

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya informasi berbasis komputer, yang awalnya hanya digunakan oleh kalangan tertentu, saat ini sudah sedemikian luas penggunaannya, hampir semua bidang teknologi informasi dan komunikasi misalnya informasi pendidikan, bisnis, ekonomi perbankan, sarana promosi, sarana sosial, dan lain sebagainya. Teknologi yang canggih tanpa diimbangi dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik akan menjadi sia-sia. Karyawan merupakan salah satu faktor penting dari berjalannya suatu perusahaan. Pengelolaan yang baik dari karyawan ini akan sangat mempengaruhi aspek keberhasilan kerja perusahaan tersebut.

PT.Industri Pembungkus International merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penjualan dan produksi karton. Namun sistem yang berjalan pada perusahaan masih bersifat manual khususnya dalam pengolahan data karyawan dengan menggunakan sistem arsipan buku kerja, sehingga penentuan keputusan pemberian reward karyawan sangat sulit untuk ditentukan. PT.Industri Pembungkus International memiliki karyawan tetap dan karyawan lepas (buruh), pemberian reward diserahkan kepada karyawan tetap dan dinilai berdasarkan kehadiran, pengalaman kerja, lama bekerja di perusahaan, pencapaian target dan tanggung jawab karyawan dalam bekerja dan perlu adanya penambahan kriteria dalam pemberian reward karyawan yaitu prestasi dan kerja team. Dengan

penambahan kriteria tersebut maka akan diperoleh karyawan yang layak dan berhak mendapatkan reward.

HRD melakukan proses penilaian dengan penilaian satu persatu data karyawan sehingga sering terjadi kesalahan dalam pengolahan data karyawan. Dengan demikian proses pembuatan laporan pemberian reward karyawan membutuhkan waktu yang cukup lama dan laporan yang diterima kurang akurat. Penilaian kinerja karyawan merupakan hasil seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu di dalam melaksanakan tugas, seperti standar hasil kerja, target, atau sasaran / kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dan telah disepakati bersama.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut penulis merancang sistem pendukung keputusan dalam penentuan pemberian reward karyawan dengan menggunakan metode Oreste sehingga dapat diperoleh hasil perankingan pemberian reward karyawan dan yang berhak mendapatkan reward maupun kenaikan pangkat yang dinilai. Metode Oreste menyediakan perankingan kepada solusi terdekat meskipun terdapat kriteria yang bertentangan, sehingga pembuat keputusan dalam hal ini dapat memilih perankingan yang tepat sesuai dengan alternatif yang ada dengan menggunakan kriteria kehadiran, pengalaman kerja, lama bekerja, team work, pencapaian target dan prestasi. Pada penelitian ini penulis akan membuat sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode Oreste yang dapat memperhitungkan semua kriteria yang mendukung pengambilan keputusan guna membantu mempercepat dan mempermudah proses pengambilan keputusan.

Sistem pendukung keputusan merupakan suatu sistem yang berbasis komputer ditujukan untuk membantu mengambil keputusan dengan memanfaatkan data dan model tertentu untuk memecahkan berbagai persoalan yang tidak terstruktur.

Oleh karena itu untuk memberikan pemahaman tentang pengetahuan penulis berkesimpulan untuk mengambil judul **“Penerapan Metode Oreste Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemberian Reward Karyawan pada PT.Industri Pembungkus International”**

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Proses penentuan karyawan yang mendapatkan reward masih dilakukan secara manual sehingga proses penentan reward kurang efektif.
2. Belum adanya penerapan metode dalam pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International.
3. Kriteria yang di gunakan oleh perusahaan dalam pemberian reward adalah absensi, pengalaman kerja dan target kerja.

I.2.2. Rumusan Masalah

Dengan mengetahui identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu perusahaan agar dalam penyeleksian pemberian reward karyawan lebih mudah?
2. Bagaimana menerapkan metode Oreste untuk pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International?
3. Bagaimana merancang aplikasi penentuan pemberian reward karyawan dengan menggunakan VB ?

I.2.3.Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi SPK ini dibuat dengan ruang lingkup pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International.
2. Data input dalam pemberian *reward* karyawan ini adalah data karyawan, data kriteria, data sub kriteria dan data pembobotan.
3. Data output dalam pemberian *reward* karyawan ini adalah laporan perankingan pemberian reward.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Visual Studio*.
5. Database yang digunakan adalah *SQL Server*.
6. Pemodelan perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*).
7. Metode yang digunakan adalah menggunakan metode Oreste.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Dengan mengetahui rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya sistem pendukung keputusan dalam penentuan pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International dengan menerapkan metode Oreste.
2. Diterapkannya metode Oreste dalam sistem pendukung keputusan menentukan pemberian reward karyawan sesuai penilaian kinerja karyawan.
3. Mempermudah PT.Industri Pembungkus International dalam penentuan karyawan yang layak mendapatkan reward.

I.3.2. Manfaat

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dideskripsikan manfaat dari penelitian ini dalah sebagai berikut :

1. Membantu PT.Industri Pembungkus International dalam melakuakn seleksi karyawan berdasarakn kriteria yang ditentukan.
2. Membangun sistem pendukung keputusan yang dapat membantu manajemen sumber daya manusia perusahaan dalam proses pemberian reward karyawan.
3. Membantu pembuatan laporan pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Penulis mengadakan studi langsung kelapangan untuk mengumpulkan data yaitu :

a. Pengamatan (*Observasi*)

Melakukan pengamatan terhadap data pemberian reward karyawan yang terdiri data kehadiran, penampilan, kerjasama, skill dan bertanggung jawab pada PT.Industri Pembungkus International.

b. Wawancara.

