

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan membahas mengenai apa saja yang melatar belakangi pembuatan aplikasi ini. Setelah itu, dapat dirumuskan masalah yang terjadi saat ini pada perusahaan dan apa saja yang akan dicapai setelah aplikasi ini dibuat. Namun, aplikasi ini juga memiliki batasan-batasan supaya lebih jelas ruang lingkup yang akan dibahas. Sebelum membuat sebuah aplikasi, diperlukan data yang valid dan memiliki relevansi dengan aplikasi yang akan dibuat, yang diperoleh melalui metode-metode pengumpulan data. Selain itu, pada bab ini membahas mengenai bagaimana laporan ini disajikan.

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan akan teknologi dan sistem informasi berkembang cukup pesat. Hal ini ditunjukkan dengan beberapa perusahaan yang menerapkan sistem informasi. Sistem informasi ini digunakan untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan operasional perusahaan.

Salah satu sistem yang diterapkan adalah sistem yang mengelola sumber daya manusia. Sistem ini diperlukan untuk mengelola perekrutan, penggajian, dan penilaian kinerja karyawan. Salah satu perusahaan yang menerapkan sistem ini adalah PT X.

PT X merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penambangan, pengolahan serta penjualan marmer yang menerapkan sistem pengelolaan SDM. Namun, dalam penerapannya mengalami kendala yaitu masalah pengolahan data. Pengolahan data pada perusahaan ini masih dilakukan secara manual dengan menggunakan Microsoft Excel. Penggunaan Microsoft Excel dirasa kurang optimal dalam pengelolaan data karyawan. Jumlah karyawan pada perusahaan ini 500 orang terdiri dari 150 karyawan harian yang keseluruhannya merupakan karyawan tidak tetap dan 350 karyawan bulanan. Dari 350 karyawan bulanan, 250 karyawan merupakan karyawan tidak tetap dan 100 karyawan tetap. Jumlah karyawan yang cukup banyak

tersebut menyebabkan tingkat *human error* dalam pengelolaan data lebih tinggi. Pengelolaan data tersebut meliputi pengelolaan perekrutan karyawan, pengelolaan penggajian, dan pengelolaan kinerja karyawan untuk kenaikan gaji.

Pengelolaan dalam perekrutan mengalami permasalahan yaitu dalam menilai karyawan yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Dari ratusan form aplikasi yang masuk hanya dibutuhkan beberapa saja untuk menempati posisi yang disediakan. Sementara kebutuhan akan posisi tersebut sangat mendesak, pihak HRD yang bertugas membandingkan kelebihan calon karyawan yang satu dengan yang lainnya merasa kewalahan. Hal ini berimbas pada lamanya penerimaan karyawan. Karena lamanya terjadi kekosongan posisi mengakibatkan produktifitas perusahaan menurun.

Di dalam penggajian terdapat unsur-unsur yang terlibat di dalam perhitungannya yaitu absensi kehadiran, PPH21, asuransi, upah lembur, dan upah bersih. Apabila pengelolaan data gaji menggunakan MS Excel, mengakibatkan tingkat *human error* lebih tinggi.

Permasalahan yang lain adalah mengenai pengelolaan kinerja karyawan. Selama ini, dalam penilaian kinerja masih dilakukan secara manual, yaitu dengan membagikan form penilaian kepada karyawan yang diisi oleh karyawan itu sendiri. Selanjutnya form itu akan dikumpulkan dan di berikan kepada supervisor atau manajer. Supervisor atau manajer inilah yang memberikan penilaian akhir. Namun, karena jumlah karyawan yang cukup banyak, maka perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan MS Excell dirasa memakan waktu. Hal ini berimbas pada perhitungan kenaikan gaji.

Untuk itu diperlukan sebuah sistem informasi berbasis komputerisasi dan sistem untuk membantu keputusan agar dapat mengurangi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dikemukakan pada latar belakang maka masalah yang terjadi dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang menerapkan sistem untuk membantu mengambil keputusan dalam perekrutan karyawan dengan menggunakan metode AHP?
2. Bagaimana membuat aplikasi penggajian karyawan yang meliputi jumlah absensi kehadiran, upah lembur sesuai dengan Undang Undang Tenaga kerja, kenaikan gaji dan perhitungan PPH21?
3. Membuat sebuah aplikasi yang mengelola form penilaian kinerja karyawan untuk kenaikan gaji?
4. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memberikan laporan data gaji, laporan data lembur, dan laporan kinerja karyawan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem informasi ini adalah untuk membantu perusahaan dalam mengelola hal yang berhubungan dengan sumberdaya manusia. Tujuan-tujuan lain yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang menerapkan sistem untuk membantu mengambil keputusan dalam perekrutan karyawan dengan menggunakan metode AHP.
2. Membuat aplikasi penggajian karyawan yang meliputi jumlah absensi kehadiran, upah lembur sesuai dengan Undang Undang Tenaga kerja, kenaikan gaji dan perhitungan PPH21.
3. Membuat sebuah aplikasi yang mengelola form penilaian kinerja karyawan untuk kenaikan gaji.

