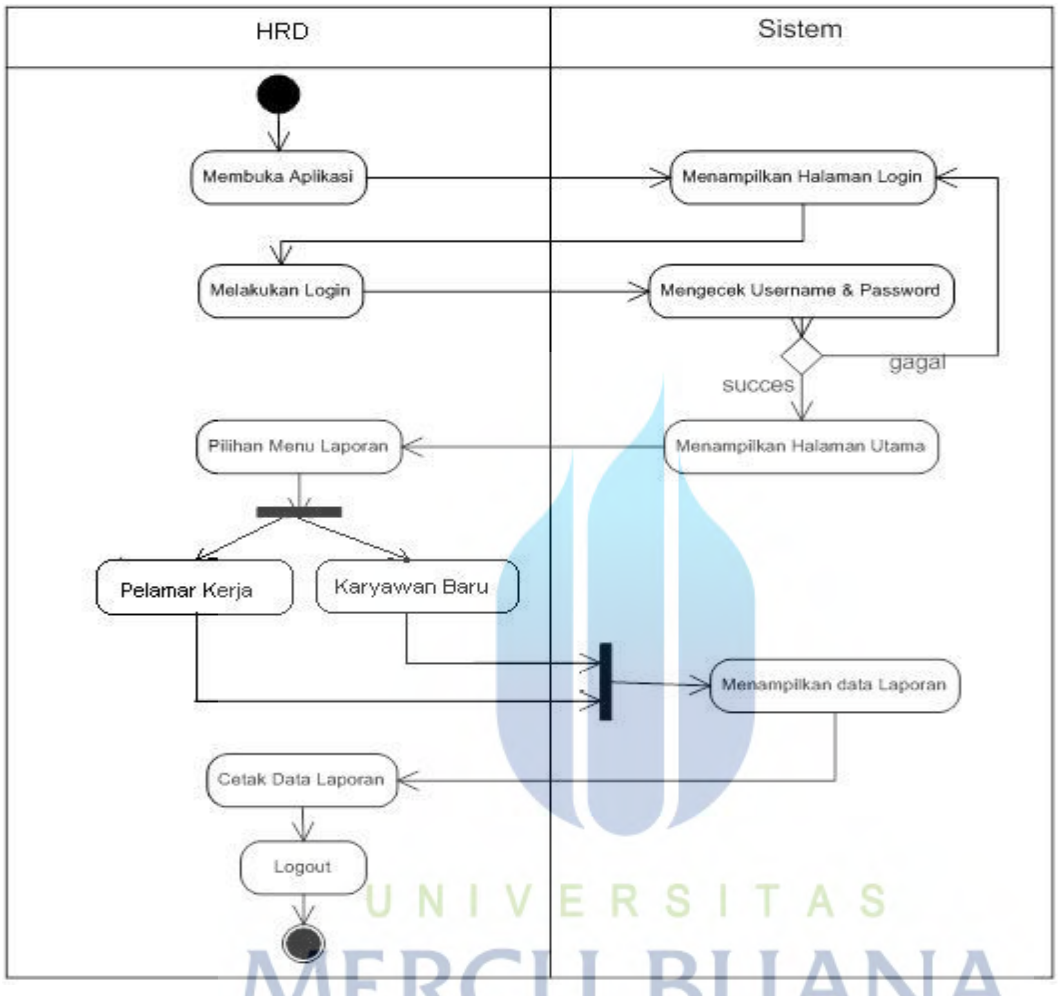
Gambar 3.8*Activity Diagram* Usulan Pelatihan

Tabel 3.16 Keterangan *Activity Diagram* Pelatihan

Nama Activity Diagram	Pelatihan
Deskripsi	Pelamar kerja yang telah berhasil lulus dari seleksi yang sudah di terangkan pada hasil pengumuman yang sudah ditentukan HRD melalui *website* perusahaan. Pelamar kerja berhak mengikuti pelatihan untuk menjadi karyawan baru. Dengan membuka *aplikasi* lalu memilih pelatihan untuk dapat mengetahui jadwal pelatihan yang sudah di tentukan perusahaan.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.5.6 Activity Diagram UsulanLaporan



UNIVERSITAS MERCU BUANA

Gambar 3.10 *Activity Diagram* Usulan Laporan

Tabel 3.18 Keterangan *Activity Diagram* Laporan

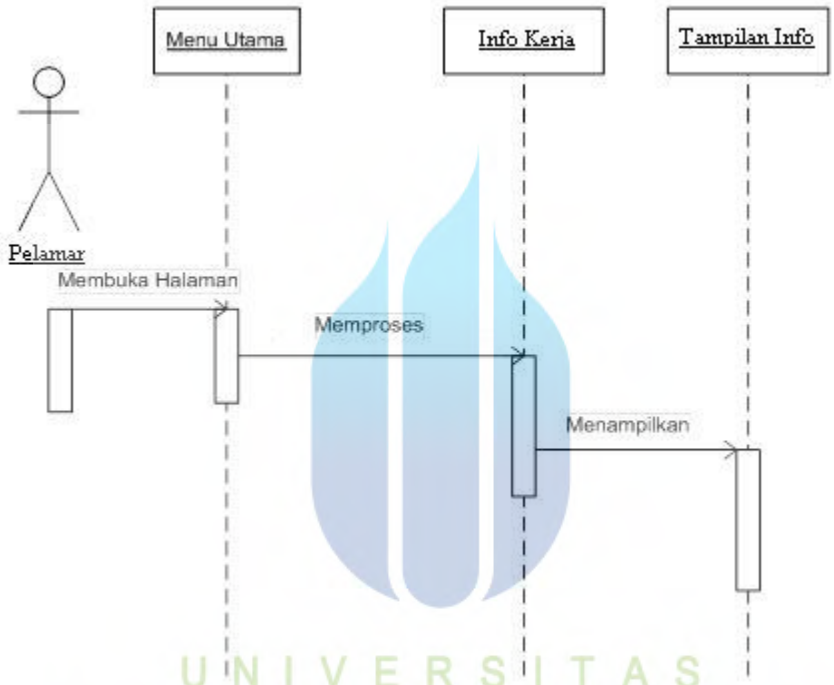
Nama Activity Diagram	Laporan
Deskripsi	Sebelum HRD mengolah data laporan terlebih dahulu *admin login* apabila sistem salah maka akan kembali ke *login* tetapi apabila benar maka akan tampil *menu* laporan. Didalam laporan terdapat, Pelamar kerja dan karyawan baru. Apabila salah satu

https://lib.mercubuana.ac.id

	data laporan dipilih maka akan tampil data laporan, cetak data laporan dan laporan siap diberikan pada ketua.

3.6 Sequence Diagram Sistem Usulan

3.6.1. Sequence Diagram Info Kerja Pelamar



Gambar 3.11*Sequence Diagram* Info Kerja Pelamar

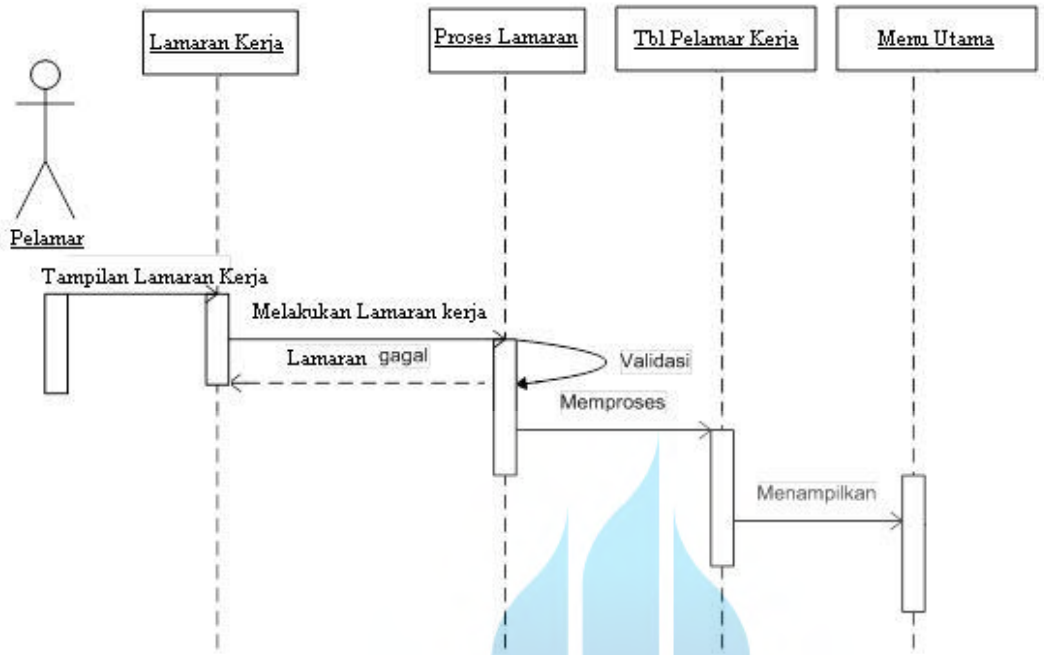
Tabel 3.19 Keterangan *Sequence Diagram* Info Kerja Pelamar

Nama Sequence Diagram	Info Kerja
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pada *sequence* ini pelamar kerja ingin mengetahui informasi lowongan kerja dengan membuka aplikasi lalu memilih *info* kerja jika proses berhasil maka *system* akan menampilkan halaman informasi kerja

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3.6.2. Sequence Diagram Lamaran Kerja



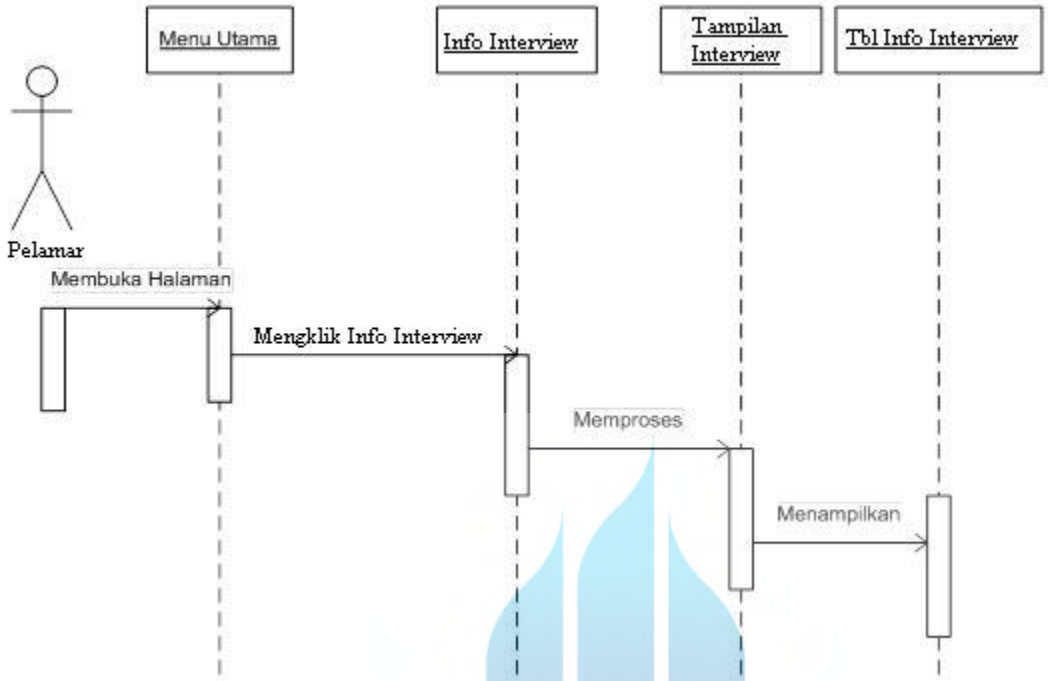
Gambar 3.12*Sequence Diagram* Lamaran Kerja

Tabel 3.20 Keterangan *Sequence Diagram*Lamaran Kerja

Nama Sequence Diagram	Lamaran Kerja
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pelamar Kerja ingin melakukan lamaran kerja dengan cara membuka *aplikasi* lalu memilih lamaran kerja dan melenkapi data – data yang wajib diisi dan dilengkapi dengan melampirkan *file* berkas lamaran, jika data tidak lengkap maka sistem tidak akan *valid* dan data tidak akan tersimpan, jika data terisi lengkap maka sistem secara otomatis data tersimpan dalam *database*.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.3. Sequence Diagram Interview



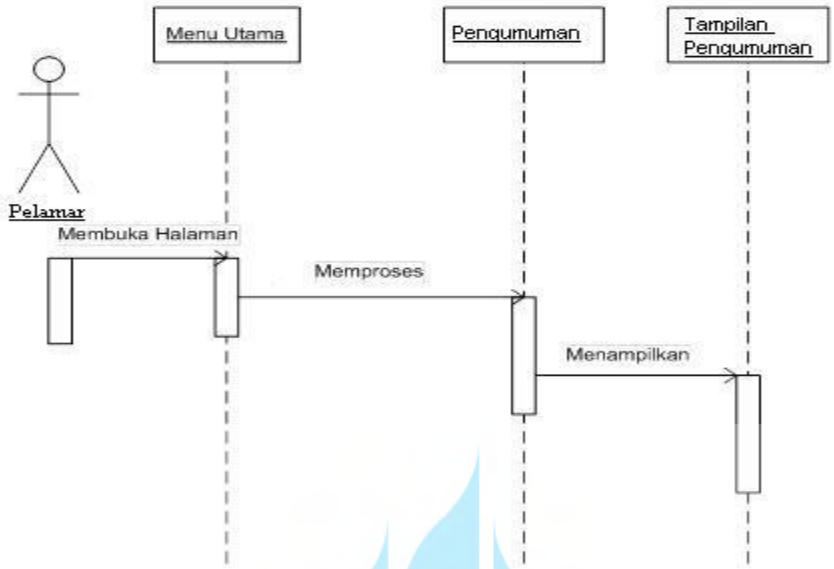
Gambar 3.13*Sequence Diagram Interview*

Tabel 3.21 Keterangan *Sequence Diagram Interview*

Nama Sequence Diagram	*Interview*
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pada *sequence* ini pelamar kerja ingin mengetahui informasi Jadwal *interview* kerja dengan membuka *aplikasi* lalu memilih *Interview* jika proses berhasil maka sistem akan menampilkan halaman jadwal informasi *interview* kerja yang sudah ditentukan.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.4. Sequence Diagram Pengumuman



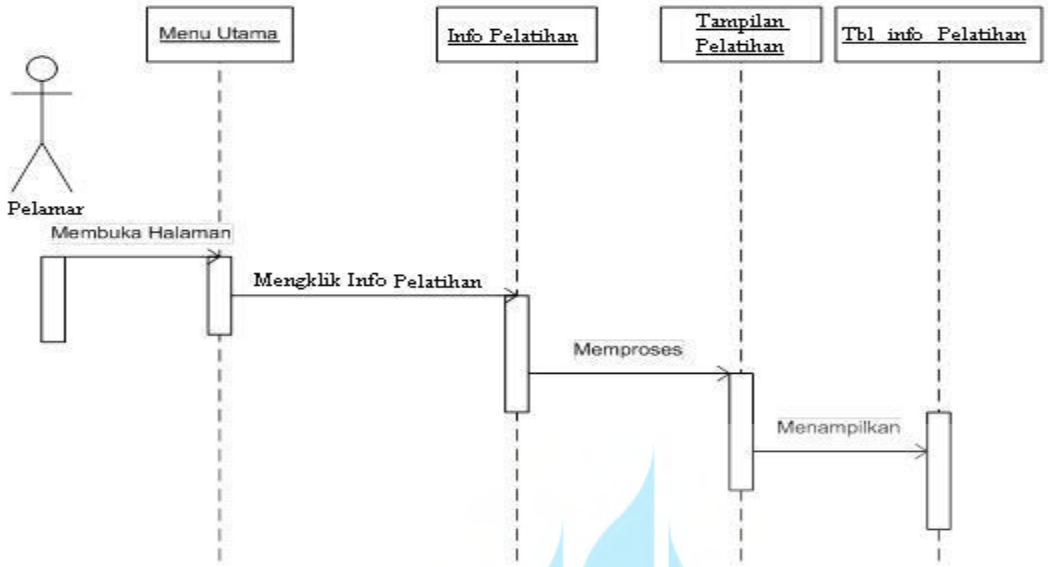
Gambar 3.14*Sequence Diagram*Pengumuman

Tabel 3.22 Keterangan *Sequence Diagram*Pengumuman

Nama Sequence Diagram	Pengumuman
Actor	Pelamar Kerja
Deskripsi	Pada *sequence* ini pelamar kerja ingin mengetahui informasi hasil kelulusan *interview* kerja dengan membuka aplikasi lalu memilih pengumuman jika proses berhasil maka sistem akan menampilkan halaman informasi pengumuman

