

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (selanjutnya SDM) merupakan unsur terpenting dalam keberhasilan suatu organisasi, karena dengan adanya Sumber Daya Manusia yang baik dapat membantu organisasi dalam mencapai tujuannya. Berkembangnya teknologi sangat mempengaruhi suatu perusahaan dalam menemukan SDM yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Contohnya dunia maya, teknologi informasi yang berkembang sampai saat ini suatu kebutuhan mendasar bagi manusia sebagai sumber informasi. Di era yang kental dengan persaingan ini, perusahaan harus cerdas dalam melakukan pencarian SDM yang sesuai kebutuhan.

Perusahaan dapat menggunakan dunia maya sebagai sarana untuk memberikan informasi mengenai lowongan kerja yang disediakan. Dengan menggunakan *survey*, perusahaan dapat mengambil keputusan untuk penilaian kinerja karyawan, tidak hanya penilaian yang dilakukan oleh pemimpin tapi juga penilaian yang dilakukan oleh rekan kerja. Mencatat dan mengelola *point reward* karyawan adalah salah satu kegiatan perusahaan yang biasanya sering dilakukan untuk meningkatkan kinerja karyawan.

Setelah mengetahui kebutuhan perusahaan mengenai penggunaan dunia maya untuk sarana pencarian SDM yang sesuai maka penulis mencoba menerapkan sistem informasi yang dapat membantu mencari SDM yang sesuai kebutuhan perusahaan. Dipadukan dengan sistem berbasis web yang mampu mengelola data dengan lebih cepat dan tidak terbatas ruang dan waktu, maka penulis mencoba menuangkan apa yang telah penulis dapatkan selama penulis berada di bangku perkuliahan dalam bentuk

tugas akhir, dengan judul “Sistem Informasi Perekrutan dan Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam pengelolaan data lowongan?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam pengelolaan data pelamar?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam pengelolaan data karyawan?
4. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam penilaian kinerja karyawan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Adapun tujuan dari pembahasan ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi yang dapat menangani pengelolaan data lowongan
2. Membuat aplikasi yang dapat menangani pengelolaan data pelamar
3. Membuat aplikasi yang dapat menangani pengelolaan data karyawan
4. Membuat aplikasi yang dapat menangani penilaian kinerja karyawan

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1. Adapun ruang lingkup *software* dalam aplikasi ini adalah:
 - a. Sistem Operasi *Microsoft Windows XP*
 - b. Sistem Basis Data *MySQL*
 - c. Bahasa Pemrograman *PHP*
 - d. Editor Pemrograman menggunakan *Aptana Studio 3*
 - e. *Web browser (Mozilla Firefox, Google Chrome, IE, etc)*

2. Adapun ruang lingkup *hardware* dalam aplikasi ini adalah:
 - a. *Processor Intel pentium 4 1,8 GHz*
 - b. *Memory 2 GB.*
 - c. *Disk space 250GB.*
 - d. *Network 100mbps LAN*
 - e. *Keyboard, Mouse.*

3. Ruang lingkup aplikasi meliputi:
 - a) Hak akses dibagi menjadi 5
 - a. *Admin*
 - b. *Karyawan*
 - c. *Pelamar*
 - d. *Guest*
 - e. *Kepala Divisi*

- b) Aplikasi dapat digunakan untuk pengelolaan data lowongan dan pelamar, pengelolaan data karyawan, dan penilaian kinerja karyawan.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah:

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh melalui proses wawancara dengan pemilik perusahaan.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literature, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian yang digunakan dalam laporan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini mengenai tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

2. BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang digunakan dan berhubungan dengan perancangan aplikasi *web*.

3. BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengenai rancangan aplikasi web yang meliputi Proses Bisnis, Flowchart, *Entity Relational Diagram (ERD)*, *Data Flow Diagram (DFD)* , Process Specification (PSPEC), Kamus Data, *User Interface Design (UID)*.

4. BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini mengenai penjelasan dari tiap fungsi utama yang dibuat beserta kumpulan *screenshot* dari proyek.

5. BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini mengenai mengenai pengujian dan analisa terhadap masing-masing fungsi dalam aplikasi.

6. BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran serta kata-kata penutup dalam Laporan Kerja Praktek.