

**BAB II**  
**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1. Hasil Penelitian Yang Sesuai Sebagai Rujukan Penelitian**

No	Penulis	Judul	Tahun	KESIMPULAN
1	Susafaati, Hidayanti Murtina, Nunung Hidayatun	Rancang Bangun <i>E- recruitment</i> Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web	2020	merancang bangun <i>e-recruitment</i> untuk seleksi penerimaan karyawan baru berbasis website. Membuat aplikasi sistem informasi penerimaan karyawan secara online menghasilkan informasi yang lebih efektif. Sistem <i>e-recruitment</i> memberikan manfaat bagi pelamar diantaranya mempermudah pelamar dalam pendaftaran dan dapat meminimalisasikan ketidaklengkapan persyaratan pelamar saat melakukan pendaftaran.
2	Sri Langgeng Ratnasari, Puji Rahayu Suryadinat a, Yannik Ariyati	<i>E- recruitment</i> Seleksi, Dan Penempatan Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan	2022	<i>E-recruitment</i> memiliki dampak yang signifikan dan positif terhadap. Kinerja karyawan pada PT Cakra Mandiri Perkasa dipengaruhi oleh seleksi dan penempatan serta kinerja karyawan. Kinerja karyawan yang diberi peran yang sesuai dalam bisnis juga dipengaruhi oleh penempatan karyawan. Ada tiga tahap yang terlibat dalam seleksi dan penempatan karyawan

3	Alfansi Prasetyo Abadi, Ishak, S.Kom., M.Kom, Suardi Yakub, S.E., S.Kom., M.M	<i>E-recruitment</i> Pegawai Social Media Branding di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode WASPAS	2020	Sistem pendukung keputusan yang dibangun dengan mengadopsi metode Weighted Aggregated Sum Product Assesment(WASPAS) ternyata dapat memecahkan masalah penerimaan pegawai social media branding pada PT. Bungkus Teknologi Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan metode Weighted Aggregated Sum Product Assesment (WASPAS) terkait masalah <i>e-recruitment</i> pegawai social media branding dengan data kriteria yang diperoleh dari PT. Bungkus Teknologi Indonesia ternyata dapat memecahkan masalah. Aplikasi sistem pendukung keputusan yang dirancang dapat diimplementasikan di PT. Bungkus Teknologi Indonesia di dalam pemecahan masalah yang terkait <i>e-recruitment</i> pegawai social media branding yang layak di terima.
4	Sylvia Mega Safitri	Aplikasi <i>E-recruitment</i> Karyawan Pada Pt. Telkom Akses	2021	Tujuan dari aplikasi yang diajukan adalah untuk membantu persyaratan karyawan baru di PT Telkom Akses Banjarmasin. Dalam aplikasi ini, tahapan rekrutmen karyawan dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahap pendaftaran, tes konten

		Banjarmasin		online, tes kesehatan, dan tes wawancara adalah tiga yang pertama. Uji kompetensi dilakukan secara online menggunakan aplikasi, dan hasilnya langsung dapat dilihat. Aplikasi ini memiliki dua peran pengguna, yang pertama adalah peran admin PT. Telkom Akses Banjarmasin memiliki fitur cetak laporan data rekrutmen PT di aplikasi ini. Akses ke Telkom
5	Sajjad Hosain, Abu Hena Mohammad Manzurul Arefin, Altab Hossin	<i>E-recruitment: A Social Media Perspective</i>	2020	Media sosial dapat efektif dan efisien jika penyedia lowongan kerja dan karyawan memahami dasar-dasar hukum dan etika yang mendasari penggunaan informasi media sosial modern untuk tujuan organisasi dan bisnis. Media sosial digunakan untuk mencari dan menarik karyawan yang berpotensi, dan diperkirakan akan menjadi alat rekrutmen di masa mendatang. Selain itu, penggunaan media sosial sebagai alat pencarian dan perekrutan dapat menimbulkan masalah hukum. Demikian pula, media sosial memiliki elemen yang tidak terkait dengan pekerjaan (gambar, minat pribadi, informasi pribadi, dll.) yang dapat memengaruhi keputusan perekrutan

