

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan yang diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. metode pengumpulan data bisa dilakukan dengan cara:

a. Data Primer diperoleh melalui:

1. Wawancara

Merupakan cara untuk mendapatkan data dan informasi dengan mengadakan dialog langsung terhadap pihak yang berkompeten dan relevan dengan pembahasan dalam penulisan Skripsi ini. Wawancara yang dilakukan mencakup proses perekrutan karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang sebenarnya terjadi dalam penelitian, proses wawancara dilakukan dengan tanya jawab langsung ke Ibu Fadilla Yusria pada Bagian SDM di PT. Garda Samudera Indonesia pada bulan April 2021.

2. Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung ke tempat penelitian di PT. Garda Samudera Indonesia yang beralamat di Jl. Basuki Rahmat Gg. Rajawali RT. 019 LK II Kel. Pengajaran Kec. Teluk Betung Utara Kota Bandar Lampung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam penelitian, dengan observasi maka dapat diketahui pokok permasalahan yang dihadapi yang berkaitan dengan sistem serta metode penerapan yang akan dibangun.

b. Data sekunder meliputi struktur organisasi, infrastruktur TI, gambaran sistem yang ada saat ini. Data sekunder diperoleh melalui:

1. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi digunakan untuk mencari data-data sekunder yang dibutuhkan dalam melakukan proses rekrutmen karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia berupa data pelamar, calon pelamar, persyaratan lowongan kerja dan data peserta/ pelamar yang lulus.

2. Akses internet

Akses internet digunakan untuk mencari data pendukung dari berbagai buku, ebook, maupun jurnal-jurnal yang berhubungan dengan proses rekrutmen karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia dan data yang telah dimiliki penulis.

3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

3.2.1 *Inception*

Inception merupakan tahap untuk mengidentifikasi sistem yang akan dikembangkan. Untuk tahap ini berawal dari menentukan tempat penelitian yang diadakan. Penelitian ini dilaksanakan di PT. Garda Samudera Indonesia. Setelah menentukan tempat penelitian, tahap selanjutnya adalah melakukan analisa permasalahan. Permasalahan yang terjadi adalah Proses rekrutmen calon karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia masih konvensional sehingga waktu yang diperlukan untuk melakukan seleksi berkas membutuhkan waktu lama.

3.2.2 *Elaboration*

Elaboration merupakan tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis pada tahap inception. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini antara lain

1. *Use Case*

Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia. *Use case* ini terdiri dari sistem yang berjalan dan sistem yang diusulkan yang menjelaskan proses pelamar mulai dari menyiapkan lamaran, melakukan tes, sampai menerima hasil pengumuman penerimaan.

2. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia yang akan dibangun. *Activity diagram* ini terdiri dari *Activity Diagram* Lihat Home, *Activity Diagram* Lihat About, *Activity Diagram* Lihat Penerimaan, *Activity Diagram* Registrasi, *Activity Diagram* Login dan *Activity Diagram* Penerimaan

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. *Sequence diagram* dalam system ini terdiri dari : *Sequence Diagram* Login Admin, *Sequence Diagram* Registrasi, Pelamar Memilih Lowongan, Pelamar Melakukan Ujian *Online*, Admin Memberikan Pengumuman dan Pelamar Melihat Pengumuman.

4. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia

5. Perancangan Database

Perancangan database digunakan untuk merancang database yang akan digunakan dalam Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia. Database yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah MySQL.

6. Perancangan *Input/Output*

Perancangan *input/output* merupakan perancangan menu masukan dan menu keluaran (informasi) dari Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia.

Tahap pengodean dilakukan setelah perancangan. Pengkodean dilakukan untuk mengimplementasikan sistem perangkat lunak yang sudah dirancang pada tahapan desain sebelumnya. Pengodean dilakukan menggunakan bahasa pemrograman java dan database MySQL.

3.2.3 Construction

Tahapan ini mengarah pada proses pengujian aplikasi mobile yang dibangun. Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pembuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan pada Sistem Informasi E-Recruitment Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia.

3.2.4 Transition

Tahapan ini mengarah ke instalasi sistem yang dibangun. Sistem Informasi E-Recruitment Karyawan pada PT. Garda Samudera Indonesia yang dibangun berbasis web mobile. Selain itu pada latihan ini juga dilakukan pelatihan kepada Bagian yang menggunakan Sistem ini pada PT. Garda Samudera Indonesia.

3.3 Alat dan Bahan

Untuk kelancaran dalam penelitian ini, berikut penjelasan mengenai alat bantu yang digunakan, yaitu :

3.3.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat Keras yaitu :

- a. Laptop Asus Prosesor intel core i7

- b. Memori 4 GB
- c. Harddisk 1 TB

3.3.2 Perangkat Lunak (*Software*)

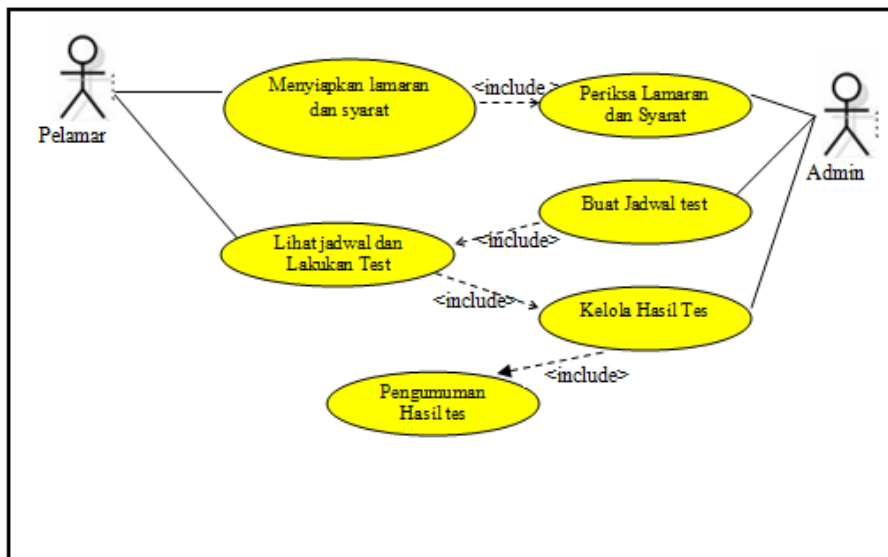
Perangkat Lunak yaitu :

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows 7
- b. Adobe Dreamweaver
- c. PHP dan MySQL
- d. Microsoft Visio 2007

3.4 Sistem yang Sedang Berjalan

Analisis terhadap sistem yang berjalan dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama.

