



Penerapan Metode *Weighted Product* Pada Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web

Wildan Pratama¹, Muhammad Arifin², Diana Laily Fithri³

^{1,2,3} Fakultas Teknik, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muria Kudus

Article Info:

Dikirim: 08 Agustus 2024

Direvisi: 15 Agustus 2024

Diterima: 20 Agustus 2024

Tersedia Online: 23 Agustus 2024

Penulis Korespondensi:

Wildan Pratama

Program Studi Sistem Informasi,
Fakultas Teknik, Universitas Muria
Kudus

Email: 201753058@std.umk.ac.id

Abstrak: Pegawai merupakan salah satu sumber daya yang sangat penting dalam perusahaan, yang mana kualitas pegawai berpengaruh langsung terhadap keberhasilan perusahaan. Proses seleksi calon pegawai baru menjadi krusial dalam manajemen sumber daya manusia, karena SDM yang berkualitas adalah kunci untuk mencapai kinerja perusahaan yang diinginkan. PT. Yuk Coding Berkarya Bersama, sebuah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan aplikasi layanan tim profesional dan kursus pemrograman, mengalami kendala dalam proses rekrutmen karyawan karena belum memiliki sistem informasi perekrutan yang dapat diakses secara online. Hal ini mengakibatkan calon karyawan harus datang langsung ke kantor untuk registrasi, memakan waktu dan biaya lebih. Bagian admin juga harus mencatat pendaftaran di buku pendaftaran, sehingga akan memperlambat proses. Selain itu, Divisi SDM mengalami kesulitan dalam menemukan karyawan dengan skill set yang memadai. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sistem informasi rekrutmen terintegrasi yang dapat diakses online. Dengan menerapkan Metode *Weighted Product* (WP), sistem ini dapat membantu menentukan pilihan terbaik dari beberapa alternatif berdasarkan beberapa kriteria, serta mempercepat dan mengefisienkan proses seleksi dan penerimaan karyawan.

Kata kunci: Sumber Daya Manusia, Rekrutmen Online, Seleksi Pegawai, *Weighted Product*.

Abstract: Employees are one of the most important resources in a company, where the quality of employees has a direct influence on the success of the company. The selection process for prospective new employees is crucial in human resource management, because quality human resources are the key to achieving the desired company performance. PT. Let's Coding Berkarya Bersama, a company engaged in developing professional team service applications and programming courses, is experiencing problems in the employee recruitment process because it does not yet have a recruitment information system that can be accessed online. This results in prospective employees having to come directly to the office for registration, which takes more time and costs. The admin section also has to record registrations manually, thus slowing down the process. Apart from that, the HR Division experiences difficulty in finding employees with adequate skill sets. To overcome this problem, an integrated recruitment information system is needed that can be accessed online. By applying the *Weighted Product* (WP) Method, this system can help determine the best choice from several alternatives based on several criteria, as well as speed up and streamline the employee selection and recruitment process.

Keywords: Human Resources, Online Recruitment, Employee Selection, *Weighted Product*.

1. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia (SDM) merupakan aset vital dalam setiap perusahaan (1). Keberhasilan sebuah perusahaan sangat bergantung pada kualitas pegawainya. Oleh karena itu, proses seleksi calon pegawai baru menjadi bagian penting dalam manajemen sumber daya manusia. SDM yang berkualitas adalah kunci untuk mencapai kinerja yang diinginkan oleh perusahaan. PT. Yuk Coding Berkarya Bersama adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam pengembangan aplikasi layanan tim profesional, kursus pemrograman, dan tutorial (web, seluler, dll). PT. Yuk Coding Berkarya Bersama memiliki beberapa divisi dengan jumlah pegawai sebagai berikut: Divisi Manajemen memiliki 1 orang, Divisi Operasional memiliki 2 orang, Divisi Keuangan memiliki 2 orang, Divisi Pemasaran memiliki 3 orang, Divisi Pengembangan Produk memiliki 4 orang, dan Divisi SDM memiliki 1 orang.

PT. Yuk Coding Berkarya Bersama menghadapi beberapa kendala dalam proses rekrutmen karyawan. Salah satu kendala utama adalah belum adanya sistem informasi perekrutan yang dapat diakses secara online oleh calon karyawan. Calon karyawan harus datang langsung ke kantor untuk melakukan registrasi, yang mengakibatkan mereka harus mengeluarkan waktu dan biaya lebih. Selain itu, bagian admin perusahaan juga harus mencatat pendaftaran secara manual, sehingga proses pendaftaran memakan waktu yang lebih lama. Di sisi lain, dalam proses seleksi karyawan, Divisi SDM sering mengalami kesulitan dalam menerima karyawan yang sesuai karena skill set yang dimiliki calon karyawan seringkali tidak memenuhi standar yang diinginkan. Proses seleksi yang tidak efektif ini dapat menghambat perkembangan perusahaan dan mengurangi kualitas layanan yang diberikan.