				yang bias. Sebagai kesimpulan, penulis menekankan bahwa menggunakan media sosial sebagai alat pencarian dan rekrutmen adalah praktik yang kurang dipelajari tetapi berkembang pesat.
6	Muhamad Ekhsan, Ernasari	Thee Effect of <i>E-recruitment</i> on Interest in Applying for Jobs with Company Reputation as a Mediation Variable	2022	Reputasi perusahaan terbukti Komunikasikan pengaruh <i>e-recruitment</i> terhadap keinginan pelamar pekerjaan. Reputasi perusahaan terbawa ke <i>e-recruitment</i> sehingga banyak yang tertarik untuk melamar pekerjaan. Oleh karena itu, reputasi perusahaan dijadikan acuan untuk menarik perhatian kaum milenial sebagai tenaga kerja modern. Dalam penelitian ini, reputasi perusahaan dinilai menggunakan indikator nilai produk atau layanan yang berdampak besar terhadap minat aplikasi. Kepemirsaan yang tinggi Penerimaan produk menunjukkan bahwa produk tersebut benar-benar disukai oleh masyarakat.
7	Dr. Benita S. Monica, Ms. Thoshini Priyusha K	Perception of job seekers towards innovative	2020	Studi ini dilakukan untuk memahami proses rekrutmen elektronik dalam konteks pandemi seperti yang dirasakan oleh pencari kerja. Studi ini mengeksplorasi

		<i>e-recruitment</i>		efektivitas penggunaan <i>e-recruitment</i> dan menganalisisnya melalui penelitian E-Recruiting mempermudah pencari kerja untuk menemukan pekerjaan yang cocok dalam situasi pandemi. Studi menunjukkan hal ini Beberapa pelamar menganggap proses rekrutmen dan seleksi online lebih baik daripada yang lain. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan sistem aplikasi online tidak dapat digeneralisasikan untuk semua kelompok sasaran.
8	Isral, Sutarman, Euis Suci Asih	Sistem Informasi <i>E-recruitment</i> pada PT Gandum Mas Kencana Tangerang	2019	Sistem pendaftaran perwakilan yang sedang berlangsung di PT Gandum Mas Kencana masih dilakukan secara fisik sehingga membutuhkan investasi yang sangat panjang dari siklus pendaftaran hingga karyawan yang kompeten. Sistem <i>e-recruitment</i> atau dikenal juga dengan sistem rekrutmen online diperlukan untuk mempermudah rekrutmen karyawan. Untuk melakukan tes tertulis, tidak ada fasilitas pendukung, seperti ruangan yang luas.
9	Andika Bayu	Sistem Informasi	2018	Departemen HRD dan Personalia merasa lebih mudah untuk membaca

	Hasta Yanto, Ahmad Fauzi, Febri Ainun Jariyah	<i>E-recruitment</i> Karyawan Berbasis Web Pada Pt. Jasa Swadaya Utama (Jayatama)		data pelamar ketika karyawan direkrut secara online. Ini dapat menghemat ruang dan waktu saat menyimpan data dan memudahkan pencarian. Perusahaan menghemat uang pada proses perekrutan karyawan baru. Dibutuhkan lebih sedikit waktu untuk menyelesaikan proses rekrutmen karyawan.
10	Desi Febriyani, Sri Ipinuwati, Helen Aggraini, Hilda Dwi Yunita	Pengembangan Sistem Informasi <i>E-recruitment</i> Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web	2022	Pembentukan sistem informasi <i>e-recruitment</i> di PT XYZ dapat dibuat lebih sukses dan produktif dengan memanfaatkan rencana rancangan sistem kerja lain, khususnya sistem komputerisasi yang diusulkan sebagai pengganti. Dengan departemen HR dapat dengan mudah merekrut karyawan baru. Sistem Informasi <i>E-recruitment</i> Karyawan PT XYZ juga hadir Dengan proses perekrutan yang lebih sederhana.

Table 2.1. Rujukan Penelitian

## 2.2. *E-recruitment*

*E-recruitment* adalah metode perekrutan karyawan yang dilakukan secara online dan membutuhkan beberapa langkah pendaftaran. Ini membantu HRD memilih karyawan, menghemat waktu, dan menemukan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan (Bayu Hasta Yanto et al., 2018).

### 2.3. Android

Android merupakan *operating system mobile open source* dengan banyak pengguna yang berkontribusi di dalamnya, termasuk Google. Sistem Android diluncurkan pada 23 September 2008 dengan versi Android 1.0. Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux dan dibuat untuk perangkat seluler layar sentuh seperti *smartphone* dan komputer tablet. Menggeser, mengetuk, dan mencubit adalah contoh gerakan sentuh yang biasanya digunakan Android untuk mengontrol objek di layar dan keyboard virtual untuk memasukkan teks. (Sungkar & Albab, 2019).

### 2.4. Dart

Dart adalah bahasa pemrograman terstruktur yang gratis dan dapat digunakan untuk membuat aplikasi web rumit yang berjalan di browser. Aplikasi berbasis Dart dapat digunakan dengan memasukkan kode Dart pengguna ke dalam JavaScript atau dengan menggunakan program yang mendukung kode Dart secara langsung. Dart adalah bahasa pemrograman berbasis *class*, *single-threaded*, dan opsional dengan sintaks yang sudah dikenal. Pengguna juga dapat menjalankan kode Dart pada baris perintah dan mengonversinya menjadi JavaScript dengan menjalankannya di browser web (Sofi & Dharmawan, 2022). Versi Dart yang penulis gunakan adalah 2.17.0.



