

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat perkembangan kondisi di Indonesia untuk masalah tenaga kerja atau perburuhan pada khususnya, membuat banyak perusahaan beralih menggunakan metode alternatif dengan mengalihkan salah satu fungsi manajemennya kepada tim profesional di luar perusahaan (eksternal). Sehingga pemilik perusahaan yang tidak mempunyai banyak waktu untuk kegiatan pengembangan manajemen perusahaan dapat lebih memfokuskan diri pada kompetisi intinya, yaitu perluasan jaringan bisnis atau ide bisnisnya. Maka sangat ideal bila fungsi tersebut dikerjasamakan dengan pihak lain atau tim yang telah berpengalaman. Proses kegiatan ini dikenal dengan istilah “*outsourcing*”.

Outsourcing atau alih daya adalah merupakan proses pemindahan tanggung jawab tenaga kerja dari perusahaan induk ke perusahaan lain diluar perusahaan induk. Perusahaan diluar perusahaan induk bisa berupa *vendor*, koperasi ataupun instansi lain yang diatur dalam suatu kesepakatan tertentu.

Salah satu undang-undang yang mengatur mengenai perjanjian kerja di Indonesia yaitu Undang-undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan. Di dalamnya disebutkan bahwa hubungan kerja terjadi karena adanya perjanjian kerja antara pengusaha dan pekerja atau buruh.

Jasa *outsourcing* adalah salah satu bidang yang digeluti oleh PT. Era Permata Sejahtera. Perusahaan *outsourcing* ini telah menempatkan lebih dari 1700 orang karyawan disalah satu lembaga keuangan (BUMN) dengan jangkauan unit kerja seluruh Indonesia. PT. Era Permata Sejahtera menyediakan tenaga kerja administrasi, pengemudi, *office boy/girl*, *operator* komputer, *sales* maupaun jasa *cleaning service* yang direkrut secara selektif sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan serta telah mendapatkan *basic training* sesuai dengan profesi yang merupakan tenaga kerja siap pakai. Namun bukan berarti perusahaan ini tidak memiliki kendala. Sering kali perusahaan tersebut dalam hal ini bagian personalia memiliki kendala terhadap pengambilan keputusan dan pengolahan data. Dikarenakan bagian personalia dituntut untuk dapat mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Sedangkan calon karyawan yang mengikuti training mencapai ratusan orang yang nantinya akan disalurkan ke beberapa perusahaan mulai dari BUMN hingga perusahaan swasta. Sehingga pihak personalia kewalahan dan tidak jarang terjadi kesalahan saat menangani ratusan calon karyawan dalam pengambilan keputusan.

Oleh karena itu, PT. Era Permata Sejahtera membutuhkan suatu aplikasi yaitu sistem pengambilan keputusan yang sudah terkomputerisasi dengan baik dan juga dalam pengolahan datanya. Sehingga bagian personalia dapat mengambil keputusan secara cepat dan tepat.

Berdasarkan latar belakang maka dibangunlah sebuah program aplikasi untuk membuat suatu fasilitas yang nantinya dapat memudahkan bagian personalia dalam bekerja khususnya untuk menentukan karyawan yang lulus *training*,

pengolahan data dengan memanfaatkan *database* sebagai media penyimpanan datanya dan laporan hasil *training*. Dan untuk metode yang digunakan dalam sistem pengambilan keputusan adalah metode fuzzy Sugeno, hal ini dikarenakan metode Sugeno lebih baik dalam hal menangani kontrol sedangkan untuk metode mamdani lebih cocok untuk permasalahan *intuitive*. variable yang akan digunakan dalam aplikasi ini adalah kedisiplinan, produktivitas dan kualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi, yaitu “Bagaimana cara membuat aplikasi yang dapat memudahkan dalam menentukan karyawan yang lulus *training*?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penulisan tugas akhir ini adalah :

- a. Pembuatan aplikasi desktop dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic.NET* 2012 dan database *SQL Server* 2012.
- b. Aplikasi ini hanya memfokuskan pada sistem penunjang keputusan menentukan tenaga kerja yang lulus *training* dan pengolahan data yang berhubungan dengan sistem penunjang keputusan pada PT. Era Permata Sejahtera.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

