

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sumber Daya Manusia (SDM) dalam sebuah perusahaan merupakan aset penting dan berharga serta menjadi sumber keunggulan bersaing bagi perusahaan. Berkembang atau tidaknya sebuah perusahaan dipengaruhi oleh sumber daya manusia yang dimiliki perusahaan tersebut. Dengan adanya SDM yang berkualitas dan memiliki kinerja yang baik mampu membawa perusahaan tersebut maju seiringberjalannya waktu.

Dalam mencapai SDM yang berkualitas dan memiliki kinerja yang baik, perusahaan sudah menentukan beberapa aspek guna mendorong karyawan yang menjadi lebih giat bekerja dan mendapatkan bonus bulanan. Namun, seringkali pihak manajemen perusahaan sulit menentukan kelayakan pemberian bonus kepada karyawan, baik dari pemilihan karyawan maupun besaran bonus yang akanditerima karyawan tersebut.

Untuk itu diperlukan sebuah penilaian untuk menentukan kriteria bagi para karyawan yang bekerja dengan baik agar mendapatkan bonus yang sesuai Di PT. Citra Van Titipan Kilat karena kelayakan mendapatkan bonus masih menggunakan cara manual dan tidak adanya transparansi data untuk karyawan mana saja yang mendapatkan bonus serta kriteria apa saja yang mempengaruhi kelayakan atau tidak layak nya mendapatkan bonus.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dibutuhkan sistem yang dapat menangani masalah tersebut. Metode yang akan digunakan adalah dengan

menggunakan metode K-Nearest Neighbors untuk menentukan penerimaan bonus pada karyawan dan metode Electre untuk perbandingan karyawan.

Pada penelitian kali ini dirancang suatu sistem berbasis web dalam menentukan bonus melalui evaluasi karyawan dengan menggunakan metode K-Nearest Neighbors dan Electre. Dengan menggunakan 2 metode ini diharapkan dapat menentukan karyawan yang mendapatkan bonus dengan akurat guna mempermudah manajemen perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari berbagai pembahasan di atas, pada penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah algoritma K-Nearest Neighbors dan Electre dapat menentukan penerimaan bonus karyawan pada PT. Citra Van Titipan Kilat?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem untuk menentukan bonus karyawan melalui evaluasi kinerja karyawan?
3. Bagaimana implementasi menggunakan metode K-Nearest Neighbors dan Electre untuk menentukan karyawan yang berhak mendapatkan bonus?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membuat batasan masalah yaitu :

1. Sistem penilaian ini dirancang hanya untuk menentukan karyawan yang layak untuk mendapatkan bonus.

2. Sistem penilaian kinerja karyawan ini dirancang dengan cara membandingkan metode K-Nearest Neighbors untuk pengklasifikasian dan Electre untuk perangkingan.
3. Sistem informasi penilaian kinerja karyawan untuk mendapatkan bonus bulanan ini dirancang berbasis web menggunakan PHP dan MySQL.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan karyawan dengan kinerja terbaik melalui beberapa penilaian-penilaian yang telah ditentukan perusahaan guna mendapat bonus bulanan dengan menggunakan metode K- Nearest Neighbors dan Electre.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah perusahaan dalam menilai kinerja karyawan untuk mendapatkan bonus bulanan.
2. Membantu perusahaan dalam menilai kinerja masing-masing karyawannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari langkah-langkah berikut :

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui alur

dandata yang diolah setiap harinya.

2. Wawancara

Mewawancarai pegawai tentang sistem yang sudah berjalan dan untuk mengetahui pola sistem aplikasi yang diinginkan.

3. Kajian Literatur

Melakukan studi kepustakaan dengan melengkapi informasi yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran umum penulisan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori dasar sebagai penunjang pembahasan penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang desain dan perancangan mengenai sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM

Bab ini berisi tentang perancangan implementasi dan analisis sistem yang telah dibuat berdasarkan rancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya.

1.7 Metode Perancangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan metode *Waterfall*. Menurut Pressman (2015:42), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.