RANCANG BANGUN

APLIKASI *CREW E-RECRUITMENT SYSTEM* BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN RECRUITMENT CHART DI PT. EQUINOX BAHARI UTAMA

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Pelayaran pada

Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang

Oleh

MARSYA AMANDA PRAUGUSTA

561911337462 K

PROGRAM STUDI TATALAKSANA ANGKUTAN LAUT DAN KEPELABUHANAN DIPLOMA IV

POLITEKNIK ILMU PELAYARAN

SEMARANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN

APLIKASI *CREW E-RECRUITMENT SYSTEM*

BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN

RECRUITMENT CHART DI PT. EQUINOX BAHARI

UTAMA

Disusun Oleh :

MARSYA AMANDA PRAUGUSTA

561911337462 K

Telah disetujui dan diterima, selanjutnya dapat diujikan didepan Dewan Penguji Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang …

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Materi	Metodelogi dan Penulisan
RETNO HARIYANTI, S.Pd., M.M	**Capt. KAROLUS GELEUK SENGADJI, M.I**
Penata Tk. I (III/d)	**Pembina Utama Muda (IV/c)**
NIP. 19741018 199803 2 001	**NIP. 19831220 201012 2 003**

Mengetahui
Ketua Program Studi Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan

Dr.NUR ROHMAH, S.E., M.M
Penata Tingkat I (III/d)
NIP. 19750318 200312 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi *Crew E-Recruitment System* Berbasis Web Guna Meningkatkan *Recruitment Chart* Di PT. Equinox Bahari Utama*"* karya,

Nama : Marsya Amanda Praugusta

NIT : 561911337462 K

Program Studi: Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Penguji Skripsi Prodi Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang pada hari ……, tanggal ……

Semarang, Agustus 2023

Panitia Ujian

Penguji I	Penguji II	Penguji III

Mengetahui
Direktur Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang

Dr. Capt. TRI CAHYADI, M.H., M.Mar.
Pembina Tk. I (IV/b)
NIP. 19730704 199803 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marsya Amanda Praugusta

NIT : 561911337462 K

Program Studi : Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan

Skripsi dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi *Crew E-Recruitment System* Berbasis Web Guna Meningkatkan *Recruitment Chart* Di PT. Equinox Bahari Utama"

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya (penelitian dan tulisan) sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik Sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 25 Juli 2023
Yang menyatakan

MARSYA AMANDA PRAUGUSTA
NIT. 561911337462 K

Moto dan Persembahan

Moto

1. “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S. Al Baqarah 2:286).
2. “Sesungguhnya perbuatan-perbuatan yang baik itu menghapuskan (dosa) perbuatan-perbuatan yang buruk.” (Q.S Huud 114).
3. Janganlah engkau merasa sombong dengan pencapaianmu, karena sesungguhnya itu adalah pemberian Allah SWT. Bersyukur adalah hal yang mudah tapi sering terlupakan, “Bersyukurlah maka kami akan menambah nikmat kepadamu.” (Q.S Ibrahim 7).

Persembahan

1. Orang tua peneliti, Ayah Nugroho Tofib Mardanus dan Ibu Mursiati.
2. Saudara kandung peneliti, Muhammad Nugristio Raka Maulana dan Fawwaza Leora Putri.
3. Rekan-rekan Mess Indoraya, rekan-rekan K8D, serta staff unit bahasa yang selalu dan senantiasa memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Aurendya Bulan Farah Syauvika yang sudah menemani penulis sejak menginjak Pendidikan di Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan kepada hamba-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan kita menuju jalan yang benar.

Skripsi ini mengambil judul "Rancang Bangun Aplikasi *Crew E-Recruitment System* Berbasis Web Guna Meningkatkan *Recruitment Chart* Di Pt. Equinox Bahari Utama*"* yang telah terselesaikan berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian selama satu tahun empat hari praktek laut di perusahaan PT. Equinox Bahari Utama.

Dalam usaha menyelesaikan Penulisan Skripsi ini, dengan penuh rasa hormat Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, bantuan serta petunjuk yang berarti. Untuk itu pada kesempatan ini Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Capt. TRI CAHYADI, M.H., M.Mar., selaku Direktur Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang yang telah memberikan kemudahan dalam menuntut ilmu di Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.
2. Ibu Dr. Nur Rohmah, S.E., M.M. selaku Ketua Jurusan Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang yang telah

memberikan kemudahan dalam menuntut ilmu di Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang.

3. Ibu Retno Hariyanti, S. Pd., M. M.selaku Dosen Pembimbing Materi Penulisan Skripsi yang dengan sabar dan tanggung jawab telah memberikan dukungan, bimbingan, dan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Capt. Karolus Geleuk Sengadji, M. M. selaku Dosen Pembimbing Metode Penulisan Skripsi yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan pengarah dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Pimpinan beserta Karyawan Perusahaan PT. Equinox Bahari Utama yang telah memberikan kesempatan pada Penulis untuk penelitian dan praktek di atas kapal.
6. Semua pihak dan rekan-rekan yang telah memberikan motivasi serta membantu Penulis dalam penyusunan Skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati Penulis menyadari masih yang banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga Penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini Akhir kata Penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Semarang,

Penulis

Marsya Amanda Praugusta
561911337462 K

ABSTRAKSI

Praugusta, Marsya Amanda. 2023. Rancang Bangun Aplikasi *Crew E-Recruitment System* Berbasis Web Guna Meningkatkan *Recruitment Chart* Di PT. Equinox Bahari Utama. Skripsi. Program Diploma IV, Program Studi Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang, Pembimbing I: Retno Hariyanti, S. Pd., M. M., Pembimbing II: Capt. Karolus Geleuk Sengadji, M. M.

Negara Kepulauan merupakan suatu hal yang sudah sangat melekat di Indonesia. Dengan luasnya perairan yang ada di negara ini, maka perusahaan pelayaran merupakan peluang yang sangat baik untuk sumber daya manusia yang ada di Indonesia. Dalam suatu kualitas perusahaan, peran sumber daya manusia sangatlah penting demi membangun dan menciptakan kinerja yang baik bagi perusahaan itu sendiri. Karenanya, diperlukan pengelola Sumber Daya Manusia tersebut agar dapat dijalankan dengan baik. Efektifitas rekrutmen dan seleksi menjadi tolak ukur keberhasilan perusahaan yang terletak pada kualitasnya jika ketersediaan jumlah Sumber Daya Manusia mendukung serta cukup berkualitas dan profesional. PT. Equinox Bahari Utama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *crew management*. Pentingnya media yang menjadi sarana perekrutan yang berlangsung di PT. Equinox Bahari Utama dapat dijadikan sebagai dasar dari meningkatnya kulitas perusahaan agar dapat menjadikan perusahaan sebagai acuan perusahaan pelayaran yang ada di Indonesia.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode research and development yang mencakup mengenai perancangan atau pembangunan suatu sistem yang mendukung penelitian. Selain itu, pada tahap analisis peneliti menggunakan analisis kualitatif deskriptif yang menggunakan observasi, wawancara, penyebaran kuesioner atau angket, dan juga studi pustaka. Secara keseluruhan, penjabaran yang diterangkan dalam penelitian ini merupakan pengenalan deskriptif yang dimaksudkan agar penjelasan mengenai sistem yang dibangun dapat dilakukan dengan jelas dan rinci.

Sistem *e-recruitment* yang dibangun ini adalah sistem yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi crew management system guna meningkatkan efisiensi serta efektifitas proses rekrutmen yang berlangsung di PT. Equinox Bahari Utama. Dan juga agar dapat membantu staff PT. Equinox Bahari Utama dalam menjalankan proses rekrutmen yang dituntut dari pihak shipowner. Dengan berbagai persyaratan dan rangkaian proses rekrutmen, adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi proses rekrutmen yang sedang berjalan.

Kata Kunci: rekrutmen kru kapal, *website e-recruitment*, sistem perekrutan

ABSTRACT

Praugusta, Marsya Amanda. 2023. Design and Development of a web-based crew e-recruitment system application to improve recruitment charts at PT. Main Nautical Equinox. Thesis. Diploma IV Program, Port and Shipping Program, Semarang Maritime Polytechnic, Supervisor I: Retno Hariyanti, S. Pd., M. M., Supervisor II: Capt. Karolus Geleuk Sengadji, M. M.

Archipelagic countries are something that has been very inherent in Indonesia. With the vast waters in this country, shipping companies are a very good opportunity for human resources in Indonesia. In a quality company, the role of human resources is very important in order to build and create good performance for the company itself. Therefore, the Human Resources manager is needed so that it can be run properly. The effectiveness of recruitment and selection is a benchmark for the company's success which lies in its quality if the availability of the number of Human Resources supports and is sufficiently qualified and professional. PT. Equinox Bahari Utama is one of the companies engaged in crew management. Which, this company takes responsibility as the management of the crew from the recruitment process until the crew completes the contract with the ship owner.

In this study, the author uses research and development methods that include designing or building a system that supports research. In addition, at the analysis stage researchers use descriptive qualitative analysis that uses observation, interviews, distribution of questionnaires or questionnaires, and also literature studies. Overall, the description described in this study is a descriptive introduction intended so that the explanation of the system built can be done clearly and in detail.

The e-recruitment system that was built is a system that aims to find out how to develop crew management system applications to improve the efficiency and effectiveness of the recruitment process that takes place at PT. Main Nautical Equinox. And also in order to be able to help the staff of PT. Equinox Bahari Utama in carrying out the recruitment process required from the shipowner. With various requirements and a series of recruitment processes, the existence of this system is expected to increase the efficiency of the ongoing recruitment process.

Keyword: crew recruitment, e-recruitment website, recruiting system

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....

HALAMAN PERSETUJUAN i

HALAMAN PENGESAHAN ii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN iii

HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN iv

PRAKATA v

ABSTRAKSI vii

ABSTRACT viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL..... xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah..... 6

C. Tujuan Penelitian..... 7

D. Manfaat Penelitian..... 7

Bab II Landasan Teori, Kerangka Berpikir dan Hipotesis 9

A. Deskripsi Teori 9

B. Kerangka Berpikir 27

C. Hipotesis 28

Bab III Prosedur Penelitian 29

A. Langkah-langkah Penelitian 29

B. Metode Penelitian Tahap I (Research) 34

1. Metode Kualitatif 35
2. Tempat Penelitian 36
3. Sumber Data Penelitian 38
4. Teknik Pengumpulan Data 43
5. Analisis Data 43
6. Perencanaan Desain Produk 44
7. Validasi Desain 44

C. Metode Penelitian Tahap II (Development) 45

1. Desain Uji Produk 45
2. Subjek Penelitian 46
3. Teknik Pengumpulan Data 46
4. Instrumen Penelitian 47
5. Teknik Analisis Data 47

Bab IV Hasil Penelitian 51

A. Desain Awal Produk 51

B. Hasil Pengujian Tahap Pertama 72

C. Revisi Produk 72

D. Hasil Pengujian Tahap ke II 74

E. Revisi Produk 76

F. Penyempurnaan Produk 78

G. Pembahasan Produk 92

Bab V Simpulan dan Saran Penggunaan 96

A. Simpulan 96

B. Saran Penggunaan 96

DAFTAR PUSTAKA 98

LAMPIRAN 100

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 112

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Rekrutmen Internal dan Eksternal..... 13

Tabel 2.2 *Script* penyusunan HTML 24

Tabel 3.1 Pilihan Respon Pengguna..... 48

Tabel 3.2 Nilai Jawaban Responden 48

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan Kuesioner 49

Tabel 3.4 Presentase Uji Kelayakan..... 50

Tabel 4.1 Revisi Validator 74

Tabel 4.2 Hasil Responden 75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 27

Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE 29

Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian 34

Gambar 3.3 Macam-macam Teknik Pengumpulan Data 38

Gambar 4.1 Alur *website* *52*

Gambar 4.2 Konsep Laman Pelamar 54

Gambar 4.3 Konsep Laman Admin 55

Gambar 4.4 Pemindahan Source Code 56

Gambar 4.5 Pengaktifan XAMPP 57

Gambar 4.6 dan 4.7 *Import Database* *58*

Gambar 4.8 dan 4.9 Laman Pelamar beserta Script Source Code 59

Gambar 4.10 dan 4.11 Laman Login Admin dan Script Source Code 61

Gambar 4.12 dan 4.13 Laman Dashboard dan Script Source Code 62

Gambar 4.14 dan 4.15 Laman Job Categories dan Script Source Code 63

Gambar 4.16 dan 4.17 Laman Skills dan Script Source Code 64

Gambar 4.18 dan 4.19 Laman Companies dan Script Source Code 65

Gambar 4.20 dan 4.21 Laman Job Locations dan Script Source Code 66

Gambar 4.22 dan 4.23 Laman Job dan Script Source Code 67

Gambar 4.24 dan 4.25 Laman Job Applicant dan Script Source Code 68

Gambar 4.26 dan 4.27 Laman Candidate Database dan Script Source Code ... 69

Gambar 4. 4.28 dan 4.29 Laman Interview Schedule dan Script Source Code 70

Gambar Gambar 4.30 dan 4.31 Laman Interview dan Script Source Code 71

Gambar 4.32 Laman Awal Sebelum Revisi 73
Gambar 4.33 Laman Awal Setelah Revisi 73
Gambar 4.34 Kesalahan Error pada Sistem 76
Gambar 4.35 Source Code Pendukung 77
Gambar 4.36 Laman Awal setelah Diperbaiki 77
Gambar 4.37 Laman Awal Pelamar 79
Gambar 4.38 Laman Keterangan Posisi 79
Gambar 4.39 Laman Pengajuan Data Diri 80
Gambar 4.40 Laman Login Admin 81
Gambar 4.41 Laman Dashboard 82
Gambar 4.42 Laman Job Categories 83
Gambar 4.43 Laman Skill 84
Gambar 4.44 Laman Companies 85
Gambar 4.45 Laman Job Locations 85
Gambar 4.46 Laman Job 86
Gambar 4.47 Laman Job Aplicants 87
Gambar 4.48 Laman Resume Aplicant 88
Gambar 4.49 Laman Candidate Database 89
Gambar 4.50 Laman Interview Schedule 90
Gambar 4.51 Laman Team 90
Gambar 4.52 *Sticky Notes* *91*
Gambar 4.53 *File Excel* Kandidat 92
Gambar 4.54 *Personal Information Form* *93*

Gambar 4.55 *Recruitment Chart 2022* *94*

Gambar 4.56 *Candidate's Personal Information & Resume* *95*

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I 100

LAMPIRAN II 101

LAMPIRAN III 104

LAMPIRAN IV 107

LAMPIRAN V 111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Negara Kepulauan merupakan kata yang sangat melekat pada Indonesia. Negara yang secara geografis terletak di Kawasan Asia Tenggara ini memiliki posisi yang sangat strategis, sehingga dapat menghubungkan Samudra Hindia dengan Samudra Pasifik. Luas perairan di Indonesia diperkirakan mencapai kurang lebih 2,7 juta km2. Diperkirakan pula, secara keseluruhan perairan di Indonesia mencapai 77% dari luas keseluruhan negara ini.

Dari luas wilayah laut yang terbentang dari Sabang sampai Merauke ini, tentunya menjadi keunggulan kapasitas alam yang dimiliki oleh Indonesia. Sangat banyak peluang yang dapat menjadikan laut Indonesia menjadi sumber dalam meningkatkan serta menjaga perekonomian negara agar tetap stabil, demi menunjang kemakmuran warga di seluruh negara Indonesia. Dengan kemakmuran tersebut, diharapkan perekonomian negara dapat terjaga secara berkelanjutan.

Sehubungan dengan luasnya perairan di-Indonesia, menjadikan banyaknya peluang besar untuk merintis usaha dalam kategori perusahaan perusahaan pelayaran. Perusahaan pelayaran yang dimaksud adalah perusahaan yang bergerak dibidang yang berkaitan dengan transportasi laut baik secara nasional maupun internasional. Keberlangsungan perusahaan tersebut tentunya sangat bergantung pada kualitas alam dan perairan di

Indonesia. Sebaliknya, kemajuan Indonesia pun juga bergantung pada perusahaan perusahaan tersebut.

Dalam suatu kualitas perusahaan, peran sumber daya manusia sangatlah penting demi membangun dan menciptakan kinerja yang baik bagi perusahaan itu sendiri. Karenanya, diperlukan pengelola Sumber Daya Manusia tersebut agar dapat dijalankan dengan baik. Menjalankan suatu perusahaan tentunya memerlukan pegawai serta pimpinan. Untuk menciptakan suatu perusahaan atau organisasi yang selalu bertumbuh dan berkembang, maka dibutuhkan pegawai yang cakap dan terampil di bidangnya. Pola manajemen yang baik juga dibutuhkan untuk menggerakkan serta mengelola sumber daya manusia tersebut.

Rekrutmen merupakan tahap yang sangat awal dalam mencari dan mendapatkan calon karyawan, yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan dalam hal Sumber Daya Manusia (SDM). Marwansyah (Aryadi & Gantari, 2020:150) berpendapat bahwa rekrutmen adalah serangkaian proses yang digunakan suatu organisasi tertentu dengan tujuan untuk menarik para pelamar kerja yang memiliki kemampuan dan sikap yang dibutuhkan untuk membantu organisasi dalam mencapai tujuannya. Sedangkan menurut Hasibuan (Meiyer, 2020:14) menyatakan bahwa rekrutmen merupakan aktivitas mencari atau mempengaruhi agar calon tenaga kerja mau melamar lowongan pekerjaan yang masih kosong.

Proses selanjutnya yaitu proses seleksi. Seleksi dilakukan apabila proses rekrutmen karyawan sudah terlaksana, dimana telah terkumpul

sejumlah pelamar yang memenuhi syarat untuk kemudian dipilih mana yang tepat menjadi karyawan suatu perusahaan. Seleksi merupakan proses pemilihan dari sekelompok pelamar yang paling memenuhi kriteria seleksi untuk posisi yang tersedia dalam sebuah perusahaan (Simammora dalam Meiyer, 2020:34). Sedangkan seleksi menurut Hardiansyah & Nulhaqim (2019) yaitu tahaptahap khusus yang digunakan untuk memutuskan pelamar mana yang mampu dan akan diterima sebagai karyawan yang mempunyai kemampuan yang handal dan profesional. Mello (Halim, 2016) berpendapat bahwa "*Ensure the organization has the right employees with the right skills in the right places, at the right times.*"

Efektifitas rekrutmen dan seleksi menjadi tolak ukur keberhasilan perusahaan yang terletak pada kualitasnya jika ketersediaan jumlah Sumber Daya Manusia mendukung serta cukup berkualitas dan profesional. Rekrutmen dinilai efektif apabila memperoleh pelamar yang banyak sesuai dengan kualifikasi yang dibutuhkan, sehingga dapat memperoleh calon karyawan yang memliki kualitas tertinggi dari yang terbaik (Budiantoro dalam Kumaladewi, 2018). Selain itu, Hasibuan (Kumaladewi, 2018) menilai bahwa rekrutmen yang efektif akan menyediakan informasi yang akurat dan berkesinambungan tentang jumlah dan kualifikasi yang diperlukan oleh organisasi untuk melakukan berbagai bidang pekerjaan di dalamnya.

Budiantoro (Kumaladewi, 2018) membagi sistem seleksi yang efektif menjadi tiga sasaran, meliputi: 1) Keakuratan, yaitu kemampuan dari

proses seleksi untuk dapat memprediksi kinerja pelamar secara tepat. 2) Keadilan, yaitu memberi jaminan setiap pelamar yang memenuhi persyaratan untuk diberi kesempatan yang sama dalam proses seleksi. 3) Keyakinan, yaitu taraf orang-orang yang terlibat dalam proses seleksi yakin akan manfaat yang diperoleh.

Teknologi komputer dan internet memang tentunya dapat menghadirkan banyak kemudahan dalam berbisnis. Salah satunya yaitu bagaimana cara-cara rekrutmen *online* yang kini menjadi siklus baik bagi perusahaan pencari tenaga kerja maupun orang yang mencari pekerjaan *(job seekers*). Salah satu manfaat dari sekian banyaknya teknologi informasi yang dapat di aplikasikan dalam perusahaan adalah aplikasi *e-recruitment*, yang dapat disebut sebagai suatu aplikasi penarikan calon tenaga kerja baru bagi perusahaan secara online dengan mengunakan media internet.

Perekrutan karyawan manual pada umumnya dilakukan dengan cara mengiklankan lowongan pekerjaan pada kolom koran dan sering juga merekrut secara langsung atas dasar rekomendasi dari karyawan lainnya. Manajemen sumber daya manusia sangat diperlukan dalam suatu perusahaan karena dengan keberadaan manajemen tersebut diharapkan perusahaan dapat mengendalikan kegiatan sumber daya manusia. Manajemen sumber daya manusia merupakan suatu yang melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksaan, pengawasan terhadap pengadaan, pengembangan, dan pemisahan tenaga kerja dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

PT. Equinox Bahari Utama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *crew management*. Yang mana, perusahaan ini mengambil tanggung jawab sebagai pengurusan awak kapal mulai dari proses rekrutmen hingga awak kapal tersebut menyelesaikan kontrak dengan pihak pemilik kapal. Dengan tanggung jawab tersebut, tentunya PT. Equinox Bahari Utama memerlukan kandidat yang dapat memenuhi kriteria yang sudah menjadi standar dari masing masing pemilik kapal yang telah menjalin Kerjasama dengan PT. Equinox Bahari Utama.

Karena itu, dibutuhkan proses perekrutan awak kapal yang efisien dan efektif agar dapat menunjang peningkatan kinerja dan kualitas perusahaan. Peningkatan yang dimaksud tercatat dalam grafik yang dinamakan sebagai *Recruitment Chart*. Dalam *recruitment chart* dapat tercatat naik turunnya dari kinerja rekrutmen awak kapal yang terjadi di perusahaan.

Di rancang nya aplikasi dengan nama *Crew Management System* diharapkan dapat menambah efektifitas dan efisiensi dalam proses perekrutan awak kapal di PT. Equinox Bahari Utama. Aplikasi yang dimaksud berguna sebagai penampung serta media untuk melaksanakan proses rekrutmen dengan cara yang dapat diakses oleh karyawan kantor ketika adanya calon awak kapal yang mengajukan diri untuk lowongan yang tersedia. Pentingnya media yang menjadi sarana perekrutan yang berlangsung di PT. Equinox Bahari Utama dapat dijadikan sebagai dasar

dari meningkatnya kulitas perusahaan agar dapat menjadikan perusahaan sebagai acuan perusahaan pelayaran yang ada di Indonesia.

Karena itu, peneliti mengangkat judul "RANCANG BANGUN APLIKASI *CREW MANAGEMENT SYSTEM* BERBASIS WEB GUNA MENINGKATKAN *RECRUITMENT CHART* DI PT EQUINOX BAHARI UTAMA"

B. Rumusan Masalah

Pada setiap penelitian, adanya rumusan masalah atau *research problem* berguna sebagai poin dimana penulis memaparkan rumusan yang menanyakan peristiwa atau kejadian yang menjadi inti dari pembahasan penelitian tersebut. Peristiwa yang dimaksud ialah peristiwa yang terjadi secara mandiri ataupun peristiwa yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Di bagian perumusan masalah, peneliti harus dapat menemukan pemahaman mendalam agar mempermudah penulis dalam menemukan solusi terkait masalah yang di bahas.

