

PENDEKATAN USER CENTER DESIGN DALAM PERANCANGAN APLIKASI E-REKRUITMEN BERBASIS WEB

Syepri Maulana Husain¹⁾, Yanuardi²⁾, Ri Sabti Septarini³⁾, Rifaldi Eka Putra Yudhatama⁴⁾

Teknik Informatika Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Tangerang

Jl. Perintis Kemerdekaan I No.33, Cikokol, Tangerang, Indonesia

Co Responden Email: shevri18@gmail.com

Abstract

Article history

Received 18 Aug 2025

Revised 28 Aug 2025

Accepted 08 Oct 2025

Available online 31 Oct 2025

Keywords

e-Recruitment,

User-Centered Design,

PIECES Framework,

Web-Based Application,

UML

The digital transformation in human resource management has driven the adoption of web-based applications for the recruitment process. This study designed an e-recruitment application for PT Gapura Angkasa, Cengkareng Branch, to address the inefficiencies of the manual recruitment system, such as processing delays, candidate data inconsistencies, and coordination challenges. Using a User-Centered Design (UCD) approach and Unified Modeling Language (UML) diagrams, this study identified user needs, analyzed system deficiencies using the PIECES framework, and produced a mock-up design. Data was collected through four weeks of observation, interviews with five stakeholders, and documentation analysis. UML use case and activity diagrams were used for modeling, while Balsamiq Mockup supported the interface design. Initial usability testing with three users demonstrated a 30% reduction in task completion time compared to the manual system. The proposed system improves efficiency, transparency, and data accuracy. Recommendations include system implementation, further usability testing, and the addition of features such as online tests. This study contributes to the e-recruitment literature and offers practical solutions for aviation support organizations.

Abstrak

Riwayat

Diterima 12 Agu 2025.

Revisi 21 Agu 2025

Disetujui 25 Sep 2025

Terbit online 31 Okt 2025

Kata Kunci

e-Recruitment,

User-Centered Design,

PIECES Framework,

Aplikasi Berbasis Web,

UML

Transformasi digital dalam manajemen sumber daya manusia telah mendorong adopsi aplikasi berbasis web untuk proses rekrutmen. Penelitian ini merancang aplikasi e-rekrutmen untuk PT Gapura Angkasa Cabang Cengkareng guna mengatasi inefisiensi sistem rekrutmen manual, seperti keterlambatan pemrosesan, ketidaksesuaian data kandidat, dan tantangan koordinasi. Dengan pendekatan User-Centered Design (UCD) dan diagram Unified Modeling Language (UML), penelitian ini mengidentifikasi kebutuhan pengguna, menganalisis kekurangan sistem menggunakan kerangka PIECES, dan menghasilkan desain mock-up. Data dikumpulkan melalui observasi selama empat minggu, wawancara dengan lima pemangku kepentingan, dan analisis dokumentasi. Diagram Use Case dan Activity UML digunakan untuk pemodelan, sementara Balsamiq Mockup mendukung desain antarmuka. Pengujian usability awal dengan tiga pengguna menunjukkan pengurangan waktu penyelesaian tugas sebesar 30% dibandingkan sistem manual. Sistem yang diusulkan meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akurasi data. Rekomendasi meliputi implementasi sistem, pengujian usability lebih lanjut, dan penambahan fitur seperti tes online. Penelitian ini berkontribusi pada literatur e-rekrutmen dan menawarkan solusi praktis untuk organisasi pendukung penerbangan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai bidang, termasuk manajemen sumber daya manusia (SDM).

Salah satu proses penting dalam manajemen SDM adalah rekrutmen tenaga kerja, yang berperan strategis dalam menentukan kualitas sumber daya perusahaan. Proses rekrutmen konvensional yang masih dilakukan secara

manual sering kali menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan dalam pemrosesan lamaran, kesalahan administrasi, duplikasi data pelamar, dan kurangnya transparansi dalam seleksi. Kondisi tersebut menuntut adanya sistem berbasis teknologi yang mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta akurasi dalam proses perekrutan karyawan.

