

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sistem pendukung keputusan (DSS) adalah teknologi yang memecahkan masalah dengan memanfaatkan data semi-terstruktur dan tak terstruktur. Strategi ini dirancang untuk meningkatkan pengambilan keputusan dalam skenario semi-terstruktur dan tak terstruktur ketika tindakan optimal tidak langsung terlihat. Untuk membantu pelanggan membuat keputusan yang lebih baik, DSS menyediakan informasi, bantuan, konseling, dan prediksi.

Fakta bahwa penghargaan masih diberikan kepada setiap karyawan secara terpisah merupakan salah satu karakteristik uniknya. Untuk mendapatkan informasi akurat tentang kondisi kerja, penulis bertemu dengan banyak karyawan saat ini dan melakukan penelitian. Penulis menemukan bahwa setelah mencapai target, karyawan seringkali menerima alokasi kompensasi yang tidak adil. Penulis merekomendasikan penerapan strategi berbasis bonus untuk meningkatkan standar distribusi bonus bagi setiap karyawan.

CV. Siswa Mandiri adalah Sebuah persekutuan Komanditer yang bergerak dibidang pengadaan kebutuhan instansi khususnya instansi Pendidikan seperti TK/RA,

SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK, Dinas Pendidikan, dll. Kebutuhan instansi yang bisa dicakup oleh CV. Siswa Mandiri Meliputi hasil percetakan, Alat Tulis Kantor(ATK), Komputer dan jaringan, Kebutuhan Alat Kebersihan, elektronik dan jasa service. Barang-barang yang dijual di CV. Siswa Mandiri Mengambil dari beberapa perusahaan CV. Siswa Mandiri berperan Sebagai distributor.

Masalah yang ada pada CV. Siswa Mandiri adalah penentuan bonus karyawan yang belum ada penerapan perhitungan untuk menentukan besaran dari bonus tersebut. beberapa faktor yang mempengaruhi bonus seperti absensi karyawan, pencapaian karyawan dan kecepatan pelayanan.

Pendekatan Sugeno adalah strategi prediksi untuk sistem fuzzy yang hampir sama dengan metode Mamdani, kecuali bahwa keluaran (konsekuensi) adalah persamaan linear atau konstanta, bukan himpunan fuzzy. Mengingat permasalahan ini, besaran bonus ditentukan menggunakan aplikasi berbasis web yang menerapkan Metode Fuzzy Sugeno. Jika dikombinasikan dengan perangkat berbasis web, Metode Fuzzy Sugeno akan memudahkan perusahaan dalam menentukan insentif karyawan. Karyawan juga perlu memahami evaluasi bonus.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah berdasarkan data latar belakang yang diberikan sebelumnya adalah sebagai berikut: Bagaimana menentukan besaran bonus karyawan di CV. Siswa Mandiri yang Seusai dengan kinerja karyawan menggunakan aplikasi berbasis web?

1.3 BATASAN MASALAH

Beberapa keterbatasan dalam menulis adalah sebagai berikut:

1. Penentuan besaran bonus karyawan hanya pada CV. Siswa Mandiri.
2. Aplikasi yang dibuat berupa aplikasi offline berbasis web dengan database menggunakan MySQL.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan besaran bonus karyawan di CV. Siswa Mandiri sehingga bonus yang diberikan seusai dengan kinerja karyawan.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penyusunan skripsi ini antara lain:

1. Bisa digunakannya aplikasi ini untuk menentukan besaran bonus karyawan.
2. Mempermudah CV. Siswa Mandiri dalam memberikan penilaian kepada kinerja karyawan.

3. Menjadikan karyawan lebih giat bekerja.
4. Mempermudah penyusunan anggaran keuangan.

1.6 TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

1. Tempat

Di CV. Siswa Mandiri yang terletak di Kelurahan Mustika Jaya, Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi, Perum Bumyagara Blok D4 No.21, dilakukan penelitian.

2. Waktu Pelaksanaan

Penyelidikan ini berlangsung antara 8 September 2020 dan 2 Oktober 2020.

1.7 METODE PENGUMPULAN DATA

Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Pengamatan dan analisis langsung terhadap masalah dan proses yang diperlukan dimungkinkan melalui teknik observasi.