Upaya mempercepat proses seleksi dan meminimalisir penilaian subjektif, perlu dibangun SPK (sistem pendukung keputusan) yang memungkinkan perusahaan memperoleh sumber daya manusia yang berkualitas. Sistem pendukung keputusan yang dihasilkan berbasis website dan dapat menghasilkan hasil pemeringkatan setiap alternatif menggunakan metode produk tertimbang dengan memeriksa hasil nilai v-vektor terbesar pada setiap alternatif. Hasilnya nantinya dapat digunakan oleh perusahaan untuk dipertimbangkan ketika merekrut karyawan baru. Dipilih oleh calon karyawan (2).

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar dkk menjelaskan bagaimana Percetakan Grafis Subur Pematangsiantar mengatasi masalah pemilihan pelanggan terbaik. Untuk menjamin kelancaran bisnis percetakannya, Subur Graphics menjaga hubungan baik dengan konsumennya dengan memberikan penghargaan kepada pelanggan terbaiknya. Identifikasi pelanggan terbaik masih dilakukan secara manual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sistem pendukung keputusan berbasis web dengan menggunakan metode produk tertimbang. Sistem pendukung keputusan ini menggunakan kriteria sebagai berikut: total jumlah pembelian, metode pembayaran, periode berlangganan, status pembayaran, dan jumlah total kunjungan. Hasil dari penelitian ini adalah sistem pendukung keputusan berbasis web yang berisi rekomendasi tiga besar pelanggan (3).

Penelitian lain yang ditulis oleh Sugiarto ini mendeskripsikan permasalahan yang ada di lingkungan perusahaan CV Bejo Perkasa. Pertanyaannya adalah bagaimana pemberian bonus kepada karyawan di lingkungan perusahaan CV Bejo Perkasa. Penghargaan sangat tidak merata dan tidak selaras dengan kinerja karyawan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa bonus yang dibayarkan sesuai dengan kinerja karyawan itu sendiri. Pegawai yang menerima bonus harus memenuhi standar seperti absensi, profesionalisme, kebersihan, kerjasama, tanggung jawab, sopan santun, dan penampilan pribadi. Kriteria ini ditetapkan perusahaan agar perhitungan bonus lebih tepat sasaran dan diproses dengan metode produk tertimbang (4).

Penelitian yang sejenis menjelaskan tentang penerapan teknik prototyping pada perancangan sistem informasi rekrutmen pegawai berbasis website. Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah Berlian Agency, sebuah perusahaan layanan digital yang memenuhi berbagai kebutuhan departemen pemasaran, antara lain: Contoh: membuat website, mengelola media sosial, dll. Riset yang dilakukan akan selaras dengan proses bisnis Berlian Agency serta kejadian dan kondisi terkini (5).

Penelitian ini menggambarkan proses perekrutan karyawan berdasarkan berbagai kriteria dan keterampilan yang diperlukan. Proses seleksi dirancang untuk menilai keterampilan calon karyawan guna menarik karyawan yang berkualitas. Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti merancang dan membuat sistem pendukung keputusan dalam penerimaan karyawan baru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode profile matching. Program ini menampilkan penyesuaian profil dan fase desain sistem. Informasi pemeringkatan diberikan berdasarkan skor akhir sebesar poin melalui evaluasi menggunakan metode profile match (6).

Penelitian-penelitian sebelumnya belum menerapkan sistem terintegrasi, untuk itu penelitian ini berusaha menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan sistem informasi rekrutmen online yang terintegrasi. Sistem ini memungkinkan calon kandidat untuk mendaftar secara online, sehingga calon karyawan tidak perlu datang langsung ke kantor, serta dapat menghemat waktu dan uang. Selain itu, sistem informasi yang terintegrasi memungkinkan proses pendaftaran dan seleksi dapat dilakukan dengan lebih efisien dan cepat. Dengan menggunakan metode WP, tugas PT. Yuk Coding Berkarya Bersama dapat dilakukan secara kolaboratif untuk menentukan pilihan terbaik di antara beberapa kandidat berdasarkan berbagai kriteria yang telah ditentukan. Dengan menerapkan sistem informasi rekrutmen yang terintegrasi dan menggunakan metode produk tertimbang, diharapkan departemen sumber daya manusia dapat melaksanakan proses seleksi pegawai dengan lebih efektif dan efisien. Sistem ini mendukung proses seleksi dan pemberitahuan perekrutan karyawan secara cepat,

mengurangi beban administrasi dan memastikan karyawan terpilih memiliki keterampilan untuk memenuhi kebutuhan perusahaan. Hasilnya, kualitas talenta Anda meningkat, sehingga meningkatkan kinerja dan kesuksesan perusahaan Anda secara keseluruhan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah pengumpulan data, dilanjutkan dengan pengembangan sistem, dan tahap terakhir adalah desain serta implementasi.

