

# Pembangunan Aplikasi Multimedia Sebagai Media Analisa Kesiapan Kerja Lulusan Perguruan Tinggi Pada Sektor Perbankan Syariah

**Aulia Fitrul Hadi<sup>1</sup>, Pradani Ayu Widya Purnama<sup>2</sup>, Sepsa Nur Rahman<sup>3</sup>**  
Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Putra Indonesia "yptk" Padang  
Jl.Lubuk Begalung Padang, 0751-73000  
e-mail: fitrulhadi@upiyptk.ac.id

## **Abstrak**

*Di dunia perbankan penerimaan karyawan masih menjadi masalah yang belum teratasi sampai saat ini. Mulai dari salah memilih tenaga kerja hingga terbuangnya calon karyawan yang sebetulnya paling berpotensi dalam menduduki posisi yang ada pada perbankan tersebut. Untuk itu dibutuhkan sistem yang mampu memberikan gambaran awal tentang kegiatan yang ada di perbankan. Karena selama ini calon tenaga kerja khususnya mereka yang baru menyelesaikan studinya tidak mengetahui seperti apa kegiatan yang ada pada bank. Hal ini sangat merugikan bank karena kehilangan calon karyawan terbaik mereka dan akibatnya menerima karyawan karyawan dari bank lain yang mencoba menjadikan bank hanya sebagai batu loncatan. Padahal karyawan karyawan ini bermasalah di bank lainnya. Harusnya dengan memilih karyawan baru yang masih memiliki semangat tinggi dalam berkerja dan tidak menjadikan bank sebagai batu loncatan menjadi cara yang paling baik dalam menemukan karyawan yang cocok dengan visi dan misi bank tersebut. Masalah para lulusan baru ini belum mengetahui tentang kegiatan yang ada pada bank. Dengan membangun sistem multimedia, para pelamar dapat mempelajari alur kerja perbankan sebelum mereka melaksanakan ujian masuk dan sistem multimedia ini menjadi penyetera ilmu bagi para pelamar yang memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda beda.*

**Kata kunci:** Multimedia, Perbankan, Teknologi, Informasi, Edukasi

## **Abstract**

*In the world of banking, employee acceptance is still a problem that has not been resolved to date. Starting from the wrong choice of workforce, the employee candidates who were actually the most potential in occupying positions in the bank were wasted. That is why a system is needed that is able to provide an initial picture of activities in the banking system. Because all this time prospective workers, especially those who have just finished their studies do not know what activities are in the bank. This is very detrimental to banks because they lose their best prospective employees and consequently receive employees from other banks who try to make the bank only as a stepping stone. Even though these employee employees have problems in other banks. It should be by choosing new employees who still have high enthusiasm in working and not making the bank a stepping stone to be the best way to find employees who are suitable with the vision and mission of the bank. The problem of these new graduates is not yet aware of the activities that exist in the bank. By building a multimedia system, applicants can learn the banking workflow before they carry out the entrance exams and this multimedia system is a knowledge equal for applicants who have different educational backgrounds.*