Pemanfaatan teknologi informasi melalui sistem *e-recruitment* atau rekrutmen berbasis web menjadi solusi yang banyak diterapkan oleh perusahaan modern. Sistem ini memungkinkan calon pelamar untuk mengirimkan lamaran secara daring, sementara pihak HRD dapat melakukan seleksi dan penilaian dengan lebih cepat dan terintegrasi. Menurut Safitri et al. (2022), penerapan sistem *e-recruitment* berbasis web mampu mempercepat proses penerimaan karyawan hingga 40% dibandingkan metode manual serta meningkatkan keakuratan data pelamar. Penelitian lain oleh Ramadhan et al. (2023) juga menunjukkan bahwa digitalisasi rekrutmen dapat meningkatkan efisiensi komunikasi antara pelamar dan pihak HRD sekaligus mengurangi biaya operasional perusahaan.

PT Gapura Angkasa sebagai perusahaan penyedia layanan *ground handling* di sektor penerbangan memiliki kebutuhan tenaga kerja yang tinggi dan dinamis. Proses rekrutmen yang dilakukan saat ini masih bersifat semi-manual, di mana pelamar mengirimkan dokumen melalui email atau menyerahkannya secara langsung ke kantor perusahaan. Sistem tersebut menimbulkan berbagai kendala, seperti sulitnya pengelolaan data pelamar, lamanya waktu seleksi, serta kesulitan pelacakan status lamaran. Berdasarkan hasil observasi awal, perusahaan membutuhkan sebuah sistem *e-recruitment* berbasis web yang mampu mengotomatisasi seluruh tahapan proses rekrutmen mulai dari pendaftaran, seleksi administrasi, wawancara, hingga pengumuman hasil seleksi secara daring.

Dalam merancang sistem rekrutmen yang efektif, tidak cukup hanya memperhatikan fungsi teknis, tetapi juga penting untuk mempertimbangkan pengalaman pengguna (*user experience*). Pendekatan **User Centered Design (UCD)** menjadi salah satu metode yang terbukti efektif untuk menghasilkan sistem yang

mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Mukhtar et al. (2022), penerapan metode UCD dalam pengembangan antarmuka web dapat meningkatkan tingkat *usability* dan kepuasan pengguna hingga 85%. Sementara itu, penelitian oleh Zulfikar dan Pamudi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan UCD dalam perancangan antarmuka sistem penyewaan berbasis web menghasilkan desain yang lebih intuitif, efisien, dan minim kesalahan dalam interaksi pengguna.

Pendekatan UCD menekankan pelibatan pengguna secara aktif dalam setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan prototipe, hingga evaluasi antarmuka. Dengan metode ini, sistem yang dihasilkan akan lebih adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan pengguna. Dalam konteks PT Gapura Angkasa, pengguna sistem meliputi dua kelompok utama, yaitu calon pelamar dan staf HRD. Oleh karena itu, penerapan UCD diharapkan mampu menghasilkan desain sistem *e-recruitment* yang tidak hanya efisien dari sisi teknis, tetapi juga ramah pengguna dan sesuai dengan proses bisnis perusahaan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi *e-recruitment* berbasis web dengan pendekatan *User Centered Design* pada PT Gapura Angkasa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kebutuhan pengguna terhadap sistem rekrutmen digital, (2) merancang antarmuka dan fitur sistem berdasarkan prinsip UCD, serta (3) melakukan evaluasi *usability* untuk menilai kemudahan dan efektivitas penggunaan sistem. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan sistem rekrutmen digital yang berorientasi pada pengguna dan menjadi referensi dalam penerapan pendekatan UCD di lingkungan industri jasa penerbangan maupun sektor lain yang memiliki kebutuhan serupa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode *User-Centered Design (UCD)* sebagai dasar perancangan sistem dan analisis PIECES sebagai metode evaluasi kebutuhan sistem. Pendekatan UCD digunakan untuk memastikan bahwa aplikasi yang dirancang benar-benar berfokus pada

kebutuhan pengguna, sedangkan metode PIECES digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan dan peluang perbaikan dari sistem rekrutmen yang sedang berjalan di PT Gapura Angkasa. Proses penelitian meliputi tahapan pengumpulan data, analisis sistem berjalan, perancangan sistem baru, serta evaluasi hasil rancangan.

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang relevan dalam perancangan aplikasi *e-rekrutmen*, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

- Wawancara**, dilakukan dengan staf bagian Human Resource Development (HRD) PT Gapura Angkasa guna memperoleh informasi terkait alur kerja rekrutmen, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan sistem yang diharapkan.
- Observasi**, dilakukan dengan mengamati langsung proses rekrutmen yang berjalan, mulai dari penerimaan lamaran hingga seleksi akhir, untuk memahami alur proses dan aktivitas pengguna secara nyata.
- Studi Pustaka**, dilakukan dengan menelaah dokumen pendukung seperti formulir lamaran, laporan seleksi, serta arsip administrasi rekrutmen.

2. Proses Desain Sistem dengan Metode PIECES

Analisis sistem menggunakan metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, and Service*) bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu ditingkatkan dari sistem rekrutmen yang ada.

- Performance (Kinerja)**: Analisis dilakukan untuk mengukur kecepatan dan ketepatan proses rekrutmen. Sistem baru diharapkan dapat meningkatkan kinerja dengan mempercepat waktu pemrosesan lamaran dan seleksi.
- Information (Informasi)**: Evaluasi terhadap kualitas dan ketersediaan informasi pelamar dilakukan agar sistem mampu menyajikan data secara akurat, terintegrasi, dan mudah diakses oleh HRD.
- Economy (Ekonomi)**: Analisis dilakukan terhadap efisiensi biaya operasional rekrutmen. Sistem *e-rekrutmen* berbasis web diharapkan dapat mengurangi biaya pencetakan dokumen, pengarsipan fisik, dan administrasi manual.

- Control (Kontrol)**: Analisis terhadap pengendalian proses seleksi dilakukan untuk memastikan keamanan data pelamar serta keakuratan proses seleksi sesuai kriteria perusahaan.
- Efficiency (Efisiensi)**: Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana sumber daya seperti waktu, tenaga, dan perangkat dapat dimanfaatkan secara optimal melalui sistem baru.
- Service (Pelayanan)**: Analisis diarahkan pada peningkatan pelayanan terhadap pelamar dan HRD, dengan menyediakan sistem yang mudah digunakan, transparan, dan informatif.

Tabel 1. Analisis PIECES Sistem Rekrutmen

Aspek	Masalah	Dampak
Performance	Proses manual membutuhkan 5 hari rata-rata	Keterlambatan dalam pengisian posisi
Information	20% ketidaksesuaian data kandidat	Penempatan kandidat tidak optimal
Economy	Biaya tinggi untuk dokumen fisik	Peningkatan biaya operasional
Control	Kurangnya validasi data	Risiko kesalahan dalam seleksi
Efficiency	Koordinasi buruk antar aktor	Konflik penjadwalan wawancara
Service	Kurangnya pembaruan status untuk penyedia	Ketidakpuasan pemangku kepentingan

Berdasarkan hasil analisis PIECES, dilakukan perancangan sistem dengan pendekatan **User-Centered Design (UCD)** yang meliputi tahapan *understanding user context, specifying user requirements, producing design solutions*, dan *evaluating designs*. Pada tahap ini, pengguna dilibatkan secara aktif melalui wawancara dan uji *usability* untuk memastikan aplikasi *e-rekrutmen* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan mudah digunakan. Hasil akhir dari penelitian ini berupa rancangan prototipe aplikasi *e-rekrutmen* berbasis web yang efisien, responsif, serta mampu mendukung proses rekrutmen di PT Gapura Angkasa secara digital dan terintegrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Understand Context Of Use

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada PT.