Merupakan pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang pemberian reward karyawan kepada sumber yang berhubungan dengan masalah penelitian (menemui Bagian HRD).

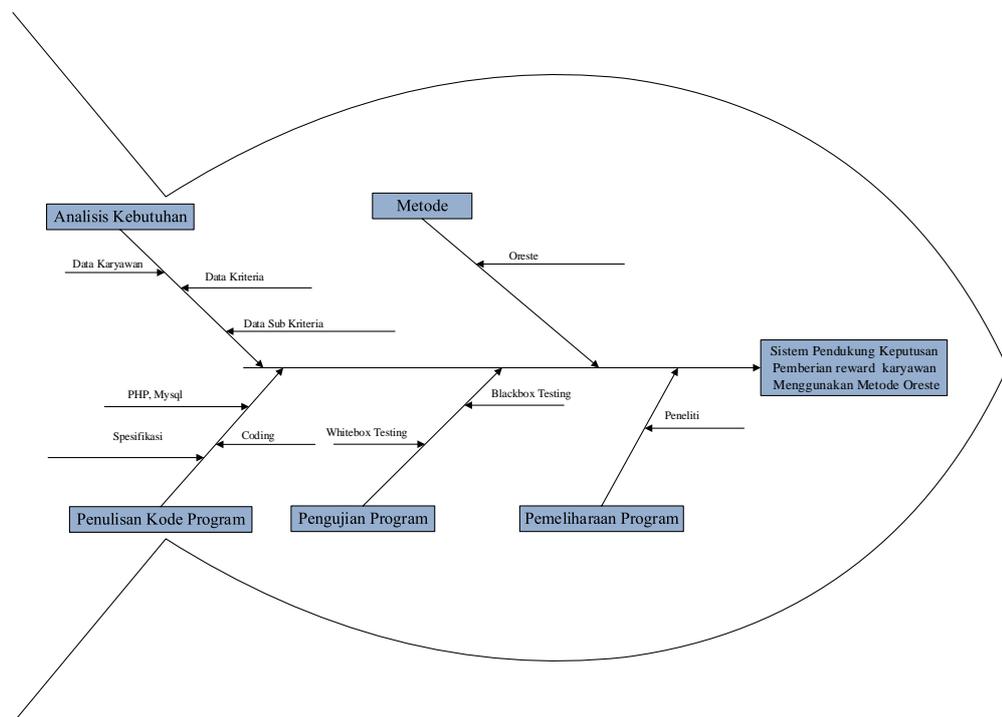
1. Bagaimana cara perusahaan melakukan Pemberian Reward Karyawan pada PT.Industri Pembungkus International?
2. Bagaimana cara mengatasi kendala yang di hadapi oleh perusahaan dalam penentuan Reward Karyawan?
3. Bagaimana cara meningkatkan kinerja dari karyawan supaya meningkatkan prospek dari karyawan ?

2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan teori tentang recruitment, sistem pendukung keputusan, perancangan web aplikasi.

I.4.2. Rancangan Penelitian

Dalam tahap rancangan penelitian ini, penulis memakai pemodelan diagram *Fishbone*, model diagram *Fishbone* dapat dilihat pada Gambar I.1. sebagai berikut :



Gambar I.1. Gambar Diagram *Fishbone*

Pengembangan sistem menggunakan *fishbone diagram* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini adalah menganalisis sistem yang sedang berjalan sesuai dengan data-data khususnya data pemberian reward karyawan di PT.Industri Pembungkus International yang telah diperoleh dari penelitian ini.

2. Metode

Pada tahap ini dilakukan perancangan system dengan menggunakan metode Oreste yang diusulkan mengenai sistem pendukung keputusan pemberian reward karyawan pada PT.Industri Pembungkus International. Dalam melakukan design penulis menggunakan diagram UML, dimana bukan hanya sekedar diagram tetapi juga menceritakan konteksnya.

3. Penulisan Kode Program

Merupakan penerjemah data atau pemecahan masalah software yang telah dirancang dalam bahasa pemrograman yang sudah ditentukan dan digunakan, dalam tahap pengkodean diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem pembuatan sistem menggunakan PHP dan Mysql.

4. Pengujian Program

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang yaitu menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama dan melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan yang ada.

5. Hasil

Dengan selesainya melakukan pengujian program, dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan, maka program akan menampilkan aplikasi PHP dari program yang telah dibuat seperti penentuan pemberian reward karyawan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun yang menjadi kontribusi penelitian adalah diharapkan pada aplikasi yang dirancang ini adalah :

Penelitian yang dilakukan oleh penulis bertujuan untuk merancang sebuah sistem pemberian reward karyawan yang berhak mendapatkan reward, sistem yang akan dirancang akan otomatis menentukan karyawan yang berhak mendapatkan reward, berdasarkan kriteria yang ditentukan. Laporan penelitian ini juga mempermudah PT.Industri Pembungkus International dalam menentukan karyawan yang berhak mendapatkan reward.

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun objek penelitian pada penelitian ini adalah PT.Industri Pembungkus International yang beralamat di Kawasan Industri Medan, Jl. Pulau Nusa Barung KM.10,5, Mabar, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20242.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat, Metode Pengumpulan Data, Metode Penelitian, Kontribusi Penelitian, Lokasi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem keputusan, Metode Oreste dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam melakukan perancangan dan penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang sedang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan dimasa yang akan datang untuk sistem.