Berdasarkan penjelasan diatas bentuk sistem yang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Sistem yang Sedang Berjalan

Definisi aktor dan *use case* mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

1. Definisi Aktor

Pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pelamar	Aktor yang melihat data lowongan dan melakukan lamaran
2.	Administrasi	Staff atau Orang yang mengelola data penerimaan karyawan

2. Definisi *use case*

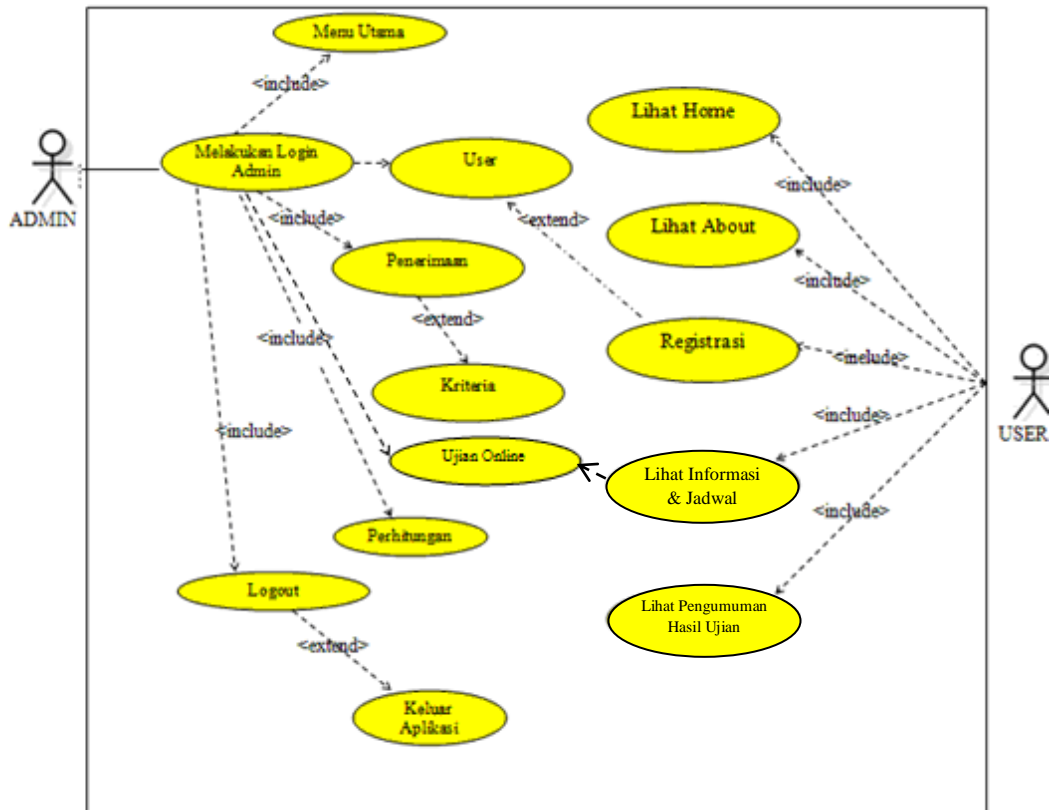
Pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem yang diusulkan

No	<i>Use case</i>	Deskripsi
1	Menyiapkan lamaran dan syarat	Suatu proses Menyiapkan lamaran dan syarat
2	Periksa Lamaran dan Syarat	Suatu proses Periksa Lamaran dan Syarat
3	Buat Jadwal <i>Test</i>	Suatu proses untuk membuat Jadwal <i>Test</i>
4	Lihat Jadwal dan lakukan <i>test</i>	Suatu proses untuk melihat Jadwal dan melakukan test
5	Kelola hasil <i>test</i>	Suatu proses Kelola hasil <i>test</i>
6	Pengumuman hasil <i>test</i>	Suatu proses membuat pengumuman hasil <i>test</i>

3.5 Sistem yang Diusulkan

3.5.1 Use Case Diagram



Gambar 3.2 Use Case Diagram Admin dan User yang diusulkan

Definisi aktor dan *use case* mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

1. Definisi Aktor

Pendefinisian aktor sistem berjalan mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.3

Tabel 3.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	<i>User</i>	Aktor yang melihat data lowongan dan mengisi form registrasi
2.	Administrasi	Staff atau Orang yang mengelola data penerimaan karyawan

2. Definisi *use case*

Pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai Sistem Informasi *E-Recruitment* Karyawan Pada PT. Garda Samudera Indonesia Bandar Lampung adalah seperti pada Tabel 3.4

Tabel 3.4 Deskripsi Pendefinisian *use case* Sistem yang diusulkan

No	Use case	Deskripsi
1	Lihat <i>Home</i>	Suatu proses kegiatan melihat halaman <i>home</i>
2	Lihat <i>About</i>	Suatu proses kegiatan melihat halaman <i>About</i>
3	Registrasi	Suatu proses kegiatan registrasi pendaftaran
4	Lihat Penerimaan	Suatu proses kegiatan melihat halaman Penerimaan Karyawan
5	<i>User</i>	Suatu proses kegiatan melihat data <i>user</i>
6	Penerimaan	Suatu proses input data penerimaan karyawan
7	Kriteria	Suatu proses input data kriteria karyawan
8	Perhitungan	Suatu proses perhitungan data penerimaan karyawan

a. Deskripsi skenario *Use case*

Skenario jalannya masing- masing *Use case* yang telah didefinisikan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Skenario *use case* melihat *home*

Nama *use case* : melihat *home*

Aktor : *User*

Tujuan : melihat data *home*

Tabel 3.5 Skenario *use case* lihat *home*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka halaman <i>home</i>	Menampilkan data <i>home</i>

2. Skenario *use case* melihat *About*

Nama *use case* : melihat *About*

Aktor : *User*

Tujuan : melihat data *about*

Tabel 3.6 Skenario *use case* lihat *about*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka halaman <i>About</i>	Menampilkan data <i>About</i>

3. Skenario *use case* mengelola data Registrasi

Nama *use case* : mengelola data Registrasi

Aktor : Administrasi, *User*

Tujuan : Mengontrol data Administrasi yang telah ada di sistem

Tabel 3.7 Skenario *use case* mengelola data Registrasi

No	Aktor	Sistem
1.	Mengontrol data registrasi yang telah terisi di sistem oleh <i>user</i>	Menampilkan data registrasi yang telah terisi.

4. Skenario *use case* melihat penerimaan

Nama *use case* : melihat penerimaan

Aktor : *User*

Tujuan : melihat data penerimaan

Tabel 3.8 Skenario *use case* lihat penerimaan

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka halaman penerimaan	Menampilkan data penerimaan

5. Skenario *use case* *Login*

Nama *use case* : *Login*

Aktor : Administrasi, *User*

Tujuan : Mengakses Sistem

Tabel 3.9 Skenario *use case* *Login*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka sistem dengan mengisi data <i>login</i> .	Validasi data <i>login</i> , apabila data sudah benar maka kan masuk ke sistem dan apabila data tidak benar, <i>user</i> diminta <i>login</i> kembali.

6. Skenario *use case* *user*

Nama *use case* : lihat data *user*

Aktor : Admin

Tujuan : melihat data *user*

Tabel 3.10 Skenario *use case* lihat *user*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka halaman <i>user</i>	Menampilkan data <i>user</i>

7. Skenario *use case* Ujian *Online*

Nama *use case* : Ujian *online*

Aktor : *User*

Tujuan : Melakukan ujian *online*

Tabel 3.11 Skenario *use case* ujian *online*

No	Aktor	Sistem
1.	Membuka halaman ujian	Menampilkan data dan mengisi data ujian <i>online</i> .

8. Skenario *use case* mengelola data Penerimaan dan Kriteria

Nama *use case* : mengelola data penerimaan dan kriteria

Aktor : Administrasi, *User*

Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.12 Skenario *use case* mengelola data Penerimaan dan Kriteria

No	Aktor	Sistem
1.	Mengontrol data penerimaan dan kriteria yang telah terisi di sistem oleh administrasi	Menampilkan data penerimaan dan kriteria untuk dilihat user.