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.5. Sequence DiagramPelatihan



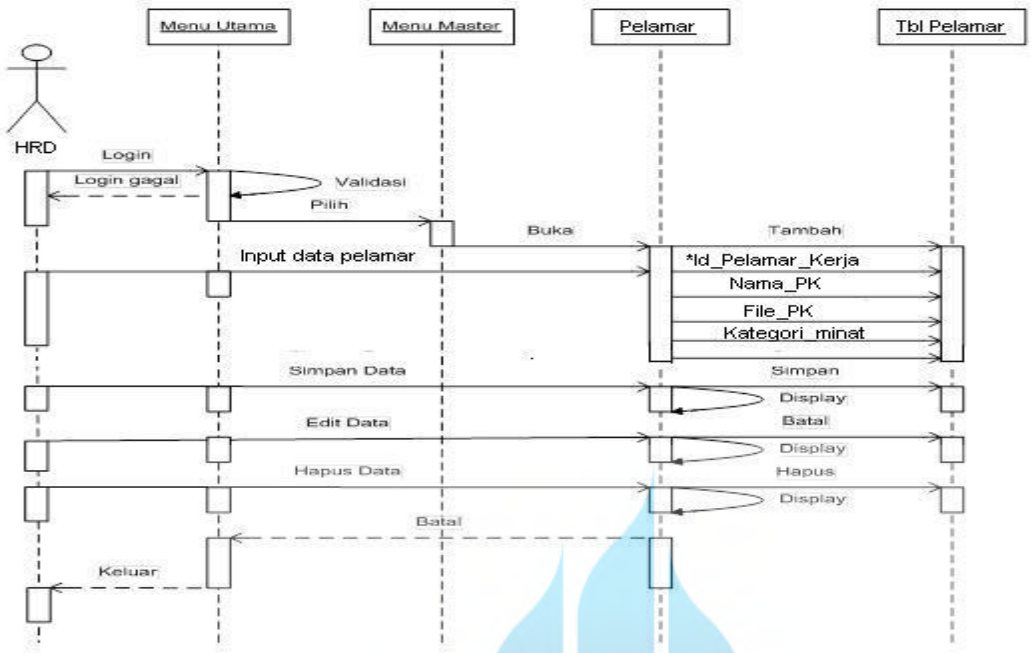
Gambar 3.15*Sequence Diagram* Pelatihan

Tabel 3.23 Keterangan *Sequence*Pelatihan

Nama Sequence Diagram	Pelatihan
Actor	Pelamar kerja
Deskripsi	Pada *sequence* ini pelamar kerja yang sudah dinyatakan lulus ingin mengetahui informasi jadwal pelatihan dengan membuka *aplikasi* lalu memilih pelatihan jika proses berhasil maka sistem akan menampilkan halaman informasi pelatihan kerja

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.6. Sequence DiagramPengelolaan Pelamar Kerja HRD



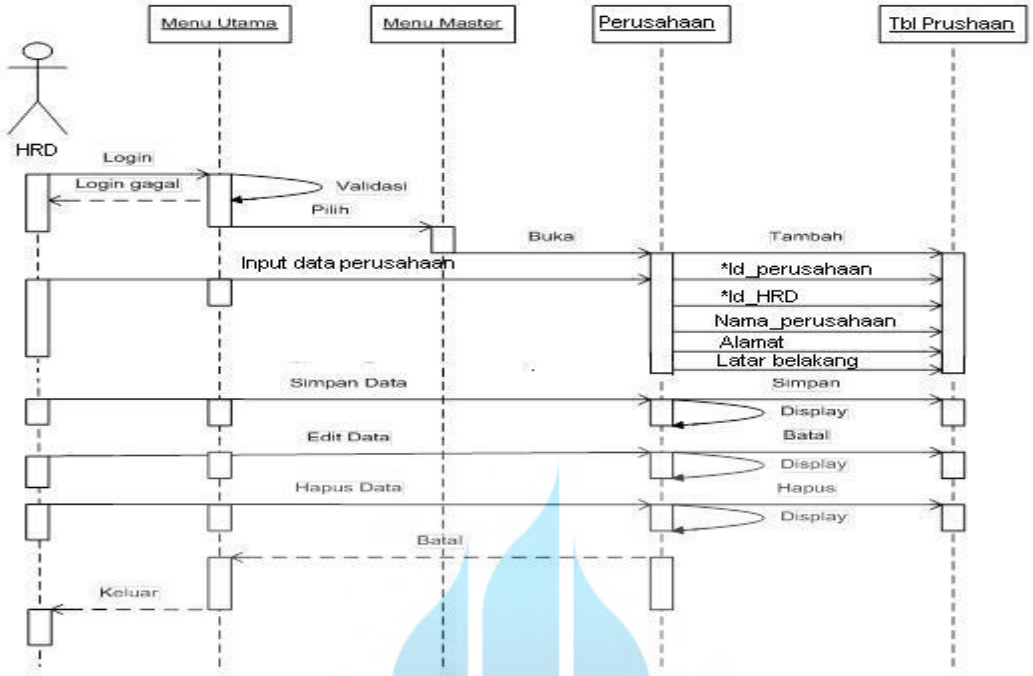
Gambar 3.16*Sequence Diagram*Pengelolaan Pelamar Kerja

Tabel 3.24 Keterangan *Sequence* Pengelolaan Pelamar Kerja

Nama Sequence Diagram	Pengelolaan Pelamar kerja
Actor	HRD
Deskripsi	HRD telah dalam posisi *login* lalu pilih "*Menu Master*" pilih data Pelamar Kerja, di dalam data pelamar HRD dapat melihat semua data pelamar, HRD menginput data pelamar ke dalam *database*, kemudian *klik* "Simpan" untuk menyimpan data dan data pelamar baru akan terlihat, *klik* "*Edit*" untuk mengubah data pelamar, *klik* "Hapus" untuk menghapus, *klik* "Batal" untuk membatalkan dan *klik* "Keluar" kembali ke *menu* awal

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.7. Sequence Diagram Tambah Data Perusahaan



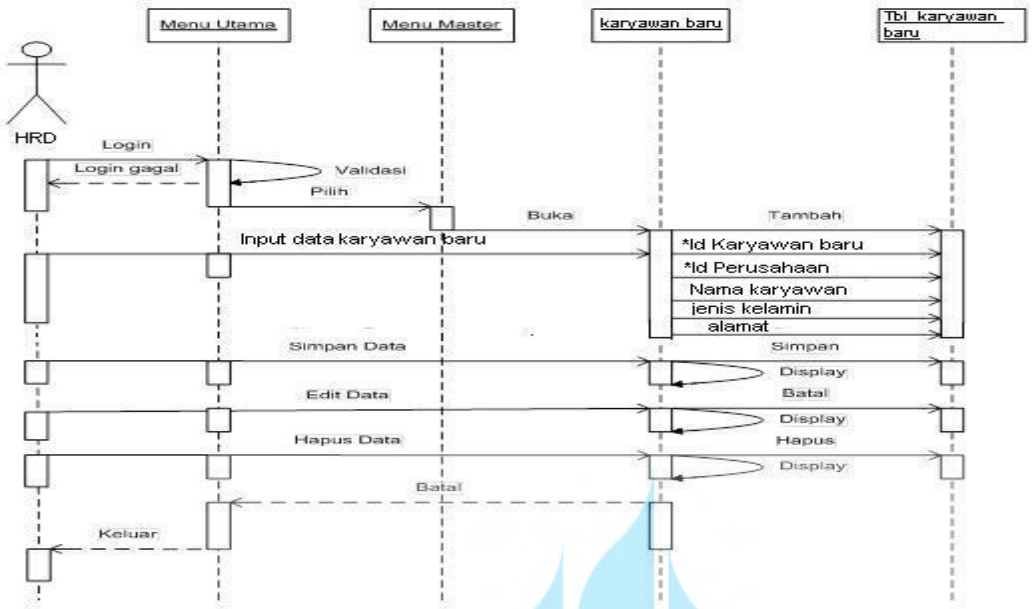
Gambar 3.17*Sequence Diagram* Tambah Data Perusahaan

Tabel 3.25 Keterangan *Sequence* Tambah Data Perusahaan

Nama Sequence Diagram	Tambah Data Perusahaan
Actor	HRD
Deskripsi	HRD telah dalam posisi *login* lalu pilih "*Menu Master*" pilih data Perusahaan, di dalam data Perusahaan HRD dapat melihat semua data Perusahaan, HRD menginput data Perusahaan ke dalam *database*, kemudian *klik* "Simpan" untuk menyimpan data dan data perusahaan baru akan terlihat, klik "*Edit*" untuk mengubah data perusahaan, klik "Hapus" untuk menghapus, *klik* "Batal" untuk membatalkan dan *klik* "Keluar" untuk kembali ke *menu* awal

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.8. Sequence DiagramKaryawan Baru



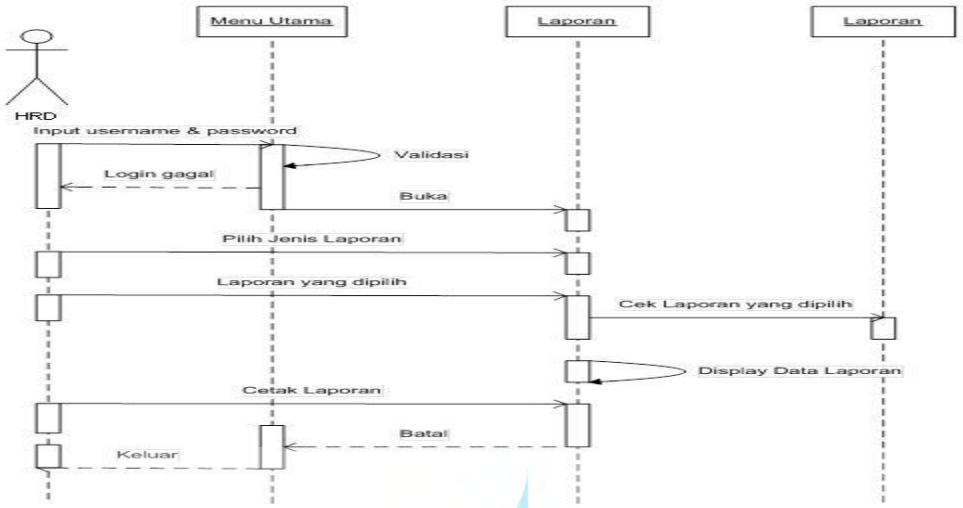
Gambar 3.18*Sequence Diagram*Karyawan Baru

Tabel 3.26 Keterangan *Sequence*Karyawan Baru

Nama Sequence Diagram	Karyawan Baru
Actor	HRD
Deskripsi	HRD telah dalam posisi *login* lalu pilih "*MenuMaster*" pilih data karyawan baru, di dalam data karyawan baru HRD dapat melihat semua data karyawan baru, HRD menginput data karyawan ke dalam *database*, kemudian klik "Simpan" untuk menyimpan data dan data karyawan baru akan terlihat, klik "*Edit*" untuk mengubah data karyawan baru, klik "Hapus" untuk menghapus, klik "Batal" untuk membatalkan dan klik "Keluar" untuk kembali ke menu awal

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.6.9. Sequence DiagramLaporan



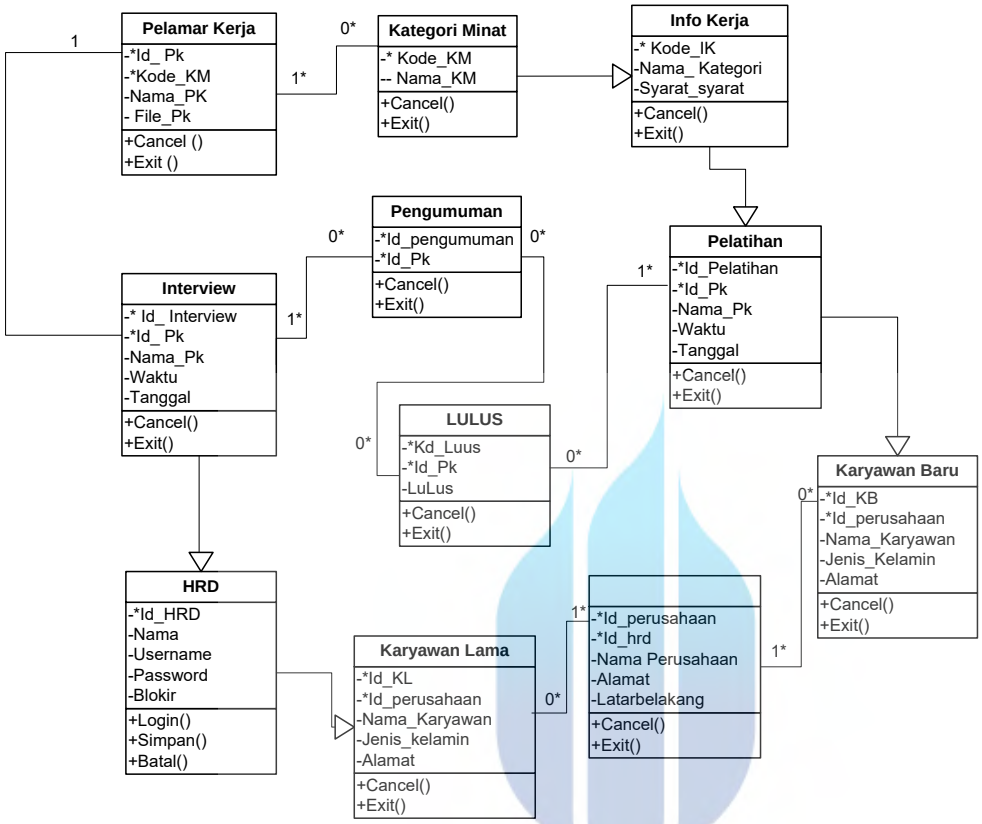
Gambar 3.19*Sequence Diagram* Laporan

Tabel 3.27 Keterangan *Sequence* Laporan

Nama Sequence Diagram	Laporan
Actor	HRD
Deskripsi	HRD telah dalam posisi *login*, klik "*Menu* Laporan" pilih jenis laporan, di dalam data laporan HRD menginput data laporan yang akan dicetak dan menyerahkannya kepada ketua