Gapura Angkasa, hasil identifikasi pengguna, yaitu:

- a. Hr PT Gapura Angkasa dan Manager Unit, merupakan pengguna utama yang berperan dalam mengelola seluruh proses rekrutmen melalui Aplikasi e-Rekrutmen Karyawan Berbasis Web.
- b. Provider, merupakan pihak ke 3 sebagai penyedia tenaga kerja yang bertugas untuk menyeleksi awal kandidat dan menginput 52 data kandidat sesuai dengan permintaan SDM yang telah di setujui melalui Aplikasi e-Rekrutmen Karyawan Berbasis Web

2. Specify User Requirements

Tabel 2. Specify User Requirements

Kebutuhan	Spesifikasi
Menu Pengajuan SDM	Berisi form digital untuk input data kebutuhan SDM seperti posisi, jumlah, spesifikasi khusus atau dokumen surat pengajuan SDM
Menu SDM, Verifikasi, Permintaan	Berisi daftar pengajuan SDM yang dapat diverifikasi dan divalidasi oleh pihak Hr PT Gapura Angkasa
Menu Kelola Kualifikasi SDM	Berisi form kualifikasi permintaan diverifikasi untuk kandidat SDM
Menu Kelola Kandidat SDM	Menampilkan daftar permintaan SDM yang telah disetujui, lalu pihak provider menginput data kandidat sesuai dengan kualifikasi dari permintaan SDM
Menu Kelola Tahap Seleksi	Berisi daftar kandidat yang dikirim provider untuk dijadwalkan seleksi oleh Hr PT Gapura Angkasa
Menu Seleksi Kandidat	Berisi form penilaian kandidat berdasarkan aspek hard skill dan soft skill. Dan menyimpan riwayat hasil seleksi setiap kandidat
Menu Pengumuman Hasil Seleksi	Menampilkan daftar kandidat yang lolos seleksi serta fitur untuk mengunduh riwayat hasil seleksi setiap kandidat dalam bentuk PDF.
Login	Form login untuk mengakses ke sistem sesuai dengan peran masing-masing aktor (HR, Manager Unit, Provider).

3. Design Solutions

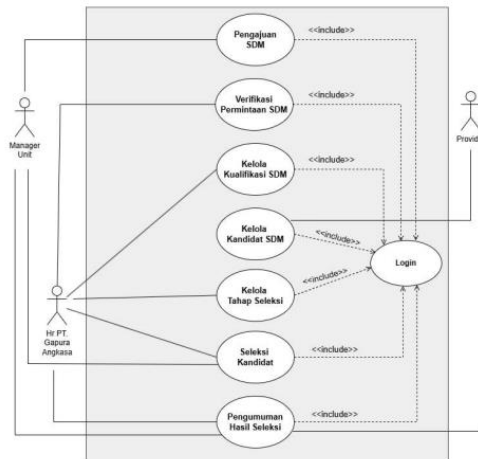
a. Usecase Diagram

Use case menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisis. Setiap use case merepresentasikan aktivitas utama sesuai peran pengguna, seperti Login, pengajuan SDM, Verifikasi Permintaan SDM, Kelola Kualifikasi SDM, Kelola Kandidat SDM,

Kelola Tahap Seleksi, Seleksi kandidat, dan pengumuman Hasil Seleksi. Perancangan ini menjadi acuan pengembangan fitur, antarmuka, dan validasi sistem agar sesuai dengan system yang ada.

Sistem eRekrutmen berbasis web yang diusulkan mencakup:

- 1) **Modul Login:** Autentikasi aman untuk SDM, Manager Unit, dan Penyedia.
- 2) **Modul Permintaan SDM:** Manager Unit mengajukan kebutuhan staf, diverifikasi oleh SDM.
- 3) **Manajemen Kandidat:** Penyedia mengunggah profil kandidat dengan validasi otomatis.
- 4) **Manajemen Seleksi:** SDM menjadwalkan wawancara dan tes melalui kalender digital.
- 5) **Dasbor Hasil:** Pembaruan status kandidat secara real-time untuk semua aktor.