9. Skenario *use case* Perhitungan

- Nama *use case* : mengelola data perhitungan
Aktor : Administrasi, *User*
Tujuan : Mengontrol data yang telah ada di sistem

Tabel 3.13 Skenario *use case* mengelola data Perhitungan

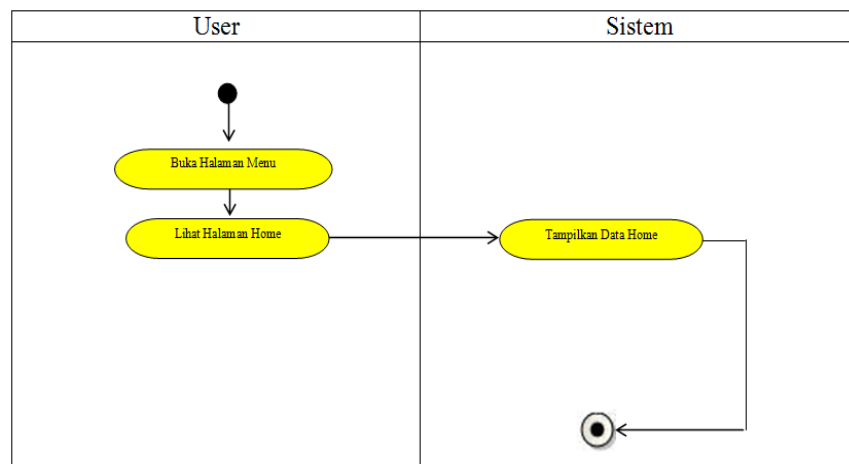
No	Aktor	Sistem
1.	Mengontrol data perhitungan yang telah terisi di sistem oleh administrasi	Menampilkan data perhitungan yang tersedia untuk dilihat <i>user</i> .

3.5.2. *Activity Diagram*

Activity diagram atau diagram aktivitas yang dibuat pada penelitian ini disesuaikan dari setiap proses utama yang ada pada *use case diagram*.

a. *Activity Diagram* Lihat Home

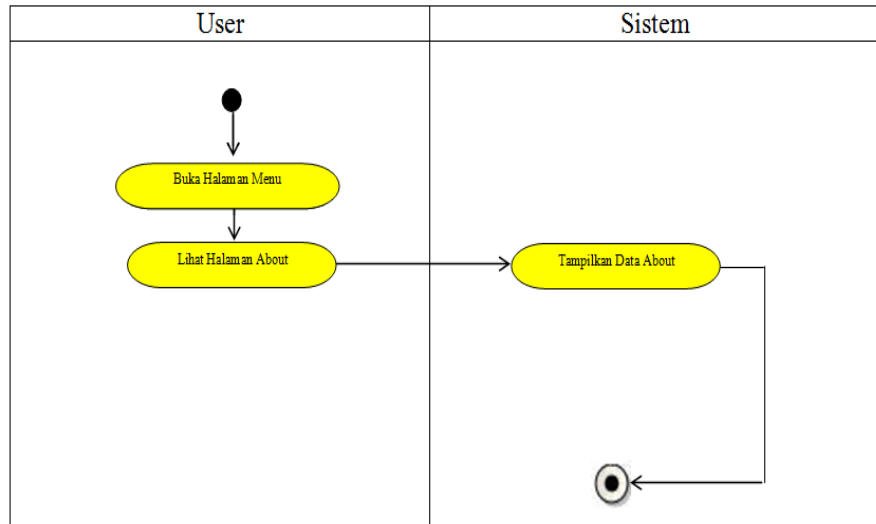
Tampilan *Activity Diagram* Lihat Home ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Lihat Home

b. *Activity Diagram Lihat About*

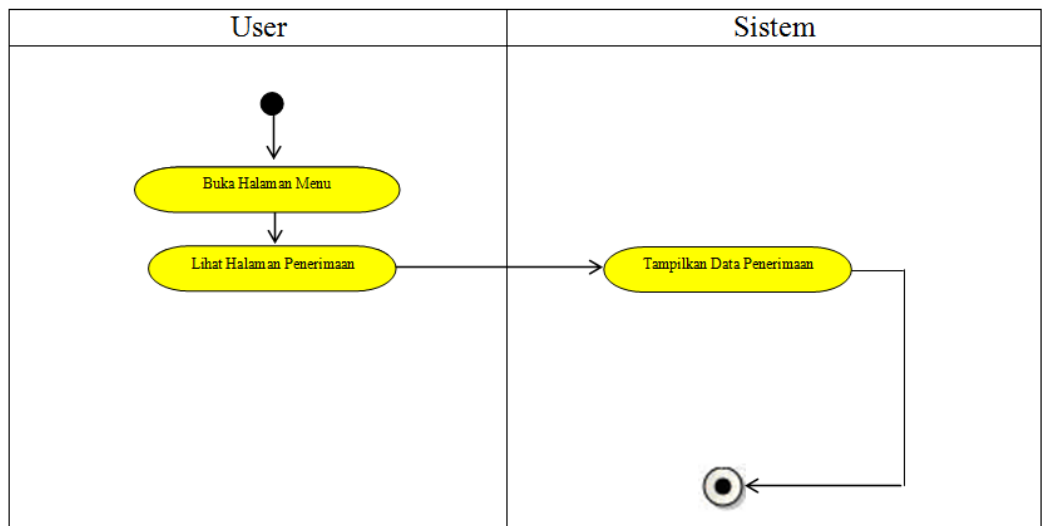
Tampilan Activity Diagram Lihat About ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.4 *Activity Diagram Lihat About*

c. *Activity Diagram Lihat Penerimaan*

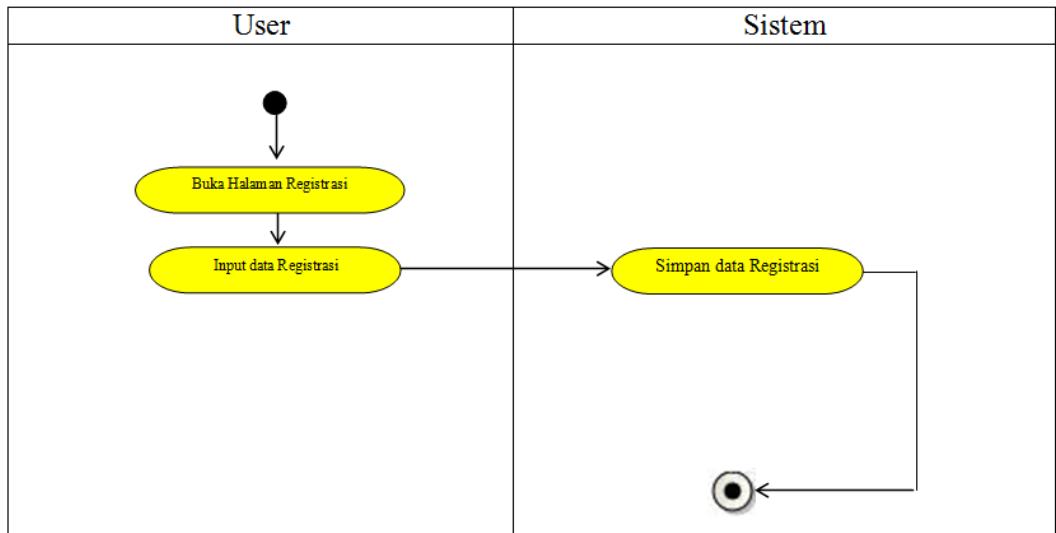
Tampilan Activity Diagram Lihat penerimaan ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.5 *Activity Diagram Lihat Penerimaan*