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.7. Class Diagram



Gambar 3.20*ClassDiagram* Pengolaan PT. Japfa

UNIVERSITAS MERCU BUANA

3.8 Rancangan Struktur Tabel

Dalam pembuatan sistem ini dibutuhkan rancangan basis data yang sesuai dengan kebutuhan sistem itu sendiri. Rancangan tabel secara garis besar dari seluruh proses komputerisasi pengolahan data yang akan dilakukan, tanpa tabel sistem pengolahan data, komputerisasi tidak dapat berjalan, perancangan ini mencakup penentuan kunci utama, kunci asing dan kunci lainnya untuk menghubungkan tabel satu dengan tabel lainnya. Berikut ini adalah tabel-tabel yang digunakan dalam perancangan sistem informasi PT. Japfa :

https://lib.mercubuana.ac.id

1. **Tabel HRD**

Nama Tabel : HRD

Field Kunci : id_HRD

Jumlah Field : 5

Tabel 3.28 Struktur Tabel HRD

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_HRD	Varchar	8	Identitas hrd
2	nama_HRD	Varchar	25	Nama hrd
3	Username	Varchar	25	Nama hrd
4	Password	Varchar	8	Password hrd
5	Blokir	Enum	„Y“,“N“	Blokir

2. **Tabel Pelamar Kerja**

Nama Tabel : Pelamar Kerja

Primary Key : id_pk

Jumlah Field : 4

Tabel 3.29 Struktur TabelPelamar Kerja

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_pk	Varchar	8	Id Pelamar Kerja
2	Kode_KM	Varchar	8	Kode Kategori Minat

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3	Nama_pk	Varchar	25	Nama Pelamar Kerja
4	File_pk	Varchar	100	File Pelamar Kerja

3. TabelKaryawan Baru

Nama Tabel : Karyawan Baru

Primary Key : id_kb

Jumlah Field : 5

Tabel 3.30 Struktur Tabel Karyawan Baru

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id_kb	Varchar	8	Id karyawan baru
2	Id_perusahaan	Varchar	8	Id Perusahaan
3	nama_kb	Varchar	25	Nama karyawan baru
4	Jenis kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin
5	Alamat	Varchar	50	Alamat

UNIVERSITAS MERCU BUANA

4. Tabel Interview

Nama Tabel : Interview

Primary Key : id_interview

Jumlah Field : 5

Tabel 3.31 Struktur Tabel Interview

https://lib.mercubuana.ac.id

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_interview	Varchar	8	Id info interview
2	Id_pk	Varchar	8	Id pelamar kerja
3	Nama_PK	Varchar	25	Nama pelamar kerja
4	Waktu	Time	-	Waktu
5	Tanggal	Date	-	Tanggal

5. Tabel Kategori Minat

Nama Tabel : Kategori Minat

Primary Key : kd_km

Jumlah Field : 3

Tabel 3.32 Struktur Tabel kategori minat

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	kd_km	Varchar	8	Kode kategori minat
2	Nama_km	Varchar	25	Nama kategori minat

6. Tabel Pelatihan

Nama Tabel : Pelatihan

Primary Key : id_pelatihan

Jumlah Field : 5

Tabel 3.33 Struktur Tabelinfo Pelatihan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_pelatihan	Varchar	8	Id pelatihan
2	Id_PK	Varchar	8	Id pelamar kerja
3	Nama_PK	Varchar	25	Nama pelamar kerja
4	Waktu	Time	-	Waktu
5	Tanggal	Date	-	Tanggal

7. Tabel Pengumuman

Nama Tabel : Pengumuman

Primary Key : id_pengumuman

Jumlah Field : 2

Tabel 3.34 Struktur Table pengumuman

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_Pengumuman	Varchar	8	Id pengumuman
2	Id_pk	Varchar	8	Id pelamar kerja

8. Tabel Lulus

Nama Tabel : Lulus

Primary Key : id_Lulus

Jumlah Field : 3

Tabel 3.35 Struktur Table Lulus

UNIVERSITAS MERCU BUANA

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Kd_lulus	Varchar	8	Kode lulus
2	Id_pk	Varchar	8	Id pelamar kerja
3	LULUS	Text	-	Keterangan

9. Tabel Perusahaan

Nama Tabel : perusahaan

Primary Key : id_perusahaan

Jumlah Field : 5

Tabel 3.36 Struktur Table perusahaan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_perusahaan	Varchar	8	Id perusahaan
2	Id_hrd	Varchar	8	Id hrd
3	Nama_perusahaan	Varchar	30	Nama perusahaan
4	Alamat	Varchar	50	Alamat
5	Latar belakang	Text	-	Latar belakang

10. Tabel Karyawan Lama

Nama Tabel : Karyawan Lama

Primary Key : id_kl

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jumlah Field : 5

Tabel 3.37 Struktur Tabel Karyawan Lama

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	id_kl	Varchar	8	Id karyawan lama
2	Id_perusahaan	Varchar	8	Id Perusahaan
3	nama_kb	Varchar	25	Nama karyawan baru
4	Jenis kelamin	Varchar	10	Jenis kelamin
5	Alamat	Varchar	50	Alamat

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB IV

RANCANGAN SISTEM

4.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi Japfa memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Laptop dengan *processor Core (TM) i3* A450C
2. *Harddiks* 500 GB
3. *Memory* 2 GB

4.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi Japfa diantaranya:

- Microssoft windows XP Profesional

  Sistem informasi windows telah banyak berkembang pada jaman sekarang ini tetapi sistem operasi windows yang telah banyak digunakan adalah sistem operasi windows XP.Sistem operasi windows XP merupak sistem operasi yang mudah digunakan.

- Dreamweaver

  program ini digunakan sebagai *editor* untuk membuat *coding* sebuah *aplikasi web*.

- Paket program appserv

  Paket program ini terdiri diantaranya:

  Apache *web server* yang berfungsi untuk mengolah perintah *web browser*.

  WWW untuk mengolah dan menerjemahkan kode-kode PHP

  MySQL sebagai *database* untuk menyimpan dan mengolah data yang dinamis dari seluruh *aplikasi web*.

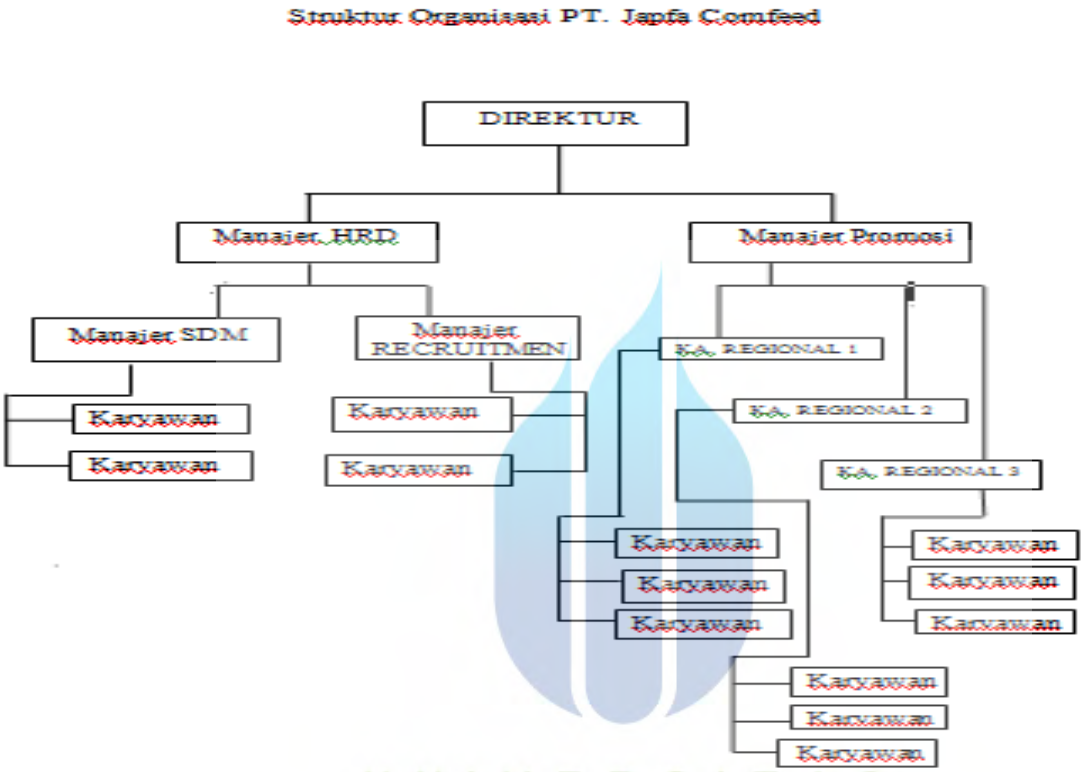
4.3 Struktur Menu Ciptamaya

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

4.3.1 Struktur Menu Utama HRD

Gambar 4.1 Struktur *Menu* Utama HRD

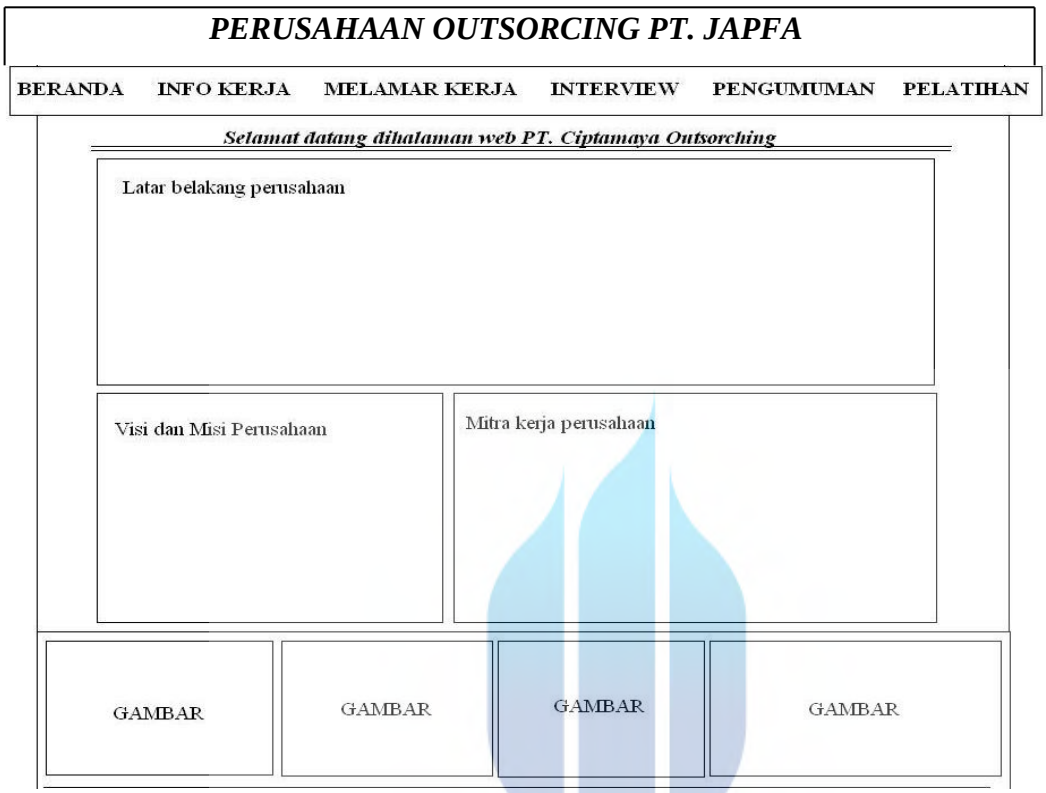


UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

4.3.2 Rancangan Menu Pelamar

1. **Rancangan Layar Home**



Gambar 4.3 Rancangan Layar *Home*Pelamar

Tabel 4.1 Rancangan Layar *Home*Pelamar

Nama	Keterangan
Beranda	Tampilan sebuah *Menu* awal dalam *website* pelamar.
Latar Belakang	Latar belakang yang menjelaskan terbentuknya perusahaan tersebut.
Visi Dan Misi	Visi dan misi menjelaskan tujuan dan rencana dibentuknya perusahaan tersebut.
Mitra Kerja	Rekan bisnis atau *patner* dalam mensupport atau mendukung perusahaan
Gambar	Kumpulan foto-foto *event* dalam perusahaan.

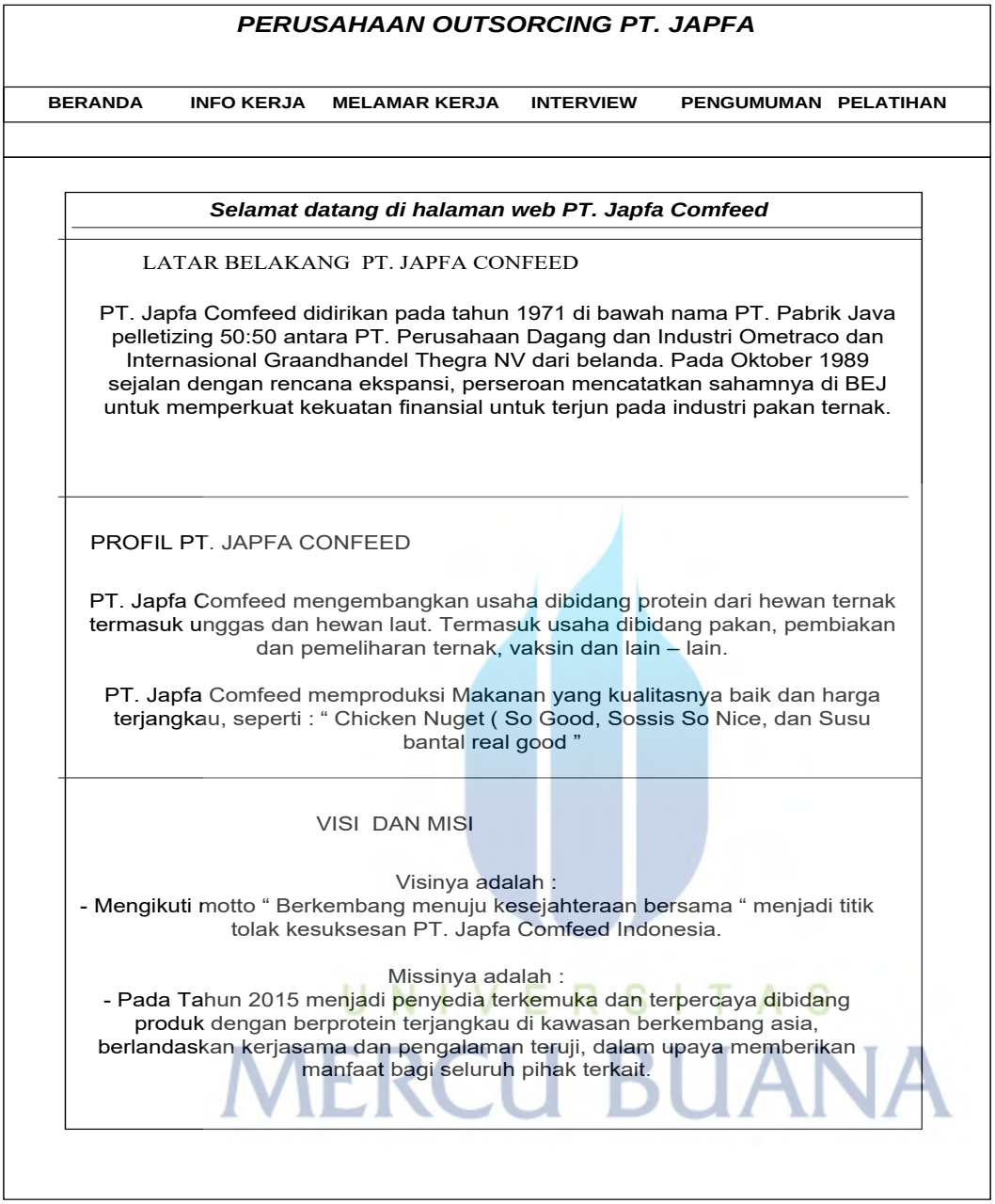
UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.3 Rancang Layar *home* pelamar

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.3 Rancang Layar *home* pelamar

Tabel 4.1 Rancang Layar *home* pelamar

Nama	Keterangan
Beranda	Tampilan sebuah *Menu* awal dalam *website* pelamar.
Latar Belakang	Latar belakang yang menjelaskan

https://lib.mercubuana.ac.id

	terbentuknya perusahaan tersebut.
Visi Dan Misi	Visi dan misi menjelaskan tujuan dan rencana dibentuknya perusahaan tersebut.
Mitra Kerja	Rekan bisnis atau *patner* dalam mensupport atau mendukung perusahaan
Gambar	Kumpulan foto-foto *event* dalam perusahaan.

