

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sumber daya manusia merupakan salah satu faktor yang paling penting di dalam sebuah perusahaan. Kinerja sebuah perusahaan sangat bergantung kepada sumber daya manusia yang bekerja di dalamnya. PT.X merupakan perusahaan dengan jumlah tenaga kerja yang cukup banyak. Jumlah lowongan pekerjaan yang banyak akan mendatangkan lamaran yang banyak pula. Hal ini menyulitkan perusahaan dalam memilih pelamar yang benar-benar *capable* untuk posisi yang tersedia.

Setiap individu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Untuk mendapatkan kinerja yang maksimal, penempatan tiap individu di dalam perusahaan harus tepat. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan penerimaan pegawai, agar penempatan pegawai baru sesuai dengan kapabilitasnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah perusahaan dalam mengelola data pelamar?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu pengambilan keputusan dalam proses *recruitment* pegawai?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat mempermudah perusahaan dalam mengelola data pelamar.

2. Membuat aplikasi yang dapat membantu pengambilan keputusan dalam proses *recruitment* pegawai.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Ruang lingkup dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu :

- Hardware (Minimal) :
 1. Pentium 4 (2Ghz)
 2. RAM 1 GB DDR2
 3. Harddisk 40 GB
- Software :
 1. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7.
 2. Sistem basis data menggunakan SQL Server 2008 R2.
 3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah pemrograman C#.
 4. Editor Pemrograman menggunakan Visual Studio 2010.
- Aplikasi :
 1. Aplikasi *Windows Form* hanya digunakan dalam satu komputer.
 2. Fitur yang akan dikembangkan dalam aplikasi ini adalah *recruitment* pegawai baru dengan menggunakan DSS metode TOPSIS.

1.5. Sumber Data

Pada pembuatan aplikasi ini penulis memperoleh dan mengumpulkan data adalah dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Lapangan, yaitu mencari informasi langsung dari PT. X.
2. Studi Pustaka, yaitu melalui buku, diktat kuliah, dan sumber kepustakaan lain yang menunjang pembuatan aplikasi.
3. Sumber Digital, yaitu artikel-artikel di halaman *web*, *E-book*, dan file-file lain yang menunjang pembuatan aplikasi.

1.6. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian laporan Tugas Akhir ini direncanakan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian serta sistematika penyajian karya ilmiah ini.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian proyek tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai analisa sistem yang digunakan perusahaan dan diimplementasikan dalam *Flowchart*, UML dan ERD yang digunakan untuk perancangan *database*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil yang telah dicapai oleh perancang aplikasi, dan cara penggunaan aplikasi.

BAB V PEMBAHASAN DAN HASIL UJI COBA PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dari aplikasi. Laporan dari pengujian tiap fungsi/*method* yang dibuat dalam metode *black box testing*.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi simpulan dan saran, yaitu pengetahuan yang didapat penulis setelah mengerjakan karya ilmiah ini, baik berupa penegasan/pembuktian atau pengetahuan baru serta hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.