

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu Hasta Yanto, A., Fauzi, A., & Ainun Jariyah, F. (2018). SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT. JASA SWADAYAUTAMA (JAYATAMA). *Jurnal Teknologi Informatika & Komputer* /, 4(2).
- Ekhsan, M., & Ernasari. (2022). The Effect of E-recruitment on Interest in Applying for Jobs with Company Reputation as a Mediation Variable. *Journal of Research in Business, Economics, and Education*, 4(1). <http://e-journal.stie-kusumanegara.ac.id>
- Fajar Satria, I., Rokhayati, I., & Safitri Pantja Koesoemasari, D. (2022). Analisis Kinerja Keuangan PT. Kereta Api Indonesia. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 11(1).
- Febriyani, D., Ipnuwati, S., Aggraini, H., & Dwi Yunita, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi E-Recruitment Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(2), 1.
- Hosain, Md. S., Arefin, A. H. M. M., & Hossin, Md. A. (2020). E-recruitment: A Social Media Perspective. *Asian Journal of Economics, Business and Accounting*, 51–62. <https://doi.org/10.9734/ajeba/2020/v16i430248>
- Isral, Sutarman, & Suci Asih, E. (2019). Sistem Informasi E-Recruitment pada PT Gandum Mas Kencana Tangerang. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(1).
- Langgeng Ratnasari, S., Rahayu Suryadinata, P., & Ariyati, Y. (2022). E-RECRUITMENT, SELEKSI, DAN PENEMPATAN KARYAWAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN. *JURNAL Ecoment Global; Kajian Bisnis Dan Manajemen*, 7(1).
- Prasetyo Abadi, A., Ishak, & Yakub, S. (2020). E-Recruitment Pegawai Social Media Branding di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode WASPAS. *Jurnal CyberTech*. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/>
- Rahardiyanto, P., & Alfatiha, A. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI MONITORING EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA SMP NEGERI 2 GEMPOL BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT). *Jurnal SPIRIT*, 14(1), 46–53.
- S. MONICA, DR. B., & PRIYUSHA K, MS. T. (2021). Perception of job seekers towards innovative e-recruitment. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 26(02). <https://doi.org/10.47750/cibg.2020.26.02.058>
- Safitri, S. M. (2021). *APLIKASI E-RECRUITMENT KARYAWAN PADA PT. TELKOM AKSES BANJARMASIN*.
- Sofi, N., & Dharmawan, R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART). *JTS*, 1(2).
- Sungkar, M. S., & Albab, U. (2019). PEMBUATAN APLIKASI ANDROID SCORE BOARD LED MATRIX P10 BERBASIS ARDUINO STM32 KENDALI ANDROID. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 8(1).
- Susafaati, Murtina, H., & Hidayatun, N. (2020). Rancang Bangun E-Recruitment Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(2).
- Widiprabawa, I. M. A., Satwika, I. P., & Fredlina, K. Q. (2019). Content Management System Berbasis Firebase (Widiprabawa) CONTENT MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS FIREBASE (STUDI KASUS WEBSITE LPPM STMIK PRIMAKARA). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*.

Skripsi Ganjil 22/23

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

5%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.uniska-bjm.ac.id Internet Source	1%
2	jurnal.umitra.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to iGroup Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Brawijaya Student Paper	1%
5	journal.admi.or.id Internet Source	1%
6	eprints.polsri.ac.id Internet Source	1%
7	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
8	Submitted to STT PLN Student Paper	1%
9	123dok.com Internet Source	<1%

Jurnal_PRAYOGI docx

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya Student Paper	6%
2	ejournal-umht.org Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Bina Sarana Informatika Student Paper	1%
4	docplayer.info Internet Source	1%
5	it-jobs88.blogspot.com Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	<1%
7	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
8	ejournal.poltektegal.ac.id Internet Source	<1%

E-Recruitment Berbasis Android Menggunakan Metode Rapid Application Development

Prayogi Dwi Cahyo Putro^{1*}, Septi Andryana², Ben Rahman^{*}

^{1*,2,3} Universitas Nasional, Jakarta, Indonesia

e-mail: ^{1*}prayogidwicahyoputra@gmail.com, ²septi.andryana@civitas.unas.ac.id,
³benrahman@civitas.unas.ac.id