d. *Activity Diagram Registrasi*

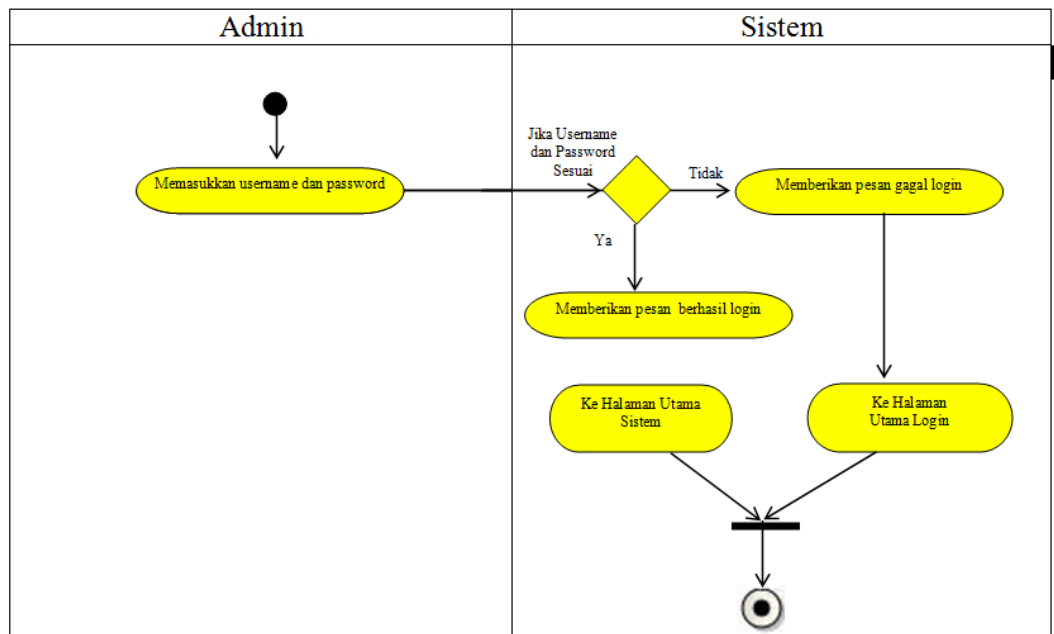
Tampilan Activity Diagram Registrasi ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.6 Activity Diagram Registrasi

e. *Activity Diagram Login*

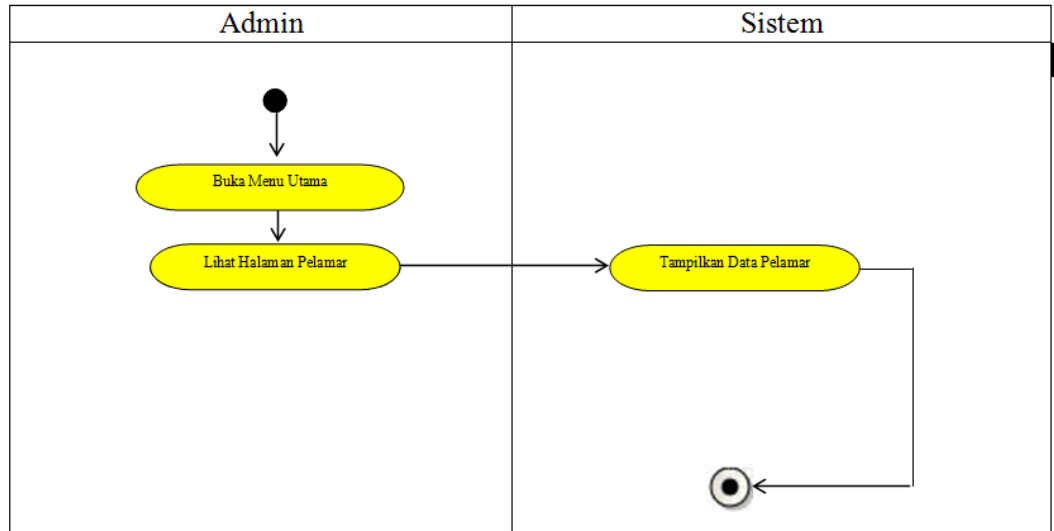
Tampilan Activity Diagram Login ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.7 Activity Diagram Login

f. *Activity Diagram Pelamar*

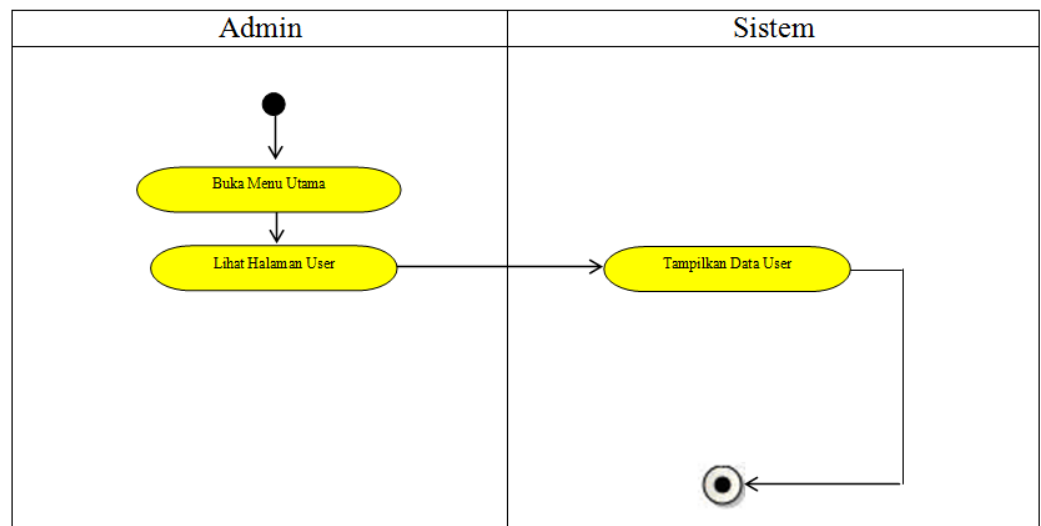
Tampilan Activity Diagram Pelamar ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.8 Activity Diagram Pelamar

g. *Activity Diagram User*

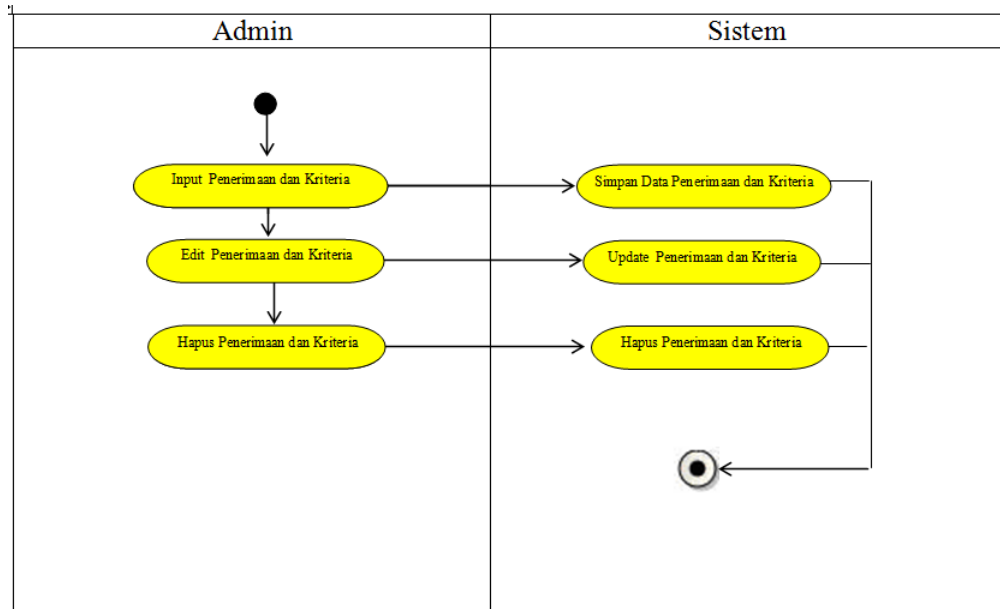
Tampilan Activity Diagram User ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.9 Activity Diagram User