2.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk perancangan sistem informasi seleksi penerimaan karyawan baru dengan metode *weighted product* berbasis *website* dilakukan melalui beberapa metode, yaitu sebagai berikut :

- a. Observasi
Pengumpulan data oleh peneliti studi kasus di PT. Yuk Coding Berkarya Bersama dilakukan dengan teknik observasi. Observasi adalah aktivitas proses atau objek yang bertugas untuk memahami pengetahuan tentang fenomena, berdasarkan pengetahuan dan ide yang diketahui sebelumnya, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk keperluan penelitian (7). Dalam kegiatan observasi dilakukan pengamatan pada sebuah objek secara langsung dan detail sesuai dengan keadaan yang terjadi sebenarnya di lokasi penelitian (7).
- b. Wawancara
Pengumpulan data dengan cara bertatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak- pihak berkepentingan yang berkaitan dengan penelitian (8). Seperti wawancara tentang prosedur dan langkah-langkah seleksi penerimaan karyawan baru.
- c. Studi Pustaka
Melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan, membaca, serta memahami data yang ada di berbagai media seperti: buku, karya tulis, jurnal penelitian ataupun artikel-artikel yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas (9).

2.2 Metode Pengembangan Sistem

SDLC (*Systems Development Life Cycle*) atau Siklus Hidup Sistem, dalam konteks rekayasa sistem dan perangkat lunak, adalah proses untuk menciptakan dan memodifikasi sistem, serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkannya. Konsep ini biasanya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diikuti dalam pengembangan sistem perangkat lunak, yang mencakup tahap-tahap perencanaan (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), pengujian (*testing*), dan pemeliharaan (*maintenance*) (10).

Penerapan metode waterfall pada sistem informasi penjualan ini meliputi:

- a. Perencanaan
Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang melaksanakan (11).
- b. Analisis
Dalam tahapan ini dilakukan analisa kebutuhan sistem, wawancara atau lainnya guna mendapatkan data-data yang diinginkan. Dengan adanya data-data terkumpul dapat membantu dalam merancang sebuah sistem (12).
- c. Desain
Pada proses desain, dilakukan penerjemahan syarat ke sebuah perancangan desain perangkat lunak dan menentukan design alur sistem informasi yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (*coding*). Pada tahap ini peneliti menggunakan diagram UML (*Unified Modelling Language*). Diagram yang dimaksud adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* (13).
- d. Implementasi
Pada Tahap ini dilakukan Pengkodean, dan pembuatan aplikasi berdasarkan *Analysis System*, dan *Desain System*. Hasilnya: Aplikasi telah dibuat sesuai dengan *Analysis System*, Desain Sistem menggunakan database Mysql, dengan Bahasa pemrograman PHP (14).
- e. Pengujian
Setelah aplikasi dibuat dengan menggunakan sistem yang diinginkan. Sistem tersebut diuji apakah sistem tersebut terjadi error atau rusak, tidak berjalan sesuai keinginan ataupun terjadi bug pada

sistem yang penulis buat. Hasilnya: Melakukan perbaikan pada system yang rusak atau error menggunakan Black Box Testing (14).

f. Pemeliharaan

Pada tahap terakhir, dilakukan pemeliharaan pada website. Ini diperlukan untuk memastikan bahwa system telah mencapai tujuan yang diinginkan terhadap perangkat lunak. Aktivitas Pemeliharaan mencakup perbaikan bug, peningkatan fungsi, pembaruan keamanan, optimisasi kinerja, pemeliharaan dokumentasi, dan dukungan pengguna. Tahap ini merupakan langkah akhir dalam model *Waterfall* untuk memastikan kelangsungan dan kesuksesan sistem (15).

2.3 Metode Perancangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa grafis yang digunakan untuk menggambarkan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem pengembangan perangkat lunak berbasis objek (16). Karenanya pemodelan menggunakan UML merupakan pemodelan objek yang fokus pada pendefinisian struktur statis dan model sistem informasi yang dinamis dari pada mendefinisikan data dan model proses yang tujuannya adalah pengembangan tradisional (17).

2.4 Metode Penyelesaian Masalah

a. Metode *Weighted Product*

Metode *Weighted Product* (WP) digunakan untuk menentukan keputusan terbaik dengan mengalikan setiap atribut yang ada dengan bobot yang sesuai (18). Dalam proses seleksi penerimaan karyawan di PT. Yuk Coding Berkarya Bersama, metode ini digunakan untuk mengevaluasi dan memilih kandidat berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

1. Identifikasi Kriteria dan Bobotnya

Langkah pertama dalam metode WP adalah mengidentifikasi kriteria yang relevan dan menentukan bobot untuk setiap kriteria. Bobot ini mencerminkan tingkat kepentingan relatif dari masing-masing kriteria (18).