Berdasarkan pemaparan dari topik sebelumnya, untuk memahami rancang bangun aplikasi *crew management system* guna meningkatkan efisiensi proses perekrutan, penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja kendala yang dihadapi dalam peningkatan *Recruitment Chart*?

2. Bagaimana upaya pembangunan aplikasi *Crew Management System* dalam peningkatan *Recruitment Chart*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah bagian dalam suatu penelitian dimana peneliti memaparkan secara detail sesuai dengan fakta yang ada. Di poin ini, peneliti menjelaskan apa saja yang menjadi acuan dan fokus peneliti dalam menjelaskan permasalahan yang sedang di bahas oleh peneliti. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan peneliti, tujuan yang ingin diraih adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kendala yang dialami oleh PT. Equinox Bahari utama dalam menajalankan proses rekrtmen, dimana pihak perusahaan menjadikan peningkatan *recruitment chart* sebagai acuan.
2. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan aplikasi *crew management system* guna meningkatkan efisiensi serta efektifitas proses rekrutmen yang berlangsung di PT. Equinox Bahari Utama.

D. Manfaat Penelitian

Dalam suatu penelitian, perlu disajikan sebuah materu dimana informasi yang bersifat akurat serta berguna bagi berbagai aspek yang ada disekitar, baik secara teoritis, maupun praktis. Manfaat tersebut juga diharapkan dapat berguna bagi peneliti, pembaca, serta masyarakat di dunia Pendidikan serta umum.

Berdasarkan pemaparan tersebut, manfaat yang ingin diraih oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis
   a. Sebagai acuan serta sumber informasi kepada pembaca yang kemungkinan akan menjadi peneliti selanjutnya agar menjadi penelitian yang lebih akurat, baik terkait masalah perekrutan maupun pengembangan aplikasi di perusahaan pelayaran guna perkembangan kualitas perusahaan.
   b. Sebagai tambahan informasi serta wawasan di lingkungan akademi PIP Semarang maupun lingkungan akademi lainnya, khususnya di program jurusan Tata Laksana Angkutan Laut dan Kepelabuhan terkait rancang bangun sistem.
2. Manfaat secara praktis
   a. Guna pengembangan program studi Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuh di Politeknik Ilmu Pelayaran Semarang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kualitas serta kuantitas pendidikan, baik secara mutu maupun dalam ranah lain yang berkaitan dengan kualitas serta kuantitas pendidikan.
   b. Sebagai komplemen intens kepada pembaca khususnya pihak perusahaan, terkait pengembangan aplikasi yang dapat meningkatkan efektifitas serta efisiensi proses perekrutan dan meningkatkan kualitas perusahaan.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

Dalam suatu penelitian, sangat penting untuk menelusuri pembahasan mengenai setiap istilah atau penguraian mengenai penelitian tersebut. Maka dari itu, adanya deskripsi teori adalah untuk memperjelas setiap istilah yang digunakan, yang tentunya akan memudahkan pembaca dalam memahami isi dari penelitian tersebut. Hal ini juga tentunya untuk memudahkan penulis dalam menjabarkan mengenai pembahasan dari rumusan masalah secara teoritis.

1. Pengertian Rekrutmen

Hasibuan (2014 :110) menyatakan bahwa rekrutmen merupakan usaha yang berkaitan dengan mencari serta mempengaruhi tenaga kerja, agar mau melamar lowongan pekerjaan yang terdapat dalam suatu organisasi. Sedangkan pengertian rekrutmen menurut Simamora (2015: 96) merupakan serangkaian aktivitas mencari atau memikat pelamar suatu pekerjaan dengan motivasi, kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menutupi kekurangan yang diidentifikasi dalam perencanaan kepegawaian. Aktivitas rekrutmen dimulai pada saat calon yang bersangkutan mulai dicari, dan berakhir pada saat lamaran mereka diserahkan. Handoko (2014: 112) menjelaskan bahwa rekrutmen

merupakan proses pencarian dan "pemikatan" yang ditujukan untuk para calon karyawan (pelamar) yang sekiranya mampu untuk melamar sebagai karyawan. Lebih jauh lagi, Rivai (2009:65) menjelaskan bahwa proses rekrutmen merupakan suatu rangkaian kegiatan yang pada awalnya dimulai ketika sebuah perusahaan memerlukan tenaga kerja dan membuka sebuah lowongan sampai mendapatkan calon yang memadaiatau memenuhi kualifikasi sesuai dengan posisi atau lowongan yang ada. Rekrutmen merupakan masalah yang tentunya sangat penting bagi perusahaan dalam hal pengadaan tenaga kerja. Jika sebuah kegiatan rekrutmen berhasil tentunya ketika banyak pelamar yang memasukkan lamarannya, maka peluang perusahaan untuk mendapatkan karyawan yang terbaik akan menjadi semakin terbuka lebar, karena perusahaan akan memiliki banyak pilihan yang terbaik dari para pelamar yang ada.

Keberhasilan rekrutmen dan keberhasilan pencarian pekerjaan (yang dipandang dari persfektif calon karyawan) keduanya secara kritis tergantung pada waktunya. Ketika terdapat kecocokan antara upaya rekrutmen organisasional dengan upaya pencarian kerja pelamar, maka kondisinya dalam keadaan matang untuk bertemu. Tujuan utama yang ingin dicapai dari rekrutmen pada umumnya adalah menyediakan bagi organisasi sekelompok pelamar yang *qualified*. Tujuan sacara spesifik adalah :

a. Mengevaluasi keefektifan teknisi dan lokasi rekrutmen untuk semua jenis pelamar pekerjaan

b. Meningkatkan tingkat keefektifan individu dan organisasi dalam jangka panjang dan jangka pendek

c. Menurunkan kemungkinan yang berkaitan keluarnya pelamar setelah bekerja selama jangka waktu yang relatif singkat

d. Membantu untuk meningkatkan tingkat keberhasilan suatu proses seleksi dengan mengurangi jumlah mereka yang sudah jelas *under* dan *overqualified*

e. Meningkatkan jumlah pelamar yang sekiranya *qualified* dengan biaya yang serendah mungkin

f. Menentukan kebutuhan rekrutmen sekarang serta masa yang akan dating, dimana dalam hubungannya dengan perencanaan sumber daya manusia dengan analisis pekerjaan.

Menurut Umar (2001 : 8-9), untuk menjamin bahwa tenaga kerja yang mengikuti rangkaian proses seleksi dapat diterima adalah dengan kriteria yang telah ditetapkan ataupun jumlah yang dibutuhkan perlu dilakukan usaha-usaha yang sistematis. Usaha-usaha sistematis tersebut adalah sebagai berikut:

a. Seleksi Dokumen

b. Psikotes

c. Tes Intelegensi

d. Tes Kepribadian

e. Tes Bakat dan Kemampuan

f. Tes Kesehatan

g. Wawancara

Menurut Suwanto dan Priansa (2014:61), mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat diguanakan untuk menjadi tolak ukur variable rekrutmen diantaranya yaitu:

a. Penarikan

b. Seleksi

c. Penempatan

d. Orientasi

e. Analisis Pekerjaan

Dalam proses pelaksanannya sendiri rekrutmen memiliki dua sumber yang menjadi acuan untuk mendapatkan sumber daya manusia, yaitu sumber internal dan sumber eksternal. Sumber interal sendiri meliputi:

a. Penempatan pekerjaan.

b. Inventarisasi keahlian.

c. Penawaran pekerjaan.

d. Rekomendasi karyawan.

Sedangkan, pada sumber eksternal dari pelaksanaan rekrutmen meliputi:

a. Institusi pendidikan.

b. Iklan.

c. Agen pemerintah.

d. Agen swasta.

e. Perusahaan pencari tenaga eksekutif.

Tentunya, kedua sumber perekrutan tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, Mangkuprawira (2014:94) telah mengggambarkan secara teliti letak kelemahan dan keunggulan dari dua sumber tersebut yang telah dipaparkan dalam bentuk tabel, sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Rekrutmen Internal dan Eksternal

Rekrutmen Internal		Rekrutmen Eksternal	
Kelebihan	Kekurangan	Kelebihan	Kekurangan
1. Karyawan telah familiar dengan perusahaan.	1. Konflik politik promosi posisi.	1. Memiliki gagasan dan pendekatan baru.	1. Terbatasan keteraturan antara

2. Biaya rekrutmen dan pelatihan lebih rendah. 3. Meningkatkan moral dan motivasi karyawan. 4. Peluang berhasil, karena penilaian kemampuan dan keahlian lebih tepat.	2. Tidak berkembang. 3. Masalah moral tidak dipromosikan.	2. Bekerja mulai dengan lembaran bersih dan memperhatikan spesifikasi pengalaman. 3. Tingkat pengetahuan dan keahlian tidak tersedia dalam perusahaan yang sekarang.	karyawan dan perusahaan. 2. Moral dan komitmen karyawan rendah. 3. Periode penyesuaian yang rendah.

2. Pengertian Rancang Bangun

Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak

kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Menurut Sutabri (dalam Purwanto, 2019:187) menjelaskan bahwa rancangan sistem merupakanpenentu pada saat proses data yang digunakan oleh sistem baru. Dengan sistem yang berbasis komputer, maka rancangan dapat memberikan spesifikasi hardware komputer yang akan digunakan. Penggambaran dan pembuatan alur sketsa dapat didefinisikan sebagai perancangan suatu sistem. Tujuan dari rancangan sistem adalah:

a. Untuk mencangkup kebutuhan yang diinginkan oleh pemakai sistem.
b. Agar dapat memberikan pemodelan gambar secara detail dan rancang bangun yang sesuai gambaran kepada penyusun program.

Dengan demikian pengertian rancang bangun dapat diartikan dengan kegiatan dalam menjalankan hasil analisa kedalam bentuk perangkat lunak dan akan tercipta suatu sistem baru atau untuk menambah fitur di sistem sebelumnya

3. Penjelasan *Enterprise Resource Planning (ERP)*

Berdasarkan penjelasan dari I Gede Susrama dkk, istilah Enterprise Resource Planning (ERP) diciptakan oleh Gartner Group pada tahun 1990, namun jik ditelusuri secara historis, konsep ERP telah ada sejak beberapa tahun sebelumnya, yaitu sejak tahun 1960,

yang mana pada tahun tersebut konsep ERP baru menerapkan manajemen control dan inventaris disektor manufaktur yang mencakup perkembangan dari system software yang mengolah program untuk merancang inventaris, serta berbagai macam laporan status ketersediaan. Lalu pada tahun 1970, program tersebut dikembangkan menjadi MRP atau yang dapat disebut sebagai Material Requirements Planning yang telah merangkap program penyusunan jadwal produksi. Kemudian pada tahun 1980, program ini lebih ditingkatkan mencakup proses manufaktur yang mampu melingkupi seluruh prosesnya, sehingga program ini disebut MRP-II.

Singkatnya, pada tahun 1990, system ini berkembang pesat dan dapat mencakup seluruh rangkaian manufaktur hingga elemen terluar inventaris, sehingga system ini beralih fungsi menjadi fungsi-fungsi back-office lainnya dengan berbagai contoh, seperti keuangan, permesiann, serta perkembangan lainnya yang secara pesat ini pada masa itu dikenal dengan istilah Enterprise Resource Planning.

Enterprise Resource Planning(ERP) adalah suatu perangkat lunakyang ditujukan untuk perusahaan atau organisasi dalam membantu organisasi untuk mengelola dan membuat efektif penggunaan sumber daya (materials, human resources, finance, dan sebagainya) dengan menyediakan solusi terintegrasi untuk

mengolah informasi yang dibutuhkan (Saini et al., 2013:91). ERP terdiri dari kumpulan perangkat lunak yang berbeda yang digunakan untuk mengintegrasikan fungsi bisnis di perusahaan atau organisasi (Bajahzar & Alqahtani, 2013:54).