**Keywords:** Multimedia, Banking, Technology, Information, Education

## **1. Pendahuluan**

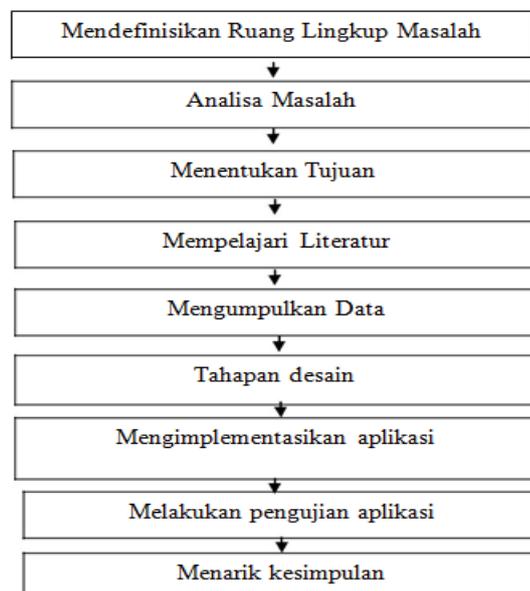
Perbankan adalah salah satu lapangan kerja yang paling di favoritkan para pencari kerja. Oleh karena itu banyak yang berbondong bondong dalam memasuki dunia kerja perbankan. Banyak bank yang setiap tahunnya selalu membuka lowongan untuk mengisi jabatan atau posisi yang kosong pada perusahaannya. Tentunya ini menyisakan tanda tanya kenapa banyak orang yang keluar masuk pada bank. Ternyata permasalahannya adalah ketidakcocokan antara kebutuhan dan kemampuan yang dimiliki oleh karyawannya. Ini didapatkan dari kesalahan proses penyeleksian karyawan bank itu sendiri. Diantaranya mulai

dari butanya pelamar terhadap apa yang dikerjakan dengan posisi yang dibutuhkan saat itu, lalu adanya kesalahan prosedur dalam penerimaan karyawan. Banyaknya orang yang tidak bertanggung jawab yang menjadikan bank sebagai batu loncatan. Dan tertutupnya pihak bank terhadap hasil dari ujian yang diadakannya dalam perekrutan tenaga kerja. setiap tahunnya hal ini bermunculan dari berbagai jenis tingkat pendidikan. Pada saat suatu perusahaan membutuhkan karyawan, maka akan membuka lowongan pekerjaan, dan dalam waktu yang singkat biasanya akan dibanjiri oleh berkas-berkas dari para pencari kerja. Permasalahan mulai terjadi, terkadang perusahaan mengalami kesulitan dalam menyaring pelamar pekerjaan, sehingga pelamar yang sebenarnya tidak memenuhi kriteria atau kebutuhan diikutkan dalam proses wawancara, atau bahkan diterima bekerja di perusahaan tersebut, sehingga perusahaan akan memiliki tenaga kerja yang sebenarnya tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Hal ini secara tidak langsung dapat menghambat produktivitas perusahaan itu sendiri[1].

Dari masalah diatas dibutuhkan suatu sistem yang dapat menyelesaikan rangkaian permasalahan diatas yaitu multimedia. Dengan multimedia semua pelamar kerja memiliki pengetahuan dasar yang sama karena sudah dibekali dengan vidio kegiatan yang ada di perbankan. Meskipun berasal dari latar belakang pendidikan yang berbeda. Multimedia merupakan gabungan antara berbagai media teks, grafik, gambar, dan video. Multimedia juga diartikan sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer, sehingga memberikan kondisi interaktif[2].

## 2. Metodologi Penelitian

Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam rangka penyelesaian masalah yang akan dibahas, seperti gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja dalam Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja maka masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Mendefinisikan Ruang Lingkup Masalah

Ruang masalah yang akan diteliti harus ditentukan terlebih dahulu, karena tanpa mampu mendefinisikan serta menentukan batasan masalah yang akan diteliti, maka tidak akan didapat suatu solusi yang terbaik dari masalah tersebut.

- i. Kondisi kesiapan lulusan perguruan tinggi saat ini hanya terpaku dengan kegiatan yang ada disekitar ruang lingkup pendidikan yang mereka terima di kampus.
- ii. Sistem rekrutmen dan pelatihan dalam bidang perbankan syariah saat ini mencakup seberapa jauh pengetahuan calon karyawan atau karyawan pada perusahaan tersebut mengenal kegiatan kerja pada sektor usaha mereka dan untuk karyawan perlu diadakan evaluasi semester untuk meningkatkan kualitas kerja dari karyawan tersebut.
- iii. Teknologi multimedia membantu lulusan perguruan tinggi untuk mengetahui bagaimana kegiatan pada dunia kerja khususnya di perbankan syariah secara umum, sehingga menjadi modal bagi lulusan pada saat seleksi penerimaan calon karyawan pada perbankan syariah tersebut.