2. Metode Pustaka

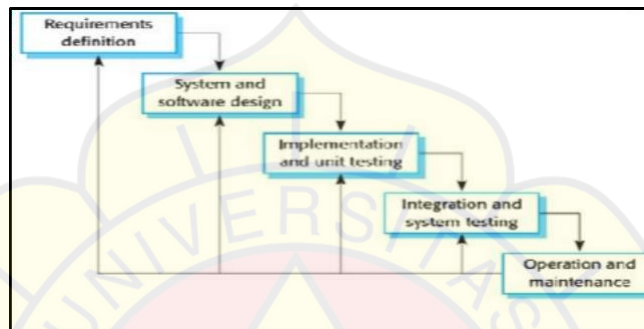
Dengan membaca dan meneliti berbagai publikasi terkini, teknik kepustakaan dimanfaatkan untuk mengumpulkan data dan informasi.

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Prototype.

1.8 METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM

Metode waterfall digunakan untuk menyelesaikan analisis. Gambar di bawah ini mengilustrasikan proses-proses yang terlibat dalam pendekatan waterfall.



Gambar 1.1 Metodologi waterfall (Pressman, Roger S. 2001)

Langkah-langkah berikut merupakan bagian dari metode air terjun:

a. Requirement (analisis kebutuhan)

Langkah ini melibatkan evaluasi kebutuhan sistem. Pada tahap ini, data dikumpulkan menggunakan berbagai teknik, termasuk riset, wawancara, dan tinjauan pustaka. Seorang analis sistem akan mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari pengguna untuk membangun sistem komputer yang dapat melakukan tugas-tugas yang diminta pengguna. Dokumen persyaratan pengguna berisi data preferensi pengguna yang dikumpulkan selama pengembangan sistem akan menjadi hasil akhir dari pendekatan ini. Setelah diterjemahkan ke dalam bahasa komputer, dokumen ini akan berfungsi sebagai panduan untuk analisis sistem.

b. **Design System (design sistem)**

Persyaratan diubah menjadi konsep perangkat lunak selama fase desain, dan konsep-konsep ini dapat disempurnakan sebelum pengembangan dimulai. Struktur data, arsitektur program, representasi antarmuka, dan aspek prosedural (algoritmik) merupakan elemen utama dari strategi ini. Dokumen "kebutuhan perangkat lunak" merupakan hasil dari tahap ini. Dengan dokumen ini, proses pengembangan sistem akan diselesaikan.

c. **Implementation & Testing (implementasi dan uji coba program)**

Proses pengembangan sistem yang sesungguhnya tercermin dalam fase ini. Penggunaan komputer meningkat selama periode ini. Sistem akan diuji setelah pemrograman selesai. Pengujian bertujuan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki cacat sistem.

d. **Integration & Testing (Penerapan / Pengujian Program)**

Proses pengembangan sistem berakhir pada titik ini. Setelah sistem dipelajari, dibuat, dan diproduksi, pengguna dapat mengaksesnya.

e. **Operation & Maintenance (Pemeliharaan)**

Pasti akan ada perangkat lunak yang sulit diluncurkan kepada pelanggan. Kesalahan, kebutuhan pengembangan fungsional, atau kebutuhan program untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baru (sistem operasi atau periferal baru) bisa jadi menjadi penyebab pembaruan ini.

1.9 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini mengadopsi pendekatan yang ketat dan mematuhi kriteria yang telah ditetapkan. Terdapat lima bab secara keseluruhan.

BAB I : PENDAHULUAN

Tujuan dan manfaat penelitian (manfaat dan sasaran), serta kendala penelitian (perumusan masalah, identifikasi, dan pembahasan), dibahas pada bab pertama beserta penulisan metodenya.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Landasan teori atau justifikasi penelitian dijelaskan pada Bab 2.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan sepanjang proses studi dibahas dalam Bab 3.

BAB IV: PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Paradigma manajemen data administratif, pengembangan aplikasi, dan penerapannya merupakan topik utama Bab 4. Selain itu, kami akan membahas studi, pengujian, dan analisis paradigma manajemen data administratif.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran penelitian dibahas dalam Bab 5.