4. Membuat aplikasi yang dapat memberikan laporan data gaji, laporan data lembur, dan laporan kinerja karyawan.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan masalah dalam tugas akhir ini meliputi:

1.4.1 Batasan Perangkat Keras

Aplikasi sistem informasi ini membutuhkan komputer *desktop* yang memiliki spesifikasi minimal *motherboard K7S5A*, dengan prosesor *AMD ATHLON XP1800+*, media penyimpanan *hardisk SEAGATE 40GB*, *mouse*, *keyboard*. Spesifikasi tersebut disesuaikan dengan yang dimiliki oleh perusahaan pada saat ini.

1.4.2 Batasan Perangkat Lunak

Aplikasi sistem informasi ini dalam pengembangannya membutuhkan sistem operasi *Windows XP*. Selain itu, dibutuhkan *microsoft office* untuk membentuk *file excel*, yang digunakan sebagai *softcopy*, agar data dapat dikirim melalui surat elektronik. *Software Borland Delphi 7* digunakan untuk pembuatan aplikasi ini. Sebagai databasenya digunakan software Microsoft SQL Server 2000.

1.4.3 Batasan Aplikasi

Ruang lingkup yang dikaji dari sistem ini antara lain aplikasi sistem hanya diterapkan pada perusahaan PT X khususnya untuk kantor pusat. Aplikasi ini ditujukan untuk membahas mengenai perekrutan, pengelolaan data karyawan, penggajian karyawan, absensi, pengelolaan nilai kinerja karyawan, dan perhitungan PPH21. Penilaian kinerja karyawan hanya dikhususkan untuk jabatan supervisor ke atas. Sistem ini bukan merupakan sistem pendukung keputusan terhadap penilaian kinerja karyawan. Dalam penilaian kinerja karyawan, karyawan mengisi sendiri form penilaian kinerja

karyawan lalu form tersebut diperiksa dan dinilai oleh manajer masing-masing. Hasil nilai dari manajer adalah nilai final yang akan dipergunakan untuk perhitungan kenaikan gaji pertahun. Aplikasi yang dihasilkan merupakan aplikasi yang berbasis desktop.

1.5 Sumber Data

Data-data yang dikumpulkan untuk tujuan observasi dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder. Dalam mendapatkan data primer digunakan teknik observasi yaitu pengamatan langsung terhadap sistem informasi SDM yang sedang berlangsung. Selain itu digunakan teknik wawancara yaitu melakukan tanya jawab secara langsung terhadap bagian manajemen personalia. Data sekunder dapat diperoleh melalui tinjauan pustaka yaitu dengan mencari informasi melalui buku-buku / literatur-literatur yang berhubungan dengan sistem pengelolaan SDM.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam sistematika laporan ini akan dibahas mengenai pokok dari setiap bab yang terdapat pada laporan tugas akhir. BAB I PENDAHULUAN, membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian. BAB II KAJIAN TEORI, membahas mengenai definisi dan penjelasan dari sistem informasi SDM, teori perhitungan lembur UU tenaga kerja, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, basis data, *software database microsoft SQL server 2000*, dan *software Borland Delphi 7*. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN, membahas mengenai analisis dan proses bisnis yang terjadi di perusahaan serta perancangan DFD dan ERD yang akan diterapkan di perusahaan. BAB IV HASIL PENELITIAN, membahas mengenai hasil analisis kebutuhan bisnis pengguna, basis data dan arsitektur teknologi informasi. BAB V PEMBAHASAN DAN UJICOBA HASIL PENELITIAN membahas mengenai hasil perancangan basis data, arsitektur,

antar-muka pengguna. Laporan dan perancangan validasi yang akan dilakukan terhadap aspek teknis dan bisnis terhadap kebutuhan pengguna.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN membahas mengenai kesimpulan dari tujuan yang dicapai dan saran untuk mengembangkan aplikasi.