#### **B. Analisis Masalah**

Langkah analisis masalah adalah untuk dapat memahami masalah yang telah ditentukan ruang lingkup dan batasan pada pengimplementasian *multimedia* dengan menggunakan macro media flash 8. Dengan menganalisa masalah yang telah ditentukan tersebut, maka diharapkan masalah yang dipahami dengan baik dan benar, sesuai dengan pemecahan yang diharapkan.

#### **C. Menentukan Tujuan**

Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dari penelitian.

- i. Membuat Aplikasi multimedia untuk memberikan gambaran awal perbankan khususnya sektor syariah secara menyeluruh kepada semua lulusan perguruan tinggi yang melamar di Bank.
- ii. Meminimalisir kesalahan dalam penerimaan karyawan
- iii. Memberikan informasi yang terbuka tentang hasil dari ujian kepada semua peserta secara informatif.

#### **D. Mempelajari Literatur**

Mempelajari kasus yang ada dari sistem yang sebelumnya dan mencari referensi yang dapat membantu menjawab hasil dari permasalahan tersebut.

#### **E. Mengumpulkan Data**

Mengumpulkan data yang diperlukan untuk dipindahkan kedalam sistem. Seperti video tutorial, pengetahuan tentang bank, kriteria penerimaan, serta soal yang akan dimasukan kedalam sistem.

#### **F. Perancangan Sistem**

Pada tahapan ini dimulai perancangan desain sistem hingga nanti diimplementasikan kedalam sistem yang sudah ada.

#### **G. Menarik Kesimpulan**

Dari sistem yang berjalan akan dianalisa kekurangan dari sistem dan apa saja yang perlu dibenahi sehingga sistem dapat sesuai dengan kebutuhan yang ada pada bank.

### **3. Analisa Dan hasil**

Multimedia adalah penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan dan menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafik, animasi, dan video. Sistem Multimedia adalah sistem yang dapat digunakan secara digital, transmisi dan representasi beberapa media diskrit (digital) berupa teks, grafik, citra, audio dan video melalui komputer. [3]

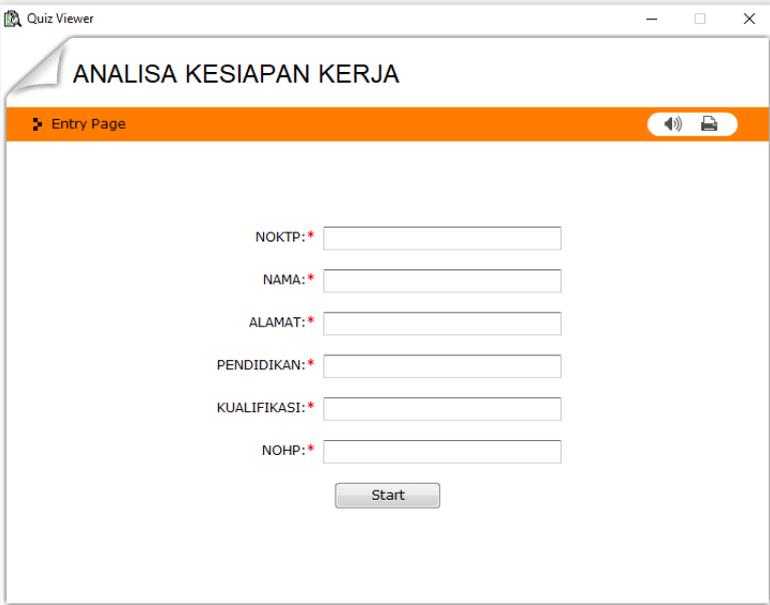
#### **3.1. Tipe dari Sistem Multimedia**

1. informasi / data bukan merupakan fungsi waktu
2. Teks

3. Grafik (grafik komputer)
4. Citra (foto)
5. Informasi atau data merupakan fungsi waktu yang harus ditampilkan ke tepat pada titik waktu yang tepat
6. Audio
7. Video
8. Animasi (grafik komputer)

