

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Adicipta Carsani Ekakarya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang *recruitment* tenaga *outsourcing* khusus dalam bidang IT. Perusahaan ini beralamat di Jl. Panjang No.9C, RT.1/RW.11, Kb. Jeruk, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

Dalam praktek proses *recruitment* berjalan saat ini terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh PT Adicipta Carsani Ekakarya, yang pertama adalah mengenai besarnya biaya setiap kali diadakannya *recruitment*. Setiap kali diadakannya proses *recruitment* di luar kota maka perusahaan harus mengeluarkan biaya hingga 12 Juta Rupiah per bulan untuk mengadakan proses *recruitment* (**mengacu pada data Bab 4 Tabel 4.3**). Permasalahan kedua adalah mengenai ketersediaan ruangan, ruangan untuk proses *recruitment* terbatas yakni hanya tersedia 1 ruangan *meeting* dengan kapasitas 10 orang saja. Tentu ruangan ini tidak cukup untuk menampung para pelamar yang datang, rata-rata pelamar yang datang berjumlah lebih dari 20 orang dan sisa pelamar yang tidak dapat masuk ke ruang *meeting* yang digunakan untuk proses seleksi tersebut harus menunggu di depan/luar kantor. Permasalahan ketiga yaitu saat proses *recruitment* apabila terdapat calon pelamar berasal dari luar daerah maka calon pelamar tersebut harus datang ke kantor PT Adicipta Carsani Ekakarya untuk melanjutkan proses tes dan wawancara dengan pihak *HR* setelah lolos seleksi berkas, dalam hal ini beberapa pelamar kerap mengurungkan niat datang karena belum mendapat jaminan apabila ia datang akan langsung lolos sementara calon pelamar sudah mengeluarkan biaya untuk *transportasi* dan biaya lain selama di Jakarta.

Referensi penelitian sebelumnya yang dipelajari oleh penulis (**mengacu pada data Bab 2 Tabel 2.1**) menghasilkan data perbandingan antara penelitian sebelumnya dibandingkan dengan penelitian yang diambil oleh penulis. Hasil Perbandingan topik skripsi penulis dengan Jurnal-jurnal tersebut adalah bahwa pada jurnal-jurnal tersebut proses *recruitment* yang berjalan di dalam sistem belum menyertakan proses wawancara. Proses *recruitment* setelah *user* masuk kriteria lolos maka *user* akan diberikan undangan untuk melakukan wawancara secara langsung ke lokasi perusahaan untuk mengikuti proses selanjutnya. Sedangkan pada skripsi penulis menyertakan proses wawancara didalam proses *recruitment*.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan pada permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan teknologi *Video call WebRTC*. Teknologi ini dapat membantu proses wawancara secara jarak jauh dan *realtime* antara perusahaan dengan pelamar tanpa harus datang ke lokasi perusahaan. Dengan *implementasi* teknologi ini ke dalam sistem *recruitment* diharapkan dapat mengoptimalkan proses *recruitment* dengan pelamar yang berasal dari luar kota DKI Jakarta.

Maka berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “**Rancang Bangun Aplikasi *Recruitment* Karyawan *Outsourcing* di PT Adicipta Carsani Ekakarya Menggunakan *WebRTC* (*Web Real Time Communication*).**”

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang dihadapi oleh PT Adicipta Carsani Ekakarya sehubungan dengan sistem perekrutan karyawan baru yaitu :

1. Besarnya biaya proses *recruitment* berjalan.
2. Kurangnya kapasitas ruangan kantor saat proses *recruitment*.
3. Proses tes dan wawancara yang mengharuskan pelamar datang ke kantor PT Adicipta Carsani Ekakarya.

1.3 Rumusan Masalah

Setelah mengurai latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan dalam skripsi sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat biaya proses *recruitment* menjadi lebih murah ?
2. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengatasi keterbatasan ruangan ?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang membuat proses *recruitment* dapat dilakukan melalui aplikasi tersebut ?
4. Bagaimana membuat sistem *recruitment* yang terintegrasi ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penyusunan laporan penelitian ini penulis membatasi pembahasannya hanya pada :

1. Penelitian ini membahas *implementasi* teknologi *Video call WebRTC* pada proses penerimaan karyawan melalui *website*.
2. Tahapan *recruitment* terdiri dari seleksi berkas, seleksi *psikotest*, seleksi test pekerjaan dan wawancara melalui *video call*.
3. Implementasi tahap *Psikotest* pada proses *recruitment* saat ini baru

bersifat *design/mock up* nya saja.