ERP diterapkan pada suatu organisasi untuk mendapatkan manfaat dari penerapannya, sehingga dapat meningkatkan kinerja organisasi. Selain itu, banyak perusahaan di seluruh dunia membeli paket perangkat lunak komersial yang berbeda, seperti sistem enterprise resource planning (ERP), untuk memperbaiki proses dan menurunkan biaya(Nour et al., 2011:72). Menurut Abdullah Bajahzar et al, manfaat penerapan ERP ada enam, yaitu yang pertama adalah penggunaan sistem ERP dapat meningkatkan efisiensi dalam sebuah organisasi, kedua adalah penggunaan sistem ERP mengarah pada pelaporan yang lebih baik, berbagai laporan yang ada dapat dihasilkan dengan menggunakan sistem ini, ketiga adalah untuk institusi atau organisasi yang besar, penggunaan sistem ERP mengarah pada peningkatan komunikasi di berbagai departemen, keempat adalah salah satu kebutuhan penggunaan sistem ERP yaitu dengan menggunakan data yang lebih akurat dan relevan, kelima adalah memungkinkan pengelolaan dan pemantauan proses yang efisien dalam organisasi, dan keenam yaitu data yang digunakan dalam sistem tersebut memiliki standar yang sangat

tinggi, sehingga memastikan bahwa produk atau layanan yang ditawarkan berdasarkan data tersebut berkualitas tinggi.

Dari rangkaian pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ERP merupakan system software yang disusun dengan Bahasa pemograman tertentu dan implementasu kaidah tertentu oleh individu maupun kelompok yang dapat dijalankan oleh suatu organisasi atau perusahaan dengan tujuan agar dapat mengelola segala informasi yang mencakup seluruh proses bisnis baik secara vertical maupun horizontal dari suatu perusahaan dengan mengoptimalkan sarana agar tujuan dari perusahaan tersebut dapat tercapai.

a. Web server

Sebuah bentuk server spesifik digunakan agar dapat disimpannya suatu website. Server yang digunakan penulis dalam menyimpan website ialah web server Apache dan MySQL.

b. Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah framework dan juga kerangka kerja yang berisi template desain berbasis HTML, CSS dan Javascript. Berbagai macam template yang disediakan oleh bootstrap agar pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan keinginan pengguna. Yang

nantinya, setelah diproses dapat berkembang menjadi *user interface* dari program.

c. Text Editor

Text editor diterapkan untuk menuliskan script HTML, CSS, PHP dan Javascript, untuk mwmbuat system ini, penulis menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*.

d. User Interface (UI)

User Interface ialah suatu tahapan menampilkan rancangan Bahasa pemograman yang dapat dilihat oleh pengguna, user interface merupakan bagian visual dari suatu website ataupun software agar pengguna atau dapat juga disebut sebagai user dapat berinteraksi, penyusunan user interface bermaksud untuk meningkatkan fungsionalitas serta user experience dari seorang pengguna. Penulis menerapkan user interface untuk dapat menarik minat serta kenyamanan user dalam menggunakan web dengan tampilan yang menarik.

e. XAMPP

Berdasarkan pemaparan Bertha Sidik (2018:6) XAMPP terdiri atas singkatan kata sebagai berikut:

1) X berarti rencana yang pada dasarnya dapat diimplementasikan dengan windows, Linux, Mac, OS, dan Solaris

2) A berarti Apache yang dimaksudkan sebagai aplikasi web yang memiliki kewajiban sebagai menciptakan tampilan web yang menarik dan nyaman untuk ara pengguna kode PHP yang telah disusun oleh perancang web.

3) M berarti MySQL yang merupakan salah satu server aplikasi database, dalam perkembangannya sering digunakan sebagai Structured Query Language (SQL), yang merupakan salah satu bahasa sistem, pada umumnya digunakan sebagai pengolahan database.

4) P mewakili PHP sebagai bahasa pemograman web untuk merancang suatu web dinamis, biasanya dalam mengolah database menggunakan MySQL.

5) P diatrikan sebagai istilah Perl, yaitu bahasa dalam pemograman dengan tujuan seluruh maksud yang dikembangkan, awlanya diterbitkan oleh Larry Wall, mesin UNIX, Perl diumumkan sekitar akhir tahun 1987 dengan nama Perl 1. Dengan versi lebih lanjut perl disediakan untuk seluruh sistem operasi UNIX (*SunOS, Linux, BSD, HP-UX)*

f. *Black-box Testing*

Black-box Testing adalah tahap dimana perangkat lunak atau software yang dibangun diuji sisi kessuaian nya melalui kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada awal pembangunan sistem.

4. Pengertian Website

Menurut Yuhefizar (dalam Safitri dan Prayitno, 2015:2) website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Suatu halaman web yang sudah terhubung dengan suatu halaman web lain biasanya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks
yang terhubung oleh teks lain disebut sebagai hypertext.

Website merupakan kumpulan berbagai halaman media informasi dalam suatu domain yang dapat diakses oleh siapapun menggunakan jaringan internet (Prasetyo, 2015:21).

Dimuat dalam jurnal Guntur Wibisono, Wahyu Eko Susanto (2015) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang mengunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”. Fungsi

website diantaranya sebagai media promosi, media pemasaran, media informasi, media Pendidikan, serta media komunikasi

Ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun website, unsur - unsur pendukungnya sebagai berikut:

a. Nama Domain (Domain name/URL – Uniform Resource Locator)

Dalam sebuah *website*, terdapat kumpulan dari halaman yang ada dan dapat diakses menggunakan URL (*Uniform Resource Locator*). URL dapat disebutkan sebagai susunan karakter yang digunakan untuk menunjukkan sebuah alamat atau sumber informasi yang ada dalam internet. Sedangkan, domain adalah sebuah sistem yang pada umumnya digunakan untuk menyimpan penamaan dari sebuah *website*. Jika terdapat kumpulan domain yang berbeda Ketika digabungkan akan membentuk sebuah URL (*Uniform Resource Locator*), yang bersifat unik. Arti unik pada URL adalah tidak akan ada domain yang sama di internet.

b. Rumah Website

Internet terdiri dari berjuta – juta halaman dan setiap halaman disebut dengan *web*. Sedangkan halaman yang pertama kali muncul ketika membuka browser disebut

dengan *Homepage*. Tetapi web juga sering disebut dengan *website* atau *homepage*.

c. *Content Management System (CMS)*

CMS (*Content Management System*) adalah suatu sistem yang digunakan mengelola dan memfasilitasi proses pembuatan, pembaharuan, dan publikasi content secara bersama (colaboration content). *Content* mengacu pada informasi dalam bentuk teks, grafik, gambar, maupun dalam format-format lain yang perlu dikelola dengan tujuan memudahkan, pembaharuan, distribusi, dan meningkatkan fleksibilitas untuk ditransformasikan dalam bentuk lain.

d. HTML

HTML, yang memiliki kepanjangan *Hypertext Markup Language* adalah *script* di mana kita dapat menampilkan informasi dan daya kreasi kita lewat internet. HTML sendiri dapat diatikan sebagai suatu dokumen teks biasa yang mudah dimengerti dibanding bahasa pemrograman lainnya, dan karena bentuknya, maka HTML dapat dibaca oleh berbagai *platform* seperti: *Windows, Linux, Macintosh*. Kata "*Markup Language*" pada HTML yang menunjukkan fasilitas berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bisa mengatur judul, garis, tabel, gambar, dan lain-lain dengan perintah yang

telah ditentukan pada elemen HTML. Penamaan dokumen HTML dapat dilakukan dengan memilih suatu nama,yang kemudian menambahkan sebuah ekstensi ".htm" atau ".html"(tanda kutip pada contoh ini tidak perlu dituliskan karena digunakan sebagai penjelas saja). HTML sendiri dikeluarkan oleh W3C *(World Wide Web Consortium),* setiap terjadi perkembangan level HTML, harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C. Hingga kini versi terakhir HTML yang telah disetujui oleh W3C HTML4.01.

HTML terdiri dari beberapa bagian yang fungsinya sebagai penanda suatu kelompok perintah tertentu, misalnya kelompok perintah *form* yang ditandai dengan kode <*form*>, judul dengan <*title*> dan sebagainya. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai bagian bagian HTML perhatikan skema di bawah ini:

Tabel 2.2 *Script* penyusunan HTML

```
<html>
  <head>
    <title>
    </title>
  </head>
    <body>
```

```
    *isi dari halaman web*
    </body>
</html>
```

Dokumen HTML selalu diawali dengan tanda tag pembuka *<html>* dan diakhiri dengan tanda tag penutup *</html>*. Pada elemen *head* *<head></head>*, dapat kita sisipkan kode-kode untuk menuliskan keterangan tentang dokumen HTML. Atau dapat juga kita sisipkan kode-kode pemrograman web seperti *JavaScript*, *VBScripts*, atau *CSS* untuk menambah daya tarik pada situs yang kita buat agar lebih menarik dan dinamis. Elemen *body* *<body></body>* berisi tag-tag untuk isi atau layout tampilan situs kita, seperti: **, *<table></table>*, *<form></form>*.

e. Database

Raharjo (dalam Hasan dan Halim, 2017:30) menyebutkan bahwa database adalah suatu kumpulan tabel/data yang tersambung dan dibuat sesusai kebutuhan, sehingga data yang disimpan dapat dimanipulasi, diambil dan dicari dengan mudah.

Selain itu database juga disebut dengan koleksi terpadu antar data yang saling berkaitan yang berguna untuk memenuhi setiap kebutuhan informasi. Setiap masing-

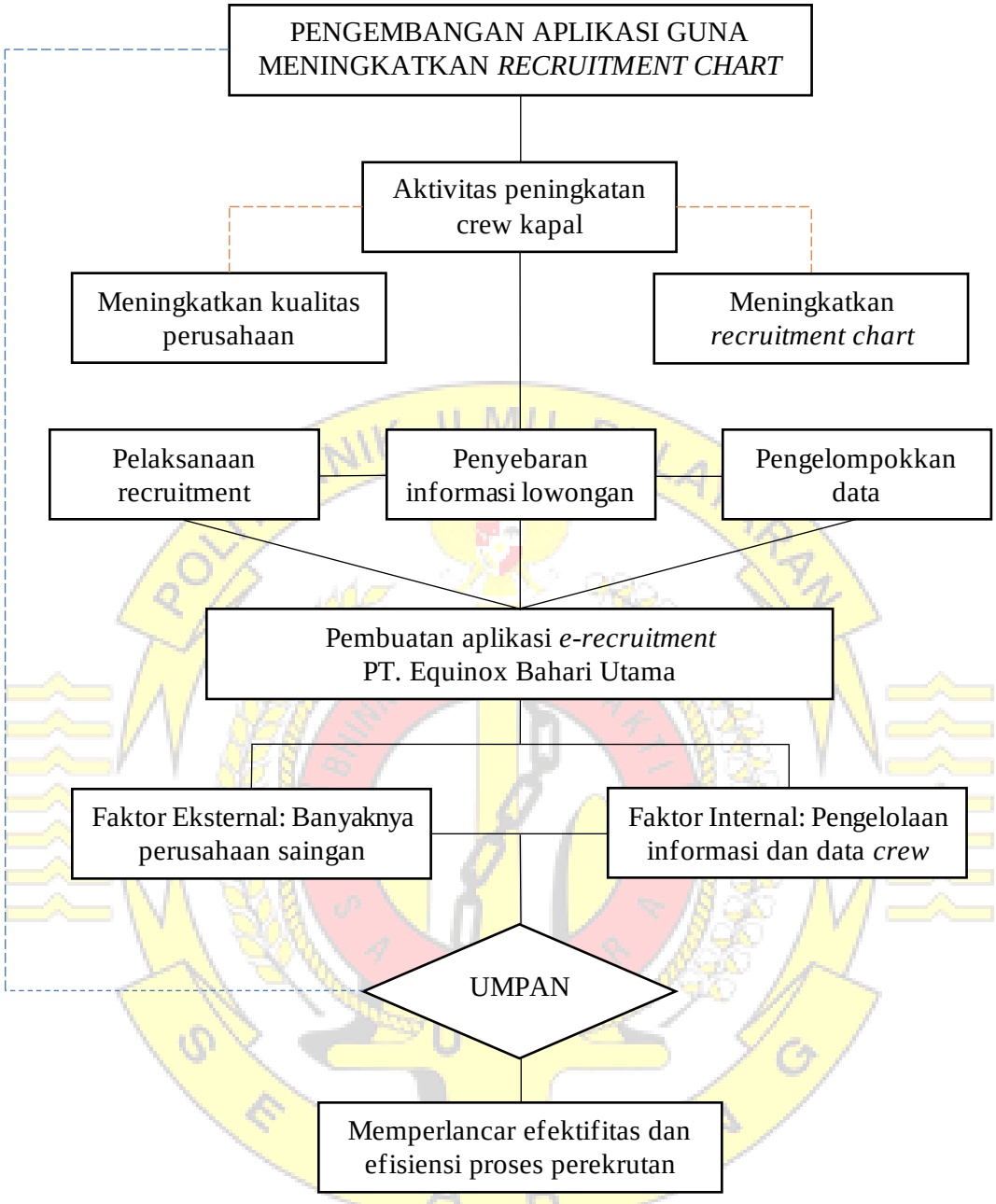
masing tabel didalam database memiliki fungsi sebagai penyimpan data-data yang saling berhubungan antar tabel. Tujuan database pada dasarnya adalah memberikan kemudahan dan kecapatan pada saat proses pengambilan dan penyimpanan data.