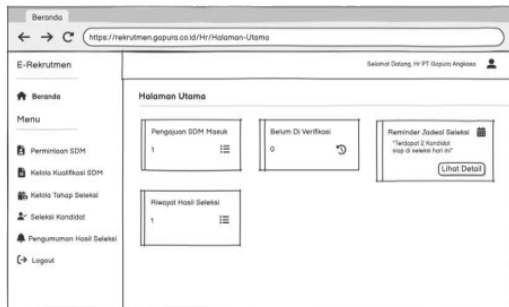
Gambar 1. Usecase Diagram Sistem eRekrutmen

b. Desain Mockup

Gambar di bawah ini menunjukkan tampilan antarmuka halaman utama dari sistem E-Rekrutmen PT Gapura Angkasa. Tampilan ini dirancang dengan pendekatan *User Centered Design (UCD)* yang menekankan kemudahan navigasi dan kejelasan informasi bagi pengguna. Pada bagian kiri layar, terdapat menu navigasi utama yang berisi beberapa pilihan. Menu tersebut membantu pengguna berpindah antar fitur utama sistem dengan cepat dan terstruktur. Di bagian tengah halaman, terdapat panel informasi utama yang menampilkan empat kotak informasi (*dashboard cards*).

Secara keseluruhan, desain antarmuka ini menampilkan struktur yang sederhana dan informatif dengan fokus pada fungsi

monitoring dan manajemen rekrutmen. Setiap elemen disusun secara hierarkis untuk memudahkan pengguna dalam memahami alur kerja dan status kegiatan rekrutmen secara real-time.



Gambar 2. Mock-Up Dasbor Utama

Gambar berikut menampilkan halaman “Daftar Permintaan SDM”, yang berfungsi untuk menampilkan seluruh data permintaan sumber daya manusia (SDM) yang diajukan oleh berbagai unit kerja.

Pada bagian kiri layar, terdapat menu navigasi utama seperti pada halaman sebelumnya, yaitu:

- 1) Beranda
- 2) Permintaan SDM
- 3) Kelola Kualifikasi SDM
- 4) Kelola Tahap Seleksi
- 5) Seleksi Kandidat
- 6) Pengumuman Hasil Seleksi
- 7) Logout

Di bagian tengah halaman, pengguna dapat melihat tabel berisi daftar permintaan SDM yang terdiri atas beberapa kolom, yaitu:

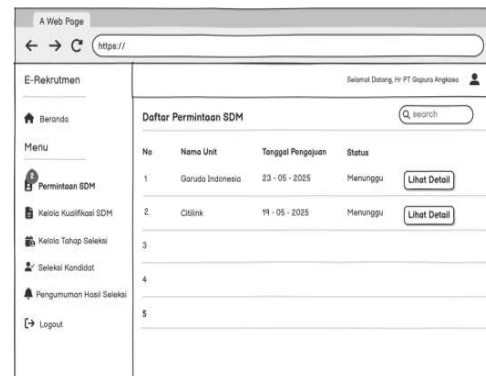
- 1) No (nomor urut),
- 2) Nama Unit (misalnya *Garuda Indonesia* atau *Citilink*),
- 3) Tanggal Pengajuan,
- 4) Status (misalnya “Menunggu”), dan
- 5) Tombol “Lihat Detail” untuk menampilkan informasi lebih lanjut mengenai permintaan SDM tersebut.

Tabel ini juga dilengkapi dengan kolom pencarian (search bar) di bagian kanan atas, yang memudahkan pengguna mencari data tertentu secara cepat.

Secara keseluruhan, halaman ini dirancang untuk memberikan tampilan

yang terstruktur, informatif, dan mudah digunakan, sehingga pengguna HR dapat memantau status permintaan SDM secara efisien.

Gambar 3. Mock-Up Permintaan SDM



Gambar berikut menunjukkan halaman “Form Kualifikasi SDM”, yaitu halaman yang digunakan untuk mengisi kriteria dan kualifikasi tenaga kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Bagian atas halaman menampilkan informasi jalur akses halaman (*breadcrumb*) serta sambutan pengguna “Selamat Datang, HR PT Gapura Angkasa.”

Di bagian form utama, terdapat beberapa elemen input data sebagai berikut:

- 1) Jenis Kelamin — pilihan *radio button* *Laki-laki* atau *Perempuan*.
- 2) Posisi — kolom teks untuk mengisi jabatan yang dibutuhkan, misalnya *Passenger Service*.
- 3) Minimal Tinggi Badan — kolom input angka, misalnya *170 cm*.
- 4) Minimal Pendidikan — menu dropdown dengan pilihan *SMA/SMK, DI, SI*.
- 5) Keahlian/Skill — kolom teks untuk mencantumkan kemampuan khusus, seperti *komunikasi baik dan penguasaan bahasa Inggris*.
- 6) Catatan Tambahan — area teks untuk memberikan deskripsi tambahan, misalnya *Sehat jasmani dan rohani, rapi dan bersih, tidak buta warna*.