h. *Activity Diagram* Penerimaan dan Kriteria

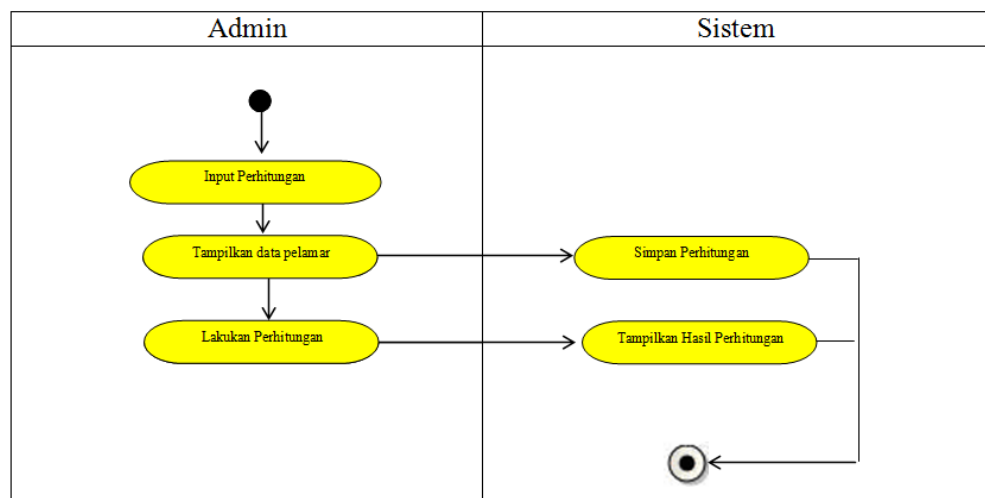
Tampilan Activity Diagram Penerimaan dan Kriteria ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Penerimaan dan Kriteria

i. *Activity Diagram* Perhitungan

Tampilan Activity Diagram Perhitungan ditunjukkan pada gambar berikut :

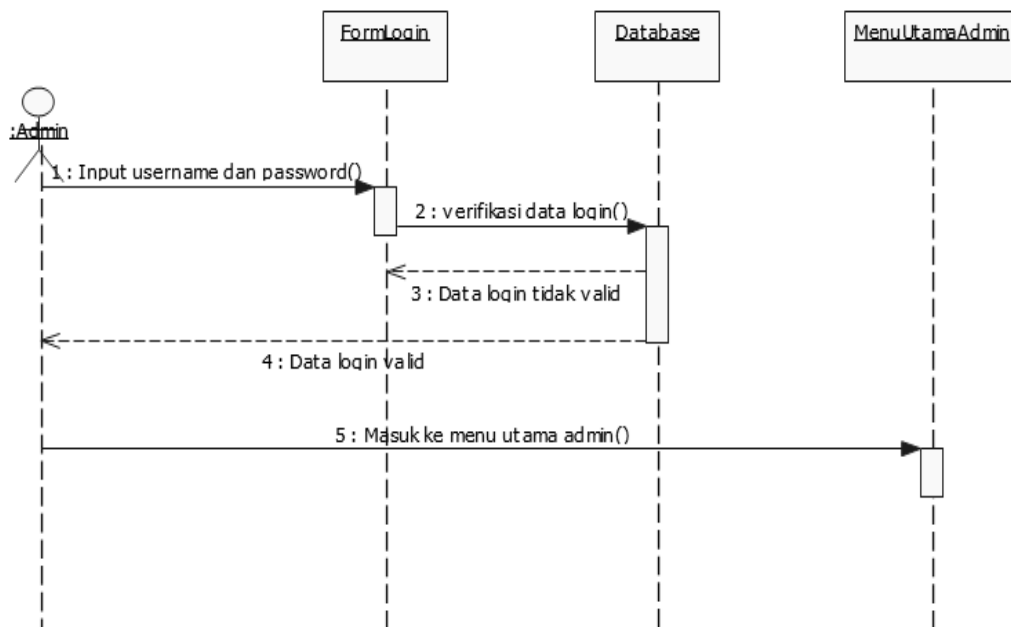


Gambar 3.11 *Activity Diagram* Perhitungan

3.5.3 Sequence Diagram

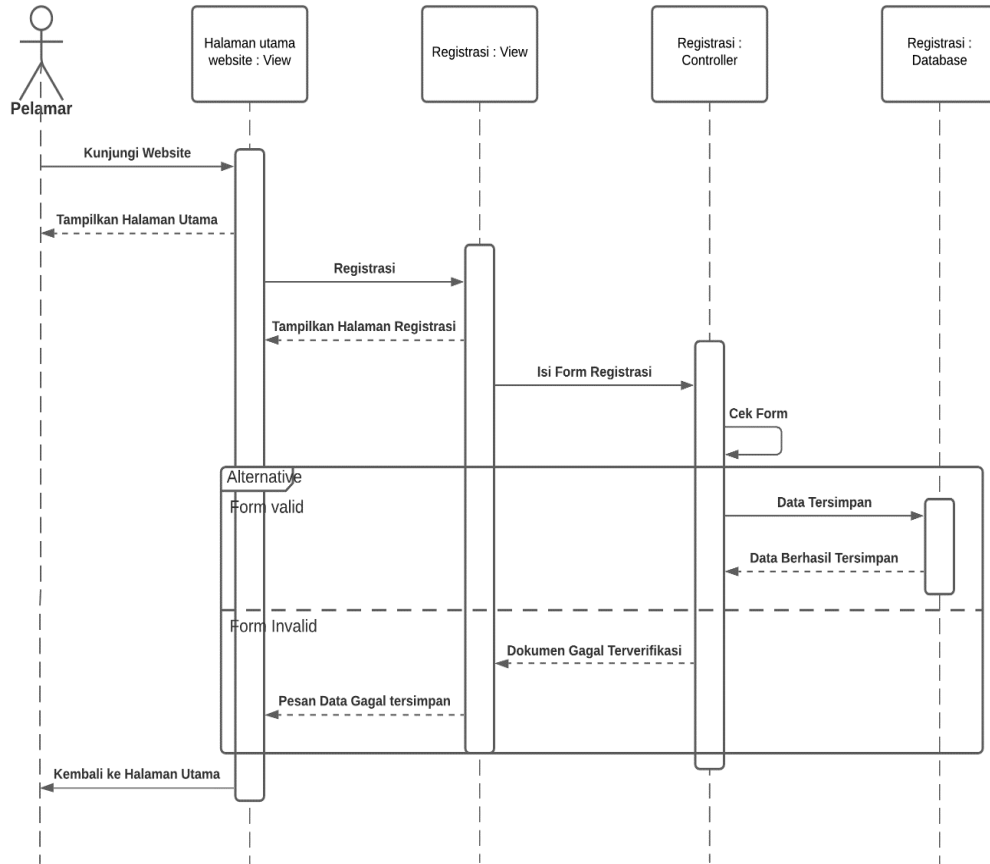
Sequential diagram menjelaskan interaksi *object* yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan *Use CaseSequence Diagram*, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu di dalam *Use Case*. Dalam *UML*, *object* pada diagram *Sequence* digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digaris bawah. Pada *object* terdapat 2 cara untuk menamainya yaitu : nama *object*, dan *class* serta nama *class*. Dalam *diagram Sequence*, setiap *object* hanya memiliki garis yang digambarkan garis putus-putus kebawah. Pesan antar *object* digambarkan dengan anak panah dari *object* yang mengirim pesan ke *object* yang menerima pesan.