E. Kerangka Berpikir

Dalam suatu penelitian, pada bagian kerangka berpikir biasanya dijelaskan melalui 2 tahap, yaitu kerangka teori dan kerangka pikir. Kerangka pikir dapat disebut sebagai salah satu elemen atau faktor vital penelitian Ketika menyampaikan gagasan dari penulis mengenai rangkaian hal yang berlangsung Ketika tahapan penelitian hingga memicu timbul sebuah kasus atau permasalahan, nantinya sebagai ulasan kajian Ketika disususnnya suatu karya tulis ilmiah maupun suatu penelitian.

Pada bagian kerangka berpikir, penulis menjelaskan secara singkat bagaimana penelitian ini akan berlangsung dari perumusan masalah hingga hasil yang nantinya akan didapat, dalam bentuk

Kerangka berpikir menjadi rancangan yang terstruktur dari peninjauan kemunculan peristiwa yang dipelajari, serta dapat juga menjadi acuan dan gagasan penelitian yang nantinya diartikan sebagai subtansi materi di penelitian ini. Oleh karena itu, penulis menyusun kerangka berpikir sebagai berikut, agar memberi gambaran sederhana dari penelitian ini:



Keterangan:

Langkah tahapan	———————
Feedback	- - - - - - - - - - - - - -
Re-check	- - - - - - - - - - - - - -

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Dalam suatu penelitian, bagian hipotesis pada umumnya sedikit mnguraikan tentang kerangka berpikir yang telah digambarkan oleh penulis. Penjabaran singkat ini bertujuan agar memudahkan pembaca dalam meemahami kerangka berpikir pada penelitian tersebut.

Menurut Sugiyono (2015:118), kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran dpaat meyakinkan sesame ilmuwan adalah dengan alur pikiran yang logis dalam membangun suatu kerangka berpikir yang membuahkan suatu kesimpulan berupa hipotesis.

Maka dari itu, berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, penulis membuat suatu aplikasi *e-recuitment* yang bertujuan untuk meningkatkan *recruitment chart* di PT. Equinox Bahari Utama. Berdasarkan hal ini, diketahui pula bahwa dengan membangun aplikasi tersebut, maka kemungkinan umpan balik yang didapatkan adalah secara tidak langsung, dapat meningkatnya kualitas perusahaan, selain itu, dapat juga meningkatkatkan *recruitment chart* yang ada di PT. Equinox Bahari Utama.

Pada aplikasi ini, tidak hanya dapat mengakses *e-recruitment*, tapi juga memudahkan pelamar serta pihak perekrut dalam mengelompokkan data. Selain itu, juga dapat memudahkan para pelamar untuk mendapatkan informasi seputar lowongan yang sedang dibuka.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANYA

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembangunan website *Crew E-Recruitment System*, yang senantiasa mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka penulis mendapat kesimpulan bahwa:

1. Kendala yang dihadapi oleh staff PT. Equinox Bahari Utama dalam peningkatan recruitment chart adalah, proses rekrutmen yang masih dilakukan secara manual, sehingga masih memerlukan waktu dan biaya yang lebih banyak dari pihak pelamar maupun pihak staff PT. Equinox Bahari Utama dalam menjalanlan proses rekrutmen.
2. Upaya pembangunan aplikasi *Crew E-Recruitment System* berbasis web dalam peningkatan recruitment chart adalah dengan menjalankan proses rekrutmen dengan lebih efektif, terutama dalam penggunaan aplikasi *Crew E-Recruitment System* berbasis web, yang secara langsung juga mendukung kelancaran berjalannya proses rekrutmen. Maka dari itu, kelancaran proses rekrutmen akan berpengaruh kepada peningkatan recruitment chart yang ada di PT. Equinox Bahari Utama.

B. Saran Penggunaan

Saran penggunaan yang bisa disampaikan oleh penulis adalah, tentunya sistem yang dibangun merupakan sistem yang masih dalam tahap perkembangan agar dapat meraih lebih banyak manfaat positif untuk mendukung kelancaran proses

rekrutmen yang ada di PT. Equinox Bahari Utama. Oleh karena itu, saran dari penulis adalah:

1. Menggunakan aplikasi *Crew E-Recruitment System* berbasis web, dalam proses rekrutmen yang berlangsung di PT. Equinox Bahari Utama agar mengurangi adanya kendala yang pada proses perekrutan.
2. Meningkatkan serta terus membangun aplikasi *Crew E-Recruitment System* berbasis web agar proses rekrutmen dapat menjadi lebih efektif sehingga mempengaruhi dengan kelancaran *recruitment chart* di PT. Equinox Bahari Utama.

DAFTAR PUSTAKA

Aryadi, H. & Gantari A. D. (2020). Analisis Proses Rekrutmen dan Seleksi Calon Tenaga Kerja *Outsourcing* pada Kantor Pusat PT Trikarya Cemerlang Jakarta. *Jurnal Akrab Juara*, 5(4), 151.

Apriyanto, D. E. & Nuraminuddin, M. (2022). Analisis dan Pembuatan *Website* Sebagai Sistem Informasi Pencatatan dan Singkronisasi Laporan Transaksi Berbagai *Marketplace* Jogjabika. *Universitas Amikom Jakarta*, 12(1)

Meiyer, Saela. (2020). Pengaruh Rekrutmen Seleksi dan Penempatan Karyawan Terhadap Kinerja *Frontliner* pada Bank BNI Kantor Cabang Salatiga. *Business Economic Entrepreneurship*. 3(2)

Gode, Habtamnesh (2019). *Effect of Recruitment and Selection Practices on Organizational Performance in the Case of United Bank S.C. Journal of Addis Ababa University School Of Commerce.*

Hasibuan, Malayu S.P, 2015. Manajemen Dasar, Pengertian, dan Masalah,Edisi Revisi, *Bumi Aksara:Jakarta.*

Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1)

JH, Abdur Rauf & Prastowo, A. T. (2021) Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Web* Sistem Informasi *Repository* Laporan Pkl Siswa *(Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 26-31

Kiswara dkk. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Inventaris Berbasis Website pada Kelurahan Bantengan. *Teknologi Humanis di Era Society 5.0*.

Pusparani, D. (2023) *Analisis Proses Pelaksanaan Rekrutmen, Seleksi, dan Penempatan Kerja Karyawan*. (Ujian Sarjana, Universitas Brawijaya, 2018). Diakses dari : http://repository.ub.ac.id/id/eprint/165676/1

Peter, Lira (2018). *The Impact of Training on Employees' Performance: The Case of Banking Sector in Lesotho. International Journal Of Human Resource Studies. 8(2)*

Pemerintah Republik Indonesia. 2019. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Jakarta: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sinambela, L. P. (2021). Manajemen Sumber Daya Manusia: Membangun Tim Kerja yang Solid untuk Meningkatkan Kinerja. *Bumi Aksara.*

Sunarsi, D. (2018). Pengaruh Rekrutmen, Seleksi dan Pelatihan Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Kreatif Jurnal Ilmiah*, 6(1)

Wijaya, H. O. L. (2018). Implementasi Metode PIECES pada Analisis *Website* Kantor Penanaman Modal Kota Lubuklinggau. *Jurnal Sistem Informasi Musirawas,* 3(1)

LAMPIRAN 1

KUESIONER

Daftar pertanyaan kuesioner berdasarkan analisis PIECES

No	Pernyataan	Ya	Tidak
	Variable Kinerja (*Performance*)		
1	Apakah sistem perekrutan sudah dapat dilaksanakan dengan mudah?		
2	Apakah penyajian dan penyimpanan dokumen crew sudah berjalan dengan baik dan konsisten?		
	Variable Informasi (Information)		
3	Apakah web rekrutmen online yang dirancang sudah mencakup informasi yang sesuai?		
4	Apakah sistem sudah menyimpan data perusahaan dan crew dengan benar?		
	Variable Ekonomi (Economy)		
5	Apakah dengan penggunaan sistem ini sudah meminimalisir pengeluaran perusahaan?		
	Variable Pengendalian (Control)		
6	Apakah proses input data yang dilakukan oleh admin sudah dapat diakses dengan mudah?		
	Variable Efisiensi (Efficiency)		
7	Apakah dengan sistem ini, proses rekrutmen dapat berjalan lebih efisien?		
	Variable Pelayanan (Services)		
8	Apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan baik dari pihak admin maupun pelamar?		

LAMPIRAN 2

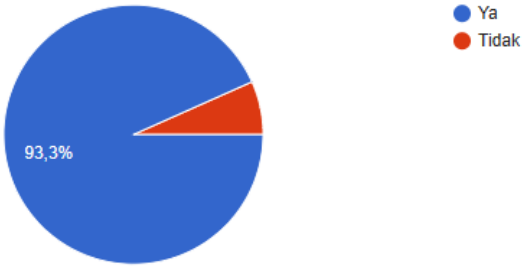
BUKTI DATA

Hasil kuesioner mengenai uji kelayakan sistem

Apakah sistem perekrutan sudah dapat dilaksanakan dengan mudah?

Salin

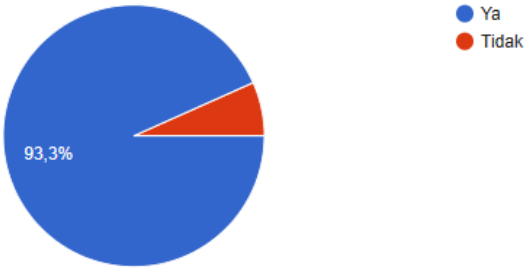
15 jawaban



Apakah penyajian dan penyimpanan dokumen crew sudah berjalan dengan baik dan konsisten?

Salin

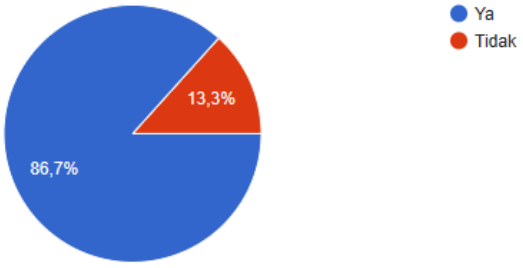
15 jawaban



Apakah web rekrutmen online yang dirancang sudah mencakup informasi yang sesuai?

