

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Karyawan merupakan aset penting bagi setiap perusahaan, karena sangat mempengaruhi banyak aspek penentu keberhasilan kerja dari perusahaan tersebut. Suatu perusahaan akan dapat menjalankan semua proses usahanya dengan baik jika semua karyawannya dapat diorganisir dengan baik oleh bagian Sumber Daya Manusia (SDM). Pengelolaan karyawan tidaklah mudah karena terdapat beberapa kendala salah satunya adalah banyaknya karyawan yang dimiliki. Dengan jumlah karyawan yang banyak dalam perusahaan tersebut maka untuk melakukan penilaian kinerja dari setiap karyawan dalam perusahaan menjadi sulit sehingga dapat menghabiskan banyak waktu.

Ofal Bakery & Coffe Shop merupakan salah satu coffee shop di Sidikalang yang menjadi tempat favorit bagi sebagian orang yang menyediakan segala jenis kue, roti, masakan ala kafe, aneka kopi dan teh. Fasilitas yang tersedia yakni seperti menu sarapan, *dessert* and *bakes*. Karyawan yang dimiliki saat ini sebanyak 16 orang. Setiap 3 bulan sekali Ofal Bakery & Coffe Shop memberikan bonus untuk karyawan terbaik kepada karyawannya. Selama ini penilaian karyawan terbaik masih berdasarkan hasil rekapan absen, order, dan pengamatan oleh manager sendiri sehingga sedikit bersifat subyektif dan belum ada prioritas yang ada pada kriteria - kriteria. Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membangun sebuah sistem terkomputerisasi dengan menggunakan

metode pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)*. Metode Sebelumnya sudah ada penelitian terkait penggunaan metode *MAUT* dalam pengambilan keputusan yang dilakukan oleh Aries Susanti pada 2016. Penelitian tersebut bertujuan untuk memilih obyek wisata di Semarang yang akan dikaji dengan menggunakan metoda *Analytical Hierarchy Process (AHP)*, mendiskripsikan gambaran potensi wisata dari obyek wisata di Semarang yang terpilih dengan melihat faktor internal dan faktor eksternal menggunakan *SWOT* analisis dan merumuskan prioritas strategi untuk mengoptimalkan pengembangan dari obyek wisata yang terpilih dengan menggunakan *Multi-Attribute Utility Theory (MAUT)*. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada objek dari penelitian ini adalah karyawan terbaik pada Ofal Bakery & Coffe Shop, dan implementasi menggunakan bahasa pemrograman JAVA dengan DBMS MySQL. Sedangkan metode yang digunakan dalam penunjang keputusan adalah metode *MAUT*.

Berdasarkan paparan permasalahan yang telah dijabarkan dan gagasan solusi pemecahan masalah yang ada, dibutuhkan implementasi sistem pendukung maka pada penelitian ini penulis tertatik mengangkat judul “**Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Bonus Karyawan Terbaik Menggunakan Metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* Studi Kasus : Ofal Bakery & Coffee Shop**”. Diharapkan dengan adanya aplikasi sistem pendukung keputusan ini pemilihan karyawan terbaik pada Ofal Bakery & Coffe Shop akan menjadi pemilihan dengan penilain yang efektif dan bersifat objektif.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengambil pokok permasalahan yaitu :

1. Pemilihan karyawan terbaik untuk pemberian bonus masih dilakukan secara manual sehingga penilaian kinerja dari setiap karyawan dalam perusahaan menjadi sulit dan dapat menghabiskan banyak waktu.
2. Kesulitan dalam melakukan pencatatan data penilaian karyawan untuk pemberian bonus bagi karyawan terbaik.
3. Kesulitan dalam menerapkan metode penunjang keputusan yang sesuai.
4. Belum adanya sistem pendukung keputusan yang terkomputerisasi menggunakan metode penunjang keputusan sehingga penilaian karyawan terbaik tidak akurat.

I.2.2 Perumusan Masalah

Sebagaimana yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* pada sistem pendukung keputusan untuk menentukan karyawan dengan ranking tertinggi ?
2. Bagaimana membangun sistem pendukung keputusan yang dapat digunakan dalam pemberian bonus bagi karyawan terbaik ?

3. Bagaimana melakukan analisa pemilihan karyawan terbaik menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* ?

I.2.3 Batasan Masalah

Agar sistem yang dirancang lebih terarah perlu didefinisikan batasan masalah dari sistem, antara lain :

1. Obyek dari sistem pendukung keputusan adalah karyawan terbaik.
2. Metode penunjang keputusan yang digunakan adalah metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java Netbeans 8* dengan *database engine MySQL*.

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun sistem pendukung keputusan pemberian bonus untuk karyawan terbaik menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* pada Ofal Bakery & Coffe Shop.

2. Untuk mengetahui bagaimana perhitungan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* dalam pemberian bonus untuk karyawan terbaik.