- a. Merancang sistem penunjang keputusan secara terkomputerisasi pada PT. Era Permata Sejahtera agar pengolahan data yang dilakukan lebih efisien.
- b. Memudahkan user untuk melakukan pengolahan data.
- c. Mempercepat perusahaan untuk mengetahui tenaga kerja yang telah lulus *training*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penulisan tugas akhir ini menggunakan 2 metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan aplikasi yang akan dijelaskan dibawah ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dan analisa dalam penulisan tugas akhir ini ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Wawancara

Melakukan tanya jawab peneliti dengan narasumber. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh di dapatkan dari karyawan PT. Era Permata Sejahtera

- b. Observasi

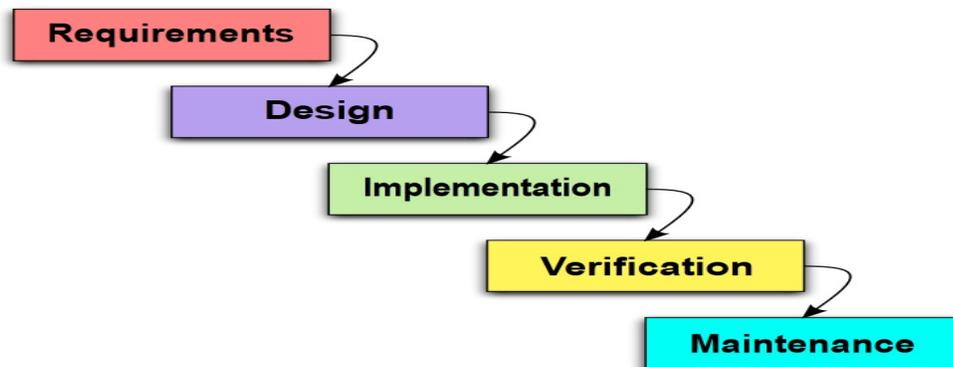
Melakukan peninjauan langsung di PT. Era Permata Sejahtera guna mendapatkan informasi dan fakta pendukung dalam penelitian.

c. Kajian literatur

Mengumpulkan referensi melalui literatur, buku, artikel, maupun secara online melalui media internet untuk mendapatkan referensi yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

1.5.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan Model *Waterfall*.



Gambar 1.1 SDLC dengan model *waterfall* (Rosa dan Shalahuddin, 2011).

a. *Requirements*

Seluruh kebutuhan *software* harus bisa didapatkan dalam fase ini, termasuk didalamnya kegunaan *software* yang diharapkan pengguna dan batasan *software*. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survei atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna untuk digunakan pada tahap selanjutnya. Kemudian

konsep penilaian dan variable akan didapat dari pihak ahli, dalam hal ini adalah bagian personalia di perusahaan ini.

b. *Design*

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan koding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. *Design* yang akan dibangun terdiri dari desain halaman *login*, menu utama, SPK, manajemen karyawan dan laporan penilaian berdasarkan SPK.

c. *Implementation*

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan *software* dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum. Pembuatan aplikasi ini akan menggunakan bahasa Visual Basic dengan editornya adalah Visual Studio dan databasenya adalah *SQL Server*.

d. *Verification*

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak. Proses verifikasi ini akan diujicobakan untuk tiap halaman hingga laporan.

e. *Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5(lima) bab, berikut garis besar dari masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menuraikan mengenai Latar Belakang, Identifikasi dan Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan landasan-landasan teori yang digunakan dan berhubungan dengan sistem.

BAB III RANCANGAN PROGRAM

Dalam Bab ini akan dibahas bagaimana rancangan program yang dibuat sebagai sistem pengambilan keputusan menentukan karyawan yang berhasil direkrut.

BAB IV IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan implementasi hasil aplikasi yang dibuat, meliputi *interface* aplikasi, cara kerja dan cara penggunaan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan bab-bab sebelumnya.