Salin

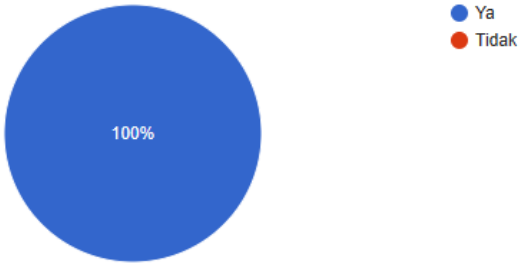
15 jawaban



Apakah sistem sudah menyimpan data perusahaan dan crew dengan benar?

Salin

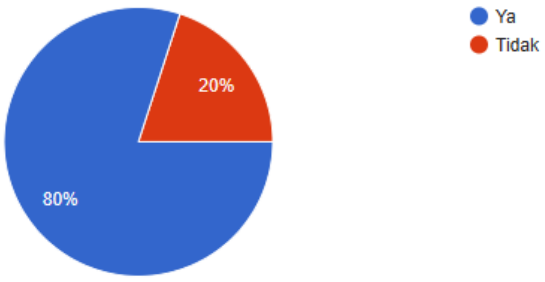
15 jawaban



Apakah dengan penggunaan sistem ini sudah meminimalisir pengeluaran perusahaan?

Salin

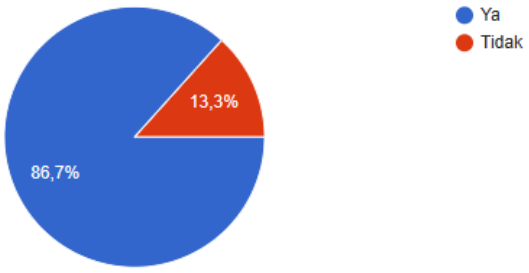
15 jawaban



Apakah proses input data yang dilakukan oleh admin sudah dapat diakses dengan mudah?

Salin

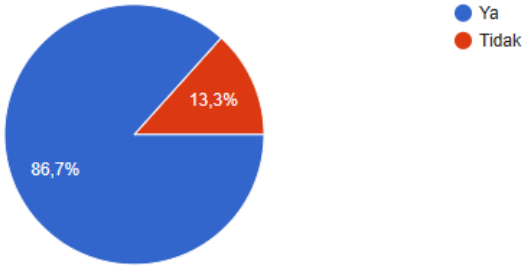
15 jawaban



Apakah dengan sistem ini, proses rekrutmen dapat berjalan lebih efisien?

Salin

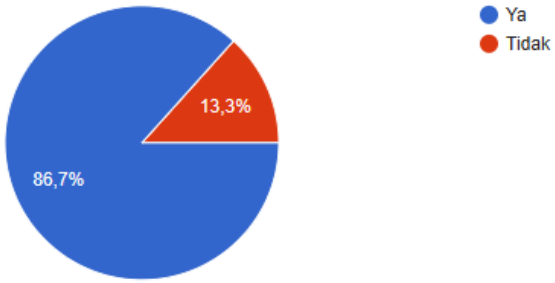
15 jawaban



Apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan baik dari pihak admin maupun pelamar?

Salin

15 jawaban



LAMPIRAN 3

TRANSKRIP WAWANCARA

Narasumber : Agni Aditya – *Recrutiment Assistant*

Marsya : "Selamat siang mas Agni, apa kabar mas?"

Agni : "Siang juga Marsya, Alhamdulillah baik. Kamu gimana?"

Marsya : "Alhamdulillah baik juga mas. Sebelumnya saya mohon maaf mas mengganggu waktunya, apalagi di jam kantor seperti ini"

Agni : "Tidak apa apa Marsya, ini juga sudah menjadi tugas saya, saya kan mentor kamu selama kamu masih disini (perusahaan)"

Marsya : "Terimakasih ya mas, biar mempersingkat waktu, kita langsung ke tanya-jawab nya aja ya mas, takutnya nanti mengulur waktu lebih lama, jadi mengganggu jam kerja mas Agni lebih lama lagi"

Agni : "Oke Marsya, langsung aja"

Marsya : "Sebelumnya, untuk sekarang apakah proses rekrutmen di kantor masih berjalan sama seperti kemarin mas?"

Agni : "Iya, sejauh ini belum ada perubahan signifikan, y akita menyebarkan informasi seperti biasa di social media, biasanya ya di status WA staff kantor, setelah itu pelamar harus datang ke kantor untuk mengajukan CV, baru nanti kita review buat proses selanjutnya"

Marsya : “Berarti penyebaran informasi lowongan nya dibeda beda tempat ya mas? Belum tentu merata gitu disatu tempat biar lebih mudah diakses sama pelamar”

Agni : “Itu ya belum sih, kita masih proses nya seperi biasa, nanti setelah itu baru interview dan lain-lain.

Marsya : “Oke, setelah itu nanti data nya masuk kemana ya mas mengenai kandidat nya ini?”

Agni : “Data nya ya masuk ke local disk computer, kita kumpulin di folder rekrutmen aja”

Marsya : “Ohh gitu ya mas, oh iya, saya dengar kemari nada walk-in interview ya mas?”

Agni : “Betul Marsya, kita kemarin mengadakan walk-in interview buat di cruise ship, itu permintaan dari royal carribean nya”

Marsya : “Banyak yang ikut itu mas?”

Agni : “Ya lumayan sih, tapi ya banyak yang agak telat juga”

Marsya : “Wah, kenapa gitu mas? Mereka ngasih alasan gak?”

Agni : “Saya tanya sih, katanya banyak yang ga dapet informasi kalo ada walk-in interview nya”

Marsya : “Wah lagi lagi mengenai penyebaran infromasi ya mas?

Agni : “Ya begitulah”

Marsya : “Wah terimakasih ya mas atas waktunya, sangat embantu penulisan penelitian saya”

Agni ; “Tidak apa-apa Marsya, Saya senang bisa membantu”

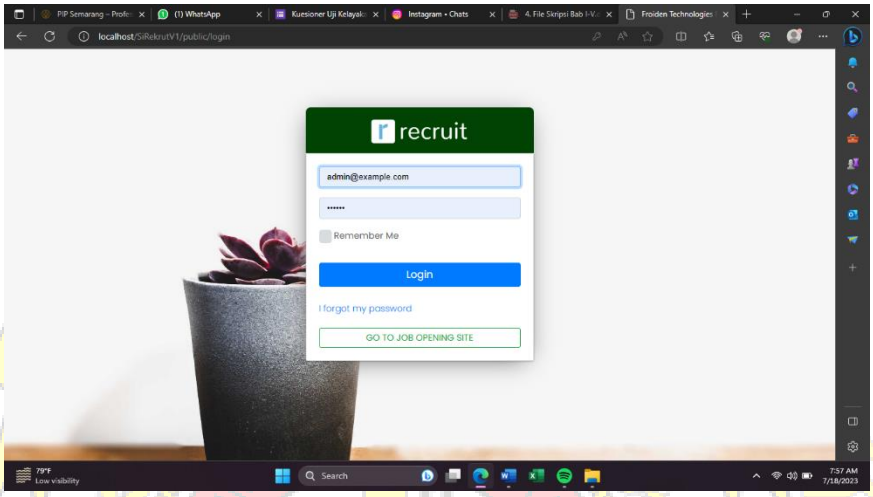
Marsya : “Baik mas, sampai jumpa di lain kesempatan ya mas, sukses sama pekerjaannya mas, selamat siang”

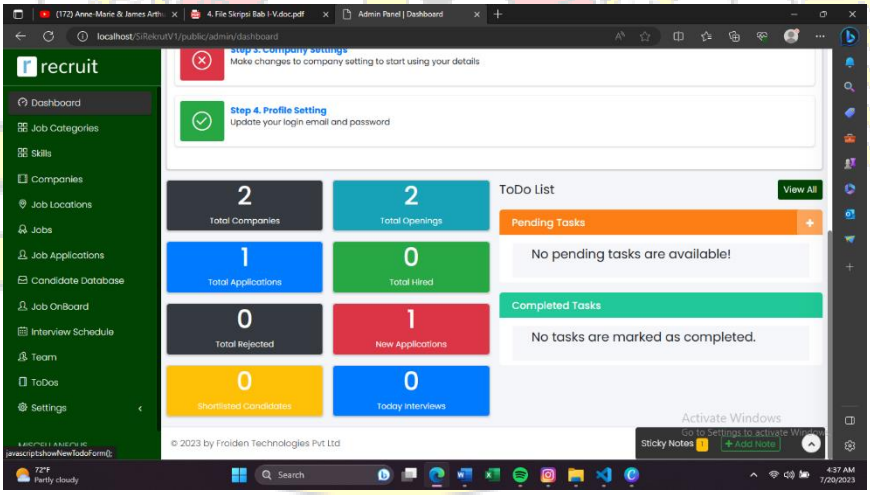
Agni : “Iya sukses juga penelitiannya ya, Marsya. Selamat siang”