I.3.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ilmiah ini bagi dunia ilmu pengetahuan yaitu:

1. Memberikan analisis hasil penggunaan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* agar dapat digunakan sebagai rujukan literatur pada penelitian berikutnya.
2. Memberikan kemudahan kepada perusahaan dalam pemberian bonus kepada karyawan terbaik dengan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)*.
3. Memberikan keputusan yang akurat dalam penentuan pemberian bonus yang akan diberikan kepada karyawan terbaik.

I.4 Metodologi Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini aktivitas yang dilakukan didalamnya yaitu mengadakan studi terhadap terhadap konsep sistem pendukung keputusan untuk pemberian bonus bagi karyawan terbaik menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* dan juga metode pendukung keputusan yang digunakan.

1. Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan penelitian penulis. Pengumpulan data yang dilakukan diantaranya :

a. Studi Pustaka (*Library Reasearch*)

Pada studi ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan sistem pendukung keputusan untuk pemilihan karyawan terbaik. Pengutipan yang dilakukan dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan ataupun buku diktat yang dipergunakan selama kuliah. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku-buku atau literatur yang penulis gunakan.

b. Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan dilakukan dengan cara melibatkan pihak-pihak yang berkompeten dalam pemilihan karyawan terbaik. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hirarki dan kriteria pemilihan karyawan terbaik dengan data-data dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan permasalahan yang di teliti. Studi lapangan meliputi :

1) Observasi (Pengamatan Langsung)

Pada bagian ini dilakukan proses pengamatan terhadap pemilihan karyawan terbaik pada Ofal Bakery & Coffe Shop. Hal-hal yang termasuk kedalam kegiatan observasi ini antara lain adalah mengambil dokumen-dokumen yang dibutuhkan dalam penelitian untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian.

2) Interview (Wawancara)

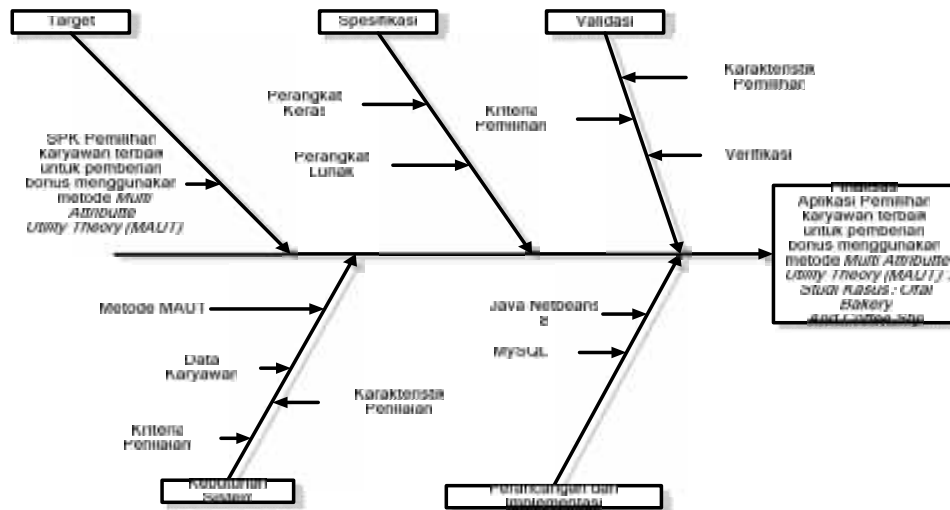
Pada bagian ini dilakukan proses wawancara langsung dengan manajemen Ofal Bakery & Coffe Shop untuk mendapatkan

informasi seputar pemberian bonus untuk pemilihan karyawan terbaik.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metodologi atau teknik yang digunakan dalam pengembangan dan pembuatan perangkat lunak meliputi metodologi konvensional, struktural klasik, struktural *modern* dan *post modern*. Metodologi pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan adalah *post modern* yang populer digunakan mulai akhir 1980-an. Metodologi ini mencirikan adanya *paradigma object oriented* dan *multimedia*. Beberapa *tools* yang bisa digunakan sebagai alat pengembangan dan pembuatan program yang berorientasi objek (*Object Oriented Programming*).

Pengembangan sistem dapat berupa menyusun suatu sistem yang baru dan menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Setiap tahap harus diselesaikan terlebih dahulu kemudian diteruskan ketahap berikutnya untuk menghindari terjadinya pengulangan tahap. Metodologi pengembangan sistem *Fishbone Diagram* dapat dilihat seperti berikut.



Gambar I.1 Pemetaan Penelitian Diagram Fishbone

Pemetaan penelitian menggunakan *fishbone diagram* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1) Penetapan Target penelitian

Adapun target dari penelitian ini adalah menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* dalam pemilihan karyawan terbaik untuk pemberian bonus pada Ofal Bakery & Coffe Shop.

2) Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan proses analisis penentuan kriteria dan penyusunan hirarki faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan karyawan terbaik. Dalam pemilihan karyawan terbaik, perlu beberapa pemahaman terkait variabel-variabel yang saling berhubungan satu sama lain. Penyusunan kriteria penilaian yang tepat dalam pemilihan karyawan terbaik seperti pelayanan, ramah tamah, jujur, penguasaan diri, berjiwa besar, tanggung jawab, profesionalisme, pekerja keras, kehati-hatian dalam bekerja, penampilan, pantang menyerah, fokus dan kerjasama.

Semua kriteria tersebut harus mempunyai nilai agar dapat mendukung pengambilan keputusan. Selanjutnya digunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* untuk pemilihan karyawan terbaik yang berhak mendapatkan bonus.

3)Spesifikasi dan Desain

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak atau *Software Requirements Spefication (SRS)* adalah sebuah dokumen yang berisi pernyataan lengkap dari apa yang dapat dilakukan oleh perangkat lunak, tanpa menjelaskan bagaimana hal tersebut dikerjakan oleh perangkat lunak. Suatu *SRS* harus mencantumkan tentang deskripsi dengan lingkungannya. Adapun spesifikasi kebutuhan di dalam membangun perangkat lunak yang akan di rancang adalah sebagai berikut :

- a. Spesifikasi Perangkat Keras : *Processor Intel Core i3 2,2 Ghz, Ram 4GB, Hardisk 500 GB*
- b. Spesifikasi Perangkat Lunak : Sistem operasi Windows 7, Web Server XAMPP – MySQL, Java Netbeans 8

4)Perancangan dan Implementasi

Perancangan dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian secara rinci suatu perangkat, proses atau sistem agar dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik. Sedangkan Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detail ditranslasikan ke dalam suatu bahasa pemrograman.

5) Validasi

Validasi merupakan proses untuk menunjukkan seberapa besar nilai keakuratan program terhadap kondisi-kondisi saat pemakaian sebenarnya. Verifikasi program merupakan suatu metode yang digunakan untuk menjamin kebenaran suatu program. Verifikasi program melakukan simbolisasi masukan sehingga jaminan diberikan untuk semua data yang berlaku sebagai masukan

6) Finalisasi

Pada tahap ini sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik untuk pemberian bonus menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* sudah melewati tahap validasi dan verifikasi dan siap untuk digunakan oleh Ofal Bakery & Coffe Shop. Tidak menutup kemungkinan sistem ini mengalami perubahan ketika sudah digunakan oleh user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat validasi dan verifikasi.

I.5 Keaslian Penelitian

Penelitian terkait dengan penerapan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* sudah pernah ada sebelumnya dan dapat dilihat pada Tabel I.1 seperti berikut :

Tabel I.1 Penelitian Terkait

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
----	---------------	------------------	------------------

1	Aries Susanty (2015)	Optimasi Pengembangan Kawasan Wisata Di Semarang Dengan Menggunakan <i>Metode analytical Hierarchy Process, Analisis Swot, Dan Multi-Attribute Utility Theory.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk memilih obyek wisata di Semarang yang akan dikaji dengan menggunakan metoda <i>AHP</i> , mendiskripsikan gambaran potensi wisata dari obyek wisata di Semarang yang terpilih dengan melihat faktor internal dan faktor eksternal menggunakan <i>SWOT Analysis</i> dan merumuskan prioritas strategi untuk mengoptimalkan pengembangan dari obyek wisata yang terpilih dengan menggunakan <i>MAUT</i> .
2	Riadhil Jannah dan Lusiana (2015)	Aplikasi Penerimaan Karyawan dengan Metode <i>Multi Attribute Utility Theory (MAUT)</i>	Pengolahan nilai dengan menggunakan metode MAUT akan menghasilkan hasil akhir dengan rangking tertinggi. Aplikasi ini akan di uji coba pada STIKes Hang Tuah Pekanbaru dan diharapkan dapat membantu dan mempermudah tim seleksi dalam penerimaan karyawan.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis lakukan adalah pada objek penelitian yakni karyawan terbaik dengan metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang dilengkapi dengan penjelasan, Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan dasar pemikiran penulis untuk mengangkat judul judul skripsi, terdiri dari latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang studi literature dan dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembangunan Sistem Pendukung Keputusan pemberian bonus karyawan terbaik menggunakan Metode *Multi Attribute Utility Theory (MAUT)* pada Ofal Bakery & Coffe Shop.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa masalah pada sistem yang berjalan, strategi penyelesaian masalah, penerapan metode/algoritma, desain sistem baru menggunakan *UML, desain database* dan desain *user interface*.

BAB IV HASIL DAN UJICOBA

Pada bab ini berisikan hasil dari implementasi Sistem Pendukung Keputusan dan pengujian yang dilakukan pada Sistem Pendukung Keputusan yang sudah dibangun menggunakan skenario pengujian dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya serta saran untuk kesempurnaan hasil penelitian.