Informasi Artikel

Diterima: 00-00-2023

Direvisi: 00-00-2023

Disetujui: 00-00-2023

Abstrak

Perusahaan membutuhkan karyawan yang terampil karena kemajuan teknologi pada tingkat yang lebih cepat sehingga aspek rekrutmen karyawan berdampak signifikan terhadap perkembangan perusahaan. PT Kereta Api Indonesia (KAI) Persero mencoba memberikan solusi dengan membuat e-recruitment. Dengan tingginya penggunaan smartphone di Indonesia. PT KAI Persero akan mengembangkan aplikasi mobile dengan tujuan agar dapat diakses oleh lebih banyak pengguna dan mudah digunakan. Tetapi karena sumber daya tidak cukup, teknologi yang digunakan harus teknologi yang efisien. Flutter merupakan framework yang digunakan sebagai pilihan untuk membuat aplikasi serbaguna mengingat keahliannya, yaitu satu basis kode yang dapat digabungkan ke multiplatform seperti Android. Dari pengujian ini, dihasilkan e-recruitment berbasis Android yang dibangun dengan framework Flutter dan diharapkan dapat membantu PT KAI Persero dalam mengembangkan aplikasi androidnya.

Kata Kunci: e-rekrutmen, flutter, aplikasi android

Abstract

Companies need skilled employees because technology advances at a faster rate so that the employee recruitment aspect has a significant impact on company development. PT Kereta Api Indonesia (KAI) Persero is trying to provide a solution by creating e-recruitment. With the high use of smartphones in Indonesia. PT KAI Persero will develop a mobile application with the aim that it can be accessed by more users and easy to use. But because the resources are not enough, the technology used must be efficient technology. Flutter is a framework that is used as an option for creating versatile applications given its expertise, namely a single code base that can be integrated into multiplatforms such as Android. From this test, an Android-based e-recruitment was generated using the Flutter framework and is expected to assist PT KAI Persero in developing its Android application.

Keywords: e-recruitment, flutter, android application

1. Pendahuluan

Perusahaan harus memiliki pekerja terampil dan proses rekrutmen yang sesuai untuk bersaing dan mengikuti perkembangan teknologi. Prosedur rekrutmen yang tidak sesuai dapat menghambat perkembangan perusahaan (Febriyani et al., 2022).

PT. Kereta Api Indonesia (Persero) adalah perusahaan BUMN Infrastruktur yang bergerak dalam bidang transportasi terbesar di Indonesia, khususnya di pulau Jawa dan Sumatera dengan populasi penduduk terbesar di negara tersebut (Fajar Satria et al., 2022).

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).

E-recruitment merupakan pemanfaatan sistem informasi rekrutmen karyawan secara online yang menghasilkan informasi yang lebih efisien dari segi biaya dan waktu, serta menguntungkan perusahaan. Pelamar juga dapat memperoleh keuntungan dari sistem ini, seperti proses pendaftarannya yang lebih mudah (Susafaati et al., 2020).

E-recruitment memiliki dampak positif yang penting bagi kinerja karyawan pada PT Cakra Mandiri Perkasa, dipengaruhi oleh seleksi yang tepat dan penempatan yang sesuai dengan kebutuhan bisnis. Kinerja karyawan yang ditempatkan dengan tepat juga akan meningkatkan kinerja bisnis (Langgeng Ratnasari et al., 2022).

PT. Bungkus Teknologi Indonesia menggunakan sistem pendukung keputusan untuk membantu proses rekrutmen karyawan secara elektronik yang sesuai dengan brandin



media sosial dan penerimaan yang pantas (Prasetyo Abadi et al., 2020).

Aplikasi rekrutmen online dari PT Telkom Akses Banjarmasin dapat digunakan oleh admin perusahaan untuk mengelola data rekrutmen karyawan dan mencetak laporan. Tahapan rekrutmen dipisahkan dan uji kompetensi dilakukan secara online dengan hasil yang langsung tersedia (Safitri, 2021).