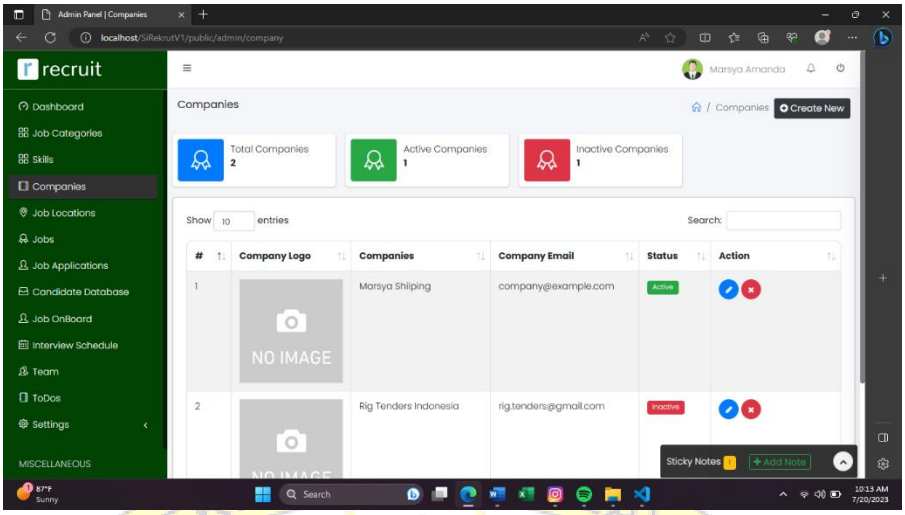
LAMPIRAN 4

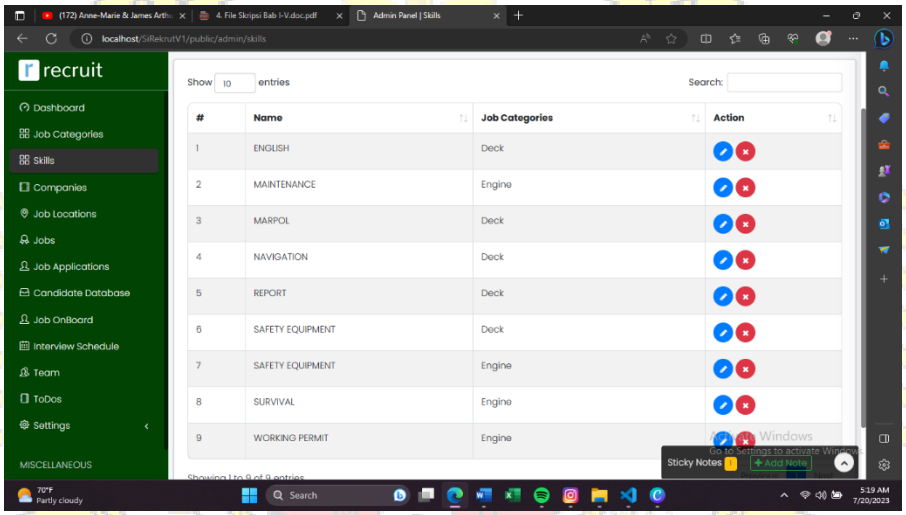
PRODUK *WEBSITE*

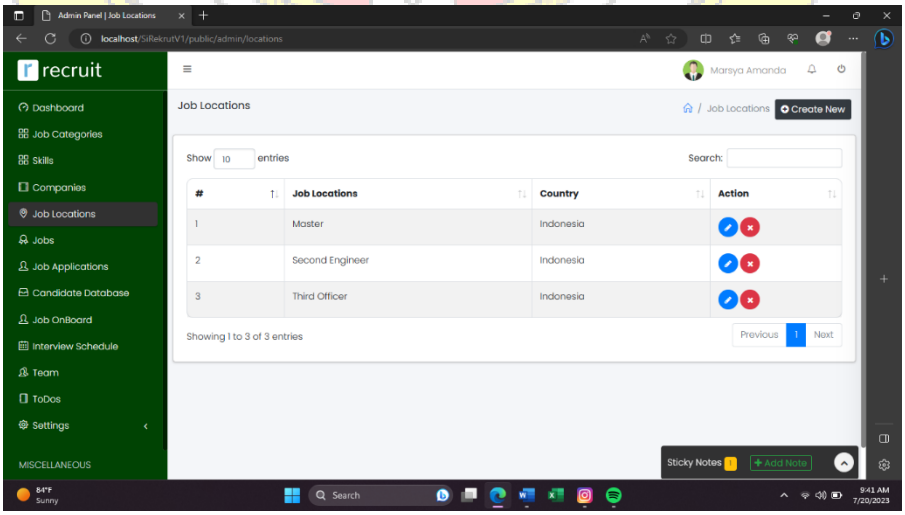
Tampilan aplikasi *e-recruitment* berbasis web

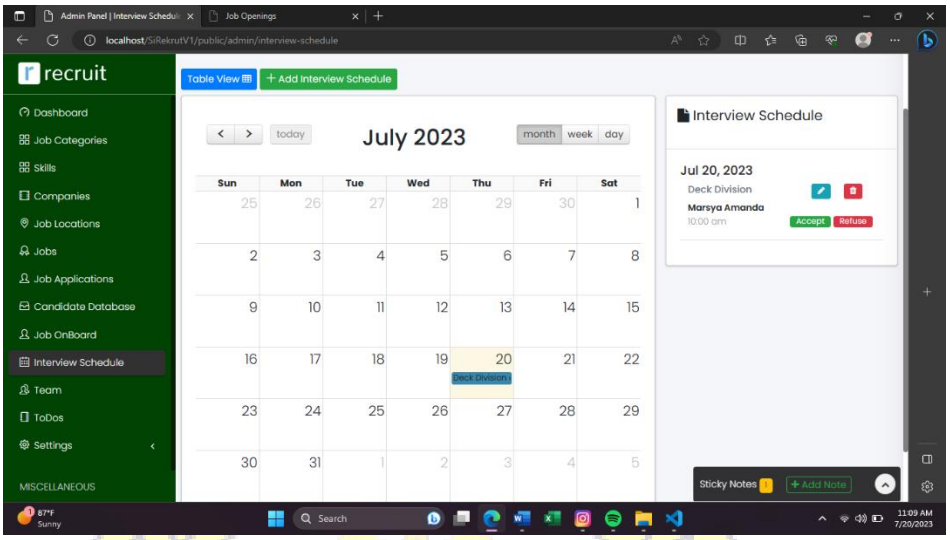


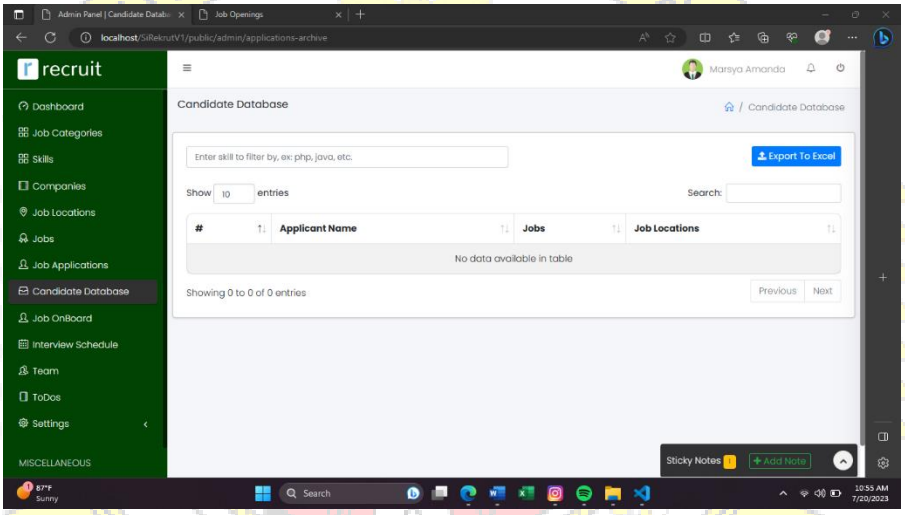


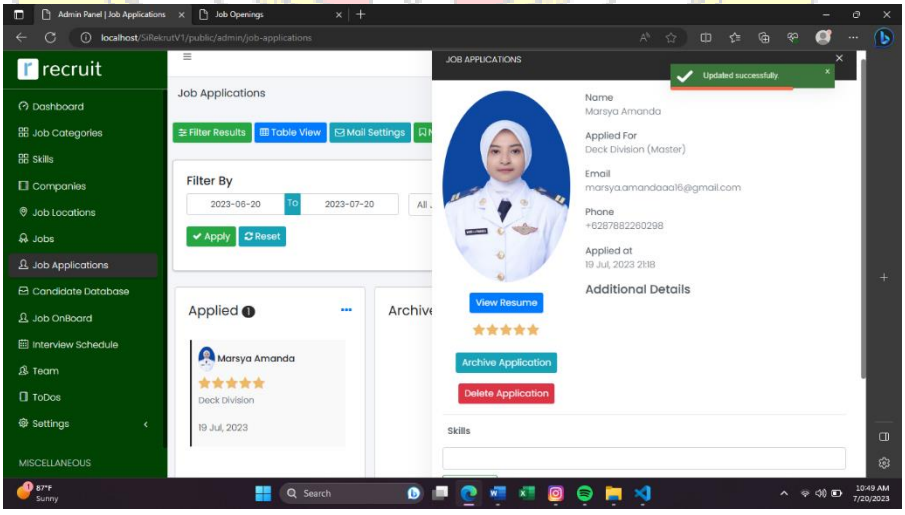

Admin Panel | Companies
localhost/SiRekrutV1/public/admin/company
recruit
Marsya Amanda
Dashboard
Job Categories
Skills
Companies
Job Locations
Jobs
Job Applications
Candidate Database
Job OnBoard
Interview Schedule
Team
ToDos
Settings
MISCELLANEOUS
Companies
Companies / Companies
Create New
Total Companies 2
Active Companies 1
Inactive Companies 1
Show 10 entries
Search:
Company Logo Companies Company Email Status Action
1 NO IMAGE Marsya Shliping company@example.com Active
2 Rig Tenders Indonesia rig.tenders@gmail.com Inactive
Sticky Notes
+ Add Note

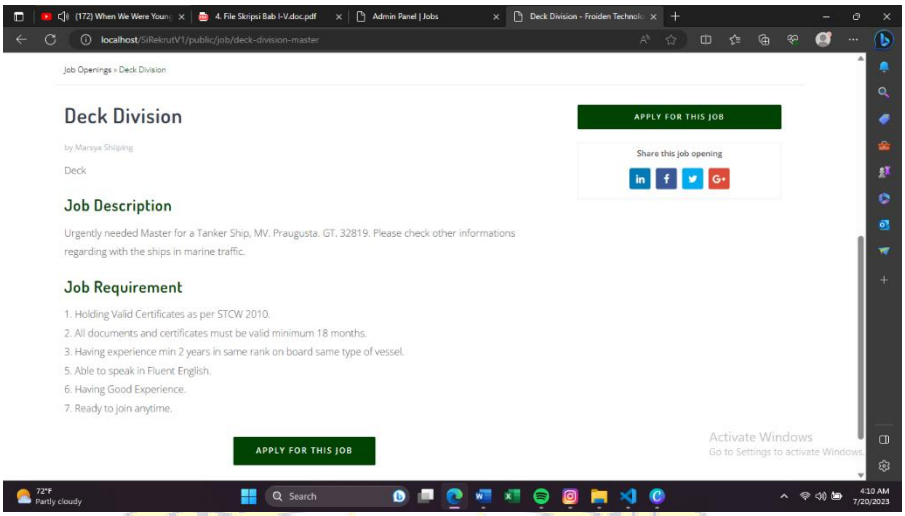

localhost/SiRekrutV1/public/admin/skills
recruit
Dashboard
Job Categories
Skills
Companies
Job Locations
Jobs
Job Applications
Candidate Database
Job OnBoard
Interview Schedule
Team
ToDos
Settings
MISCELLANEOUS
Show 10 entries
Search:
Name Job Categories Action
1 ENGLISH Deck
2 MAINTENANCE Engine
3 MARPOL Deck
4 NAVIGATION Deck
5 REPORT Deck
6 SAFETY EQUIPMENT Deck
7 SAFETY EQUIPMENT Engine
8 SURVIVAL Engine
9 WORKING PERMIT Engine
Sticky Notes
+ Add Note

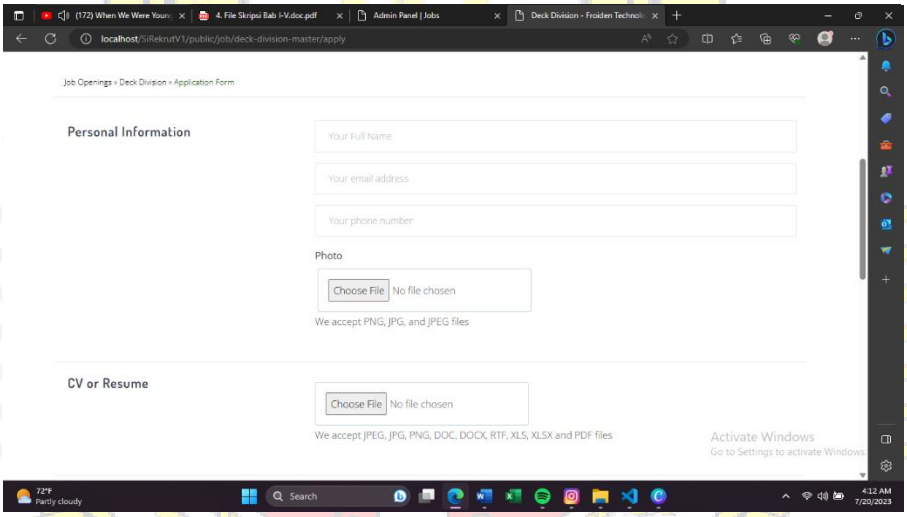

Admin Panel | Job Locations
localhost/SiRekrutV1/public/admin/locations
recruit
Marsya Amanda
Dashboard
Job Categories
Skills
Companies
Job Locations
Jobs
Job Applications
Candidate Database
Job OnBoard
Interview Schedule
Team
ToDos
Settings
MISCELLANEOUS
Job Locations
Job Locations / Job Locations
Create New
Show 10 entries
Search:
Job Locations Country Action
1 Master Indonesia
2 Second Engineer Indonesia
3 Third Officer Indonesia
Showing 1 to 3 of 3 entries
Previous 1 Next
Sticky Notes
+ Add Note