Gambar 2.1 Dart

## 2.5. Flutter

Untuk membuat aplikasi seluler, Flutter adalah *Software Development Kit* (SDK) gratis dan sumber terbuka. ini adalah metode utama untuk mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi Google Fuchsia, serta untuk aplikasi yang dikembangkan untuk iOS dan Android oleh Google. Skia Graphics Engine digunakan di Flutter, yang dioperasikan dalam bahasa C, C++, dan Dart. Pustaka desain material dan widget Cupertino, keduanya sepenuhnya dapat disesuaikan dan dapat digunakan untuk membangun antarmuka asli, adalah dua contoh widget Flutter yang membantu pembuatan cepat UI untuk iOS dan Android yang dapat berjalan di emulator, simulator, dan perangkat lunak. (Sofi & Dharmawan, 2022).  
Versi Flutter yang penulis gunakan adalah 3.4.0-19.0



Gambar 2.2 Flutter

## 2.6. Firebase

Firebase Google adalah platform BaaS (*Backend as a Service*). Data aplikasi dapat disinkronkan antar klien dan disimpan di Cloud Firebase dengan bantuan *Application Programming Interface* (API) layanan ini. Firebase adalah platform DbaaS (*Database as a Service*) real-time yang dapat diintegrasikan dengan berbagai platform, termasuk Android, iOS, Java, Objective-C, dan Node.js (Widiprabawa et al., 2019)

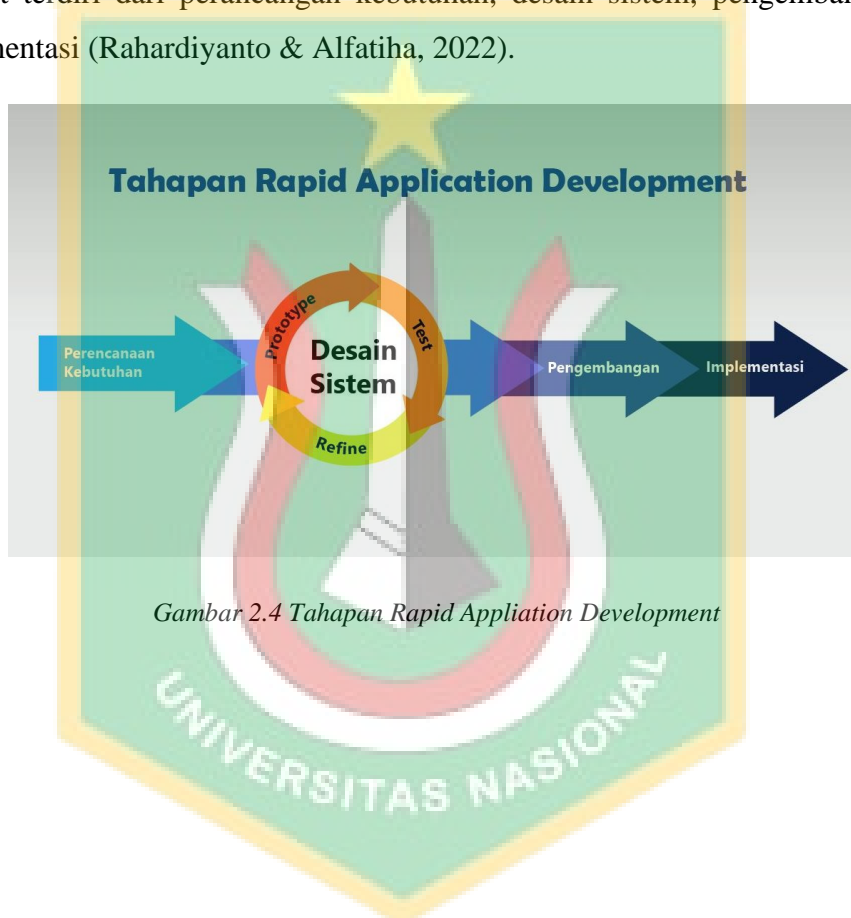


Gambar 2.3 Firebase



## 2.7. *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT*

Perkembangan aplikasi yang pesat menjadi fokus dari *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD), menerima hasil berkualitas lebih tinggi melalui umpan balik dan pengulangan yang berulang. Dalam RAD, terdapat empat tahapan menghubungkan penulis dan pengguna berpartisipasi dalam tahapan penilaian, perancangan, dan penerapan perencanaan, dan pelaksanaan. Tahapan tersebut terdiri dari perancangan kebutuhan, desain sistem, pengembangan dan implementasi (Rahardiyanto & Alfatiha, 2022).



Gambar 2.4 Tahapan Rapid Appliation Development