2. Rancangan Layar Info Kerja



Gambar 4.4 Rancangan Layar Info Kerja

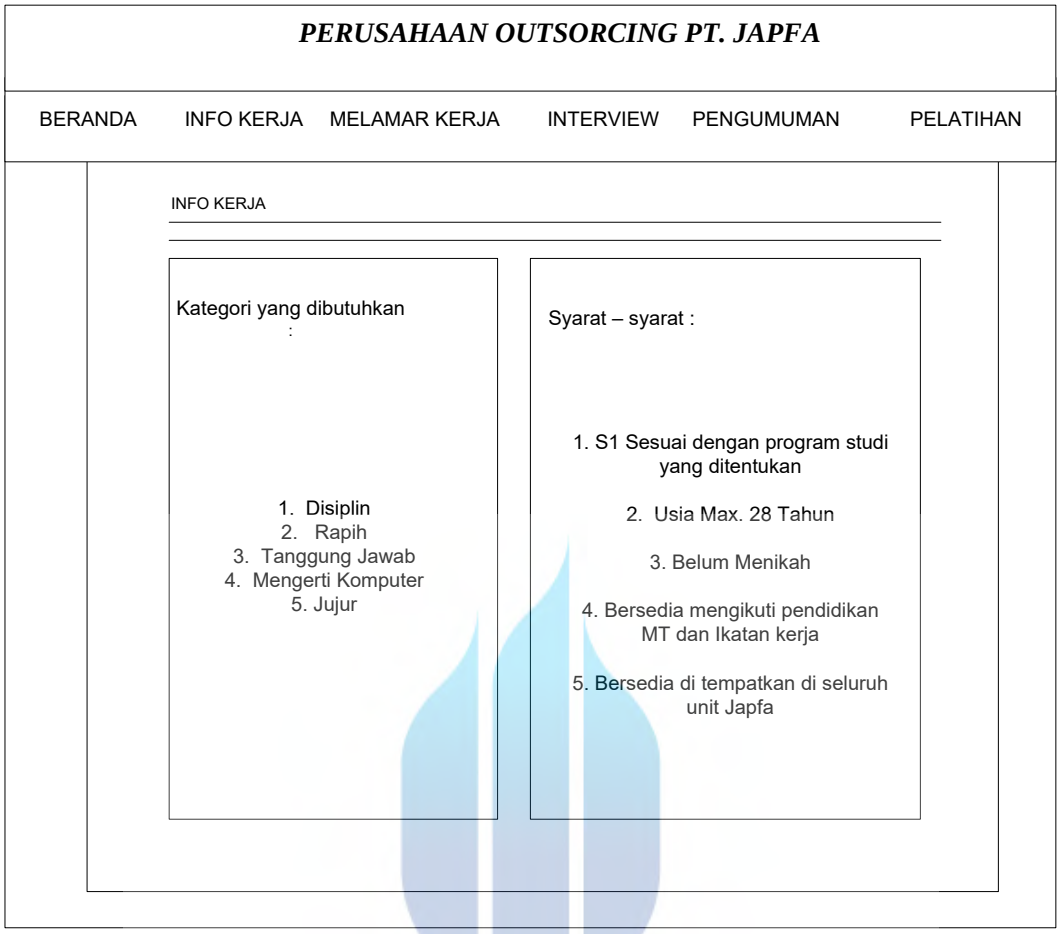
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 4.2 Rancangan Layar Info Kerja

Nama	Keterangan
Info Kerja	Informasi kerja mengenai tenaga kerja yang dibutuhkan perusahaan.
Kategori yang dibutuhkan	Bidang yang sedang membutuhkan tenaga kerja.
Syarat-Syarat	Persyaratan yang dibutuhkan untuk bisa melakukan pelamaran kerja.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.4 Rancangan Layar Info Kerja

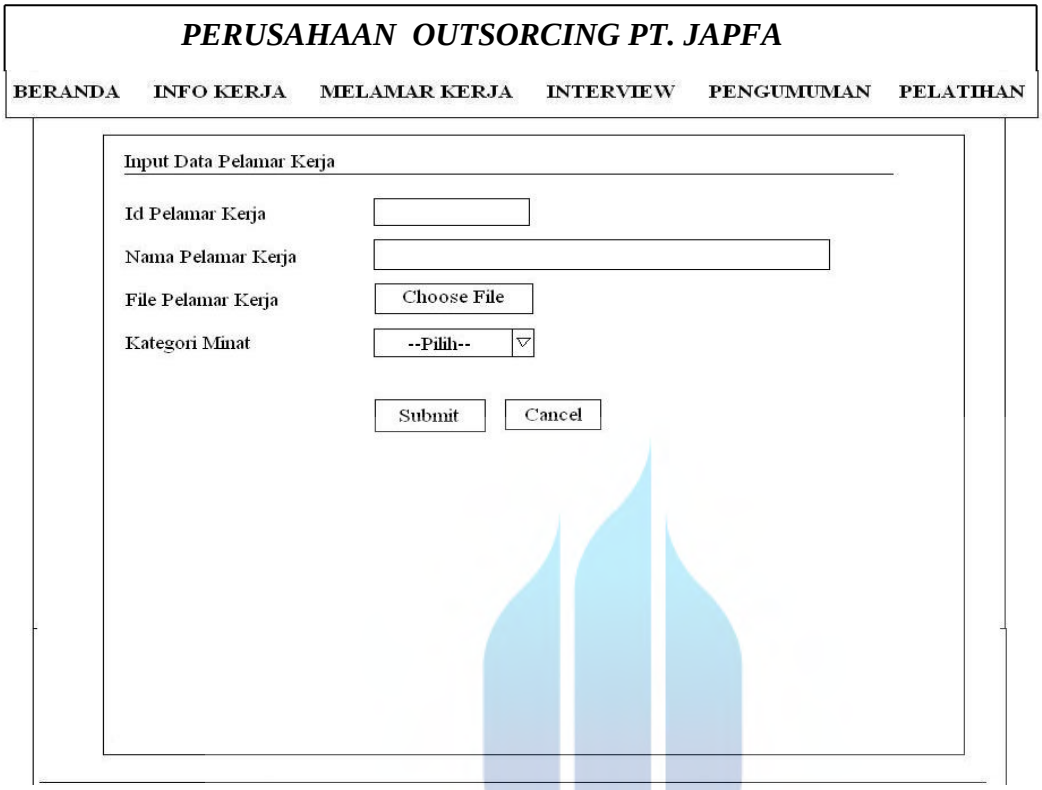
Tabel 4.2 Rancangan Layar Info Kerja

Nama	Keterangan
Info Kerja	Informasi kerja mengenai tenaga kerja yang dibutuhkan perusahaan.
Kategori yang dibutuhkan	Bidang yang sedang membutuhkan tenaga kerja.
Syarat-Syarat	Persyaratan yang dibutuhkan untuk bisa melakukan pelamaran kerja.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3. Rancangan Layar Melamar Kerja

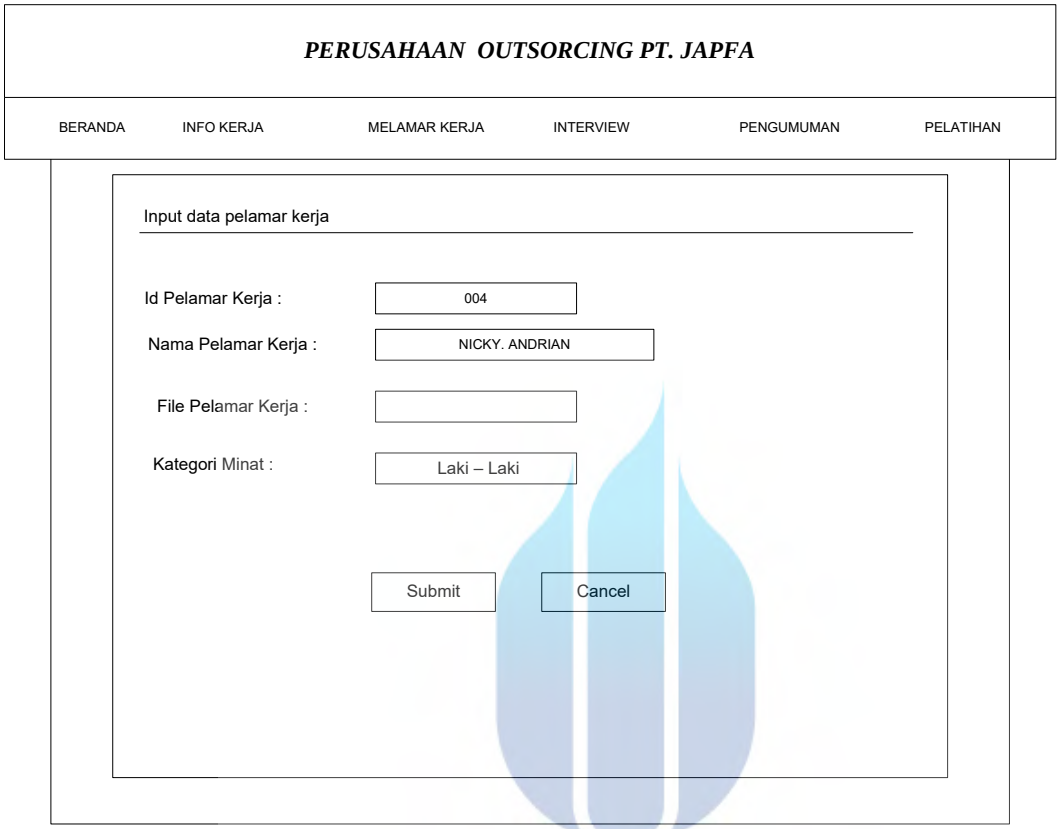


Gambar 4.5 Rancangan Layar Melamar Kerja

Tabel 4.3 Rancangan Layar Melamar Kerja

Nama	Keterangan
Melamar Kerja	Form data pelamar kerja.
Id Pelamar Kerja	Id pelamar kerja yang akan muncul secara otomatis
Nama Pelamar kerja	Nama Pelamar yang mau melakukan lamaran kerja.
File Pelamar Kerja	Berkas atau *document* yang mau dilampirkan.
Kategori Minat	Bidang atau posisi yang diminati.
Submit	Untuk melanjutkan.
Cancel	Untuk membatalkan.

UNIVERSITAS MERCU BUANA



Gambar 4.5 Rancangan Layar Melamar Kerja

Tabel 4.3 Rancangan Layar Melamar Kerja

Nama	Keterangan
Melamar Kerja	Form data pelamar kerja.
Id Pelamar Kerja	Id pelamar kerja yang akan muncul secara otomatis
Nama Pelamar kerja	Nama Pelamar yang mau melakukan lamaran kerja.
File Pelamar Kerja	Berkas atau *document* yang mau dilampirkan.
Kategori Minat	Bidang atau posisi yang diminati.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

Submit	Untuk melanjutkan.
Cancel	Untuk membatalkan.

4. Rancangan Layar Interview



Gambar 4.6 Rancangan Layar *Interview*

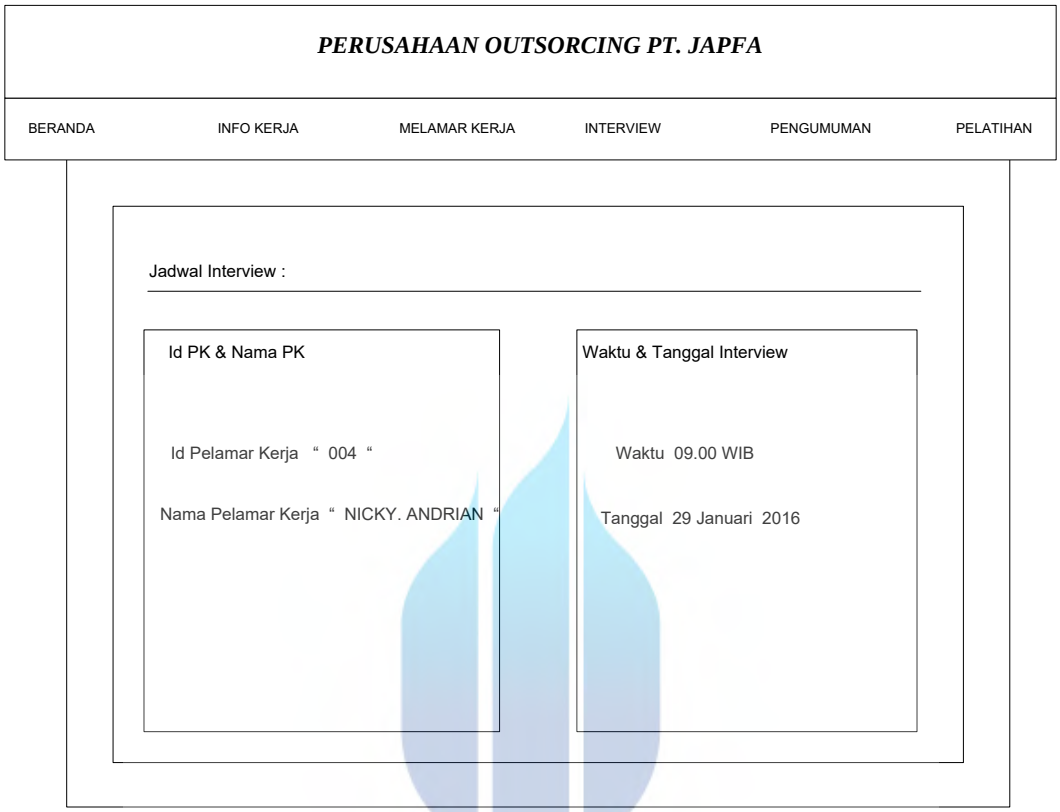
Tabel 4.4 Rancangan Layar *Interview*

Nama	Keterangan
Interview	Jadwal wawancara antara pelamar kerja dengan kepala HRD.
Id dan Nama	Id kode yang didapat setelah melakukan pelamaran, nama pelamar kerja.
Waktu dan Tanggal	Hari , jam dan tanggal untuk melakukan *interview* yang

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

	sudah ditentukan HRD.



