

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Di dalam sebuah perusahaan, pengetahuan sangatlah penting karena semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh orang yang berkerja pada perusahaan tersebut maka akan semakin baik kualitas dan kinerja perusahaan. Dari berbagai sumber daya di dalam perusahaan, knowledge merupakan sumber daya yang paling penting karena mencakup hal-hal yang sulit untuk dikembangkan. *Knowledge Management* adalah pengelolaan *Knowledge Management* pada sebuah organisasi untuk menciptakan nilai dan menghasilkan keunggulan bersaing atau kinerja yang prima dari sumber daya manusia dalam organisasi. *Knowledge Management* pada Perusahaan penyedia jasa layanan *outsourcing* adalah hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi dalam hal pengembangan dan kepercayaan dalam penyediaan jasa tenaga kerja *outsourcing* kedepannya. (Tegar Priambudi : 2018).

Pada penelitian skripsi ini, penulis akan melakukan penelitian terhadap PT Tri Satya Lancana, yaitu sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang usaha jasa penyedia tenaga kerja *outsourcing*. Adapun beberapa kelemahan PT Tri Satya Lancana yaitu belum diterapkannya sebuah aplikasi dalam pengelolaan karyawan *outsourcing*, dimana perusahaan sulit dalam melakukan penginputan data kontrak karyawan *outsourcing*, lambat dan sulitnya supervisor lapangan dalam penyampaian laporan absensi karyawan *outsourcing* yang telah ditempatkan di

perusahaan ke bagian administrasi kepegawaian sehingga penghitungan gaji karyawan outsourcing sering mengalami keterlambatan untuk disampaikan kepada pihak perusahaan pengguna jasa serta belum adanya sistem yang digunakan dalam berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem sehingga lambatnya penerimaan informasi bagi pengguna sistem.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pengelolaan tenaga kerja *outsourcing* maka penulis akan merancang sebuah *Knowledge Management System* berbasis web yang dapat melakukan pengolahan data tenaga kerja *outsourcing*, sehingga dapat memudahkan supervisor lapangan melakukan laporan pengontrolan karyawan *outsourcing* yang nantinya dapat meningkatkan kinerja dan mendapatkan kepercayaan bagi pengguna jasa layanan.

Untuk itu penulis mengambil judul skripsi “**Knowledge Management System Pada PT. Tri Satya Lancana Berbasis Web**”.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemui dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah :

1. Belum adanya sistem yang dapat memudahkan perusahaan dalam penginputan data kontrak kerja pada PT. Tri Satya Lancana.
2. Belum adanya sistem yang dapat melakukan pengolahan data karyawan outsourcing, data absensi karyawan outsourcing serta melakukan berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem.

3. Belum adanya sistem yang dapat melakukan penghitungan gaji secara cepat dan akurat.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas timbulah suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem dalam memudahkan perusahaan dalam melakukan penginputan data perjanjian kontrak karyawan outsourcing ?
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat melakukan pengelolaan karyawan *outsourcing* dan laporan absensi serta melakukan berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem ?
3. Bagaimana merancang sistem yang dapat melakukan penghitungan piutang gaji secara cepat dan akurat ?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu :

1. Data input meliputi data karyawan outsourcing, data absensi, Data kontrak.
2. Data Output meliputi laporan karyawan outsourcing, laporan absensi, laporan kontrak serta laporan piutang gaji.
3. Bahasa pemrograman yang akan diterapkan menggunakan *Visual Studio 2010* dan Database menggunakan SQL Server 2008..

4. Perancangan yang digunakan dalam sistem informasi eksekutif Menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem yang dapat memudahkan perusahaan dalam melakukan penginputan data perjanjian kontrak karyawan *outsourcing*.
2. Merancang sebuah *Knowledge Management System* yang dapat memudahkan perusahaan dalam pengelolaan karyawan dan absensi tenaga kerja *outsourcing* serta berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem.
3. Merancang sebuah sistem yang dapat melakukan perhitungan piutang gaji secara cepat dan akurat.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Terciptanya aplikasi yang mampu melakukan pengelolaan karyawan *outsourcing*.
2. Memberikan kemudahan kepada perusahaan dalam melakukan pengelolaan karyawan dan absensi karyawan *outsourcing* serta berbagi pengetahuan diantara pengguna sistem
3. Memberikan kemudahan dalam perhitungan gaji secara cepat dan akurat.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metodologi Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi 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*)

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap data tenaga kerja *outsourcing*.

b. Wawancara

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme sistem yang digunakan pada perusahaan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat. Adapun nara sumber wawancara di PT Tri Satya Lancana yaitu dengan Ibu Eva A Sitompul, S.E selaku Personalia.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi *Active Server Page (ASP)*, manajemen data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep *Knowledge Management System*.