Media sosial dapat digunakan untuk mendidik dan memberdayakan karyawan potensial, yang kemungkinan besar akan meningkatkan jumlah pembaca reseptif. Namun, praktek pengurangan jumlah hukum sering dilakukan dan disebut juga "pesat" (Hosain et al., 2020).

E-recruitment sangat digemari karena reputasi perusahaan yang baik, yang ditunjukkan dengan minat masyarakat terhadap produk perusahaan dan penerimaan yang tinggi. Indikator nilai produk atau layanan digunakan untuk mengevaluasi reputasi perusahaan (Ekhsan & Ernasari, 2022).

E-recruitment dapat digunakan secara efektif dalam situasi pandemi untuk mempermudah pencari kerja menemukan posisi yang sesuai. Proses rekrutmen dan seleksi online lebih disukai oleh beberapa pelamar dan hasil dari kerangka kerja aplikasi online tidak dapat diringkas dalam semua pertemuan target (S. Monica & Priyusha K, 2021).

E-recruitment dapat mempercepat dan mempermudah proses rekrutmen karyawan, sehingga sangat penting diterapkan di PT Gandum Mas Kencana untuk memangkas biaya dan menghemat waktu selama proses pendaftaran (Isral et al., 2019).

Secara keseluruhan, *e-recruitment* dapat mempercepat dan mempermudah proses rekrutmen karyawan dan memudahkan Departemen HRD dan Personalia dalam membaca data pelamar (Bayu Hasta Yanto et al., 2018).

Sistem *e-recruitment* baru PT. XYZ dapat mempercepat prosedur rekrutmen karyawan dan memudahkan departemen SDM dalam mengumpulkan informasi pelamar secara efisien dan efektif (Febriyani et al., 2022).

Penulis menyarankan untuk mengatasi masalah lowongan kerja dengan membuat aplikasi *e-recruitment* berbasis android yang akan mempermudah penyedia lowongan kerja dalam memasarkan perusahaannya dan menarik lebih banyak pelamar kerja dengan menjangkau audiens yang lebih luas. Keuntungan yang didapatkan oleh pelamar kerja adalah dapat diakses kapan saja dan menghemat biaya.

1.1 E-Recruitment

E-recruitment merupakan metode perekrutan karyawan yang efektif karena mempercepat proses pemilihan karyawan, menghemat waktu, dan memudahkan HRD dalam menemukan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan (Bayu Hasta Yanto et al., 2018).

1.2 Android

Google menciptakan Android, sistem operasi seluler sumber terbuka dan diterima oleh banyak pengguna. Sistem operasi ini diluncurkan pada 23 September 2008 dengan versi Android 1.0, dilengkapi dengan fitur *touchscreen* seperti *smartphone* dan tablet. Gerakan sentuh seperti menggeser, mengetuk, dan mencubit digunakan untuk mengontrol objek di layar dan keyboard virtual untuk memasukkan teks (Sungkar & Albab, 2019).

1.3 Dart

Dart merupakan bahasa pemrograman gratis yang digunakan untuk membuat web rumit dengan cara mengonversi kode Dart ke JavaScript atau dengan mengeksekusi kode Dart di browser web dan program yang mendukung kode Dart secara langsung (Sofi & Dharmawan, 2022).

1.4 Flutter

Flutter adalah SDK gratis dan sumber terbuka yang digunakan untuk membuat aplikasi seluler dengan menggunakan bahasa C, C++, dan Dart. Ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi untuk sistem operasi Google Fuchsia, serta untuk aplikasi yang dikembangkan untuk iOS dan Android oleh Google. Widget desain material dan Cupertino digunakan untuk membuat UI cepat untuk iOS dan Android yang dapat berjalan di emulator, simulator, dan perangkat lunak (Sofi & Dharmawan, 2022).