4. Pelamar dapat melakukan wawancara melalui *video call* apabila lolos tahapan seleksi dan telah mendapatkan *email* untuk wawancara.
5. Proses wawancara dilakukan secara *one to one*. Pada wawancara tahap pertama yakni antara pelamar dengan *staff HR* lalu apabila lolos tahap kedua maka wawancara akan dilakukan antara pelamar dengan *GM*.
6. Pelamar dinyatakan diterima bekerja apabila sudah memenuhi nilai tahapan seleksi *recruitment* yakni seleksi berkas, seleksi soal, wawancara dengan *HR*, wawancara dengan *GM* dan mendapatkan *email* lolos seleksi dari *GM*.

1.5 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

1. Dapat meminimalisir biaya *recruitment* berjalan dengan membuat dan meng-*implementasikan* teknologi *WebRTC* ke dalam sistem *recruitment* karyawan pada PT Adicipta Carsani Ekakarya.
2. Dapat mengatasi keterbatasan ruangan dengan cara membuat sistem *recruitment* berbasis *web* sehingga pelamar dapat melamar pekerjaan dimana saja dan kapan saja.
3. Dapat membuat pihak PT. Adicipta Carsani Ekakarya dan pelamar melakukan proses wawancara melalui sistem *recruitment* yang baru.

1.6 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang dapat diperoleh dari dibangunnya sistem informasi ini :

1. Pelamar dapat melihat dan melamar pekerjaan melalui *website* serta dapat melakukan proses tes dan proses wawancara melalui *website*.
2. Memudahkan perusahaan dalam proses *recruitment*.
3. Memudahkan *HR* dalam mengelola data pelamar.
4. Dapat menekan biaya *recruitment* menjadi lebih murah.

1.7 Lingkup Tugas Akhir

a. Studi Kepustakaan

Tahap ini melakukan penggalian data dan pengumpulan informasi. Dengan cara mempelajari buku, jurnal artikel yang bisa menunjang pembuatan tugas akhir ini. Berikut merupakan informasi yang dikumpulkan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Informasi tentang perancangan aplikasi *e-Recruitment* dan teknologi *WebRTC*.

2. Informasi tentang proses *recruitment* yang saat ini berjalan di dalam PT Adicipta Carsani Ekakarya.

b. Studi Lapangan

Tahap ini digunakan untuk mengumpulkan data objek penelitian yang berada di PT Adicipta Carsani Ekakarya dan mewawancarai atau bertanya langsung kepada pihak-pihak yang terkait.

c. Pengembangan Sistem

Pada proses pembuatan aplikasi *recruitment* dalam tugas akhir mengenai proses *recruitment* ini menggunakan pendekatan metode *Agile*.

1.8 Kerangka Berpikir

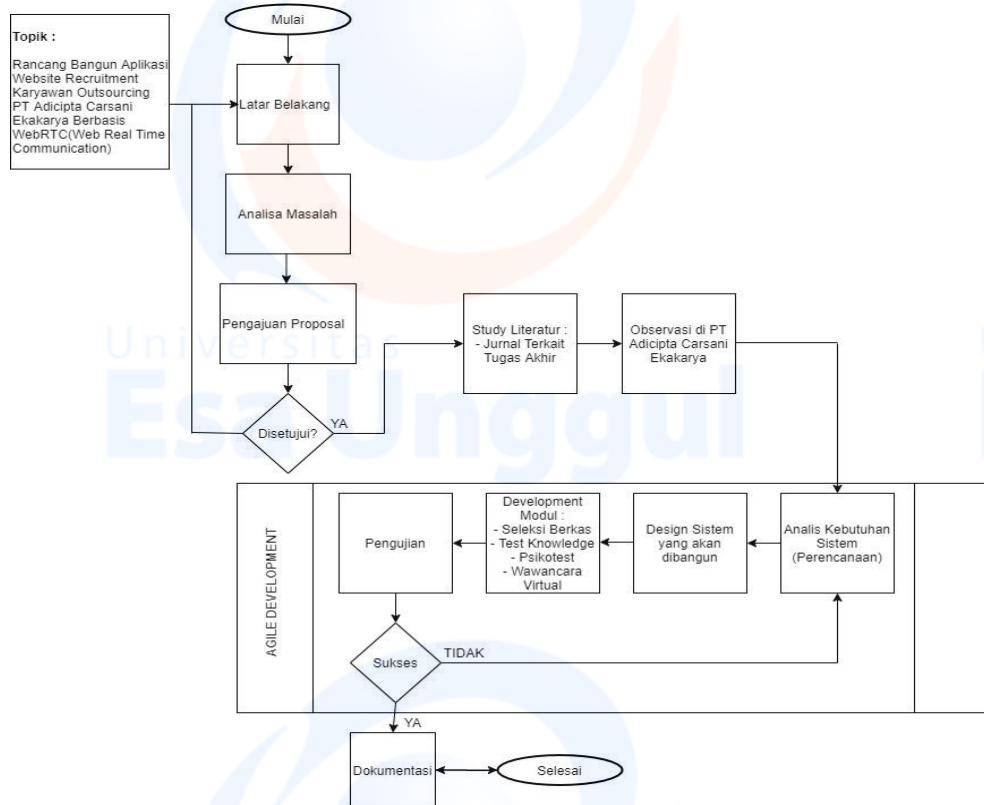
Kerangka berpikir adalah serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang dirumuskan oleh peneliti berdasar tinjauan pustaka, dengan meninjau teori yang disusun dan hasil-hasil penelitian yang terdahulu yang terkait.