a. *Sequence Diagram Login Admin*



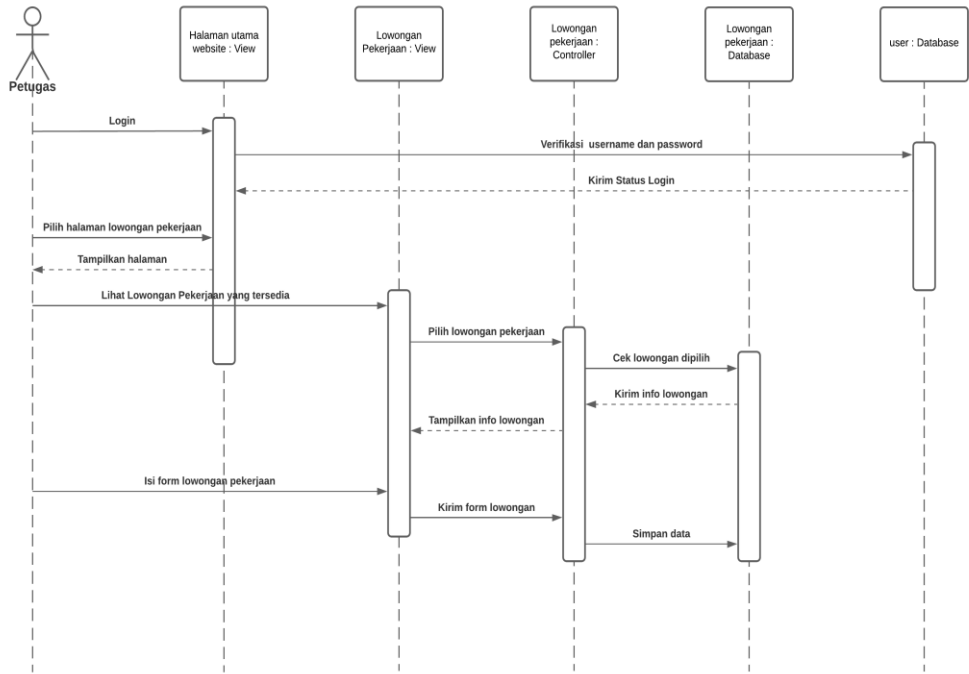
Gambar 3.12 *Sequence Diagram Login*

b. Sequence Diagram Registrasi



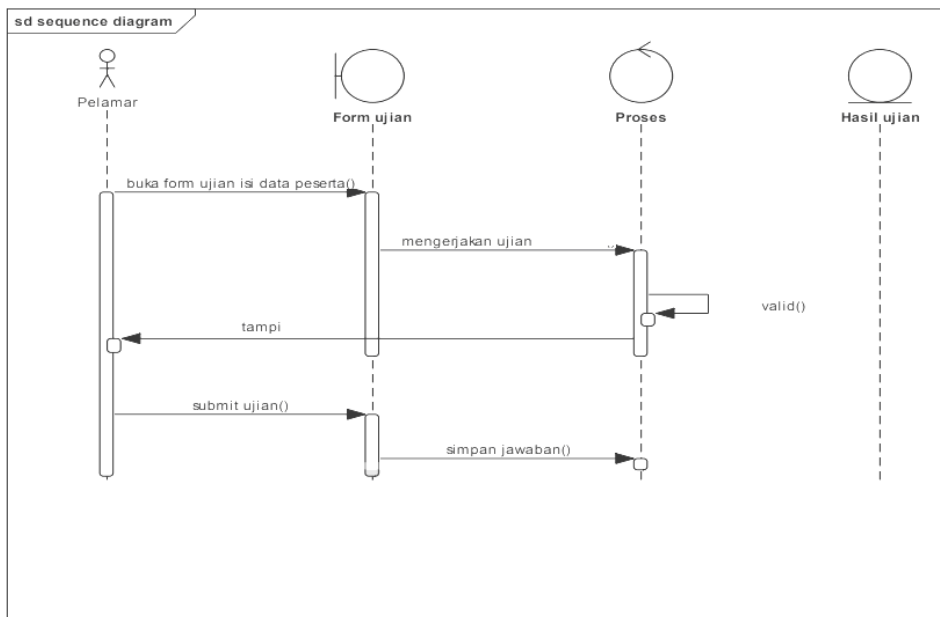
Gambar 3.13 Sequence Diagram Registrasi

c. Pelamar Memilih Lowongan



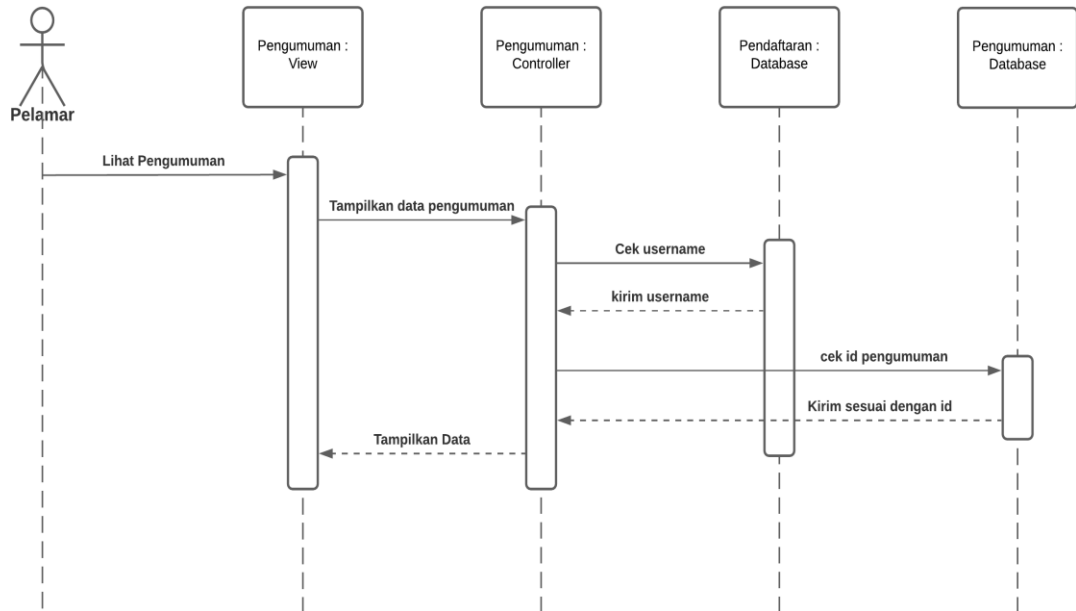
Gambar 3.14 Sequence Diagram Pelamar Memilih Lowongan