1.5 Firebase

Firebase Google adalah sebuah platform BaaS yang memungkinkan sinkronisasi data aplikasi dan penyimpanan di Cloud *Firebase* melalui API. *Firebase* juga merupakan DbaaS *real-time* yang dapat diintegrasikan dengan berbagai platform. (Ananda Widi Prabawa et al., 2019).

1.6 Rapid Application Development

RAD (*Rapid Application Development*) fokus pada perkembangan aplikasi yang cepat dan hasil berkualitas tinggi melalui umpan balik dan pengulangan yang berulang. Terdapat empat tahapan yang menghubungkan penulis dan pengguna dalam tahapan penilaian, perancangan, perencanaan, dan implementasi (Rahardiyanto & Alfatiha, 2022).

2. Metode Penelitian

2.1 Penentuan Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan kumpulan data yang di dapat dari data lowongan pekerjaan yang tersedia di website rekrutmen PT KAI untuk memasarkan perusahaan tersebut agar memudahkan pencari pekerjaan untuk melamar pekerjaan yang diinginkan.

2.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pemasaran perusahaan dan mempermudah pelamaran pekerjaan untuk mencari pekerjaan. Penelitian ini menggunakan metode RAD yang berfokus pada pembuatan aplikasi yang cepat melalui praktik berulang dan umpan balik, serta memberikan hasil yang berkualitas lebih baik.

2.3 Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari website rekrutmen PT KAI yang merupakan layanan untuk memasarkan lowongan pekerjaan yang tersedia.

2.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

Pada analisis kebutuhan pengguna terdapat dua pengguna yaitu Pengunjung dan Talent. Pengunjung adalah pengguna yang belum terdaftar dan tidak dapat melakukan login, pengujung hanya dapat melakukan *sign-up* pada aplikasi. Talent adalah pengguna yang sudah terdaftar dan dapat melakukan login untuk mengakses semua fitur yang tersedia.