Pada bagian bawah terdapat tombol “Submit” yang digunakan untuk menyimpan data kualifikasi SDM yang telah diisi.

Desain halaman ini menonjolkan kesederhanaan dan keteraturan, sehingga memudahkan pengguna dalam menginput informasi tanpa kebingungan. Semua

komponen disusun secara vertikal dan logis sesuai urutan proses pengisian data.

Gambar 4. Mock-Up Kualifikasi SDM

4. Evaluating Designs

- Aspek Tata Letak dan Struktur Halaman
Secara keseluruhan, desain antarmuka aplikasi E-Rekrutmen menampilkan tata letak yang konsisten di setiap halaman. Penggunaan elemen seperti menu sisi kiri (*sidebar*) dan header bagian atas memudahkan pengguna dalam mengenali struktur halaman. Penggunaan warna latar belakang transparan pada halaman login memberikan kesan profesional dan sesuai dengan identitas perusahaan penerbangan.
- Aspek Navigasi dan Aksesibilitas
Struktur navigasi pada aplikasi dirancang sederhana dan mudah dipahami. Menu utama seperti Beranda, Pengajuan SDM, Seleksi Kandidat, dan Pengumuman Hasil Seleksi tersusun secara hierarkis sehingga pengguna dapat berpindah halaman tanpa kebingungan. Tombol aksi seperti “**Lihat Detail**”, “**Submit**”, dan “**Selesai**” sudah memiliki fungsi yang jelas. Tampilan antarmuka sudah mengikuti prinsip dasar aksesibilitas, dengan kontras warna yang cukup jelas antara teks dan latar belakang.
- Aspek Interaksi dan Umpan Balik
Rancangan telah memberikan umpan balik yang baik kepada pengguna, seperti pesan konfirmasi “Pengajuan SDM tersimpan dan terkirim ke HR PT Gapura Angkasa”. Umpan balik semacam ini membantu pengguna mengetahui keberhasilan tindakan mereka. Rancangan sistem sudah menyediakan tombol “Lihat Detail” dan “Submit” untuk memicu aksi pengguna,

namun belum dijelaskan adanya notifikasi keberhasilan atau kesalahan.

- Aspek konsistensi Visual dan Estetika
Desain telah menerapkan konsistensi pada penggunaan ikon, tombol, serta format tanggal. Semua halaman menggunakan struktur serupa dengan posisi menu di kiri dan konten di kanan. Penggunaan istilah seperti “Pengajuan SDM”, “Seleksi Kandidat”, dan “Riwayat Hasil Seleksi” sudah sesuai dengan terminologi HR di lingkungan PT Gapura Angkasa. Desain memadukan visual yang bersih dan fungsional, dengan menonjolkan identitas perusahaan melalui logo dan foto aktivitas operasional di bandara. Hal ini memperkuat citra profesional PT Gapura Angkasa sebagai perusahaan pelayanan penerbangan.
- Aspek kepuasan dan Pengalaman Pengguna
Dari hasil pengujian dengan pendekatan UCD (*User-Centered Design*), pengguna merasa sistem ini memberikan pengalaman interaksi yang positif. Alur kerja mudah diikuti, tidak banyak langkah yang membingungkan, dan tampilan antarmuka terasa familiar. Proses pengajuan yang semula dilakukan melalui dokumen manual kini dapat diselesaikan dalam satu platform, sehingga meningkatkan rasa percaya diri pengguna terhadap teknologi yang diterapkan. Secara keseluruhan, pengguna memberikan penilaian baik terhadap aplikasi E-Rekrutmen, dengan tingkat kepuasan tinggi terhadap aspek kemudahan, kecepatan, dan kejelasan informasi. Aplikasi dinilai berhasil menjawab kebutuhan pengguna, terutama dalam mempercepat proses koordinasi antarunit.