2. Normalisasi Matrix Keputusan

Setelah kriteria dan bobotnya ditentukan, langkah selanjutnya adalah normalisasi matriks keputusan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa semua kriteria berada pada skala yang sama. Normalisasi dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{ij} = \frac{x_{ij}}{\sqrt{\sum_{i=1}^m x_{ij}^2}}$$

Dimana:

- r_{ij} adalah nilai normalisasi untuk kriteria ke-j dari kandidat ke-i.
- x_{ij} adalah nilai asli untuk kriteria ke-j dari kandidat ke-i.
- m adalah jumlah kandidat.

3. Perhitungan Nilai Preferensi

Setelah normalisasi, langkah berikutnya adalah menghitung nilai preferensi untuk setiap kandidat. Nilai preferensi ini dihitung dengan mengalikan setiap nilai normalisasi dengan bobot yang sesuai dan kemudian mengalikannya lagi secara geometris. Rumus yang digunakan adalah:

$$S_i = \prod_{j=1}^n (r_{ij})^{w_j}$$

Dimana:

- S_i adalah nilai preferensi untuk kandidat ke-i.
- r_{ij} adalah nilai normalisasi untuk kriteria ke-j dari kandidat ke-i.
- w_j adalah bobot untuk kriteria ke-j.
- n adalah jumlah kriteria.

4. Penentuan Peringkat

Langkah terakhir adalah menentukan peringkat untuk setiap kandidat berdasarkan nilai preferensi yang telah dihitung. Kandidat dengan nilai preferensi tertinggi akan menempati peringkat tertinggi dan dianggap sebagai kandidat terbaik.

b. Implementasi Metode WP dalam Seleksi Karyawan

1. Penentuan Kriteria dan Bobot

Dalam seleksi karyawan di PT. Yuk Coding Berkarya Bersama, kriteria yang dipertimbangkan meliputi pendidikan, pengalaman kerja, keterampilan teknis, dan kemampuan komunikasi. Bobot untuk setiap kriteria ditentukan berdasarkan konsultasi dengan para ahli HRD dan manajemen perusahaan.

2. Pengumpulan Data Kandidat
Data kandidat dikumpulkan melalui proses wawancara dan pengisian formulir aplikasi. Data ini kemudian diolah untuk mendapatkan nilai untuk setiap kriteria.
3. Normalisasi dan Perhitungan Nilai Preferensi
Data yang telah dikumpulkan kemudian dinormalisasi menggunakan rumus yang telah dijelaskan sebelumnya. Nilai preferensi untuk setiap kandidat dihitung dengan mengalikan nilai normalisasi dengan bobot yang sesuai.
4. Penentuan Kandidat Terbaik
Berdasarkan nilai preferensi yang telah dihitung, kandidat dengan nilai tertinggi ditetapkan sebagai kandidat terbaik dan direkomendasikan untuk diterima sebagai karyawan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Perancangan Sistem

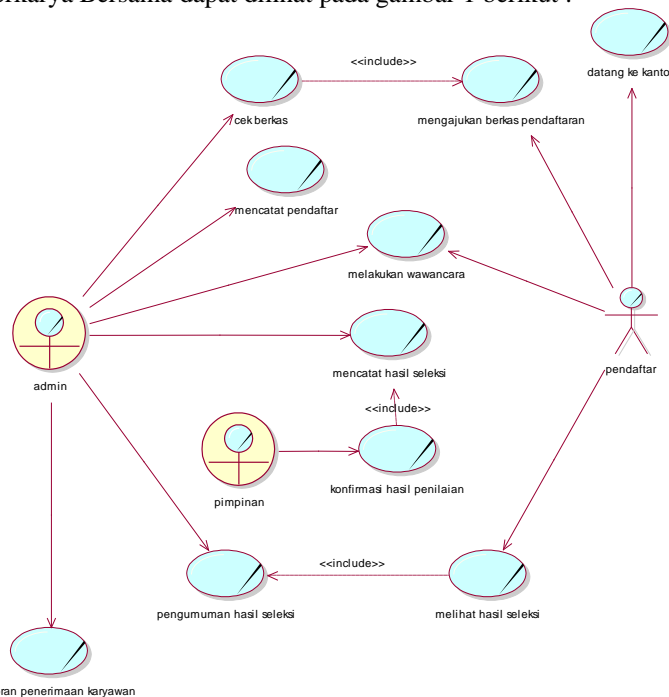
Pada penelitian ini, perancangan dan pembangunan aplikasi perangkat lunak berbasis objek atau *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD). Perancangan berbasis objek ini dimodelkan dengan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) (19).