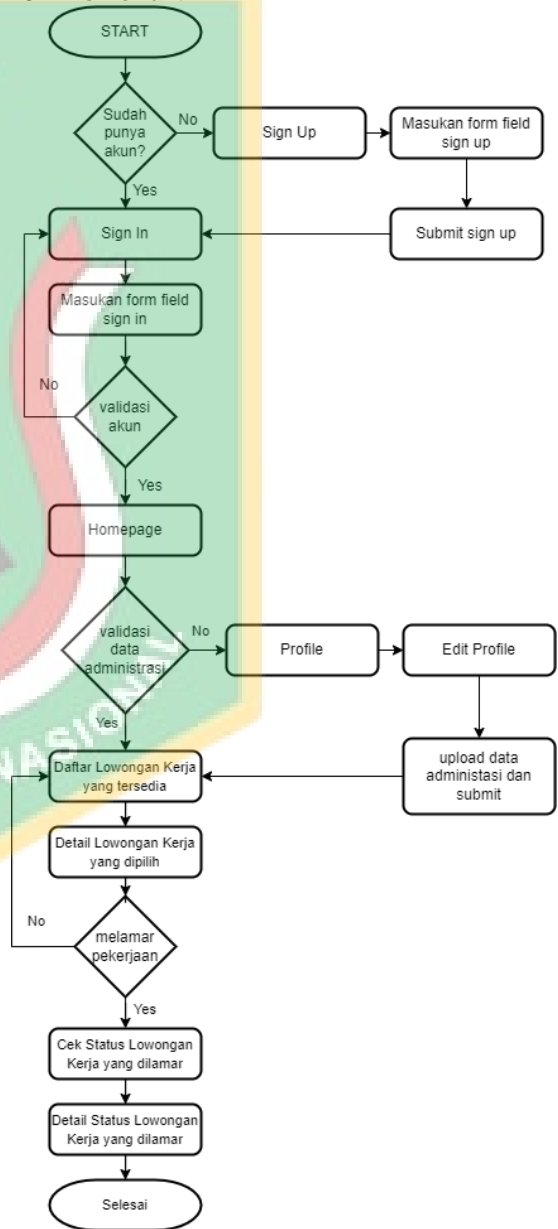
2.5 Analisis Kebutuhan Fitur

Table 1. Analisis Kebutuhan Fitur

Fitur	Deskripsi
Sign in dan Register	Pengunjung dapat mendaftar dan login untuk mengakses aplikasi
Validasi administrasi	Menampilkan <i>pop-up</i> peringatan untuk Talent jika belum melampirkan data administrasi
Daftar dan detail lowongan pekerjaan	Menampilkan lowongan pekerjaan yang tersedia
Melamar pekerjaan	Talent dapat melamar pekerjaan yang sesuai dengan ketentuan dan keinginan talent
Cek status pekerjaan yang dilamar	Melihat status dari pekerjaan yang telah dilamar talent.
Membuat lowongan pekerjaan	Admin dapat membuat lowongan pekerjaan
Mengubah status lowongan pekerjaan	Admin dapat mengubah status lowongan pekerjaan yang dilamar Talent berupa Menunggu, TAHAP1 (administrasi), TAHAP2

yang dilamar talent	(psikotest), TAHAP3 (TOEFL), TAHAP4 (wawancara), TAHAP5 (<i>medical check-up</i>), DITOLAK dan DITERIMA
Penyesuaian fitur terhadap status pelamar	Status TAHAP1 merupakan Administrasi, TAHAP2 merupakan Psikotest, TAHAP3 merupakan TOEFL, TAHAP4 merupakan Wawancara, TAHAP5 merupakan <i>Medical check-up</i>

2.6 Flowchart



Gambar 1. Flowchart

Pada Gambar 1. Flowchart merupakan Flowchart e-recruitment berbasis Android ini memungkinkan pengguna untuk melakukan

pendaftaran dan melamar pekerjaan melalui aplikasi. Tahapannya dimulai dari sign-in, kemudian menuju ke halaman homepage yang menampilkan *pop-up* jika data administrasi belum dilampirkan. Setelah data administrasi dilengkapi, pengguna dapat melihat daftar lowongan pekerjaan yang tersedia dan melamar pekerjaan yang diinginkan. Pengguna dapat memantau status lamaran melalui halaman cek status lamaran. Status lamaran akan menunjukkan tahapan proses seleksi yang sedang dilakukan, hingga akhirnya pengguna akan diterima atau ditolak untuk posisi tersebut.

2.7 Penggunaan Metode Rapid Application Development (RAD)

Metode yang digunakan penulis adalah metode RAD. RAD memiliki tahapan sebagai berikut :

1) Perencanaan Kebutuhan

Rancangan sistem melibatkan pengguna sistem aplikasi yang telah dikembangkan. Analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan fitur untuk aplikasi *e-recruitment* diturunkan dari temuan analisis kebutuhan sistem yang melibatkan pengguna.

2) Desain Sistem

Perancangan sistem menggunakan Flowchart untuk memodelkan desain sistem. Pada penelitian ini, Pada Gambar 1 *Flowchart* dirancang untuk menunjukkan fungsi-fungsi utama yang relevan bagi pengguna sistem aplikasi *e-recruitment*. Dua pengguna dan aktivitas yang mereka lakukan pada sistem membentuk desain sistem.

3) Pengembangan

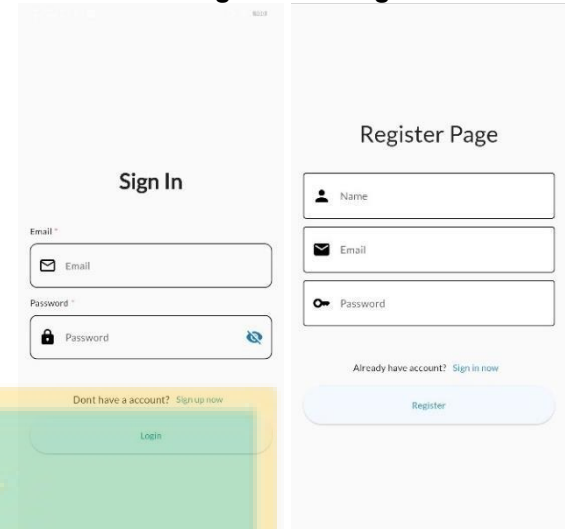
Pengembangan merupakan tahapan dalam proses mengembangkan sistem yang direncanakan. Memulai proses kompilasi kode program juga dikenal sebagai *coding* untuk memodifikasi desain sistem menjadi aplikasi terencana yang dapat digunakan.

4) Implementasi

Pada tahap hasil implementasi aplikasi *e-recruitment* diperoleh dari hasil desain dan pengembangan sistem selama tahap implementasi, dimulai dengan menu di halaman beranda, implementasi sistem menghasilkan daftar pekerjaan, status lamaran, dan halaman profil yang dilampirkan pada Hasil dan Pembahasan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Halaman Sign in dan Register



Gambar 2. Halaman Sign in dan Register

Halaman *sign in* digunakan untuk mengatur proses identifikasi. Halaman *register* yang digunakan untuk mendaftarkan pengguna aplikasi agar pengguna dapat melakukan proses *login*.

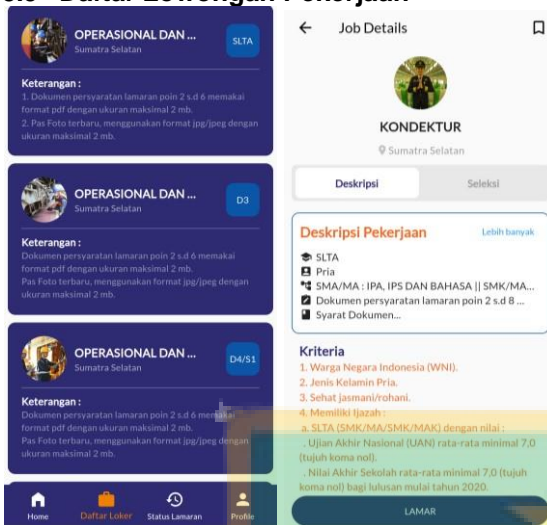
3.2 Validasi Data Administrasi



Gambar 3. Validasi Data Administrasi

Validasi data administrasi bertujuan untuk memastikan bahwa pengguna sudah melampirkan data administrasi pada *profile* karena data tersebut merupakan syarat untuk melamar pekerjaan di aplikasi *e-recruitment*.

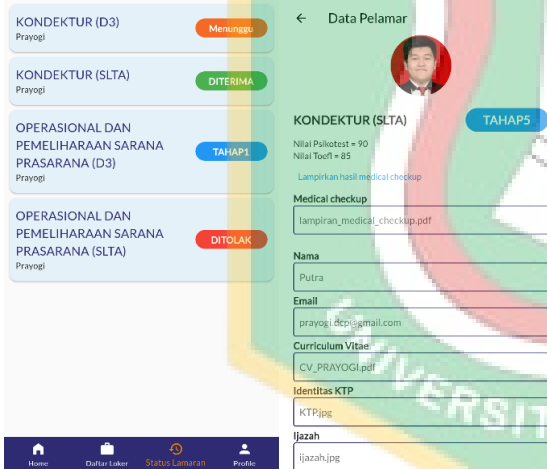
3.3 Daftar Lowongan Pekerjaan



Gambar 4. Daftar Lowongan Pekerjaan

Merupakan daftar lowongan pekerjaan yang tersedia di aplikasi, pengguna dapat memilih atau mencari pekerjaan yang ingin dilamar.