### 3.2. Rancangan Sistem Multimedia

Aplikasi ini dibangun menggunakan macromedia flash 8 dan php mysql. Pada tahap perancangan ini penulis merancang beberapa bagian tahapan. Yang pertama interface dari aplikasi pada saat dijalankan



The image shows a screenshot of a web application interface titled "ANALISA KESIAPAN KERJA" (Job Readiness Analysis). The interface is displayed within a window titled "Quiz Viewer". At the top, there is a header bar with the text "ANALISA KESIAPAN KERJA" and a sub-header "Entry Page" on an orange background. Below the header, there are six input fields, each with a red asterisk indicating a required field: "NOKTP: \*", "NAMA: \*", "ALAMAT: \*", "PENDIDIKAN: \*", "KUALIFIKASI: \*", and "NOHP: \*". A "Start" button is positioned at the bottom of the form.

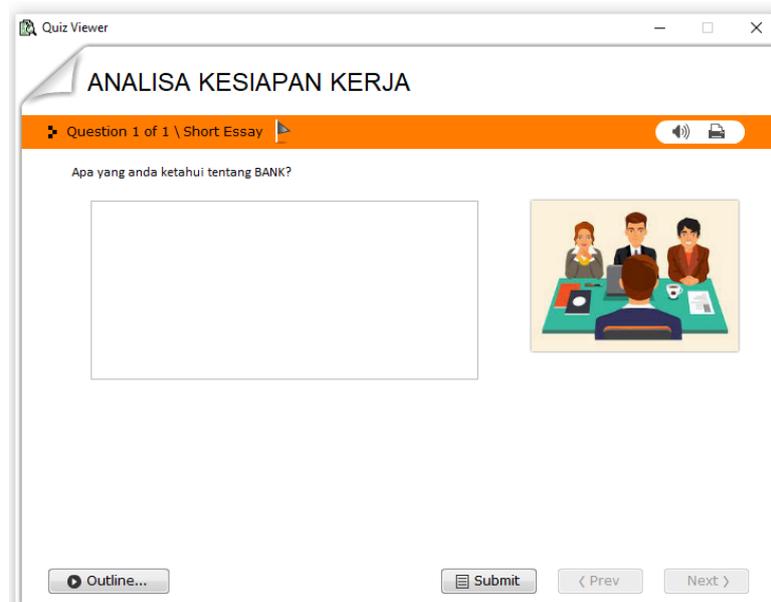
Gambar 2 Rancangan Tampilan Awal

Ini adalah rancangan awal pembangunan sistem. Tersedia beberapa pilihan yang harus diisi dan terpenuhi untuk lanjut ke dalam sistem.



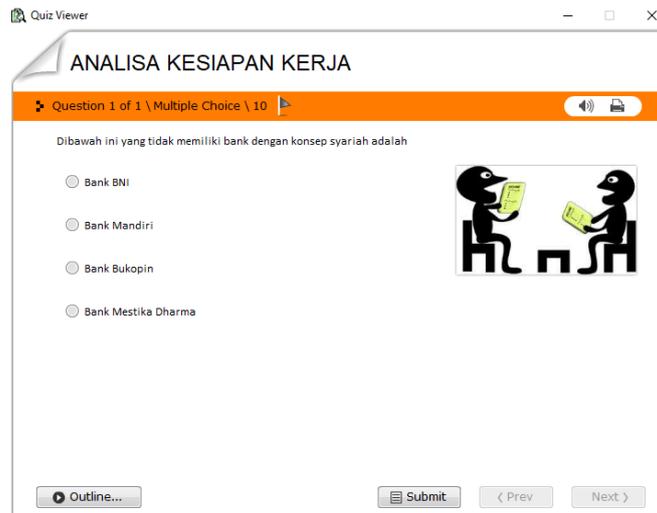
Gambar 3. Pengenalan Bank Dengan Multimedia

Pada halaman ini peserta bisa mempelajari sekilas tentang perbankan. Di halaman ini disediakan beraneka ragam visual tentang kegiatan perbankan syariah. Setelah peserta selesai, peserta akan melanjutkan ketahap ujian.



