

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Transformasi digital telah memberikan pengaruh besar dalam cara organisasi mengelola sumber daya manusia (SDM), khususnya dalam proses rekrutmen. Salah satu pendekatan modern yang kini semakin banyak diterapkan adalah *electronic recruitment (e-recruitment)*, yaitu proses rekrutmen yang memanfaatkan platform digital seperti *job portal*, media sosial, dan aplikasi berbasis web untuk menjaring kandidat secara daring dan efisien [1]. Dengan *e-recruitment*, perusahaan tidak hanya dapat mempercepat tahapan seleksi, tetapi juga memperluas cakupan pencarian kandidat hingga ke berbagai wilayah, bahkan lintas negara [1]. Pendekatan ini terbukti mampu mendukung peningkatan kualitas seleksi melalui integrasi teknologi seperti *Applicant Tracking System (ATS)* dan *Artificial Intelligence (AI)* untuk menyaring pelamar berdasarkan kriteria spesifik [2]. Selain mendukung efisiensi waktu dan biaya, penerapan *website* rekrutmen memungkinkan perusahaan mengotomatiskan banyak tahap, seperti pengumpulan data kandidat, seleksi administratif, hingga pemantauan proses wawancara, sehingga mengurangi beban kerja manual tim HR dan meningkatkan akurasi data yang dikumpulkan. Sebagai contoh, dalam studi oleh Andriyani dan Usman, penggunaan sistem *e-recruitment* terbukti lebih hemat biaya dibanding metode konvensional seperti iklan surat kabar atau agen tenaga kerja, serta mampu meningkatkan jangkauan pencarian kandidat potensial [3].

Namun demikian, masih banyak perusahaan yang mengandalkan metode rekrutmen tradisional yang belum terdigitalisasi secara optimal. Sistem manual semacam ini umumnya tidak hanya memperlambat proses seleksi, tetapi juga menimbulkan tantangan administratif seperti penumpukan berkas, risiko kehilangan dokumen, hingga kesulitan dalam memantau perkembangan lamaran [4]. Ketidakefisien ini menimbulkan kebutuhan akan sistem rekrutmen yang terintegrasi dan berbasis web, agar proses seleksi dapat dilakukan secara cepat, transparan, dan terkelola dengan baik. Beberapa studi terbaru menunjukkan bahwa meskipun *e-recruitment* membawa banyak keuntungan, implementasinya masih dihadapkan pada tantangan tertentu, antara lain keterbatasan akses digital serta kesulitan penyaringan pelamar dalam jumlah besar [5]. Hal tersebut membuat *e-*

*recruitment* tetap diakui sebagai metode rekrutmen dengan pertumbuhan paling pesat dan semakin luas diadopsi dalam praktik rekrutmen modern [6]. Sebuah studi kasus bahkan melaporkan bahwa penerapan sistem *e-recruitment* terintegrasi mampu meningkatkan efisiensi proses rekrutmen hingga 50% dibandingkan metode konvensional [7]

Menanggapi kebutuhan digitalisasi proses rekrutmen tersebut, PT Intikom Berlian Mustika sebagai penyedia solusi TIK terkemuka di Indonesia berinisiatif memperluas ekosistem platform **STREAM** yang selama ini telah digunakan untuk berbagai keperluan pengelolaan SDM. Platform **STREAM** yang sudah ada mencakup **STREAM HRIS & Payroll** untuk administrasi kepegawaian dan penggajian, serta **STREAM Mobile** yang memfasilitasi absensi dan pengajuan cuti atau izin secara digital melalui perangkat *mobile*. Untuk melengkapi rangkaian solusi tersebut, PT Intikom kini mengembangkan modul rekrutmen berbasis web yang dikhususkan untuk menangani proses perekrutan bagi organisasi klien. Modul rekrutmen ini memungkinkan perusahaan untuk mempublikasikan lowongan kerja, menerima lamaran secara daring, melakukan seleksi administratif, hingga mengelola tahapan wawancara dalam satu platform terpadu yang terintegrasi dengan modul **STREAM** lainnya. Dengan demikian, proses rekrutmen yang sebelumnya dilakukan secara manual dan terpisah-pisah dapat dikelola dengan lebih efisien, terstruktur, dan transparan dalam satu ekosistem digital yang komprehensif.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dari magang ini sebagai berikut:

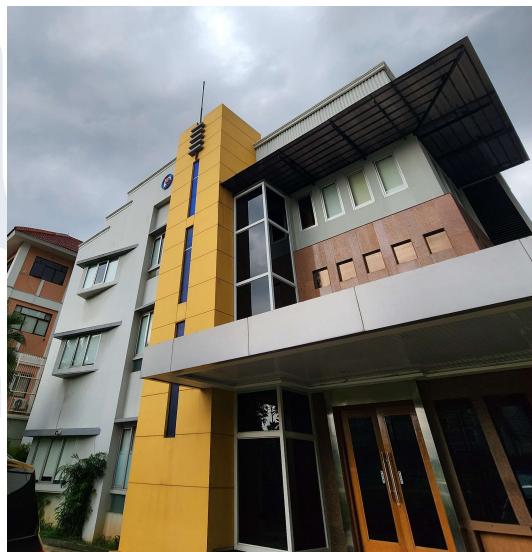
- Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam pengembangan antarmuka pengguna (*front-end development*) menggunakan *framework* modern, khususnya Next.js.
- Memberikan pemahaman langsung tentang penerapan digitalisasi dalam proses bisnis, khususnya dalam pengembangan sistem rekrutmen berbasis web.
- Mengenalkan mahasiswa pada lingkungan kerja profesional yang dinamis dan kolaboratif.
- Membantu PT Intikom Berlian Mustika dalam mengembangkan modul rekrutmen berbasis web yang dapat digunakan oleh organisasi klien untuk mengelola proses perekrutan secara digital dan terintegrasi.

Sedangkan tujuan dari magang ini meliputi:

- Mengasah keterampilan teknis dalam pengembangan web menggunakan Next.js.
- Memahami alur kerja dan proses bisnis yang terkait dengan sistem rekrutmen digital di perusahaan.
- Berkontribusi secara langsung dalam pengembangan modul rekrutmen pada platform **STREAM** milik PT Intikom Berlian Mustika.
- Menumbuhkan sikap profesional, kemampuan komunikasi, dan kerja tim sebagai bekal menghadapi dunia industri.
- Menghasilkan solusi modul rekrutmen yang fungsional dan dapat membantu klien PT Intikom dalam meningkatkan efisiensi serta transparansi proses rekrutmen.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan magang di PT Intikom Berlian Mustika dimulai pada tanggal 2 September 2025 dan berakhir pada 31 Desember 2025. Kegiatan ini berlangsung secara penuh di kantor pusat perusahaan yang berlokasi di Graha Intikom, Jl. Kuningan Barat II No.11 3, RT.3/RW.2, Kuningan Barat, Kecamatan Mampang Prapatan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12710.



Gambar 1.1. Gedung Graha Intikom, Kuningan Barat, Jakarta Selatan

Adapun ketentuan pelaksanaan magang meliputi:

- Magang dilaksanakan secara *work from office* (WFO).
- Hari kerja berlangsung selama lima hari, yaitu Senin hingga Jumat.

- Jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 17.00 WIB.
- Waktu istirahat diberikan pada pukul 12.00 sampai 13.00 WIB.

Prosedur dan mekanisme kerja selama magang antara lain:

- Peserta mengikuti rapat koordinasi tim yang diadakan minimal satu kali setiap minggu dimana rapat digunakan untuk menyampaikan progres pekerjaan, membahas kendala, dan memberikan pembaruan terkait proyek.
- Penugasan diberikan langsung oleh mentor atau *lead* proyek sesuai dengan kebutuhan pengembangan sistem dan dikerjakan berdasarkan sesuai dengan arahan tim.