3.1.1 Perancangan Perangkat Lunak

Use case diagram merupakan diagram yang menunjukkan interaksi antara pengguna dan entitas eksternal lainnya dengan sistem yang sedang dikembangkan (19).

a. *Business Use Case Diagram*

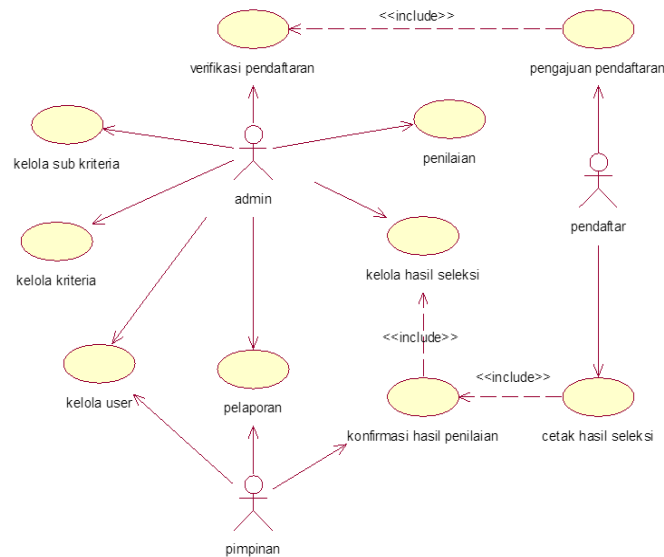
Proses bisnis yang ada pada Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Karyawan Baru dengan metode WP pada PT. Yuk Coding Berkarya Bersama dapat dilihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Business Use Case Sistem Informasi Penjualan dan Monitoring Stok

b. *System Use Case Diagram*

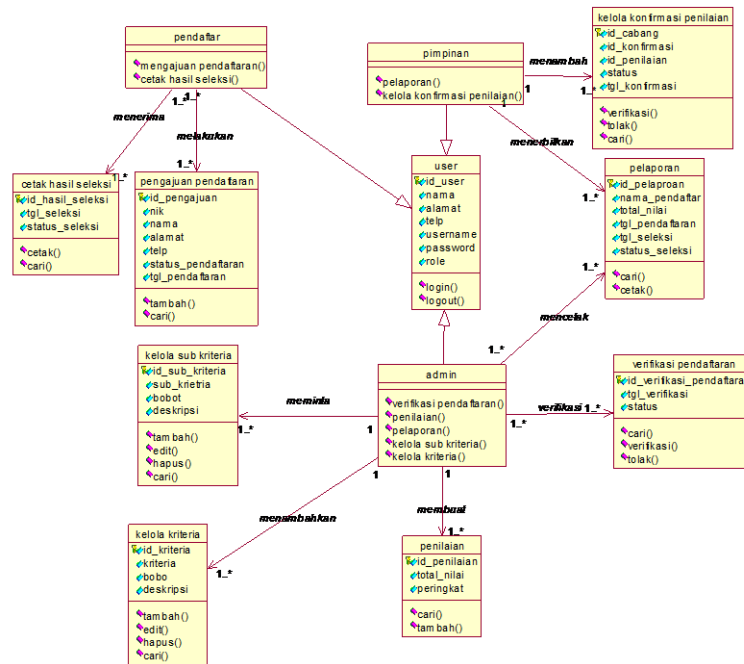
Diagram Sistem *Use Case* akan menjelaskan mengenai siapa saja yang terlibat dalam sistem (Aktor) dan apa saja yang dikerjakan oleh sistem (Use Case) (20). Adapun Diagram sistem *Use Case* akan terbentuk dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. System Use Case Diagram Penerapan Metode Weighted Product Pada Seleksi Penerimaan Karyawan di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama

c. *Class Diagram*

Class Diagram merupakan salah satu jenis diagram UML yang menggambarkan struktur sistem secara detail, termasuk kelas-kelas yang ada dalam sistem, atribut, metode, dan hubungan antar objek (21). *Class Diagram* Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Karyawan Baru dengan Metode WP ditunjukkan pada gambar berikut.

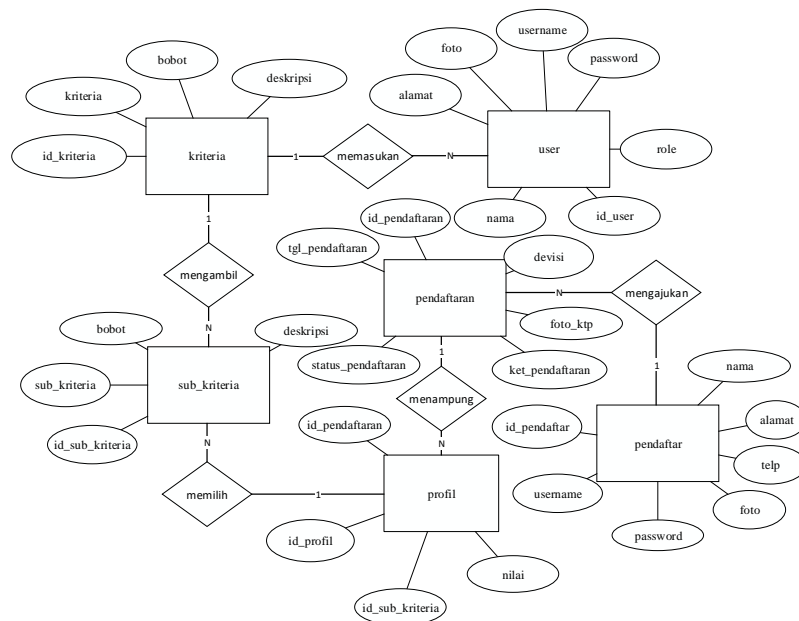


Gambar 3. Class Diagram Penerapan Metode Weighted Product Pada Seleksi Penerimaan Karyawan Di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama

3.1.2 Perancangan Database

a. *Entity Relationship Diagram*

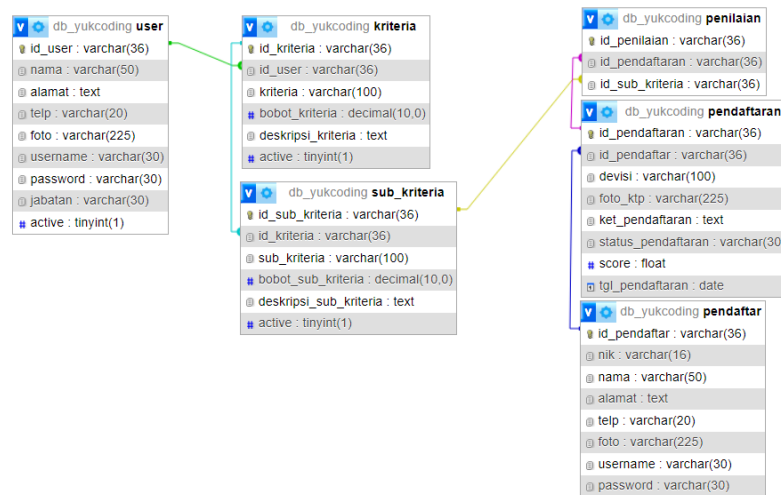
Entity Relationship Diagram (ERD) adalah representasi visual yang digunakan untuk mengilustrasikan desain konseptual dari model basis data relasional. ERD juga menunjukkan hubungan antara entitas-entitas atau objek-objek dalam konteks dunia nyata (16). Untuk gambaran lebih jelas mengenai ERD, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram Penerapan Metode Weighted Product Pada Seleksi Penerimaan Karyawan Di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama

b. Relasi Tabel

Adapun relasi tabel pada database MySQL pada penerapan metode weighted product pada seleksi penerimaan karyawan di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama terdapat pada gambar 5

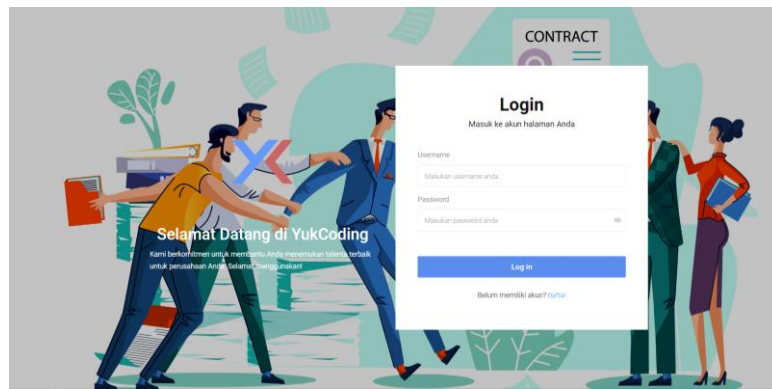


Gambar 5. Relasi Tabel Penerapan Metode Weighted Product Pada Seleksi Penerimaan Karyawan Di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama

3.2 Implementasi Antarmuka

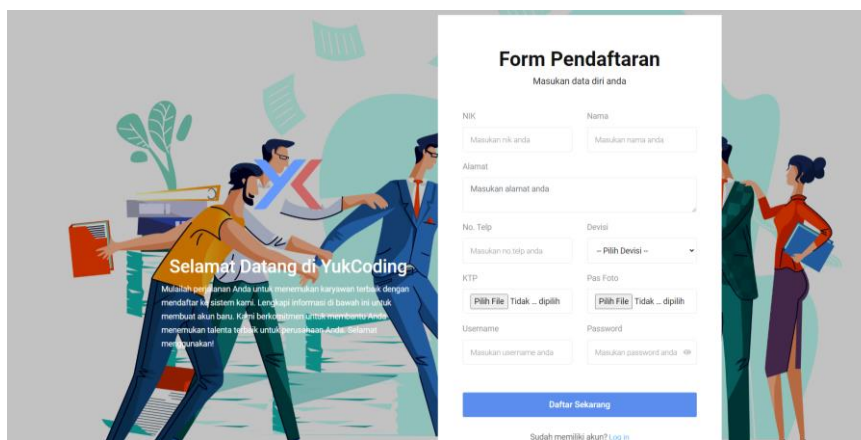
a. Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama pengunjung adalah halaman dimana pengunjung / calon pendaftar karyawan baru dapat melakukan pengajuan pendaftaran karyawan baru. Pengunjung dapat membuka setiap menu yang ada dan menjalankan fungsinya, Menu yang ada adalah pendaftaran dan menu login untuk login user. Tampilan dari Halaman Utama Pengunjung adalah seperti gambar 6 berikut.



