

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi digital, proses rekrutmen karyawan menjadi salah satu aktivitas penting yang menuntut efisiensi dan ketepatan waktu. Banyak perusahaan masih mengandalkan metode manual dalam perekrutan, mulai dari pengumpulan berkas fisik, seleksi administratif, hingga komunikasi dengan pelamar seringkali lambat. Hal ini menimbulkan berbagai kendala, seperti lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyaring kandidat dan risiko kehilangan atau kerusakan data pelamar[1]. Menurut Safitri, penerapan aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *website* dapat membantu mengatasi kendala tersebut karena mampu mempermudah proses pendaftaran hingga seleksi, sehingga proses rekrutmen menjadi lebih cepat, efisien, dan transparan[2].

PT. Winnicode Garuda Teknologi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan solusi digital, sehingga memiliki kebutuhan yang cukup tinggi untuk merekrut sumber daya manusia yang kompeten dan sesuai standar perusahaan. Menurut Susanto dan Hamzali, pemanfaatan teknologi dalam proses rekrutmen mampu meningkatkan efektivitas, mempercepat pengisian posisi kosong, serta mendukung produktivitas perusahaan secara keseluruhan[3]. Oleh karena itu, perancangan aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *website* pada PT. Winnicode Garuda Teknologi menjadi langkah penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas perekrutan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Alimah pada tahun 2020 yang menjelaskan bahwa aplikasi ini memudahkan perusahaan dalam mengelola proses perekrutan secara terintegrasi, mulai dari pengumuman lowongan hingga penyaringan kandidat, sehingga proses seleksi menjadi lebih efektif dan efisien[4]. Dengan sistem yang terintegrasi seperti ini, proses rekrutmen dapat berlangsung lebih terstruktur,

mengurangi ketergantungan pada dokumen fisik, serta meminimalisir risiko kesalahan manusia selama proses seleksi.

Sebagai bagian dari program magang, peran *Fullstack Developer* bertanggung jawab merancang dan membangun aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *website* di PT. Winnicode Garuda Teknologi. Proses perancangan mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, pembuatan antarmuka (*frontend*) menggunakan PHP, HTML, CSS, *JavaScript*, serta pengelolaan data dan logika sistem (*backend*) dengan MySQL agar data pelamar dapat disimpan dan dikelola secara optimal. Implementasi aplikasi rekrutmen diharapkan mampu membantu PT. Winnicode Garuda Teknologi meningkatkan efektivitas perekrutan sehingga proses penerimaan karyawan menjadi lebih cepat, transparan, dan mudah dipantau. Selain memberikan kontribusi bagi perusahaan, proyek ini juga menjadi sarana peningkatan keterampilan teknis dan perluasan wawasan di bidang perancangan dan pembangunan.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang memiliki maksud utama yaitu memberikan pengalaman nyata di dunia industri teknologi, khususnya dalam pengembangan aplikasi berbasis *website*. Kegiatan ini menjadi jembatan antara teori yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktik langsung di lapangan, sehingga pemahaman mengenai konsep perancangan dan pembangunan aplikasi dapat lebih mendalam.

Tujuan dari program magang ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi rekrutmen karyawan berbasis *website* sesuai kebutuhan pelamar dan perusahaan, lengkap dengan fitur utama seperti manajemen lowongan, pencarian dan penyaringan kandidat, formulir lamaran, serta sistem autentikasi untuk pelamar, *admin*, *manager*, dan *supervisor*. Selain itu, program magang ini bertujuan untuk membangun sistem *backend* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* *CodeIgniter* yang didukung oleh *database* MySQL, serta menerapkan

mekanisme validasi data dan penanganan kesalahan pada proses *login* dan registrasi guna memastikan pengelolaan data yang terstruktur, aman, dan terintegrasi.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan kerja magang ini dirancang dengan tahapan yang runtut dan terstruktur agar proyek aplikasi rekrutmen karyawan dapat terselesaikan sesuai target. Selama pelaksanaan magang, terdapat beberapa fase yang dilalui, dimulai dari analisis kebutuhan sistem, perancangan arsitektur, pengembangan fitur, hingga implementasi aplikasi yang siap digunakan. Penyusunan tahapan ini dilakukan secara sistematis agar dapat memberikan pengalaman mengenai proses perancangan aplikasi berbasis *website*, sekaligus menjadi sarana untuk melatih kemampuan teknis dan penyelesaian masalah di dunia industri teknologi informasi.

Kegiatan magang ini dilaksanakan selama 640 jam kerja, dimulai pada tanggal 8 September 2025 hingga 8 Februari 2026 dengan total durasi 5 bulan. Sistem kerja yang diterapkan adalah *Work From Home* (WFH) sehingga memberikan fleksibilitas waktu dalam mengerjakan proyek. Proses bimbingan dilakukan secara daring melalui *Google Classroom*, dengan menerima materi, instruksi, serta arahan terkait tugas dan progres proyek secara berkala dari *supervisor*.

Pengerjaan proyek dilakukan secara mandiri dengan mengacu pada *timeline* yang telah ditentukan sebelumnya. Jam kerja mengikuti hari kerja reguler, yaitu Senin sampai Jumat, dimulai pukul 08.00 sampai 18.00 WIB, termasuk waktu istirahat.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA