

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Promosi jabatan sebagai salah satu fungsi dari kegiatan manajemen sumber daya manusia memiliki peranan yang sangat penting bagi peningkatan produktivitas karyawan. Mempromosikan karyawan membutuhkan pertimbangan yang matang, terutama untuk jabatan menengah keatas. Konsep utama untuk melaksanakan promosi yang tepat adalah memilih yang terbaik dari mereka yang terbaik.

Keputusan untuk melakukan promosi jabatan bagi karyawan sebaiknya juga harus mengacu kepada kriteria dan kompetensi yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dan memberikan kepuasan kepada para karyawannya. Pengambilan keputusan yang tidak tepat sering mengakibatkan pegawai yang terpilih tidak memenuhi kriteria jabatan dan kinerjanya kurang baik, sedangkan pegawai yang tidak terpilih justru memenuhi kriteria jabatan yang ditawarkan dan memiliki kinerja yang baik.

Pada PT. Marga Nusantara Jaya proses pemilihan calon yang akan naik jabatan sebelumnya, seorang pimpinan hanya memandang pada sumber daya manusia yang sudah dianggap senior atau seseorang pendidikannya tinggi. Namun pada kenyataannya ada staff yang terpilih untuk naik jabatan yang tidak bisa memberikan kontribusi lebih pada perusahaan. Faktor inilah yang melatar belakangi diperlukannya sistem pendukung keputusan pada proses kenaikan jabatan , untuk pencapaian kegiatan promosi karyawan secara maksimal sudah menggunakan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) dan FUZZY SAW

sebagai pendukung keputusan. Dengan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) dan FUZZY SAW dapat membantu memecahan masalah yang kompleks berdasarkan pada dekomposisi masalah menjadi sebuah struktur hirarki yang terdiri dari tujuan, kriteria, sub-kriteria dan alternative.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, judul penelitian ini adalah “APLIKASI SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN PROMOSI JABATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *MULTI ATTRIBUTE UTILITY THEORY (MAUT)* DAN *FUZZY SAW* PADA PT. MARGA NUSANTARA JAYA BERBASIS WEBSITE”.

Guna meningkatkan kinerja pegawai, Hasil penelitian ini akan bermanfaat dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses kegiatan manajemen dalam mempromosikan pegawai nya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Proses evaluasi (penilaian) kriteria pegawai sebelumnya terkadang bersifat subjektifitas sehingga belum tentu kriteria yang terbaik yang terpilih untuk mendapatkan promosi jabatan
2. Mengatasi proses sistem pendukung pengambilan keputusan promosi jabatan pegawai untuk merekomendasikan pegawai yang terbaik sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan pada PT. Marga Nusantara Jaya dengan menggunakan metode *MAUT (Multi Attribute Utility Theory)* Dan *FUZZY SAW*

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam perancangan aplikasi ini terdapat beberapa batasan masalah. Hal ini dilakukan agar aplikasi dapat terfokus / sesuai kebutuhan. Batasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Kriteria yang dibuat menyesuaikan dengan internal Perusahaan.
2. Parameter indikator kriteria yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Nilai Kinerja, Pendidikan, Masa Kerja, dan Kemampuan.
3. Promosi Jabatan hanya berlaku pada karyawan tetap dan bukan outsourcing.
4. Perusahaan memiliki jumlah pegawai yang cukup banyak maka perencanaan jenjang karir dari tiap pegawai dan pergantian jabatan dalam perusahaan menjadi sulit dan menghabiskan banyak waktu.
5. Kinerja atau ketentuan yang dinilai mencakup sasaran individu dan kontribusi individu.

### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui syarat dan kriteria penilaian yang harus dipenuhi pegawai untuk layak dipromosikan.
2. Untuk menerapkan metode MAUT (Multi Attribute Utility Theory) Dan FUZZY SAW dalam pengambilan sistem pendukung keputusan promosi jabatan pegawai.

### **1.4.2 Manfaat**

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Hasil penulisan Laporan Tugas Akhir ini dapat menjadi tambahan referensi untuk penulisan dan penelitian selanjutnya.
2. Hasil penelitian ini dapat membantu menghasilkan keputusan yang lebih cepat dalam proses pemilihan pegawai sesuai kriteria yang dibutuhkan
3. Menambah wawasan bagi peneliti mengenai proses pengambil keputusan menggunakan metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT) Dan FUZZY SAW

### **1.5 Metode Penelitian**

Tugas akhir yang berjudul “ APLIKASI SISTEM INFORMASI PENDUKUNG KEPUTUSAN PROMOSI JABATAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE MULTI ATTRIBUTE UTILITY THEORY (MAUT) DAN FUZZY SAW PADA PT. MARGA NUSANTARA JAYA BERBASIS WEBSITE” ini menggunakan beberapa metode, yaitu sebagai berikut.

#### **1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data**

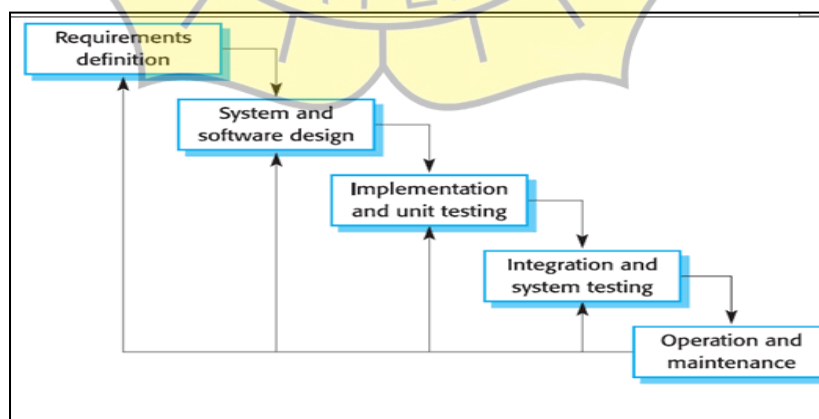
Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi: Observasi atau pengamatan langsung kegiatan yang dilakukan oleh HRD Perusahaan, sehingga bisa mendapatkan informasi yang jelas mengenai sistem yang ingin dibuat.
2. Metode Studi Pustaka: Metode studi pustaka digunakan untuk melengkapi data-data yang sudah didapat dan dipelajari, yaitu melalui perpustakaan, mempelajari catatan-catatan kuliah serta internet.

## 1.5.2 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model waterfall. Metodologi waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.

Model pengembangan software ini yang diperkenalkan oleh Winston Royce pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier — keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu itu belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain. Proses pengembangan yang sangat terstruktur ini membuat potensi kerugian akibat kesalahan pada proses sebelumnya sangat besar dan acap kali mahal karena membengkaknya biaya pengembangan ulang. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear



**Gambar 1. 1** Metodologi waterfall (Pressman, Roger S. 2001)

Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan sistemnya :

### **1. Analisis (Requirement)**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### **2. Desain (Design System)**

Pada fase ini penulis melakukan perancangan arsitektur menggunakan Document Flowchart, Data Flow Diagram, desain input dan desain output, rancangan database.

### **3. Pembuatan Kode program (Implementation & Testing)**

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada tahap ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database Server MySQL.

### **4. Pengujian Program (Integration & Testing)**

Pada tahap ini yaitu dilakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat dengan menggunakan laptop dan Internet untuk meminimalisir kesalahan pada sistem dan untuk memastikan apakah sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

### **5. Pemeliharaan (Operation & Maintenance)**

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau

sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada bagaian ini, penulis akan memberikan suatu uraian mengenai isi dari laporan yang terdiri dari:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan permasalahan yang akan dibahas secara keseluruhan meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Batasan Masalah, Metodologi Pengembangan Sistem dan diakhiri dengan Sistematika Penulisan.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini lebih menjelaskan tentang teoritis program yang akan di buat, yang berdasarkan pada referensi dari buku atau pun jurnal yang terkait pada program tersebut. Sehingga pembaca dapat mengetahui teori-teori apa saja yang digunakan. Dan pembaca pun memahami konsep dari rancangan program tersebut.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan suatu penguraian dari sistem informasi yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang telah dirancang dan mengevaluasi berbagai masalah yang ada di program tersebut.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini akan membahas tentang aplikasi yang dibuat, meliputi *interface* aplikasi, implementasi, *hardware*, *software* dan hasil uji coba.

#### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi Laporan Tugas Akhir, saran-saran dan harapan yang diajukan kepada semua pihak sesuai dengan bahasan sebelumnya.