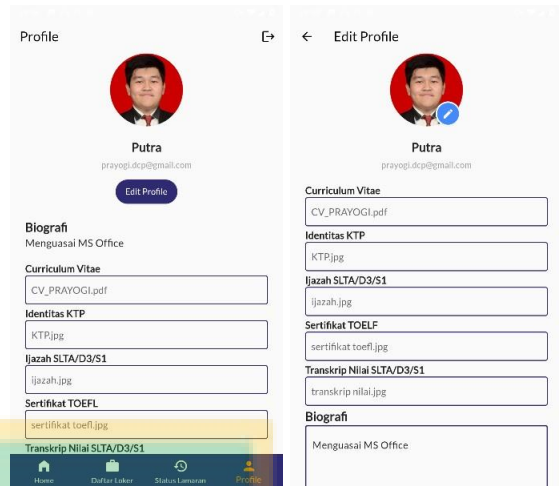
3.4 Halaman Status Lowongan Pekerjaan



Gambar 5. Halaman Status Lowongan Pekerjaan

Pengguna dapat mengetahui status lamarannya secara *real-time*. Saat pengguna melamar pekerjaan, status awal yang diterima adalah "Menunggu". Jika pengguna diterima, status akan berubah menjadi "DITERIMA". Jika pengguna ditolak, status akan berubah menjadi "DITOLAK". Jika pengguna berhasil masuk ke tahap selanjutnya, status akan berubah sesuai dengan tahap seleksi, seperti tahap Administrasi, Test Psikotest, Test TOEFL, Test Wawancara, dan *Medical check-up*.

3.5 Halaman Profile



Gambar 6. Halaman Profile

Halaman *profile* yang berisikan informasi data diri berupa nama, email, CV, identitas KTP, ijazah, sertifikat TOEFL, transkrip nilai dan biografi. Halaman edit *profile* yang bertujuan untuk mengubah informasi data nama, email, CV, identitas KTP, ijazah, sertifikat TOEFL, transkrip nilai dan biografi.

3.6 Hasil Pengujian Fitur

Tabel 2. Table Hasil Pengujian Fitur

Fitur	Keterangan	Uji	Persentase
Register	Proses <i>register</i> berhasil tetapi tidak muncul <i>pop-up message</i> registrasi berhasil	1	80%
Register	Proses <i>register</i> berhasil memunculkan <i>pop-up message</i>	2	100%
Sign in	Proses <i>sign in</i> berhasil dan memunculkan <i>pop-up message</i>	1	100%
Validasi administrasi	Pada <i>homepage</i> <i>pop-up message</i> validasi Administrasi tidak muncul	1	70%
Validasi administrasi	Pada <i>homepage</i>	2	100%

	berhasil memunculkan validasi data Adminstrasi jika tidak melampirkan data Adminstrasi			yang dilamar Detail status pekerjaan yang dilamar	cek status yang dilamar Berhasil menampilkan detail data status pekerjaan yang dilamar			
Edit Profile	Nama file Data Administrasi tidak terbaca pada halaman <i>profile</i>	1	70%	Soal psikotest	Gambar pada soal psikotest tidak terbaca	1	90%	
Edit Profile	Berhasil membaca nama file Data Administrasi dan berhasil upload Avatar dan Data Administrasi	2	100%	Soal psikotest	Berhasil menampilkan data gambar soal	2	100%	
				Soal TOEFL	Berhasil menampilkan data soal	1	100%	
Daftar lowongan pekerjaan	Berhasil menampilkan daftar lowongan pekerjaan	1	100%	Lampiran <i>medical check-up</i>	<i>Error</i> upload file	1	60%	
Detail lowongan pekerjaan	Berhasil menampilkan detail data lowongan pekerjaan	1	100%	Lampiran <i>medical check-up</i>	Berhasil upload tetapi tidak tersimpan pada <i>Firestore</i>	2	80%	
Melamar pekerjaan	Berhasil melamar pekerjaan tetapi belum ada validasi dan <i>pop-up message</i> berhasil	1	70%	Lampiran <i>medical check-up</i>	Berhasil upload dan simpan pada <i>Firestore</i>	3	100%	
Melamar pekerjaan	Menambahkan validasi jika Data Administrasi tidak lengkap, tidak melamar pekerjaan	2	85%	4. Kesimpulan Berdasarkan hasil pengujian aplikasi e-recruitment yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan diantaranya : 1) Berdasarkan hasil perancangan, aplikasi berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna, kebutuhan fitur dan <i>flowchart</i> . 2) Berdasarkan hasil pengujian fitur, aplikasi dapat berjalan dengan baik. Dengan hasil tersebut maka diharapkan untuk mempermudah PT KAI dalam mengembangkan e-recruitmentnya.				
Melamar pekerjaan	Menambahkan <i>pop-up</i> message berhasil melamar pekerjaan	3	100%	Referensi Ananda Widiprabawa, I. M., Satwika, I. P., & Queena Fredlina, K. (2019). CONTENT MANAGEMENT SYSTEM BERBASIS FIREBASE (STUDI KASUS WEBSITE LPPM STMIK PRIMAKARA). <i>Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi</i> , 8(2). Bayu Hasta Yanto, A., Fauzi, A., & Ainun Jariyah, F. (2018). SISTEM INFORMASI E-RECRUITMENT KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT. JASA				
Cek status pekerjaan yang dilamar	<i>Error</i> pada saat menampilkan data cek status yang dilamar	1	70%					
Cek status pekerjaan	Berhasil menampilkan	2	100%					