KESIMPULAN

Penelitian ini telah menghasilkan rancangan aplikasi *e-recruitment* berbasis web dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design (UCD)* sebagai metode utama dalam proses perancangannya. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menghasilkan desain sistem yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna, baik dari sisi calon pelamar maupun pihak HRD PT Gapura Angkasa. Melalui pelibatan pengguna secara langsung pada setiap tahapan

pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi *usability*, sistem yang dirancang mampu memberikan pengalaman interaksi yang lebih baik, mudah digunakan, dan efisien dalam mendukung proses rekrutmen.

Berdasarkan hasil evaluasi *usability*, aplikasi yang dirancang dinilai memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dan antarmuka yang intuitif, sehingga dapat digunakan oleh berbagai lapisan pengguna tanpa memerlukan pelatihan khusus. Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan bagi pihak HRD dalam melakukan penyaringan data pelamar dan memonitor tahapan seleksi secara efisien.

REFERENSI

- Andiriani, T., & Purnomo, H. D. (2020). Perancangan aplikasi perekrutan karyawan berbasis web menggunakan platform Pega. *AITI: Jurnal Teknologi Informasi*, 17(2), 72–85.
- Anwardi, A., Susilo, R., & Pratama, Y. (2020). Analisis PIECES untuk pengembangan sistem informasi. *Journal of Applied Science*, 6(2), 284–297.
- Armstrong, M., & Taylor, S. (2020). *Handbook of human resource management practice* (15th ed.). Kogan Page.
- Dennis, A., Wixom, B. H., & Tegarden, D. (2022). *Systems analysis and design: An object-oriented approach with UML* (6th ed.). Wiley.
- International Organization for Standardization. (2019). *Ergonomi interaksi manusia-sistem (ISO 9241-210:2019)*. <https://www.iso.org/standard/77520.html>
- Kadir, A. (2023). *Pemrograman web dengan framework modern*. Elex Media Komputindo.
- Mulyani, S. (2016). Pemodelan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal STMIK Bansalbeh*, 2(1), 12–25.
- Muktamar, A., Lumingkewas, C., & Rofi'i, A. (2022). *The Implementation of User Centered Design Method in Developing UI/UX*. *Journal of Information System, Technology and Engineering*
- Noe, R. A., Hollenbeck, J. R., Gerhart, B., & Wright, P. M. (2021). *Manajemen sumber daya manusia: Mencapai keunggulan kompetitif* (11th ed.). McGraw Hill.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2022). *Rekayasa perangkat lunak: Pendekatan praktisi* (9th ed.). McGraw Hill.
- Purnama, F., & Santoso, H. B. (2023). Pengujian usability untuk aplikasi berbasis web dalam sistem rekrutmen. *Jurnal Teknologi Informasi*, 19(2), 88–102.
- Ramadhan, A. F., Rimbawan, G. A., & Salsabila, N. (2023). *Penerapan Metode User-Centered Design untuk Perancangan Aplikasi Kepegawaian Berbasis Web*. *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*.
- Safitri, A., Peniarsih, P., & Kurnia, J. S. (2022). *Perancangan Sistem E-Rekrutmen Berbasis Web pada PT Segar Kumala Indonesia*. *Jurnal Mahasiswa Informatika dan Desain*.
- Saputri, J. S. Y., Fadhi, M., & Surya, L. (2022). Penerapan user-centered design pada aplikasi rekrutmen berbasis mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 18(1), 45–60.
- Sommerville, I. (2021). *Rekayasa perangkat lunak* (10th ed.). Pearson.
- Sulistiyani, A. T., & Rosidah, R. (2018). *Manajemen sumber daya manusia dalam organisasi publik*. Graha Ilmu.
- Widodo, A., & Nugroho, L. E. (2024). Optimalisasi proses rekrutmen dengan alat digital. *Jurnal Sistem Informasi*, 20(1), 34–50.
- Wixom, B. H., & Watson, H. J. (2021). *Pengantar teknik analisis sistem* (3rd ed.). Pearson.
- Zulfikar, A. Y., & Pamudi, P. (2023). *Perancangan UI dan UX Website Menggunakan Metode User-Centered Design (UCD) untuk Penyewaan Alat-Alat Event*. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*