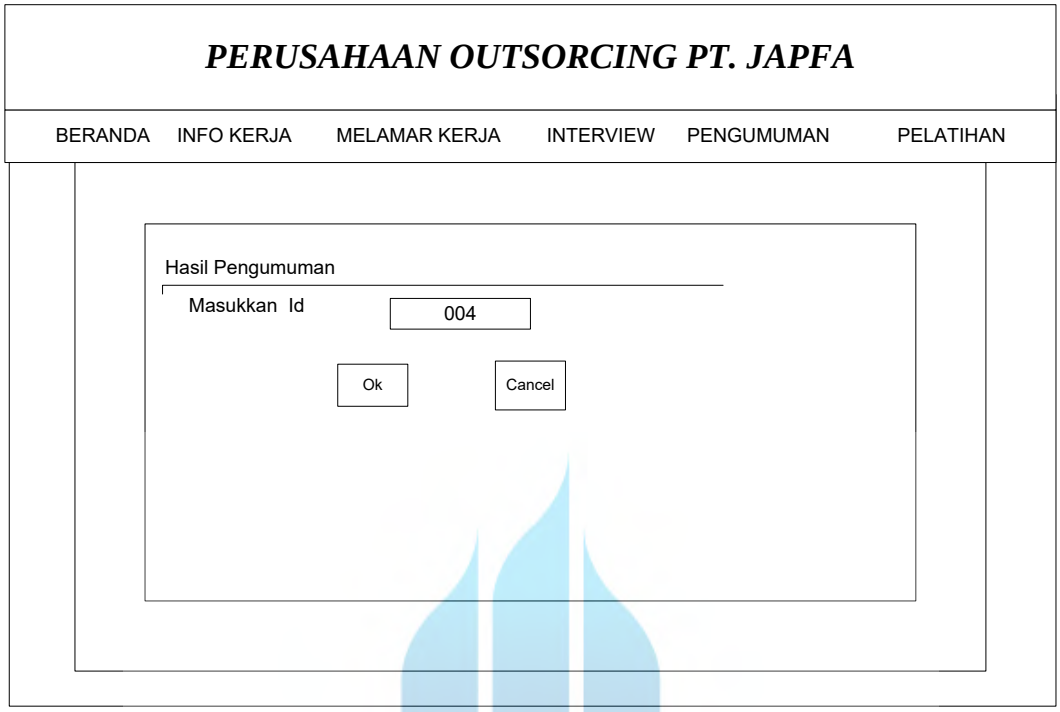
Gambar 4.6 Rancangan Layar *Interview*

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 4.4 Rancangan Layar *Interview*

Nama	Keterangan
Interview	Jadwal wawancara antara pelamar kerja dengan kepala HRD.
Id dan Nama	Id kode yang didapat setelah melakukan pelamaran, nama pelamar kerja.
Waktu dan Tanggal	Hari , jam dan tanggal untuk melakukan *interview* yang sudah ditentukan HRD.

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.6 Rancangan Layar Pengumuman

Tabel 4.4 Rancangan Layar Pengumuman

Nama	Keterangan
Pengumuman	Hasil *interview*
Masukkan ID	Memasukan Id pelamar kerja
Ok	Untuk melanjutkan
Cancel	Untuk membatalkan
Keterangan	Keterangan lulus atau tidak

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

5. **Rancangan Layar Pengumuman**



Gambar 4.7 Rancangan Layar Pengumuman

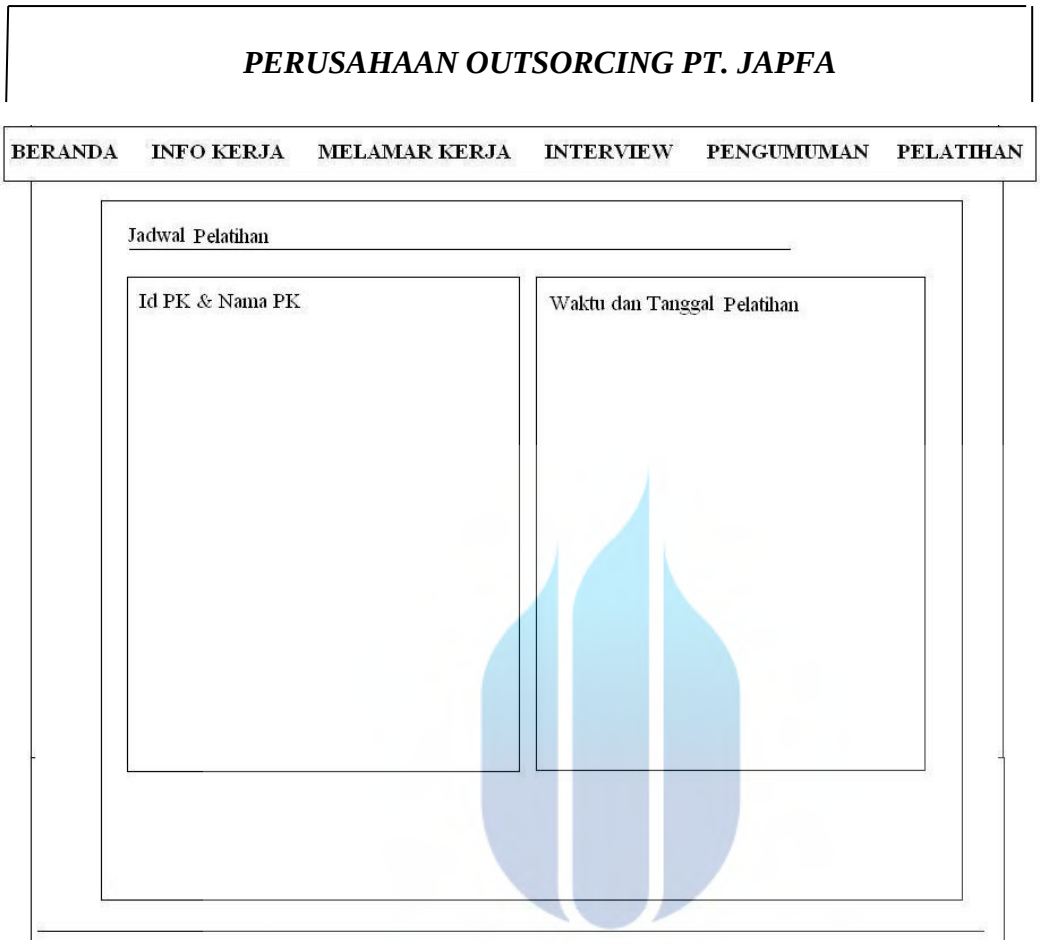
Tabel 4.5 Rancangan Layar Pengumuman

Nama	Keterangan
Pengumuman	Hasil *interview*
Masukkan ID	Memasukan Id pelamar kerja
Ok	Untuk melanjutkan
Cancel	Untuk membatalkan
keterangan	Keterangan lulus atau tidak

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

6. **Rancangan Layar Pelatihan**

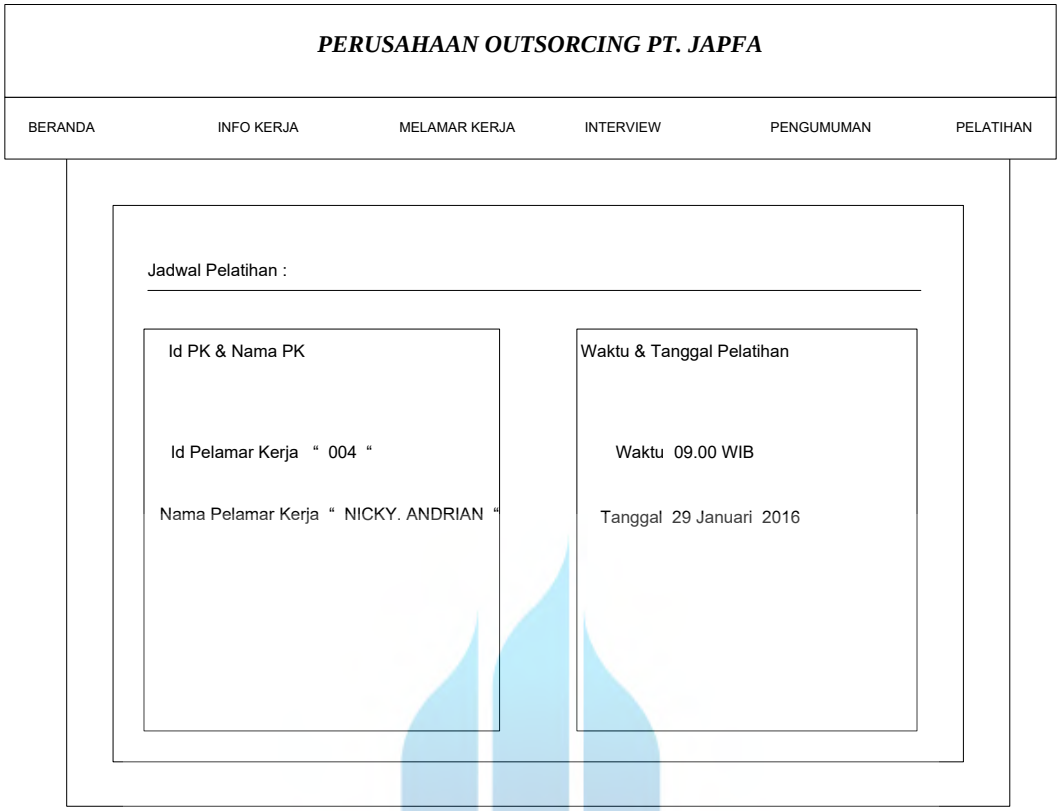


Gambar 4.8 Rancangan Layar Pelatihan

Tabel 4.6 Rancangan Layar Pelatihan

Nama	Keterangan
Pelatihan	Informasi jadwal pelatihan.
Id dan Nama	Id pelamar kerja dan nama pelamar kerja.
Waktu dan Tanggal	Hari, jam dan tanggal pelatihan.

UNIVERSITAS MERCU BUANA



Gambar 4.8 Rancangan Layar Pelatihan

Tabel 4.6 Rancangan Layar Pelatihan

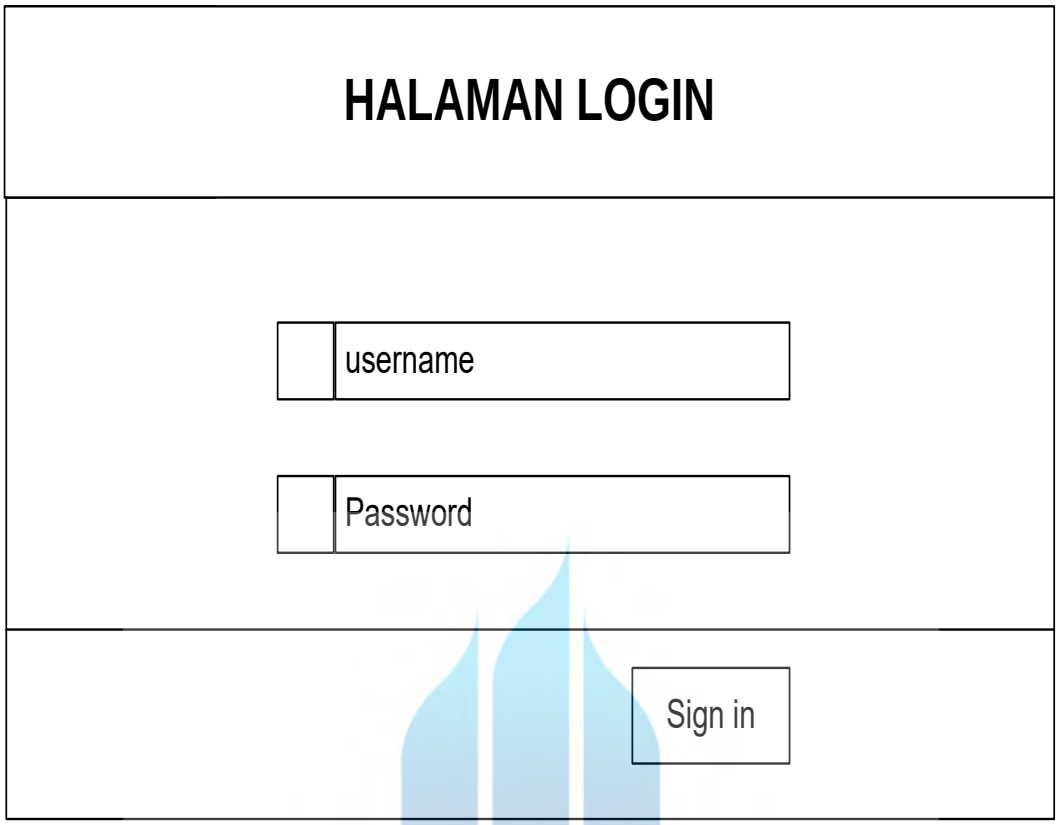
Nama	Keterangan
Pelatihan	Informasi jadwal pelatihan.
Id dan Nama	Id pelamar kerja dan nama pelamar kerja.
Waktu dan Tanggal	Hari, jam dan tanggal pelatihan.

4.3.2. Rancangan Menu Admin

1. Rancangan Layar Login

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



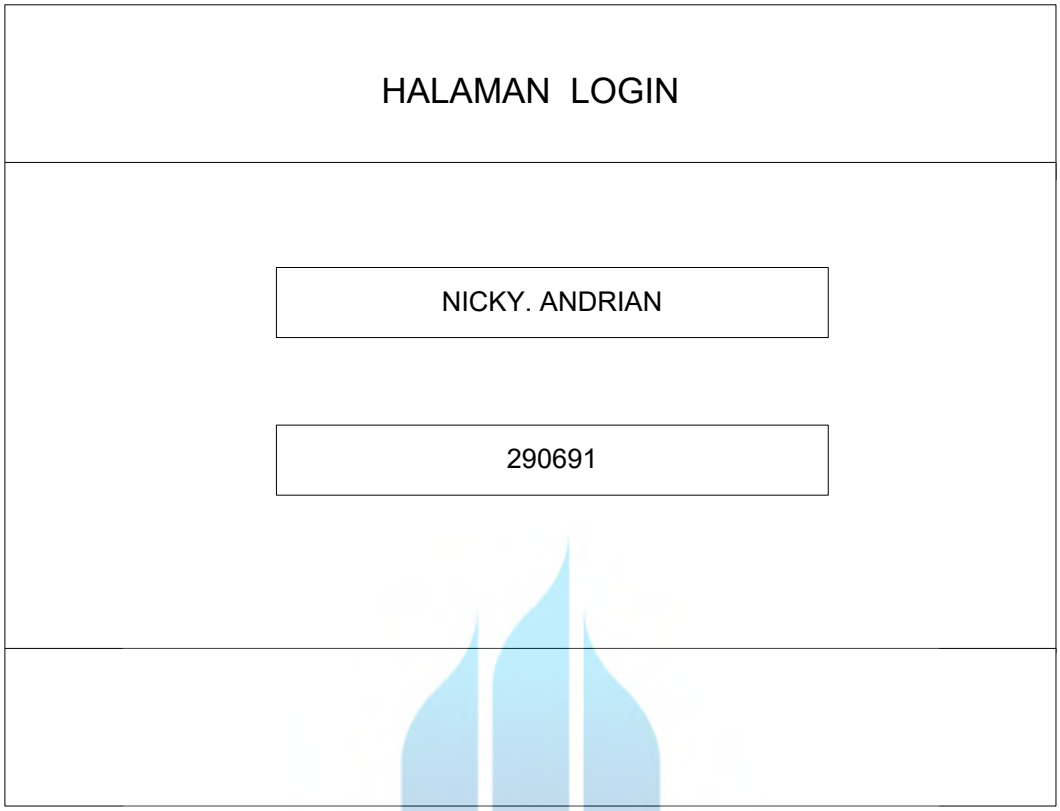
Gambar 4.9 Rancangan Layar *Login*

Tabel 4.7 Rancangan Layar *Login*

Nama	Keterangan
Login	Halaman Login
Ussername	Masukkan Ussername yang sudah ditentukan
Password	Masukkan password yang sudah ditentukan
Sign in	Untuk melanjutkan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.9 Rancangan Layar *Login*