- SWADAYAUTAMA (JAYATAMA). *Jurnal Teknologi Informatika & Komputer* |, 4(2).
- Ekhsan, M., & Ernasari. (2022). The Effect of E-recruitment on Interest in Applying for Jobs with Company Reputation as a Mediation Variable. *Journal of Research in Business, Economics, and Education*, 4(1). <http://e-journal.stie-kusumanegara.ac.id>
- Fajar Satria, I., Rokhayati, I., & Safitri Pantja Koesoemasari, D. (2022). Analisis Kinerja Keuangan PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Pada Masa Pandemi Covid-19 Berdasarkan Metode Altman Z-Score. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 11(1).
- Febriyani, D., Ipnuwati, S., Aggraini, H., & Dwi Yunita, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi E-Recruitment Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(2), 1.
- Hosain, Md. S., Arefin, A. H. M. M., & Hossin, Md. A. (2020). E-recruitment: A Social Media Perspective. *Asian Journal of Economics, Business and Accounting*, 51-62. <https://doi.org/10.9734/ajeba/2020/v16i430248>
- Isral, Sutarman, & Suci Asih, E. (2019). Sistem Informasi E-Recruitment pada PT Gandum Mas Kencana Tangerang. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 9(1).
- Langgeng Ratnasari, S., Rahayu Suryadinata, P., & Ariyati, Y. (2022). E-RECRUITMENT, SELEKSI, DAN PENEMPATAN KARYAWAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN. *JURNAL Ecoment Global; Kajian Bisnis Dan Manajemen*, 7(1).
- Prasetyo Abadi, A., Ishak, & Yakub, S. (2020). E-Recruitment Pegawai Social Media Branding di PT. Bungkus Teknologi Indonesia Menggunakan Metode WASPAS. *Jurnal CyberTech*. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/>
- Rahardiyanto, P., & Alfatiha, A. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI MONITORING EVALUASI PEMBELAJARAN SISWA SMP NEGERI 2 GEMPOL BERBASIS ANDROID DENGAN METODE RAD (RAPID APPLICATION DEVELOPMENT). *Jurnal SPIRIT*, 14(1), 46-53.
- S. MONICA, DR. B., & PRIYUSHA K, MS. T. (2021). Perception of job seekers towards innovative e-recruitment. *Journal of Contemporary Issues in Business and Government*, 26(02). <https://doi.org/10.47750/cibg.2020.26.02.058>
- Safitri, S. M. (2021). *APLIKASI E-RECRUITMENT KARYAWAN PADA PT. TELKOM AKSES BANJARMASIN*.
- Sofi, N., & Dharmawan, R. (2022). PERANCANGAN APLIKASI BENGKEL CSM BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER (BAHASA DART). *JTS*, 1(2).
- Sungkar, M. S., & Albab, U. (2019). PEMBUATAN APLIKASI ANDROID SCORE BOARD LED MATRIX P10 BERBASIS ARDUINO STM32 KENDALI ANDROID. *Jurnal POLEKTRO: Jurnal Power Elektronik*, 8(1).
- Susafaati, Murtina, H., & Hidayatun, N. (2020). Rancang Bangun E-Recruitment Untuk Seleksi Penerimaan Karyawan Baru Berbasis Web. *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(2).