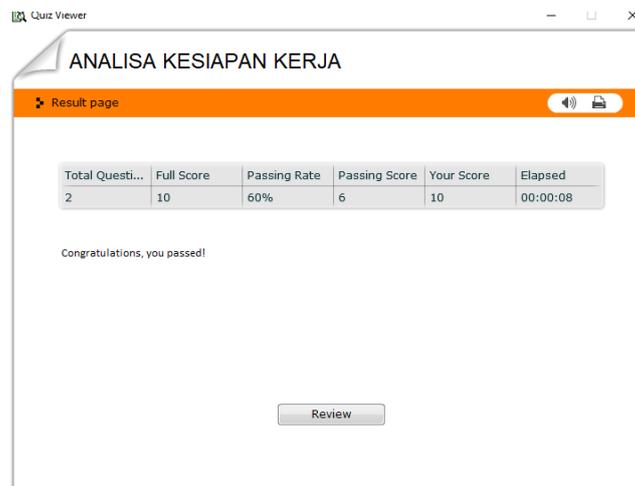
Gambar 4. Tampilan Soal Pertanyaan

Ini adalah tampilan soal dengan jenis isian. Disini pelamar diminta untuk mengisikan wawasannya didalam kotak jawaban yang ada di dalam sistem.



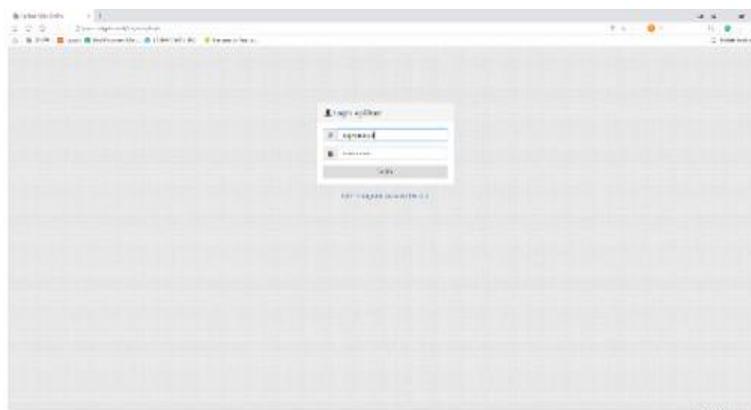
Gambar 5. Tampilan Soal Pertanyaan Pilihan Ganda

Ini adalah tampilan soal dengan jenis isian. Disini pelamar diminta memilih jawaban yang benar pada pilihan jawaban yang ada di dalam sistem.



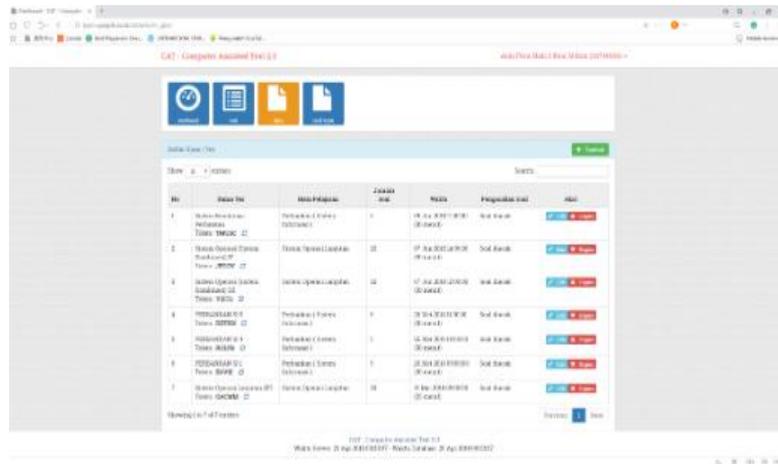
Gambar 6. Tampilan Hasil Ujian

Ini adalah hasil dari ujicoba ujian yang telah dilakukan oleh pelamar. Ditampilkan berapa nilainya dengan jelas. Setelah itu pelamar akan masuk ke halaman ujian seperti dibawah ini