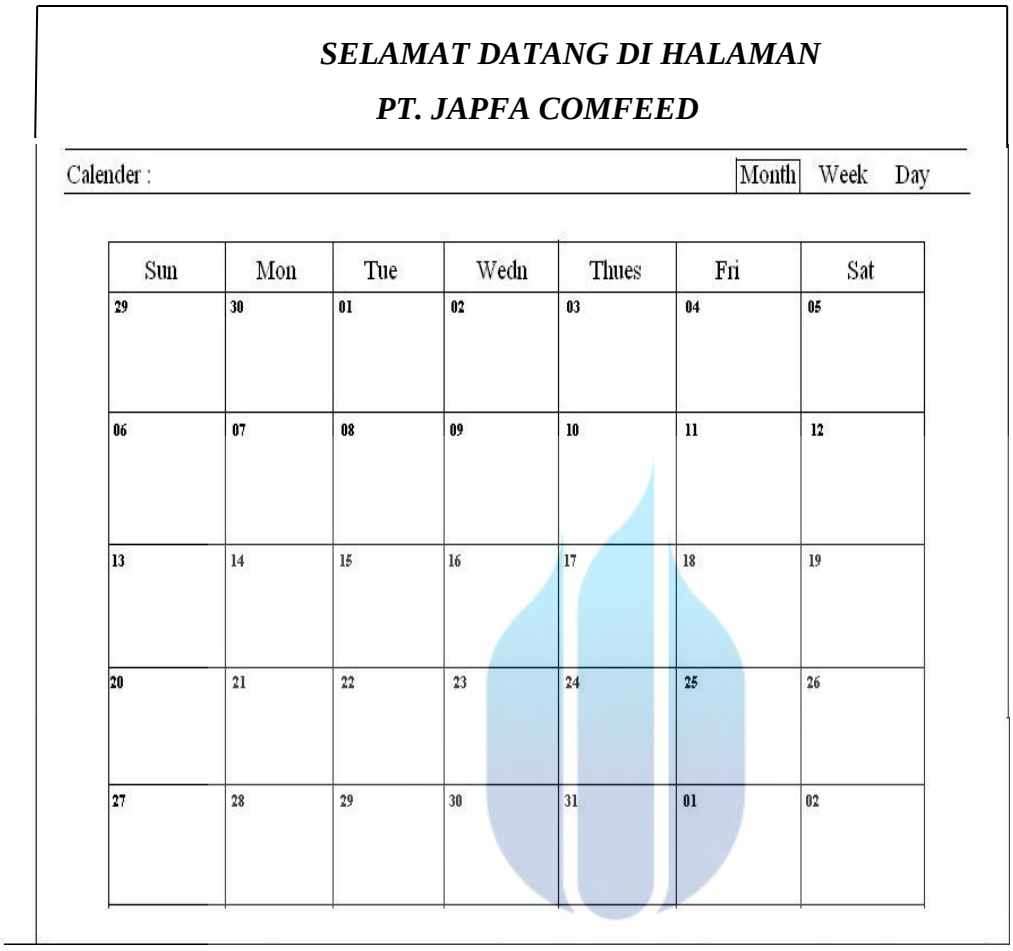
Tabel 4.7 Rancangan Layar *Login*

Nama	Keterangan
Login	Halaman Login
Ussername	Masukkan Ussername yang sudah ditentukan
Password	Masukkan password yang sudah ditentukan
Sign in	Untuk melanjutkan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

2. Rancangan Layar Menu Branda



Gambar 4.10 Rancangan Layar *Menu Beranda*

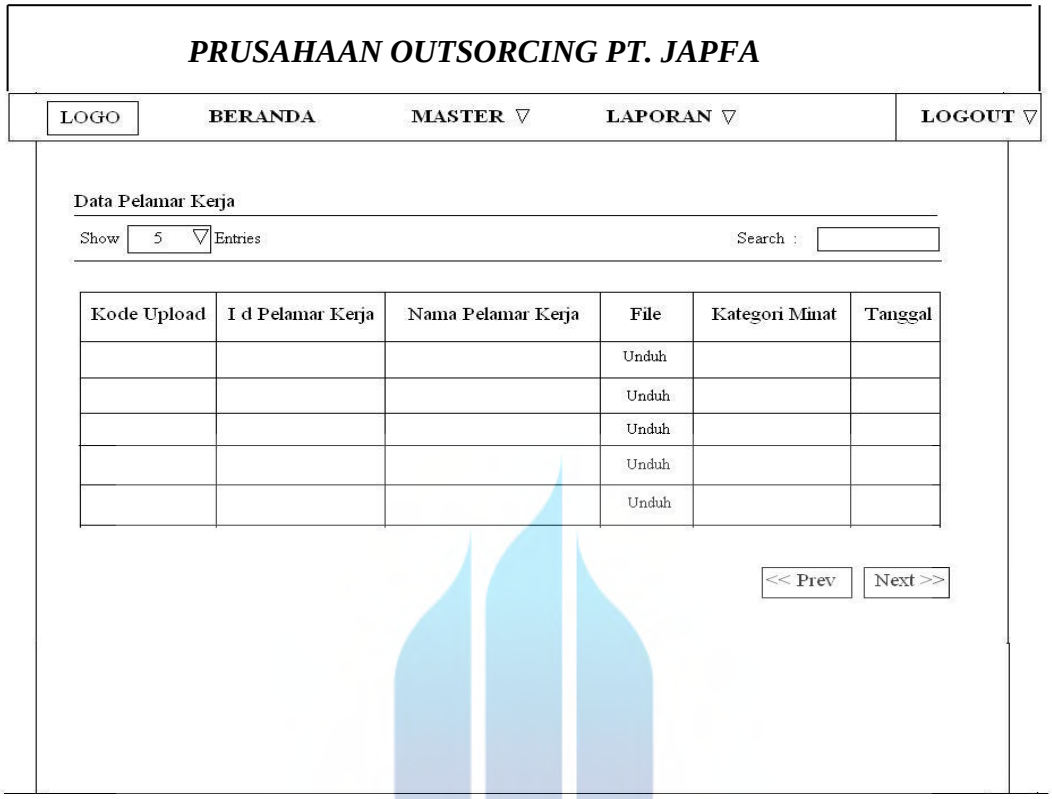
Tabel 4.8 Rancangan Layar *Menu Beranda*

Nama	Keterangan
Beranda	Tampilan menu awal admin
Calender	Jadwan event atau jadwal perusahaan
Month	Jadwal bulanan perusahaan
Week	Jadwal mingguan perusahaan

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

3. Rancangan Layar Menu Data Pelamar Kerja



Gambar 4.11 Rancangan Layar Data Pelamar Kerja

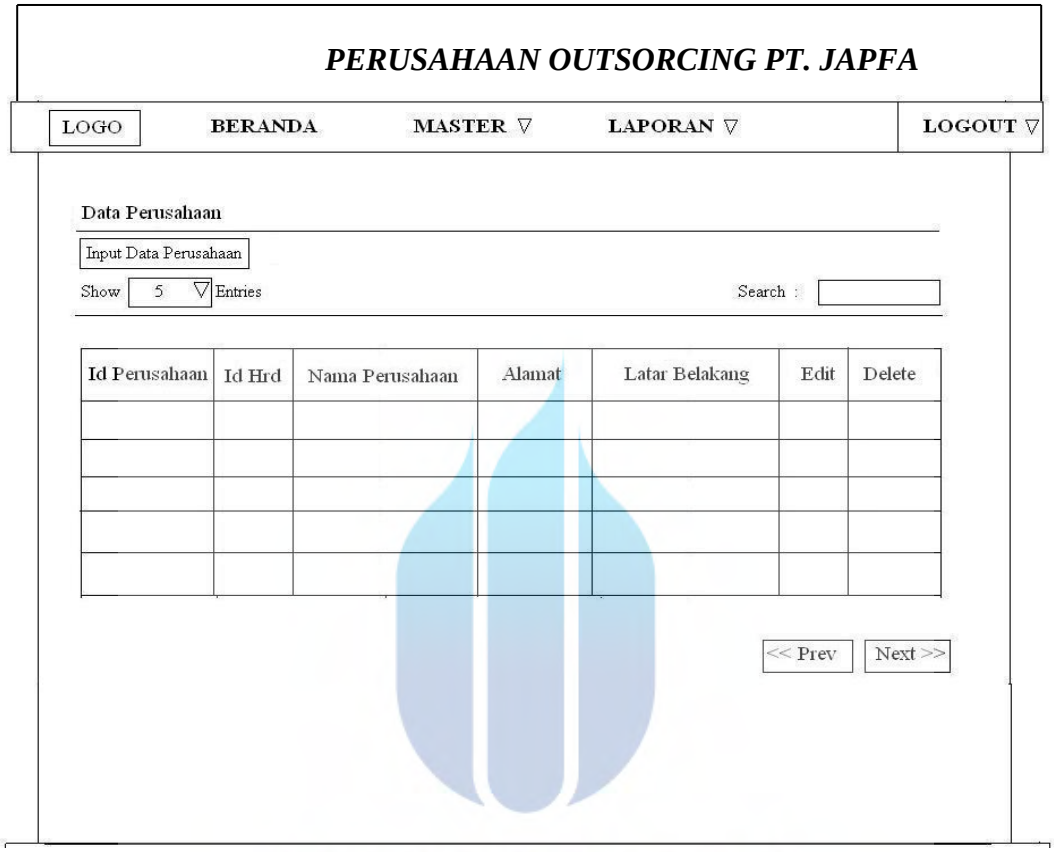
Tabel 4.9 Rancangan Layar Data Pelamar Kerja

Nama	Keterangan
Data Pelamar Kerja	Data – Data dari para pelamar kerja
Show	Tampilan yang ingin ditampilkan sesuai keinginan kita.
Search	Pencarian data pelamar yang ingin dicari.
Kode Uplode	Kode Uplode berkas atau file.
Id Pelamar Kerja	Id atau kode pelamar kerja
Nama	Nama pelamar kerja
File	Berkas atau dokumen dari pelamar kerja
Kategori Minat	Bidang atau bagian posisi kerja yang diinginkan
Tanggal	Waktu pelamaran kerja
Prev	Untuk melihat sebelumnya

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Next	Untuk melhat selanjutnya

4. Rancangan Layar Menu Data Perusahaan



Gambar 4.12 Rancangan Layar *Menu* Data Perusahaan

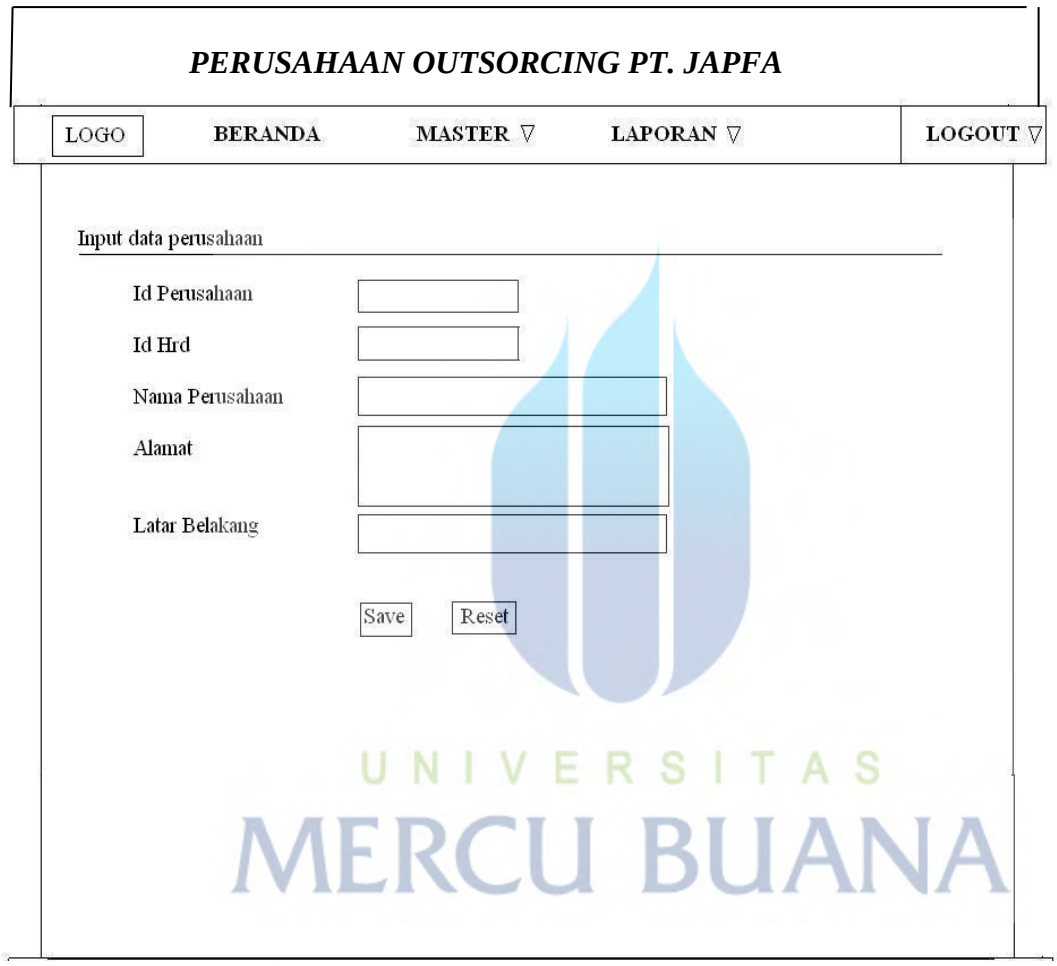
Tabel 4.10 Rancangan Layar *Menu* Data Perusahaan

Nama	Keterangan
Data Perusahaan	Data – Data dari Perusahaan
Show	Tampilan yang ingin ditampilkan sesuai keinginan kita.
Search	Pencarian data pelamar yang ingin dicari.
Id Perusahaan	Kode Perusahaan
Id Hrd	Id atau kode HRD
Nama	Nama perusahaan
Alamat	Alamat perusahaan
Latar belakang	Latar belakang perusahaan
Edit	Untuk mengedit data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Delete	Untuk menghapus data
Prev	Untuk melihat sebelumnya
Next	Untuk melhat selanjutnya

5. Rancangan Layar Input Data Perusahaan



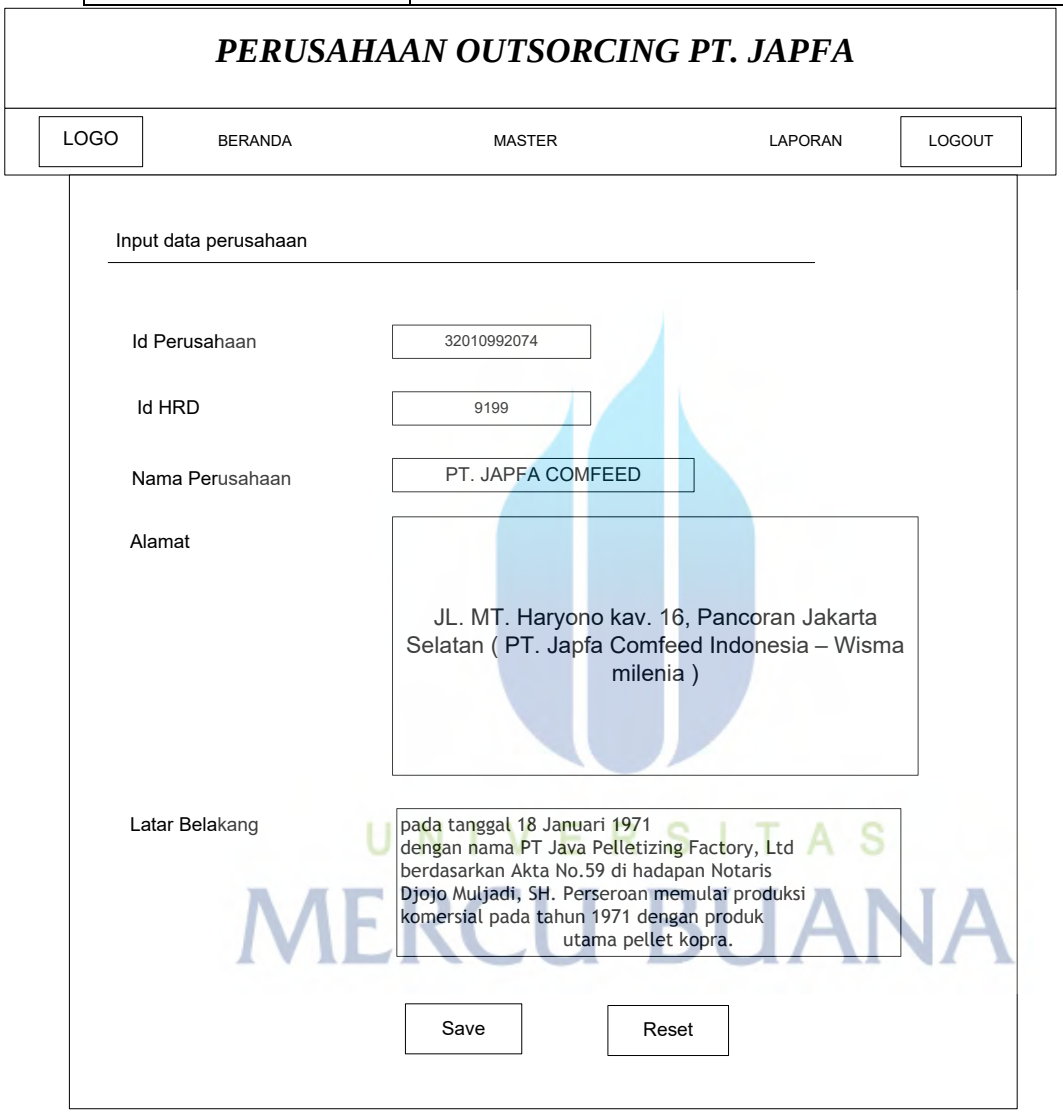
Gambar 4.13 Rancangan Layar *Input* Data Perusahaan

