

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

PT.Jentera Kreativitas Muda merupakan lembaga atau perusahaan swasta yang bergerak dibidang jasa penyaluran tenaga kerja atau yang disebut *outsourcing* yang berfungsi untuk menyalurkan tenaga kerja atau karyawan ke perusahaan-perusahaan yang memerlukan sesuai dengan kriteria-kriteria dan aturan-aturan yang ada. Pastinya lembaga ataupun perusahaan *outsourcing* seperti PT.Jentera Kreativitas Muda khususnya terus membuka penerimaan tenaga *outsourcing* tiap tahunnya agar tetap bisa menyalurkan tenaga-tenaga *outsourcing* nya ke perusahaan-perusahaan yang memerlukan. PT.Jentera Kreativitas Muda saat ini kembali melakukan seleksi tenaga *outsourcing* guna disalurkan pada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan, yang dimana biasanya seleksi tersebut dilakukan dengan cara semi komputerisasi.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *profile matching* untuk membantu HRD PT.Jentera Kreativitas Muda dalam menyeleksi tenaga *outsourcing*, sehingga untuk selanjutnya dapat di gunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan tenaga-tenaga *outsourcing* yang akan disalurkan kepada perusahaan-perusahaan yang membutuhkan. Masalah yang sering di alami dalam penyeleksian tenaga *outsourcing* adalah banyak data yang tidak sesuai dengan penilaian oleh panitia HRD disebabkan perhitungan yang sering kali terjadi kesalahan dalam menentukan keputusan yang tepat sehingga tenaga *outsourcing* tidak sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Oleh karena itu, maka diperlukan suatu analisis data pelamar pada PT.Jentera Kreativitas Muda dengan menggunakan

metode *profile matching* untuk mengetahui data yang sesuai untuk seleksi tenaga *outsourcing*. Hasil dari data yang di proses dengan metode *profile matching* tersebut akan membantu pihak PT.Jentera Kreativitas Muda dalam mengambil sebuah keputusan, agar pihak perusahaan bisa menerima tenaga *outsourcing* dengan efektif dan efisien.

Oleh karena itu, penulis ingin mengangkat sebuah judul penelitian yaitu **“Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Tenaga *Outsourcing* Pada PT. Jentera Kreativitas Muda Menggunakan Metode *Profile matching*”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang akan di lakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas,maka identifikasi masalah yang akan dibahas adalah:

1. Mengalami kesulitan saat seleksi tenaga *outsourcing* pada PT. Jentera Kreativitas Muda.
2. Belum sepenuhnya memahami tentang metode *profile matching* pada PT. Jentera Kreativitas Muda.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, berikut diantaranya adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah pengambilan keputusan yang dilakukan untuk membantu mengambil keputusan yang tepat dalam seleksi tenaga *outsourcing*?

2. Bagaimana penerapan metode *profile matching* untuk mengambil keputusan dalam seleksi tenaga *outsourcing*?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam suatu penelitian sangat diperlukan agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan yang digunakan dalam membangun sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang akan dibangun yaitu Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Tenaga *Outsourcing* Pada PT. Jentera Kreativitas Muda Menggunakan Metode *Profile matching*.
2. Data yang di *input* yaitu daftar calon tenaga *outsourcing* untuk diseleksi menjadi tenaga *outsourcing*.
3. Metode yang digunakan yaitu metode *profile matching*.
4. Basis data yang digunakan yaitu basis data MySQL.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sistem yaitu PHP.

I.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang akan dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut:

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan target penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi untuk membantu pihak PT. Jentera Kreativitas Muda agar mempermudah dalam mengambil sebuah keputusan.

2. Agar mudah memahami metode *profile matching* untuk PT. Jentera Kreativitas Muda dengan cara menerapkan metode tersebut.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Setiap Penelitian pada prinsipnya harus berguna, maka dari itu manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan solusi dalam menyeleksi tenaga outsourcing di kemudian hari.
2. Menambah pengetahuan bagi pihak PT. Jentera Kreativitas Muda tentang metode *profile matching*.

I.4. Metode Penelitian

I.4.1 Metode Pengumpulan Data

Proses analisis pada penelitian ini menggunakan 2 (dua) metode pengumpulan data yang dilaksanakan oleh penulis, yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi – informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian.