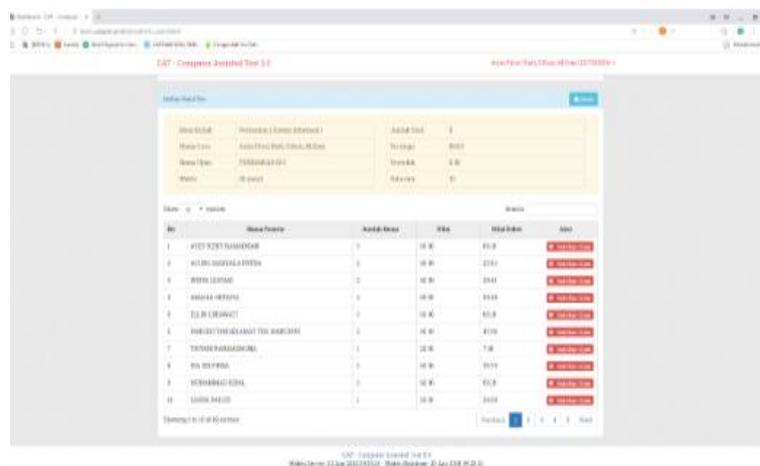
Gambar 7. Halaman Test

Berisi tentang halaman yang menyuduhkan tampilan menu untuk memulai test



Gambar 8. Tampilan Ujian yang sedang aktif

Peserta ujian akan mendapatkan username dan password setelah melamar sebagai calon karyawan. Setelah itu peserta akan di suguhkan dengan tes yang ada. Dan akan di persilahkan untuk melaksanakan tes tersebut.



Gambar 9. Hasil Ujian yang diperoleh pihak HRD

HRD akan memperoleh data hasil ujian yang telah dilaksanakan oleh calon karyawan beserta rekap nilainya. Hasil ujian akan di cetak dan diserahkan kepada pimpinan untuk diseleksi memasuki tahap wawancara.

#### i. Analisa Hasil Ujian

Hasil ujian yang telah dilewati dan diselesaikan oleh user dianalisa menggunakan rumus  $(R1+R2)/2$ . Misalkan nilai ujian 1 ditambah dengan nilai ujian ke 2 baru dibagi 2 sehingga didapatkan nilai rerata untuk kedua ujian tersebut.

#### 4. Kesimpulan

Pengembangan animasi yang akan dilakukan ialah dengan memberikan tutorial atau edukasi tentang dunia kerja perbankan syariah. Pada tahapan ini sistem akan disuguhkan dengan beberapa video yang menjelaskan tentang pekerjaan yang ada di perbankan syariah. Video akan mengedukasi tentang materi yang akan di uji pada halaman ujian. Sehingga sistem multimedia ini dapat membantu perbankan untuk mendapatkan calon tenaga kerja yang lebih kompeten di bidangnya.

#### Referensi

- [1]. Lestari, S., & Priyodiprodjo, W. (2011). Implementasi Metode Fuzzy TOPSIS untuk Seleksi Penerimaan Karyawan. *IJCCS (Indonesian Journal of Computing and Cybernetics Systems)*, 5(2).
- [2]. Tapilouw, F., & Setiawan, W. (2008). Meningkatkan Pemahaman dan Retensi Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia Interaktif. *Jurnal pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*, 1(2), 19-26.
- [3]. Adri, M. (2007). Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design. *Jurnal Invotek*, 8(1).
- [4]. Mardina, R. (2011). Potensi Digital Natives Dalam Representasi Literasi Informasi Multimedia Berbasis Web Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11(1).
- [5]. Suharto, S. (2012). Problematika Pelaksanaan Pendidikan Seni Musik di Sekolah Kejuruan Non Seni. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 12(1).