Tabel 4.11 Rancangan Layar *Input* Data Perusahaan

Nama	Keterangan
Input data perusahaan	Menambahkan data perusahaan
Id perusahaan	Id atau kode perusahaan
Id Hrd	Id atau kode Hrd
Nama	Nama Perusahaan

https://lib.mercubuana.ac.id

Alamat	Alamat Perusahaan
Latar belakang	Latar Belakang perusahaan
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data



Gambar 4.13 Rancangan Layar *Input* Data Perusahaan

https://lib.mercubuana.ac.id

Tabel 4.11 Rancangan Layar *Input* Data Perusahaan

Nama	Keterangan
Input data perusahaan	Menambahkan data perusahaan
Id perusahaan	Id atau kode perusahaan
Id Hrd	Id atau kode Hrd
Nama	Nama Perusahaan
Alamat	Alamat Perusahaan
Latar belakang	Latar Belakang perusahaan
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

6. Rancangan Layar Menu Data Karyawan Baru



Gambar 4.14 Rancangan Layar *Menu* Data Karyawan Baru

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Tabel 4.12 Rancangan Layar *Menu* Data Karyawan Baru

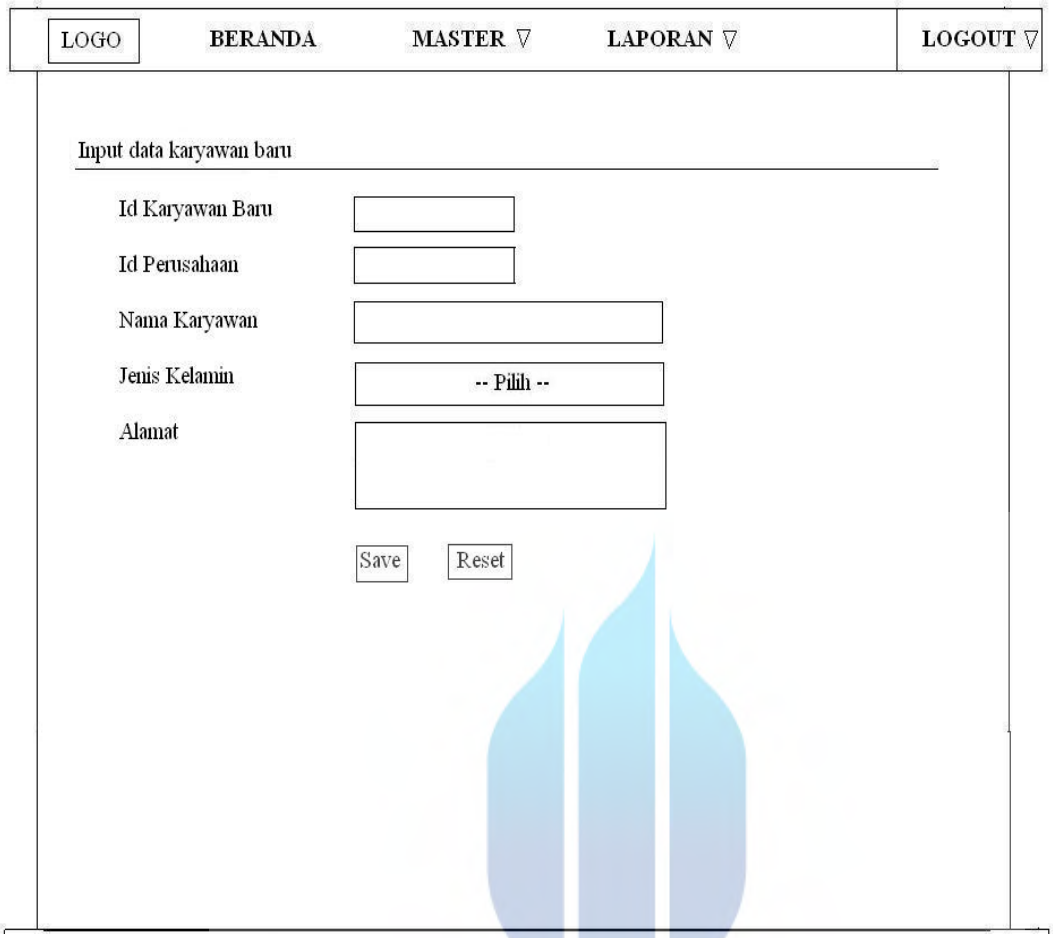
Nama	Keterangan
Data Karyawan Baru	Data – data karyawan baru
Show	Untuk menampilkan data yang ingin ditampilkan
Search	Untuk mencari data yang ingin ditampilkan
Id KB	Id atau kode karyawan baru
Id Perusahaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan baru
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau wanita
Alamat	Alamat karyawan baru
Edit	Untuk mempernaharui data
Delete	Untuk menghapus data
Prev	Untuk melihat data sebelumnya
Next	Untuk melihat data sesudahnya

7. Rancangan Layar Input Data Karyawan Baru

PERUSAHAAN OUTSORCING PT. JAPFA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



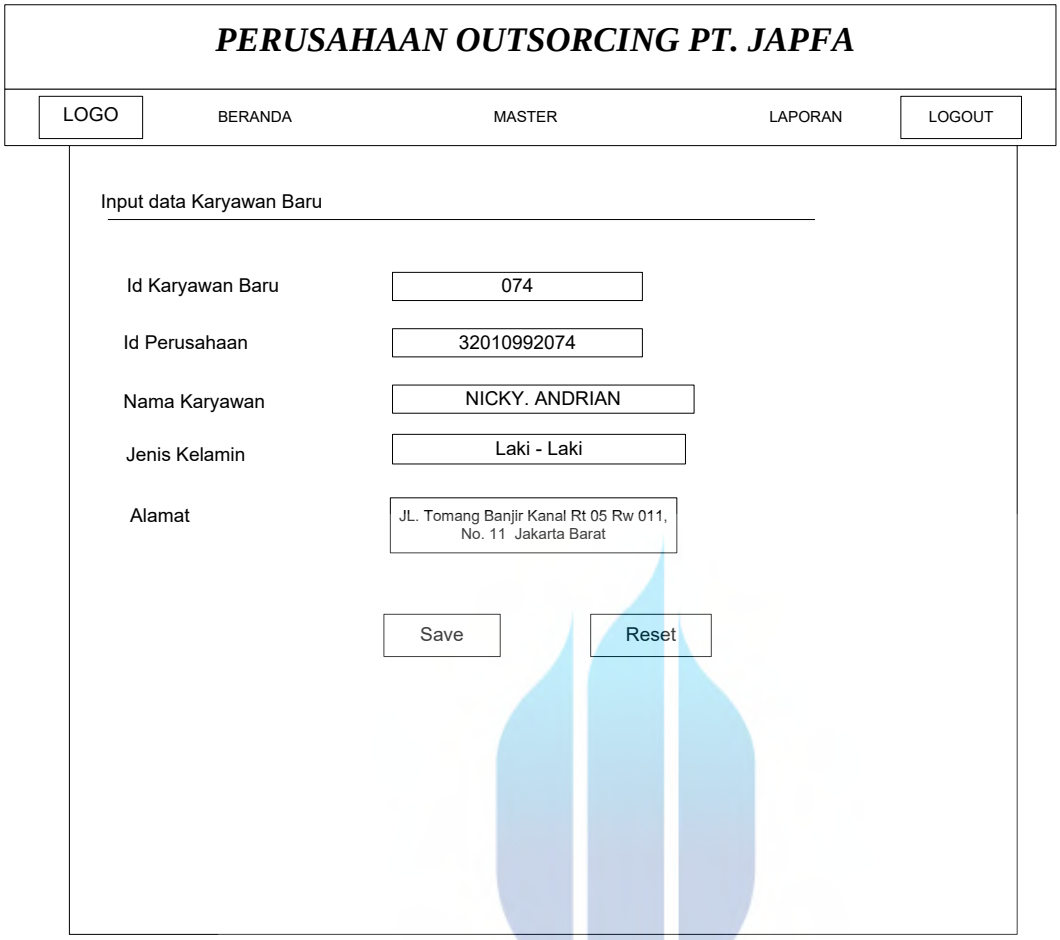
Gambar 4.15 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan baru

Tabel 4.13 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan baru

Nama	Keterangan
Input data karyawan	Menambahkan data karyawan baru
Id karyawan baru	Id atau kode karyawan baru
Id Perushaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan baru
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau perempuan
Alamat	Alamat karyawan baru
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



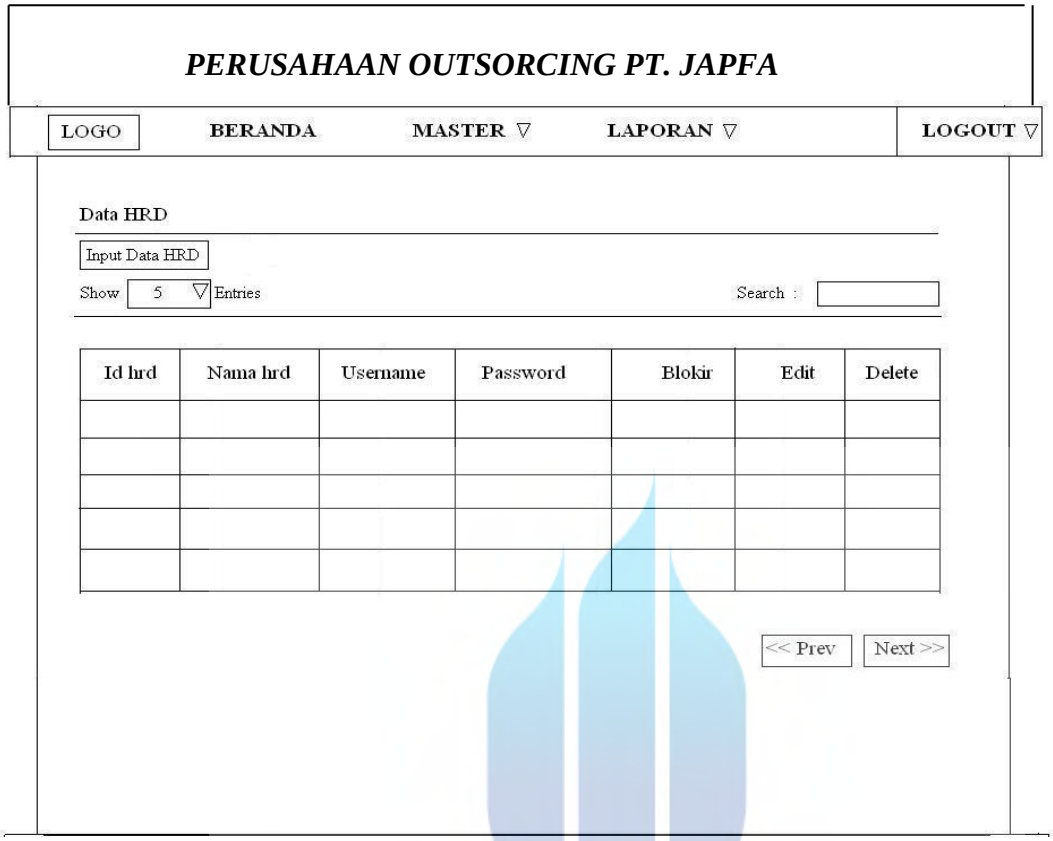
Gambar 4.15 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan baru

Tabel 4.13 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan baru

Nama	Keterangan
Input data karyawan	Menambahkan data karyawan baru
Id karyawan baru	Id atau kode karyawan baru
Id Perushaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan baru
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau perempuan
Alamat	Alamat karyawan baru
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

8. Rancangan Layar Menu Data HRD



Gambar 4.16 Rancangan Layar *Menu* Data HRD

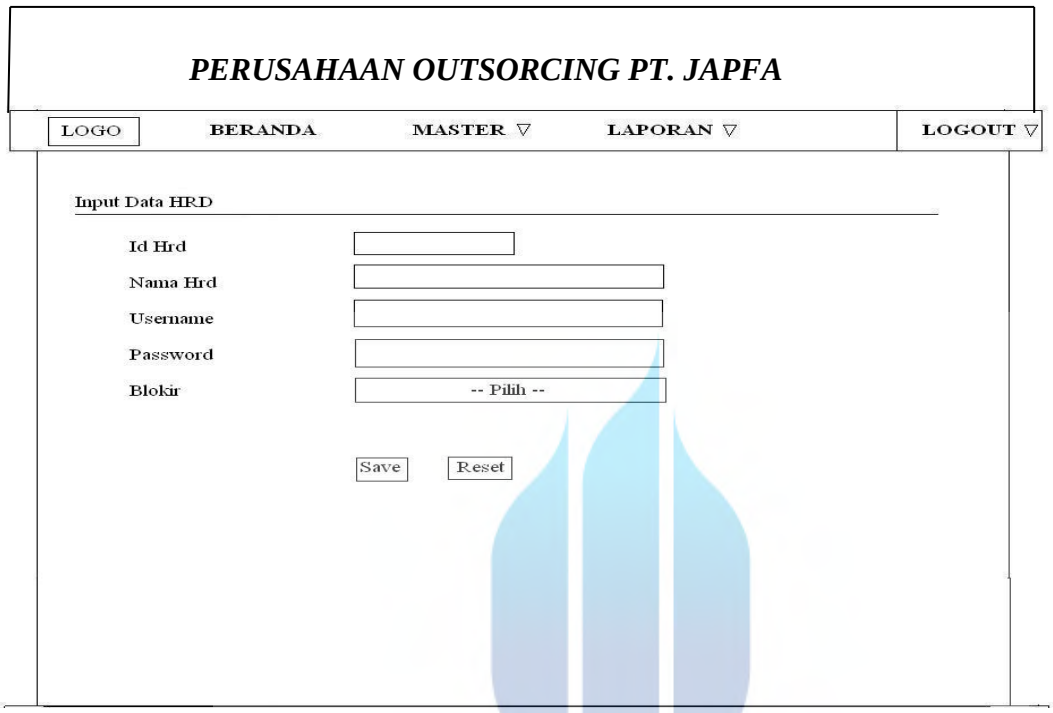
Tabel 4.14 Rancangan Layar *Menu* Data HRD