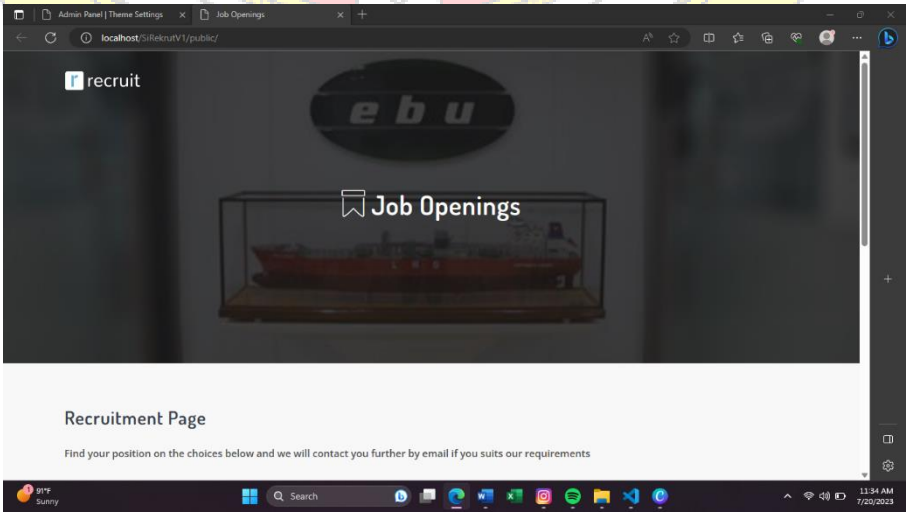

recruit
Table View
Add Interview Schedule
July 2023
Interview Schedule
Jul 20, 2023
Deck Division
Marsya Amanda
Accept
Refuse
Sticky Notes
Add Note


recruit
Candidate Database
Export To Excel
Applicant Name
Jobs
Job Locations
No data available in table
Sticky Notes
Add Note


recruit
Job Applications
Filter Results
Table View
Mail Settings
Filter By
Apply
Reset
Applied
Marsya Amanda
Deck Division
JOB APPLICATIONS
Updated successfully.
Name
Marsya Amanda
Applied For
Deck Division (Master)
Email
Phone
Applied at
Additional Details
View Resume
Archive Application
Delete Application
Skills


Job Openings › Deck Division
Deck Division
APPLY FOR THIS JOB
Share this job opening
Deck
Job Description
Urgently needed Master for a Tanker Ship, MV. Praugusta. GT. 32819. Please check other informations regarding with the ships in marine traffic.
Job Requirement
1. Holding Valid Certificates as per STCW 2010.
2. All documents and certificates must be valid minimum 18 months.
3. Having experience min 2 years in same rank on board same type of vessel.
5. Able to speak in Fluent English.
6. Having Good Experience.
7. Ready to join anytime.
APPLY FOR THIS JOB


Job Openings › Deck Division › Application Form
Personal Information
Your Full Name
Your email address
Your phone number
Photo
Choose File No file chosen
We accept PNG, JPG, and JPEG files
CV or Resume
Choose File No file chosen
We accept JPEG, JPG, PNG, DOC, DOCX, RTF, XLS, XLSX and PDF files


recruit
Job Openings
Recruitment Page
Find your position on the choices below and we will contact you further by email if you suits our requirements

LAMPIRAN 5

LEMBAR VALIDASI PRODUK

LEMBAR VALIDASI PRODUK

Judul	: Rancang Bangun Aplikasi Crew Management System guna Meningkatkan Recruitment Chart di PT. Equinox Bahari Utama
Peneliti	: Marsya Amanda Praugusta
Prodi	: Tatalaksana Angkutan Laut dan Kepelabuhanan
Produk	: Website E-Recruitment
Validator	: Agni Aditya

SARAN	① Ada keterangan pada halaman awal pelamar ② Ada keterangan PT. EBU

Semarang, 20 Juli 2023

Validator

(...Agni...Aditya...)

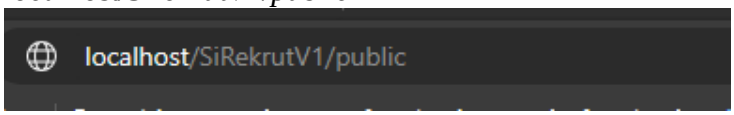
LAMPIRAN 6

MANUAL BOOK

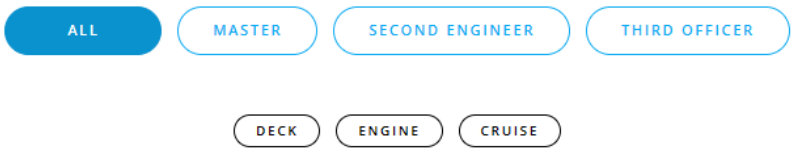
CREW E-RECRUITMENT SYSTEM MANUAL BOOK

1. LAMAN PELAMAR *(CANDIDATE'S PAGE)*

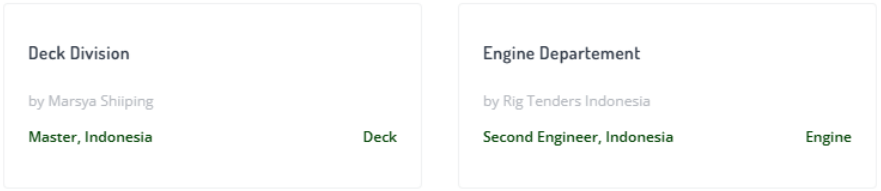
a. Pelamar dapat mengakses web dengan mengunjungi *link* pada dibawah ini:
localhost/SirekrutV1/public
Applicants can access the web by visiting the link below:
localhost/SirekrutV1/public



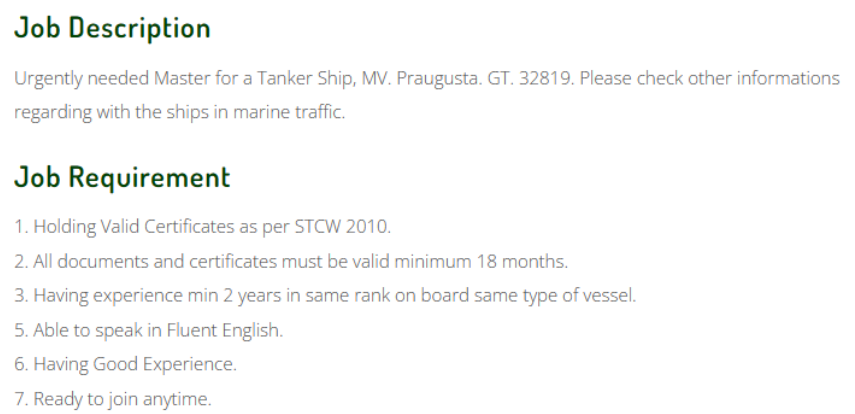
b. Pelamar dapat memilih lowongan yang diincar berdasarkan kategori/posisi lowongan yang sedang tersedia
Applicants can choose the targeted vacancy based on the category / position of the vacancy that is currently available



c. Klik pada lowongan yang sedang diincar
Click on the job you are looking for

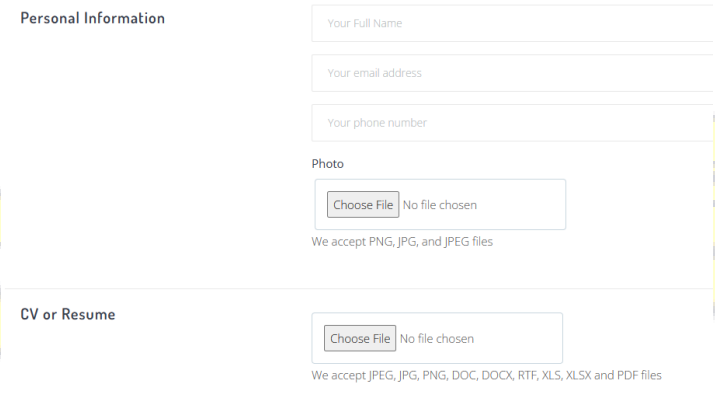


d. Pelamar dapat membaca keterangan serta syarat yang harus dipenuhi untuk lowongan tersebut
Applicants can read the information and conditions that must be met for the vacancy

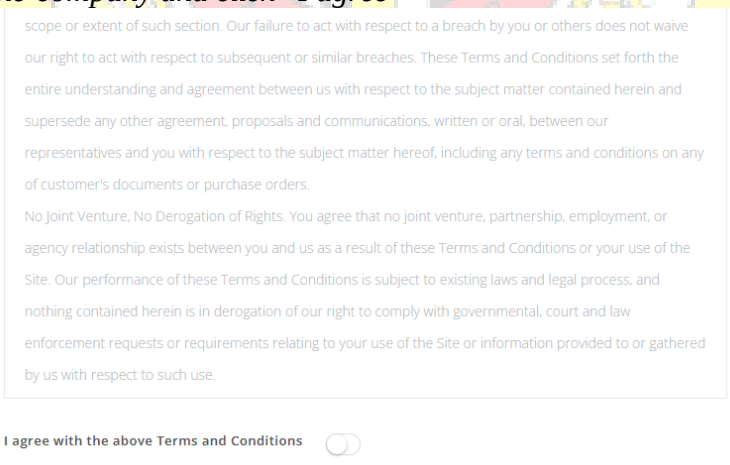


e. Klik *Apply for this job*
Click on Apply for this job

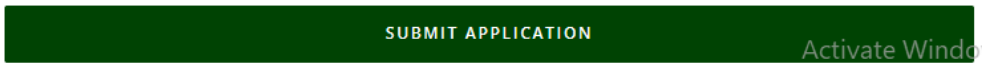
f. Pelamar dapat mengisi data diri dimulai dari *personal information, CV or resume,* dan *cover letter*.
Applicants can fill in personal data starting from personal information, CV or resume, and cover letter.



g. Pelamar diharuskan membaca *terms and conditions* yang disediakan oleh pihak perusahaan dan mengklik "*I agree*"
Applicants are required to read the terms and conditions provided by the company and click "I agree"



h. Klik pada bagian *Submit Application*
Click on the Submit Application section



Activate Windows
Go to Settings to activa

2. LAMAN ADMIN (ADMIN'S PAGE)

A. Menambahkan pekerjaan

a. Admin dapat mengakses link dibawah ini Localhost/siRekrutV1/public/login
b. Admin masuk ke akun yang telah terdaftar pada sistem
c. Klik pada bagian Jobs
d. Admin dapat menambahkan lowongan dengan mengklik bagian +create new

POLITEKNIK ILMU PELAYARAN SEMARANG
BHINNEKA EKA BHAKTI SAMUDRA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Marsya Amanda Praugusta
2. Tempat, Tanggal Lahir : Semarang, 16 Juli 2001
3. NIT : 561911337462 K
4. Alamat Asal : Jl. Meranti III, Komp. Bumi Indah Lestari No. 22, Alalak Utara, Banjarmasin
5. Nama Orang Tua : Bapak Nugroho Tofib Mardanus
   Ibu Mursiati

Riwayat Pendidikan :

1. Lulus Sekolah Dasar : Tahun 2013 (SD Kartika V-6)
2. Lulus SMP : Tahun 2016 (SMP N 1 Banjarmasin)
3. Lulus SMA : Tahun 2019 (SMA N 1 Banjarmasin)
4. Memasuki Akademi : Tahun 2019 (PIP Semarang)

Pengalaman Praktek / Prada

Divisi : Recruitment

Perusahaan : PT. Equinox Bahari Utama

Masa Layar : 29 Juli 2021 – 29 Juli 2022

(1 Tahun)