Gambar 6. Halaman Utama

- b. Form Input pendaftaran karyawan
 Form input pendaftaran karyawan diisi oleh calon karyawan untuk melakukan pendaftaran secara online. Adapun tampilannya seperti gambar 7 berikut.



Gambar 7. Halaman Pendaftaran Karyawan

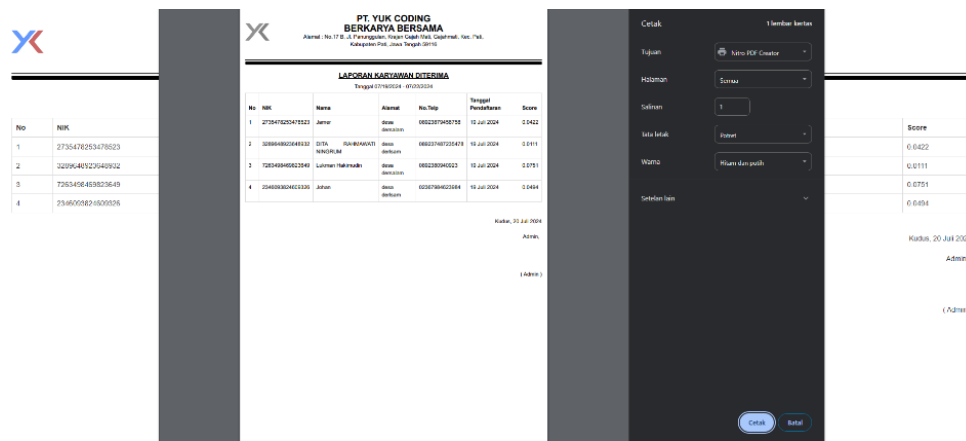
- c. Antarmuka Halaman Seleksi
 Halaman seleksi berfungsi untuk menyeleksi data calon karyawan yang sudah dinilai dan diproses oleh sistem dengan menggunakan Metode *Weighted Product* (WP). Kemudian jika admin ingin menyimpan data tersebut maka secara otomatis calon karyawan akan terfilter dari yang diterima atau tidak. Adapun tampilannya seperti gambar 8 berikut.

Perhitungan Nilai Normalisasi							
No	Nama	Kemampuan	Pengalaman Kerja	Kriteria	Hangatkan	Tes Tulis	Tes Praktis
1	Marnat Somat	0.4444	1	0.1111	0.2123	0.1975	
2	Laksmi Hakimudin	0.5625	0.4219	1	1	0.2164	
3	Levi	0.1111	0.2956	0.1111	1	0.1975	
4	Dahan	0.1111	1	0.4444	1	1	
5	Damar	0.5625	0.4219	0.5025	0.2164	1	
6	DITA RAHMADANTI SINDURUM	1	1	0.5025	0.2025	0.2164	
7	Azka	1	0.837	1	1	0.1975	

Perhitungan Nilai Akhir			
No	Nama	Nilai Akhir	Status
1	Laksmi Hakimudin	0.2751	Lulus
2	Dahan	0.2494	Lulus
3	Damar	0.2422	Lulus
4	DITA RAHMADANTI SINDURUM	0.2711	Lulus
5	Azka	0.2075	Tidak Lulus

Gambar 8. Halaman Seleksi Karyawan

- d. Tampilan Output Laporan Karyawan Diterima
 Tampilan output laporan penerimaan karyawan berisi tampilan laporan penerimaan karyawan. Bagian admin dan pimpinan memiliki akses untuk melihat dan mencetak laporan. Adapun tampilannya seperti gambar 9 berikut.



Gambar 9. Halaman Laporan Karyawan diterima

4. KESIMPULAN

Dari hasil pengamatan, analisa dan proses perancangan sistem saat penulis melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa :

- (1) Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi sistem informasi seleksi penerimaan karyawan di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama dengan metode *Weighted Product* (WP) Berbasis Web
- (2) sistem informasi seleksi penerimaan karyawan di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama dengan metode *Weighted Product* (WP) yang dirancang dengan menggunakan bahasa penrograman PHP 8 dan MySQL sebagai database.
- (3) sistem informasi seleksi penerimaan karyawan di PT.Yuk Coding Berkarya Bersama dengan metode *Weighted Product* (WP): kelola user, kelola data kriteria, kelola data sub kriteria, kelola penilaian, penentuan karyawan diterima dan perhitungan dengan metode *Weighted Product* (WP).
- (4) Output yang dihasilkan laporan data karyawan yang di terima dan laporan hasil perhitungan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ismunandar A, Munir S. Peranan Sumber Daya Manusia dalam Keunggulan Bersaing di BMT Mekar Abadi Aji Sejahtera, Kecamatan Kota Gajah, Kabupaten Lampung Tengah. *Al-Wathan J Ilmu Syariah*. 2022;3(1):51–64.
2. Mahendra MS., M.A S, Suyadnya M. Pegawai Dengan Metode Weighted Product. *J SPEKTRUM*. 2020;7(1):90–6.
3. Siregar VMM, Sonang S, Damanik E. Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Pelanggan Terbaik Menggunakan Metode Weighted Product. *J Tek Inf dan Komput*. 2021;4(2):239.
4. Sugiarto A, Rizky R, Mira Yunita A, Hakim Z. Bianglala Informatika Metode Weighted Product Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bonus Pegawai Pada CV Bejo Perkasa. 2020;8(2):2020.
5. Rahayu Dewi NLAM, Hartati RS, Divayana Y. Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan Berbasis Website pada Berlian Agency. *Maj Ilm Teknol Elektro*. 2021;20(1):147.
6. Joko. Penerimaan Karyawan Baru Menggunakan Metode Profile Matching. *J Process*. 2020;15(2):85–97.
7. Darlin W, Putra AD, Hendrastuty N. Sistem Informasi Manajemen Kost Putra Trisula Berbasis Web (Studi Kasus: Asrama Putra Trisula). ... dan *Sist Inf [Internet]*. 2023;4(3):240–9. Available from: <https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/2701%0Ahttps://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/download/2701/923>
8. Anggoro B, Hamidy F, Putra AD. Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Dana Desa (Studi Kasus : Desa Isorejo Kec. Bunga Mayang Kab. Lampung Utara). *J Ilm Sist Inf Akunt*. 2022;2(2):54–61.
9. Haryanto H, Wahyutama MF, Damayanti UM, Natasyah N, Amelliani A. Perancangan Sistem Informasi Platform Pencarian Kerja Pada PT.Wira Karya Indonesia. *ADI Bisnis Digit Interdisiplin J*. 2020;1(2 Desember):46–59.
10. Nur Adiya AZD, Anggraeni DL, Ilham Albana. Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application Development (RAD)). *Merkurius J Ris Sist Inf dan Tek Inform*. 2024;2(4):122–34.
11. Mustofa KN, Haryono W. Cuti Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode System Development Life Cycle (Sdlc) Pada Sd Budi Mulia. *JORAPI J if Res Publ Innov*. 2023;1(3):951–8.
12. Kusumo AT, Vito Triantori, Ishak Komarudin. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis

- Web pada Smooth-Tee dengan Metode Waterfall. *J Sist Inf*. 2021;10(2):82–8.
13. H DF. ANALISA PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN JAM KERJA KARYAWAN BERBASIS WEBSITE PADA PT INDONESIA EPSON INDUSTRY CIKARANG. 2024;17(2):3–7.
 14. Prasetyo MFA, Ardiansyah MR, Ashari AA, Putro DT, Rahmawati E. Rancang Bangun Tracking Pengiriman Berbasis Website Menggunakan Metode Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *J JTIK (Jurnal Teknol Inf dan Komunikasi)*. 2024;8(2):306–15.
 15. Esa E, G.A.D.H.U CO, Novi N. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kue Tradisional Bakati Menggunakan Metode Waterfall. *Inform J Ilmu Komput*. 2023;19(3):165–71.
 16. Jurnal J, Mea I. PERANCANGAN SISTEM BERBASIS WEB UNTUK OPTIMALISASI PEMBELIAN BAHAN BAKU DAN BAHAN JIMEA | *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen , Ekonomi , dan Akuntansi)*. 2024;8(2):2226–48.
 17. Sinukun RS, Pakaya R, Suleman S. Perancangan Sistem Informasi Perjalanan Dinas (SIMPERNAS) Menggunakan Metode UML. *Energy - J Ilm Ilmu-Ilmu Tek*. 2022;12(1):18–24.
 18. Purba AT, Siregar VMM. Sistem Penyeleksi Mahasiswa Baru Berbasis Web Menggunakan Metode Weighted Product. *J Tek Inf dan Komput*. 2020;3(1):1.
 19. Hidayati AT, Widyantoro AE, Ramadhani HJ. Perancangan Sistem Informasi Wirausaha Mahasiswa (Siwirma) Berbasis Web dengan Unified Modelling Language (UML). *J Penelit Rumpun Ilmu Tek (JUPRIT)*. 2023;2(4):86–107.
 20. Wijayanti T, Nugraha F, Utomo AP. Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus. *J Comput Inf Syst Ampera*. 2022;3(1):56–65.
 21. Pranoto S, Sutiono S, Sarifudin, Nasution D. Penerapan UML Dalam Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Dan Evaluasi Pembangunan Pada Bagian Administrasi Pembangunan Sekretariat Daerah Kota Tebing Tinggi. *Surpl J Ekon dan Bisnis [Internet]*. 2024;2(2):384–401. Available from: <https://qjurnal.my.id/index.php/sur/article/view/866>