Nama	Keterangan
Data Hrd	Data – data Hrd
Show	Untuk menampilkan data yang ingin ditampilkan
Search	Untuk mencari data yang ingin ditampilkan
Id Hrd	Id atau kode Hrd
Nama	Nama Hrd
Ussername	Nama kode hrd
Password	Kode login hrd
Blokir	Untuk memblokir account
Edit	Untuk mempernaharui data
Delete	Untuk menghapus data
Prev	Untuk melihat data sebelumnya

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Next	Untuk melihat data sesudahnya

9. Rancangan Layar Input Data HRD

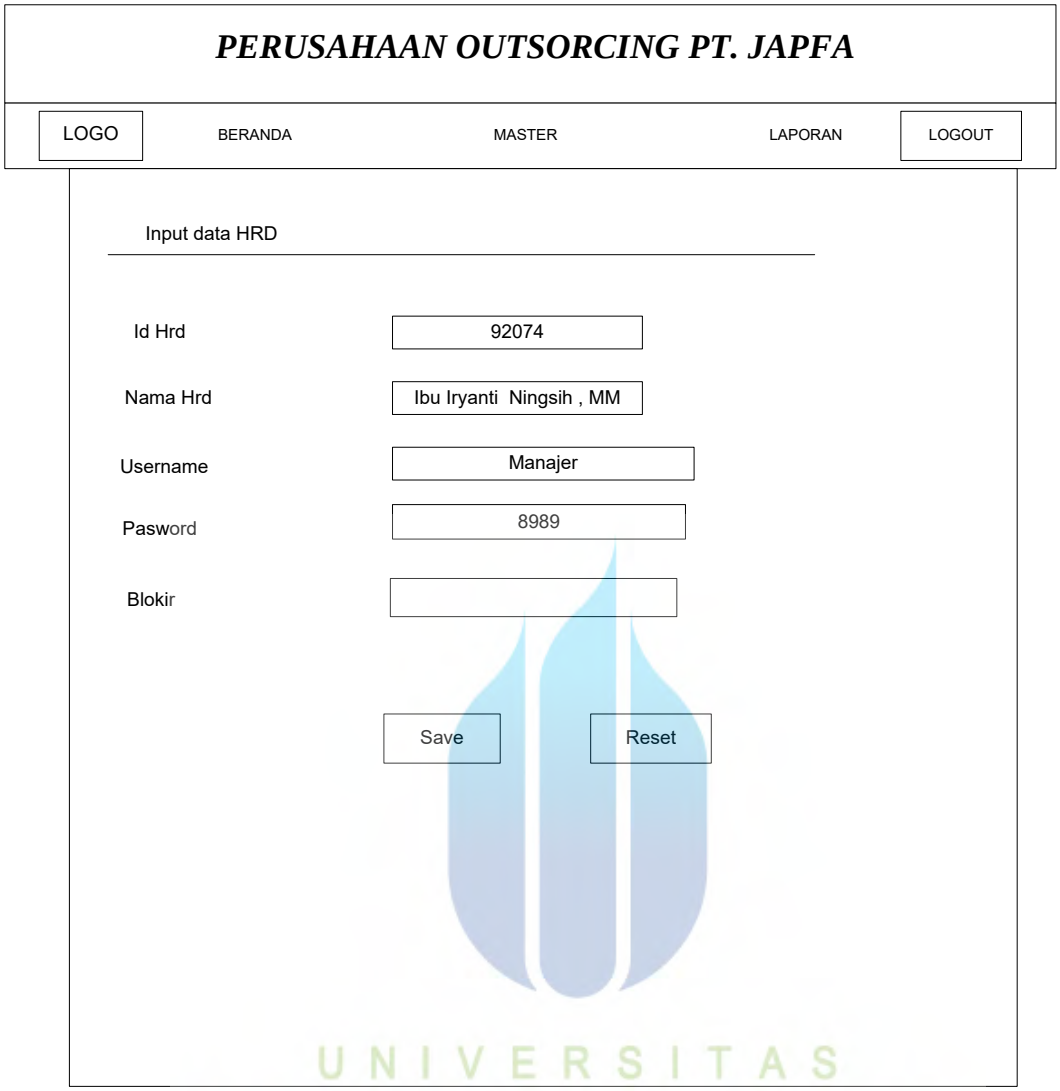


Gambar 4.17 Rancangan Layar *Input* Data HRD

Tabel 4.15 Rancangan Layar *Input* Data HRD

Nama	Keterangan
Input data Hrd	Menambahkan data Hrd
Id Hrd	Id atau kode Hrd
Nama	Nama Hrd
Ussername	Nama kode Hrd
Password	Kode login hrd
Blokir	Untuk memblokir account
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

UNIVERSITAS MERCU BUANA



Gambar 4.17 Rancangan Layar *Input* Data HRD

Tabel 4.15 Rancangan Layar *Input* Data HRD

Nama	Keterangan
Input data Hrd	Menambahkan data Hrd
Id Hrd	Id atau kode Hrd
Nama	Nama Hrd
Ussername	Nama kode Hrd
Password	Kode login hrd
Blokir	Untuk memblokir account
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

10. Rancangan Layar Menu Data Karyawan Lama



Gambar 4.18 Rancangan Layar *Menu* Data Karyawan Lama

Tabel 4.16 Rancangan Layar *Menu* Data Karyawan Lama

Nama	Keterangan
Data Karyawan Baru	Data – data karyawan lama
Show	Untuk menampilkan data yang ingin ditampilkan
Search	Untuk mencari data yang ingin ditampilkan
Id KB	Id atau kode karyawan lama
Id Perusahaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan lama
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau wanita
Alamat	Alamat karyawan lama
Edit	Untuk mempernaharui data

https://lib.mercubuana.ac.id

Delete	Untuk menghapus data
Prev	Untuk melihat data sebelumnya
Next	Untuk melihat data sesudahnya

11. Rancangan Layar Input Data Karyawan Lama



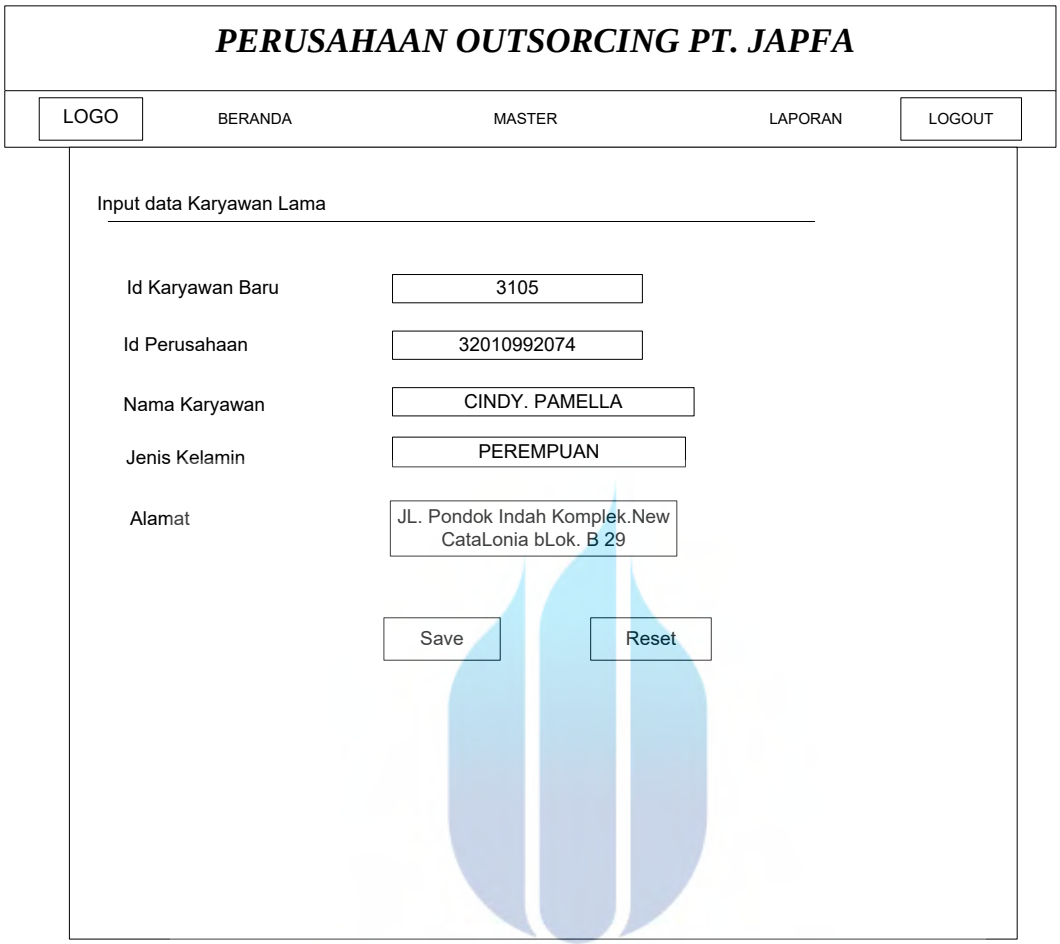
Gambar 4.19 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan Lama

Tabel 4.17 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan Lama

Nama	Keterangan
Input data karyawan	Menambahkan data karyawan lama
Id karyawan baru	Id atau kode karyawan lama
Id Perushaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan lama
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau perempuan
Alamat	Alamat karyawan lama
Save	Untuk menyimpan data
Reset	Untuk mengulang data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id



Gambar 4.19 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan Lama

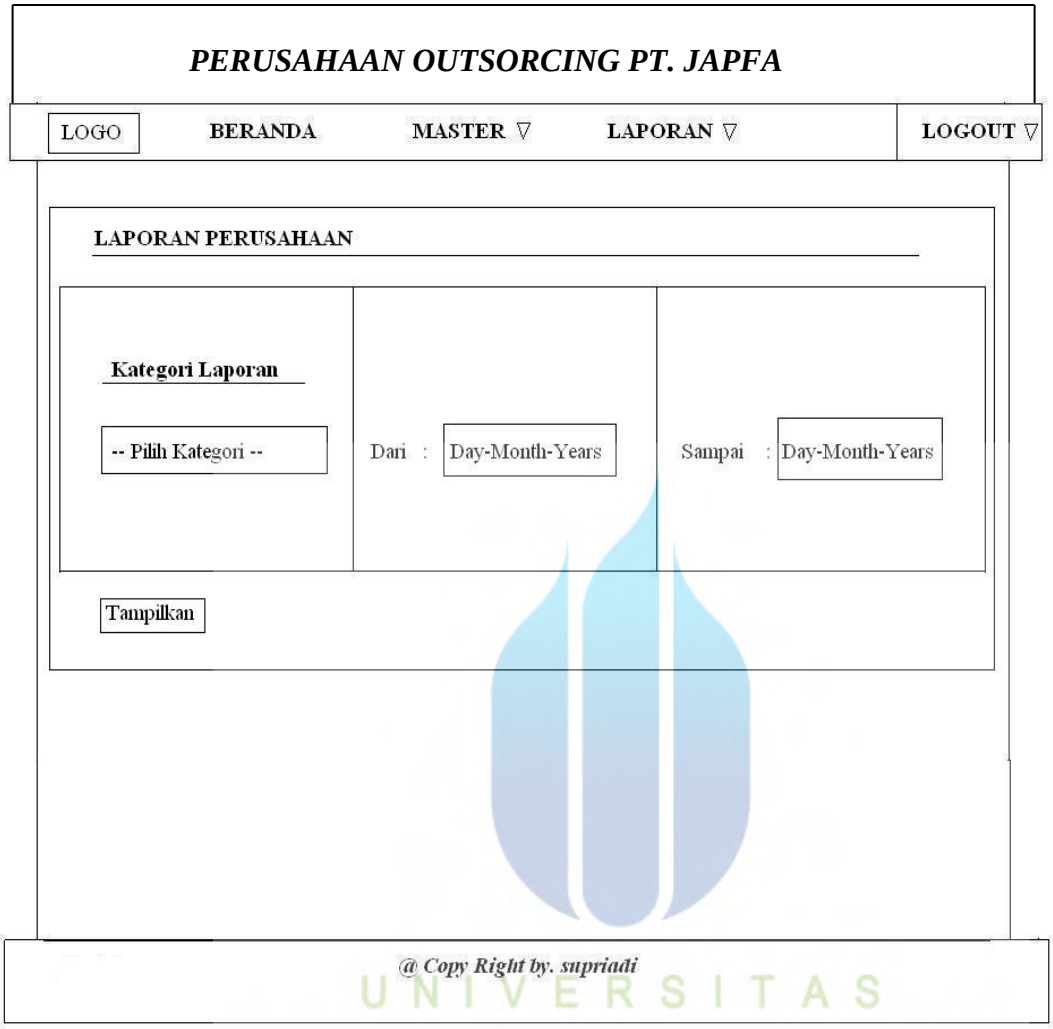
Tabel 4.17 Rancangan Layar *Input* Data Karyawan Lama

Nama	Keterangan
Input data karyawan	Menambahkan data karyawan lama
Id karyawan baru	Id atau kode karyawan lama
Id Perushaan	Id atau kode perusahaan
Nama	Nama karyawan lama
Jenis Kelamin	Antara laki-laki atau perempuan
Alamat	Alamat karyawan lama
Save	Untuk menyimpan data

UNIVERSITAS MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

12. Rancangan Layar Laporan



Gambar 4.20 Rancangan Layar Laporan

Tabel 4.18 Rancangan Layar Laporan

Nama	Keterangan
Laporan Perusahaan	Laporan data – data perushaan
Kategori	Kategori pilihan laporan
Dari	Waktu tanggal yang dipilih dalam melihat hasil laporan
Sampai	Waktu tanggal akhir yang dipilih dalam melihat laporan
Tampilkan	Untuk menampilkan hasi laporan yang sudah dipilih

UNIVERSITAS MERCU BUANA

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian yang telah penulis terapkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan yang dapat mengatasi permasalahan. Solusi yang digunakan adalah mengkomputerisasikan sistem dengan menggunakan *website*. Dengan menggunakan media komputer dan menggunakan *website* dalam pemberian informasi tanpa batas. Mudah-mudahan bermanfaat bagi pengembangan sistem informasi yang ada :

1. Perancangan SDM PT. Japfa ini memungkinkan penyimpanan data dan informasi yang dibutuhkan oleh PT. Japfa dan pencari pekerjaan, dan menyalurkan informasi tersebut sebaik mungkin secara *realtime*.
2. Perancangan SDM PT. Japfa dapat melakukan pengiriman lamaran oleh pencari pekerjaan, serta perusahaan dapat memberikan informasi lowongan pekerjaan secara *online*, sehingga mengurangi beban kinerja teknis serta mengurangi waktu pekerjaan manual.
3. Perancangan SDM PT. Japfa mempunyai sebuah sistem otorisasi yang bertujuan agar informasi yang ada dapat diakses sesuai peran pengguna dalam mengorganisir seluruh informasi.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

5.2 Saran

Dari kesimpulan diatas maka timbulah suatu saran yang mudah-mudahan bermanfaat bagi pengembangan sistem informasi yang ada :

1. Sebelum menggunakan sistem ini terlebih dahulu diberikan petunjuk dan pelatihan pengoperasian agar nantinya dapat beroperasi secara maksimal.
2. Perlu perawatan dan pengembangan sistem agar berjalan dengan baik dan tidak tertinggal terhadap kemajuan teknologi.
3. Perlu diadakan *back-up* data secara berkala terhadap data yang penting untuk mengantisipasi keadaan yang tidak diinginkan, seperti hilang data.

https://lib.mercubuana.ac.id

4. Keberadaan komputer saat ini diharapkan dapat dimanfaatkan secara maksimal agar dapat mempermudah pengolahan sistem informasi sumber daya manusia yang ada.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

https://lib.mercubuana.ac.id