Kerangka berfikir digunakan sebagai dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang diangkat. Atau bisa diartikan sebagai mengalirkan jalan pikiran menurut kerangka logis (*construct logic*) atau kerangka konseptual yang relevan untuk menjawab penyebab terjadinya masalah. Untuk membuktikan kecermatan penelitian, dasar dari teori tersebut perlu diperkuat hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan.

Kerangka berpikir itu penting untuk membantu dan mendorong peneliti memusatkan usaha penelitiannya untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang telah dipilihnya, mempermudah peneliti memahami dan menyadari kelemahan/keunggulan dari penelitian yang dilakukannya dibandingkan penelitian terdahulu.

Salah satu permasalahan yang saat ini terjadi di PT Adicipta Carsani Ekakarya adalah bagaimana melakukan proses *recruitment* yang mudah, cepat serta dengan budget yang rendah.

Berdasarkan dari hasil analisis permasalahan diatas, maka penulis melakukan perancangan aplikasi untuk mempermudah proses *recruitment* melalui *website* di PT Adicipta Carsani Ekakarya. Berikut adalah gambaran diagram kerangka berpikir penulis :



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

Gambar 1.1 diatas menjelaskan mengenai kerangka berpikir penulis yang diawali dengan munculnya latar belakang atau permasalahan yang dijadikan judul dan materi pembahasan untuk Tugas Akhir, kemudian permasalahan tersebut dianalisis untuk kemudian penulis mengajukan judul yang akan dipakai untuk menjadi Tugas Akhir.

Apabila pengajuan judul disetujui maka proses dilanjutkan dengan mencari *study literatur* berupa jurnal terkait tugas akhir dan juga beberapa sumber referensi yang terkait dengan penelitian tugas akhir penulis. Setelah itu penulis melakukan observasi langsung di PT Adicipta Carsani Ekakarya untuk memperkuat analisis masalah , kemudian proses observasi untuk mendapatkan data mengenai kebutuhan perancangan program.

Metode perancangan program yang dipakai penulis adalah Metode *Agile*, penulis memilih metode ini dikarenakan metode ini dapat mempercepat proses pembuatan program dan segala perubahan perancangan program dapat dikerjakan langsung apabila memenuhi kesepakatan mengenai peerancangan program antara *developer* dan *Manager HR*. Metode *Agile* juga dipilih karena apabila terjadi

sebuah perubahan ataupun permintaan perubahan dari PT Adicipta Carsani Ekakarya dalam program dapat langsung dikerjakan dan dapat didiskusikan secara langsung dengan *Manager HR*.

Apabila hasil perancangan program sudah sesuai dengan *user requirement* maka proses dilanjutkan dengan penulisan laporan Tugas Akhir.

1.9 **Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Tugas Akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan, sebagai berikut:

BAB 1 – Pendahuluan

Pada bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, sistematika penulisan, lokasi dan waktu penelitian serta kerangka berpikir.

BAB 2 – Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang konsep dasar sistem dan metode-metode yang dijadikan sebagai acuan dalam menentukan tahapan untuk menyusun langkah-langkah penyelesaian permasalahan sehingga dapat menjadi pegangan dalam melakukan pengolahan data. Selain itu, pada bab ini juga dijelaskan secara umum mengenai hal-hal yang berkaitan dengan *recruitment*.

BAB 3 – Metodologi Penelitian

Bab ini berisi mengenai penjelasan metodologi penelitian yang berisi uraian tentang prosedur atau cara sistematis dalam menyusun ilmu pengetahuan untuk mendapatkan ilmu tertentu.

BAB 4 – Hasil Pembahasan

Bab ini berisi mengenai penjelasan hasil dan pembahasan dari konsep yang diteliti, mencakup gambaran konsep yang di usulkan dari sistem informasi *website recruitment* karyawan *outsourcing* di PT Adicipta Carsani Ekakarya

BAB 5 – Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini peneliti menyampaikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan serta saran-saran untuk perancangan sistem yang lebih baik lagi.