d. Pelamar Melakukan Ujian Online



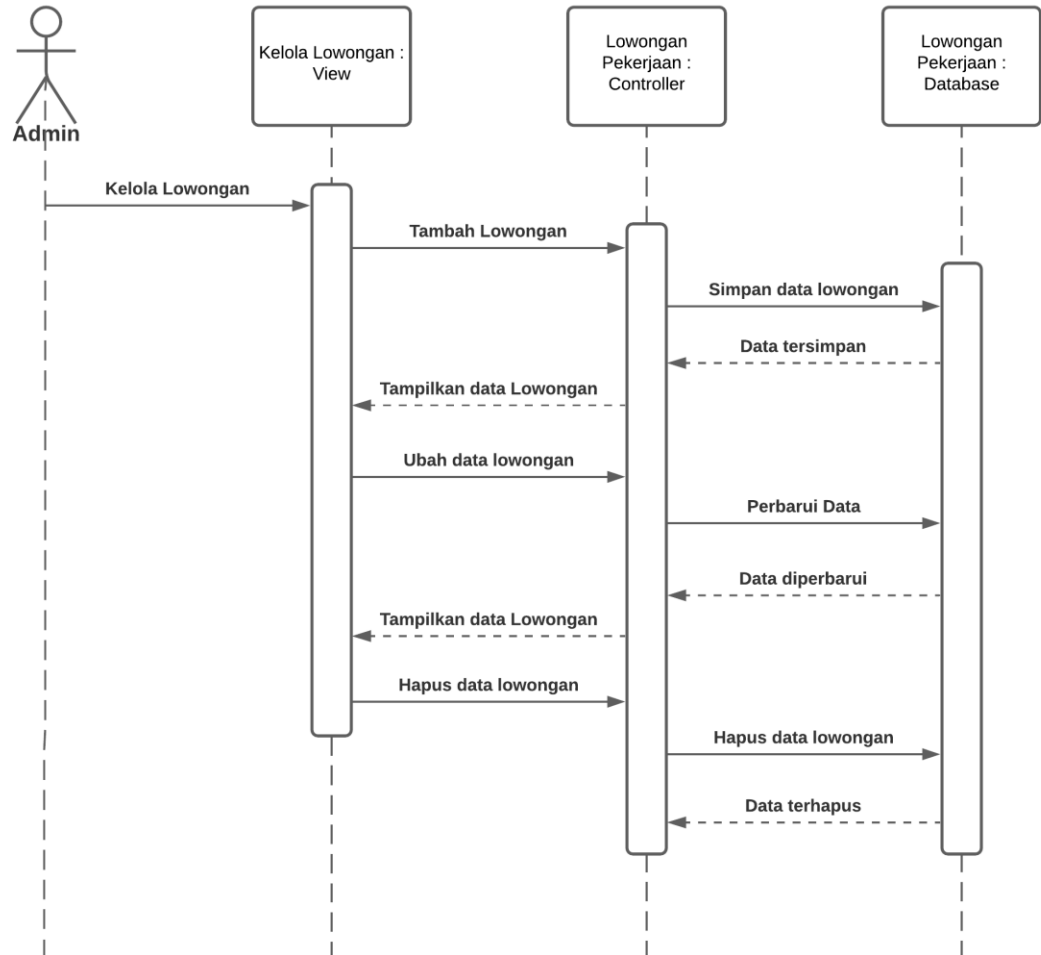
Gambar 3.15 Sequence Diagram Pelamar Melakukan Ujian Online

e. Pelamar Melihat Pengumuman



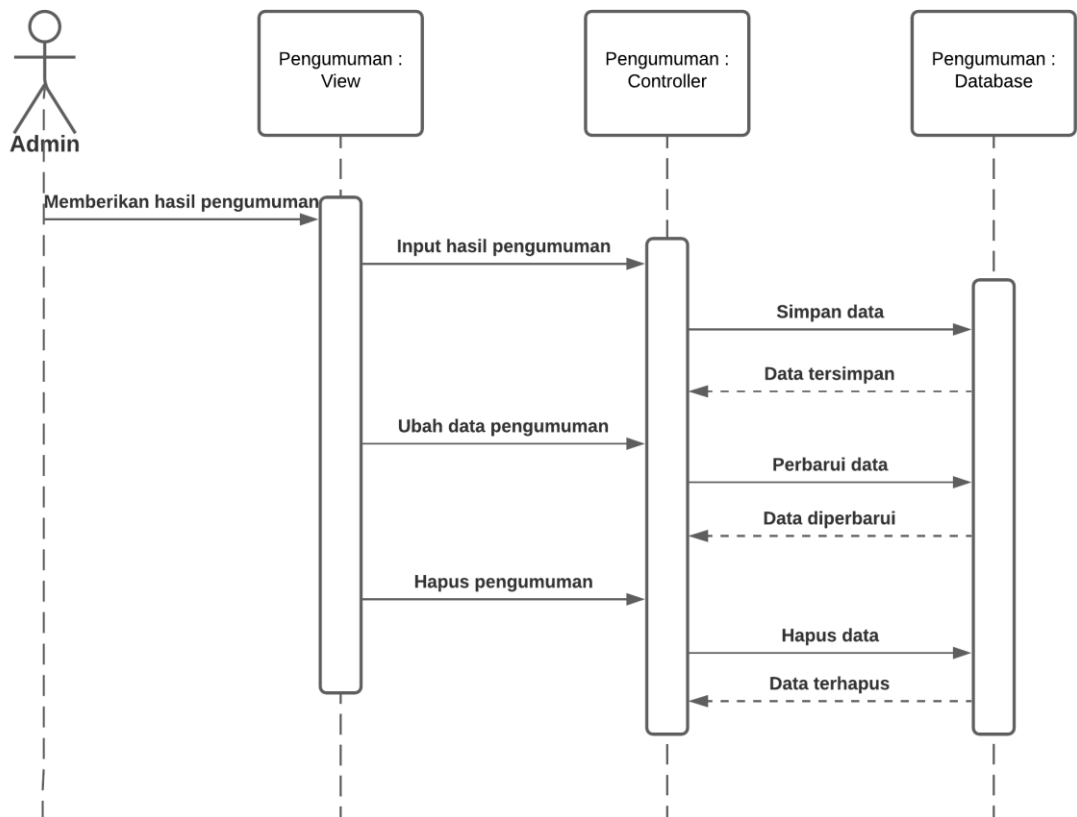
Gambar 3.16 Sequence Diagram Pelamar Melihat Pengumuman

f. Admin Mengelola Lowongan



Gambar 3.17 *Sequence Diagram* Admin Mengelola Lowongan

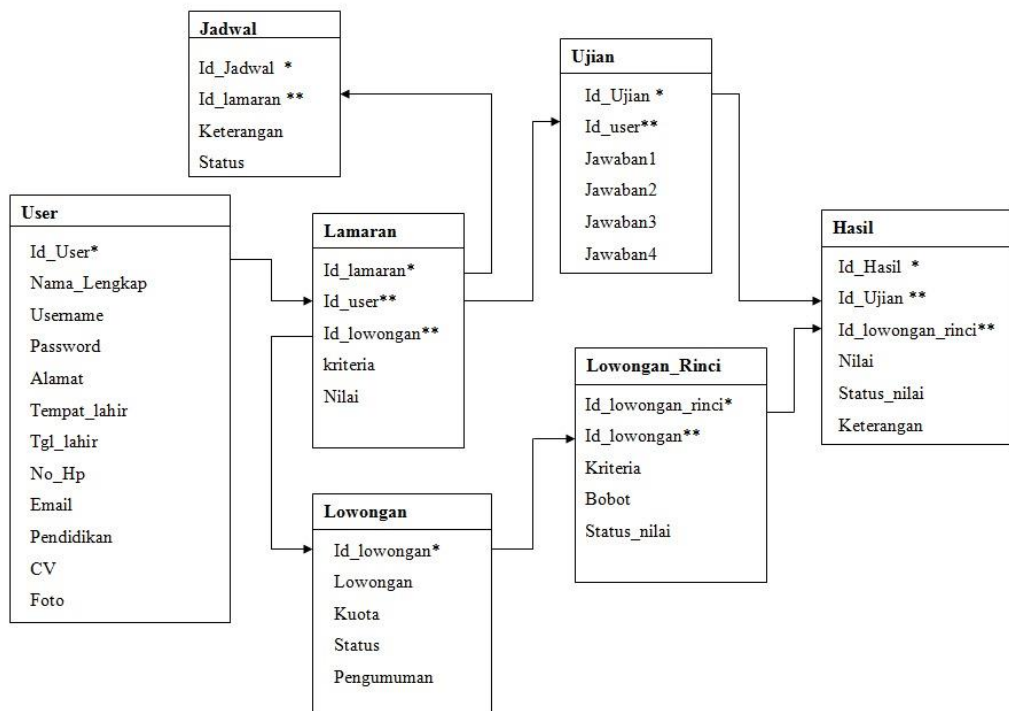
f. Admin Memberikan Pengumuman



Gambar 3.18 Admin Memberikan Pengumuman

3.5.4 Class Diagram

Analisis terhadap sistem dapat dijadikan sebagai sarana untuk merancang sebuah sistem baru, sistem yang baru diharapkan dapat mengantisipasi kekurangan kekurangan yang timbul pada sistem lama, juga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja karyawan. Analisis Data pada sistem ini menggunakan *class diagram* yang dapat dilihat pada Gambar berikut :



Gambar 3.19 Class Diagram

3.6 Rancangan *Input* dan *Output*

Rancangan masukan merupakan awal dimulainya proses informasi, dan awal dari suatu informasi adalah data. Data yang diambil dalam proses *input* ini adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

3.6.1 Rancangan *Input* Menu Pengunjung

a. **Beranda**

Halaman beranda berfungsi untuk menampilkan halaman utama.