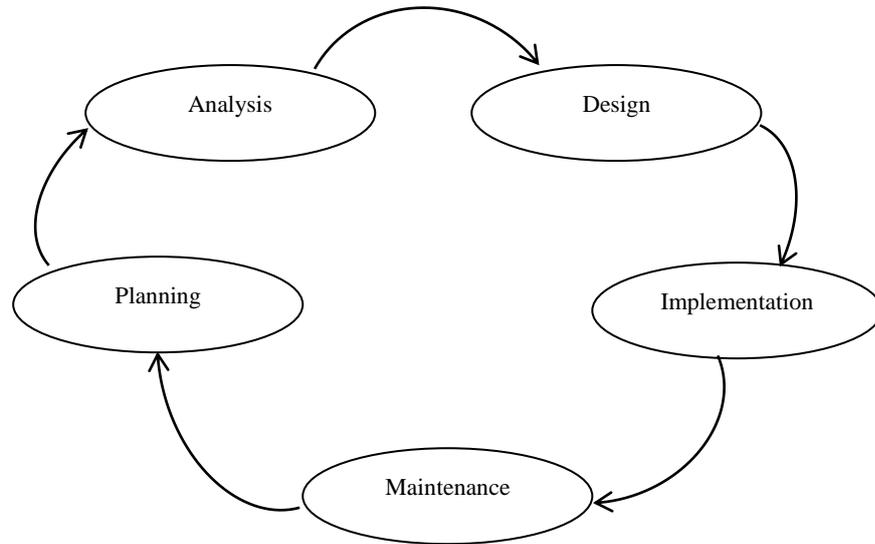
I.4.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipakai oleh penulis adalah metode penelitian deskriptif atau disebut juga metode penelitian analitis. Dalam metode penelitian deskriptif ini digunakan teknik-teknik analisis, klasifikasi masalah, survey, studi kepustakaan terhadap masalah-masalah yang berhubungan dengan skripsi yang penulis susun observasi, dan teknik *Test* terhadap objek penelitian yang telah ada.

Penulis menggunakan metode penelitian deskriptif dikarenakan pemecahan masalah yang aktual yaitu masalah yang berkembang pada bidang sistem informasi akuntansi yang sekarang sedang berkembang pesat. Dengan metode deskriptif, aplikasi yang telah penulis kumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan, dianalisis, dan kemudian diimplementasikan dalam sebuah perangkat lunak.

I.4.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *System Development Life Cycle (SDLC)* yang ditunjukkan pada gambar I.1.



Gambar I.1. Diagram Analisa Rancangan dengan *System Development Life Cycle (SDLC)*

1. Planning

Merupakan tahap awal dari pengembangan sistem, tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memprioritaskan sistem informasi apa yang akan dikembangkan, sasaran-sasaran yang ingin dicapai, jangka waktu pelaksanaan serta mempertimbangkan dana yang tersedia dan siapa yang melaksanakan. Planning dilakukan untuk membuat suatu perangkat lunak untuk mempermudah pengolahan *Knowledge Management System* Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web.

2. Tahap Analysis

Tahap ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa data-data yang berkaitan dengan penerapan *Knowledge Management System* seperti data perusahaan, data karyawan

outsourcing Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web. Pada tahap ini juga ditentukan *software* dan *hardware* yang akan digunakan untuk mengimplementasikan dan menguji hasil penelitian, Kebutuhan user terbagi menjadi 2, yaitu kebutuhan *hardware* dan kebutuhan *software*.

a. Kebutuhan *Hardware*

Perangkat keras (*hardware*) yang penulis usulkan untuk digunakan oleh pengguna sistem. Adapun Kebutuhan dan Kegunaan *Hardware* dapat dilihat pada Tabel I.1:

Tabel I.1. Kebutuhan Hardware

Hardware	Kagunaan
Laptop/Komputer	Sebagai perangkat untuk menjalankan sistem peramalan
HDD 500 GB	Sebagai media Penyimpanan Data
Printer	Sebagai perangkat untuk mencetak hasil laporan
<i>Mouse dan Keyboard</i>	Sebagai Perangkat input

b. Kebutuhan *Software*

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan penulis dalam mendukung perancangan *Knowledge Management System* Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web.. Adapun Kebutuhan dan Kegunaan *Software* dapat dilihat pada Tabel I.2:

Tabel I.2. Kebutuhan Software

Software	Kagunaan
Sistem Operasi Windows 7	Untuk mengontrol kegunaan perangkat keras yang digunakan oleh penulis
Bahasa Pemrograman (ASP.Net)	Untuk merancang aplikasi <i>Knowledge Management System</i> Pada PT Tri Satya Lancana Berbasis Web
SQL Server 2008 R2	Untuk membuat dan mengelola isi dari database
(<i>Crystal Reports</i>)	Untuk membuat laporan

3. Tahap Desain Sistem

Tahap desain bertujuan menentukan spesifikasi detil dari komponen-komponen sistem pendukung keputusan (manusia, hardware, software, network dan data) dan produk-produk informasi yang sesuai dengan hasil tahap analisis.

Pada tahap ini, penulis melakukan perancangan atau desain antar muka aplikasi yang diusulkan menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) meliputi rancangan *output*, rancangan *input*, rancangan stuktur data yang digunakan, rancangan struktur sistem dan algoritma sistem.

4. Tahap Implementation (Pengujian Program)

Penerapan merupakan kegiatan memperoleh dan mengintegrasikan sumber daya fisik dan konseptual yang menghasilkan suatu sistem yang bekerja. Pengujian *software* dilakukan menggunakan *black box* untuk memastikan bahwa

sistem yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pada tahapan ini dilakukan beberapa hal yaitu: Coding, Testing, Instalasi. Dan Output dari tahapan ini adalah : source code, prosedur, pelatihan.

5. Tahap Maintenance

Tahapan *Maintenance* (perawatan) dilakukan ketika sistem pendukung keputusan sudah dioperasikan. Pada tahapan ini dilakukan monitoring proses, evaluasi dan perubahan (perbaikan) bila diperlukan. Sistem di-*install* dan digunakan secara praktikal. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan yang tidak diketahui pada tahapan sebelumnya, memperbaiki implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem ketika terdapat kebutuhan baru.

I.5. Kontribusi Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Kontribusi Penelitian yang penulis angkat yaitu :

Menurut Qitvirul Azij Ishari, 2020, yang berjudul “**Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis *Knowledge Management System***”. Tujuan dari penelitian ini yaitu Penelitian ini berhasil merancang bangun aplikasi aset intelektual Berbasis *knowledge management system* untuk membantu mahasiswa meningkatkan aset intelektual di Fakultas Sains dan Teknologi. Dimana proses *tacit knowledge* menjadi *explicit knowledge* dapat menciptakan pengetahuan baru melalui budaya *sharing knowledge* antar mahasiswa dari setiap program studi di

Fakultas Sains dan Teknologi sehingga dapat meningkatkan produktifitas dan prestasi mahasiswa. Selain itu saran penelitian selanjutnya di harapkan dapat dikembangkan lagi dalam sistem operasi android, penelitian selanjutnya meningkatkan penggunaan warna yang menarik pada desain interface dan Penambahan inovasi fitur yang lebih bisa menampung aspirasi pengguna mahasiswa terkait fasilitas yang dibutuhkan untuk pengembangan KMS.

Menurut Adelia Alvi Yana, 2019, yang berjudul “ **Evaluasi Implementasi Knowledge Management System Penerapan E-Learning di Sekolah Menengah Atas**” Penelitian ini bertujuan untuk Knowledge management sistem dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sistem informasi pada manajemen pengetahuan, demi efisiensi dan efektifitas proses belajar mengajar di lingkungan sekolah.. Membantu guru dan juga siswa dalam proses belajar mengajar terutama mengenai ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang di *e-learning*kan.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT Tri Satya Lancana, Medan timur PT. Tri Satya Lancana 4,9(8) · Agen Tenaga Kerja Jl. Medan - Binjai Km 15 Kompleks Perumahan Padang Hijau Blok A No. 27

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, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.