b. Wawancara

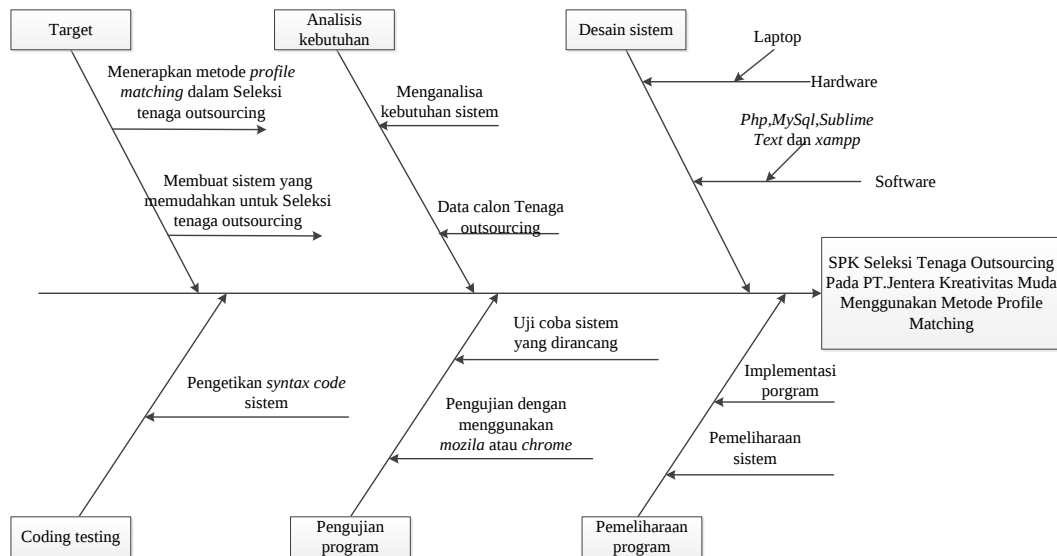
Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan yaitu tanya jawab sambil bertatap muka, atau tanpa pedoman. Pada penelitian ini peneliti akan melakukan tanya jawab dengan bertatap muka secara terbuka, dimana informan mengetahui dan sadar bahwa wawancara yang dilakukan peneliti adalah dalam rangka penelitian.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data mengenai pemilihan jabatan berbasis *web* dari berbagai sumber bacaan seperti buku pemograman *web*, manajemen basisdata, dan lain-lain.

I.4.2. Perancangan Sistem

Dalam Perancangan sistem penulis menggunakan metode penelitian deskriptif atau disebut juga metode penelitian analitis. Dalam metode penelitian deskriptif ini digunakan teknik-teknik analisis, klasifikasi masalah, survei, studi kepustakaan terhadap masalah-masalah yang berhubungan dengan skripsi yang penulis susun observasi, dan teknik *Test* terhadap objek penelitian yang telah ada. Metodologi pengembangan sistem kerangka *fishbone* dapat dilihat pada gambar III.1 berikut:



Gambar I.1 Kerangka Fishbone

Dalam pengembangannya metode kerangka *fishbone* memiliki beberapa tahapan yaitu: target, analisis kebutuhan, desain sistem, coding testing, pengujian program, dan pemeliharaan program.

1. Penetapan target penelitian

Target penelitian ini yaitu merancang dan membangun penerapan metode *profile matching* dan membuat sistem seleksi tenaga *outsourcing* pada PT. Jentera Kreativitas Muda yang berbasis web.

2. Analisis Kebutuhan

Menganalisis kebutuhan sistem yang sudah ada dan menerapkan metode *profile matching* pada pihak PT. Jentera Kreativitas Muda, serta menambahkan sistem yang baru. Data yang diperlukan dalam analisis ini adalah data pelamar untuk seleksi tenaga *outsourcing*.

3. Desain Sistem

Pada tahapan ini, desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan mendefinisikan sistem secara keseluruhan. Pada tahapan ini

desain perangkat lunak menggunakan *php, MySQL, xampp* dan *sublime text* serta dengan pemodelan *uml* yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* pada sistem yang akan di bangun.

4. Coding Testing

Penulisan bahasa pemrograman menggunakan *sublime text*. Hal ini sangat memudahkan proses pasca perancangan kode program. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian sistem tersebut bisa diperbaiki.

5. Pengujian Program

Dalam tahapan ini, program yang dirancang diuji kemampuan dan keefektifannya akan dicoba di *mozilla* atau *google chrome*. Sehingga dapat melihat kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap sistem yang telah dibuat.

6. Pemeliharaan Sistem

Tahap akhir dalam model *fishbone* ini perangkat lunak yang sudah jadi, akan dilakukan pemeliharaan dan perubahan. Perubahan tersebut bisa mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus disesuaikan dengan lingkungan baru. Maka dilakukan implementasi *unit* sistem agar sistem dapat ditingkatkan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Setiap penelitian pada prinsipnya harus memiliki kontribusi yang berguna, maka dari itu adapun kontribusi dari penelitian ini adalah :

1. Sistem yang akan dibangun menggunakan aplikasi web, sehingga sangat membantu dalam mengefisiensikan waktu dalam melakukan seleksi tenaga *outsourcing* pada PT. Jentera Kreativitas Muda.

2. Penelitian ini dapat menjadi bahan pengetahuan dan dapat dikembangkan lagi.
3. Pihak PT. Jentera Kreativitas Muda dapat mengakses sistem agar dapat mengetahui perhitungan yang dilakukan untuk seleksi tenaga *outsourcing*.

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian dalam penulisan skripsi ini dilakukan langsung di PT. Jentera Kreativitas Muda yang terletak di Jl. Brigjend Katamso, Gg. Jeruk No.29, Kp. Baru, Kec. Medan Maimun, Kota Medan, Sumatera Utara 20239.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, Lokasi Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang semua teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisa sistem yang berjalan dan evaluasi sistem yang digunakan. Dan menjelaskan mengenai sistem yang akan dibuat.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang

dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat di ambil dalam penulisan skripsi ini, serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.