Beranda	Profil	Lowongan	Registrasi	Login

Gambar 3.20 Halaman Beranda

b. **Profil**

Halaman profil berfungsi untuk menampilkan halaman profil .

Beranda	Profil	Lowongan	Registrasi	Login
Profil Kami				

Gambar 3.21 Halaman Profil

c. Lowongan

Halaman lowongan berfungsi untuk menampilkan lowongan pekerjaan.

Beranda	Profil	Lowongan	Registrasi	Login
Lowongan				
No	Lowongan	Keterangan	Tgl	Foto

Gambar 3.22 Halaman Lowongan

d. Registrasi

Halaman registrasi berfungsi untuk mendaftarkan pelamar.

Nama Lengkap	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Pendidikan Terakhir	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Telpon/HP	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="REGISTRASI"/>	

Gambar 3.23 Form Registrasi

3.6.2 Rancangan Input Menu Pelamar

a. Menu Utama Halaman Pelamar/ Home

Halaman home berfungsi untuk menampilkan menu utama pengajuan.

E-Rekrutmen	Dashboard
HOME	
PROFIL	
UPLOAD SYARAT LAMARAN	
DATA LOWONGAN	
UJIAN ONLINE	
HASIL UJIAN ONLINE	
JADWAL WAWANCARA	
HASIL PENGUMUMAN	
LOG OUT	

Gambar 3.24 Menu Utama Pelamar

b. Perancangan Input Profil Pelamar

Perancangan Input Profil berfungsi untuk mengubah data profil.

E-Rekrutmen	Dashboard
HOME	Update Profil Pelamar
PROFIL	Nama Lengkap <input type="text"/>
UPLOAD SYARAT LAMARAN	Username <input type="text"/>
DATA LOWONGAN	Alamat <input type="text"/>
UJIAN ONLINE	No Telpon/ HP <input type="text"/>
HASIL UJIAN ONLINE	Password <input type="text"/>
JADWAL WAWANCARA	<input type="button" value="Update Profil"/> <input type="button" value="Batal"/>
HASIL PENGUMUMAN	
LOG OUT	

Gambar 3.25 Perancangan input data Profil

c. Perancangan Input Persyaratan

Perancangan persyaratan untuk melakukan upload data persyaratan

Menu	Dashboard
E-Rekrutmen	Upload Data Syarat Lamaran
HOME	User Name <input type="text"/>
PROFIL	Nama Lengkap <input type="text"/>
UPLOAD SYARAT LAMARAN	Alamat <input type="text"/>
DATA LOWONGAN	Telpon/ HP <input type="text"/>
UJIAN ONLINE	Upload Persyaratan <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
HASIL UJIAN ONLINE	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
JADWAL WAWANCARA	
HASIL PENGUMUMAN	
LOG OUT	

Gambar 3.26. Perancangan Upload Data Syarat Lamaran

d. Perancangan Input Ujian Online

Perancangan Input Ujian Online untuk melakukan ujian secara online.

Menu	Dashboard
E-Rekrutmen	Ujian Online
HOME	No Peserta <input type="text"/>
PROFIL	Nama Lengkap <input type="text"/>
UPLOAD SYARAT LAMARAN	Alamat <input type="text"/>
DATA LOWONGAN	1. Soal 1 <input type="radio"/> Pilihan1
UJIAN ONLINE	<input type="radio"/> Pilihan2
HASIL UJIAN ONLINE	<input type="radio"/> Pilihan 3
JADWAL WAWANCARA	<input type="radio"/> Pilihan 4
HASIL PENGUMUMAN	2. Soal 2 <input type="radio"/> Pilihan1
LOG OUT	<input type="radio"/> Pilihan2
	<input type="radio"/> Pilihan 3
	<input type="radio"/> Pilihan 4
	<input type="button" value="Simpan"/>

Gambar 3.27. Perancangan Input Ujian Online

3.6.3 Rancangan Input Menu Admin

a. Menu Utama

Halaman Menu Utama berfungsi untuk menampilkan menu utama admin

ADMINISTRATOR	
E-Rekrutmen	Dashboard
HOME	
DATA PELAMAR	
DATA LOWONGAN	
JADWAL WAWANCARA	
PENILAIAN	
PENGUMUMAN	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.28 Perancangan Menu Utama Admin

c. Perancangan Tambah Data Lowongan

Perancangan tambah data lowongan berfungsi untuk menambah data lowongan

ADMINISTRATOR	
E-Notaris	Dashboard
Form Lowongan	
HOME	Nama Lowongan <input type="text"/>
DATA PELAMAR	Tgl Lowongan <input type="text"/>
DATA LOWONGAN	Keterangan <input type="text"/>
JADWAL WAWANCARA	Foto <input type="text"/> <input type="button" value="Choose File"/>
PENILAIAN	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
PENGUMUMAN	
LAPORAN	
PASSWORD	
LOG OUT	

Gambar 3.29 Perancangan Tambah Data Lowongan

d. Perancangan Form Jadwal Wawancara

Perancangan ini dilakukan untuk menambah data jadwal wawancara

Menu	
E-Rekrutmen	Dashboard
<input type="button" value="HOME"/>	FORM JADWAL WAWANCARA
<input type="button" value="DATA PELAMAR"/>	No Jadwal <input type="text"/>
<input type="button" value="DATA LOWONGAN"/>	Tgl Jadwal <input type="text"/>
<input type="button" value="JADWAL WAWANCARA"/>	No Peserta <input type="text"/>
<input type="button" value="PENILAIAN"/>	Nama Lengkap <input type="text"/>
<input type="button" value="PENGUMUMAN"/>	Lokasi Test <input type="text"/>
<input type="button" value="LAPORAN"/>	Waktu Test <input type="text"/>
<input type="button" value="PASSWORD"/>	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>
<input type="button" value="LOG OUT"/>	

Gambar 3.30. Jadwal Wawancara

e. Perancangan Form Penilaian

Perancangan ini dilakukan untuk menambah data penilaian pelamar

Menu	
E-Rekrutmen	Dashboard
<input type="button" value="HOME"/>	FORM PENILAIAN
<input type="button" value="DATA PELAMAR"/>	No Penilaian <input type="text"/>
<input type="button" value="DATA LOWONGAN"/>	Tgl <input type="text"/>
<input type="button" value="JADWAL WAWANCARA"/>	No Peserta <input type="text"/>
<input type="button" value="PENILAIAN"/>	Nama Lengkap <input type="text"/>
<input type="button" value="PENGUMUMAN"/>	Hasil Test <input type="text"/>
<input type="button" value="LAPORAN"/>	Hasil Wawancara <input type="text"/>
<input type="button" value="PASSWORD"/>	Test Fisik <input type="text"/>
<input type="button" value="LOG OUT"/>	Kelengkapan Administrasi <input type="text"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.31. Penilaian