

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sumber Daya Manusia (SDM) terus dirasakan sebagai salah satu asset yang paling penting dan berharga dalam perusahaan. Karena SDM memainkan peran sebagai pemberi ide, juga kegiatan – kegiatan lain dalam perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan. Maka dari itu semakin baik modal SDM suatu perusahaan, semakin baik pula kinerja perusahaan tersebut.

Dalam menjalankan kegiatan operasional perusahaan, tidak hanya dituntut kemajuan bisnis atau penggunaan teknologi yang canggih, tetapi juga perlu diperhatikan dari Sumber Daya Manusia nya, yaitu bagaimana suatu perusahaan dapat memiliki asset berupa sumber daya manusia yang mempunyai kedisiplinan yang tinggi dan kinerja yang sesuai yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Untuk mendapatkan sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan suatu sistem informasi manusia bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan, baik itu dalam perekrutan dan seleksi calon karyawan maupun penilaian kinerja karyawan.

Victory Education Center (VEC) adalah suatu lembaga pendidikan informal yang menyediakan jasa belajar Bahasa Inggris dan Komputer bagi semua kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Sumber daya yang berkualitas sangat dituntut di perusahaan ini karena SDM adalah kunci utama

dalam menjalankan usaha ini agar dapat bersaing dengan lembaga pendidikan informal lain yang menyediakan kursus yang sama.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik untuk merancang sistem informasi mengenai manajemen sumber daya manusia pada Victory Education Center sebagai Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Victory Education Center”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan untuk membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang penulis lakukan, maka penulis menemukan beberapa identifikasi masalah pada pengembangan sumber daya manusia yang ada pada Victory Education Center, yaitu :

1. Pemberian pelatihan pada setiap sumber daya manusia yang ada pada Victory Education Center masih menggunakan sistem manual tanpa pencatatan.
2. Pengerjaan laporan pelatihan karyawan dilakukan secara manual yang membuat pekerjaan menjadi kurang cepat dan kurang akurat.
3. Belum adanya suatu aplikasi yang mampu menunjang penyediaan informasi menjadi lebih cepat dan membantu manajemen dalam pengambilan keputusan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka penulis dapat merumuskan beberapa permasalahan diantaranya :

1. Bagaimana membuat sebuah suatu sistem yang mudah dipahami dan dapat mempercepat kerja administrasi data mengolah data pengembangan sumber daya manusia ?
2. Bagaimana membuat laporan data karyawan yang sudah menjalani pelatihan yang terkomputerisasi ?

I.2.3. Batasan Masalah

Dengan melihat permasalahan – permasalahan yang ada dan setelah membuat perumusan masalah, maka penulis membatasi permasalahan yang ada yaitu :

1. Data input nya adalah : meliputi data pelatihan dan data pengajar bahasa inggris sedangkan staf lainnya seperti pengajar komputer ataupun resepsionis tidak akan dibahas.
2. Data output nya adalah laporan data karyawan yang sudan menjalani pelatihan dan pengembangan.
3. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah *Macromedia Dreamweaver*.
4. Database untuk menyimpan data hasil dari inputan yaitu menggunakan *MySQL*.

5. Laporan yang dirancang yaitu dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver*.
6. Model perancangan yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Victory Education Center adalah UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Agar penulis lebih mengetahui dan memahami sistem pengembangan SDM yang sedang berjalan pada Victory Education Center.
2. Membangun dan merancang suatu sistem yang baru yang belum pernah digunakan sebelumnya.
3. Memberikan laporan karyawan yang telah menjalani pelatihan kepada pimpinan dengan cepat dan akurat.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah :

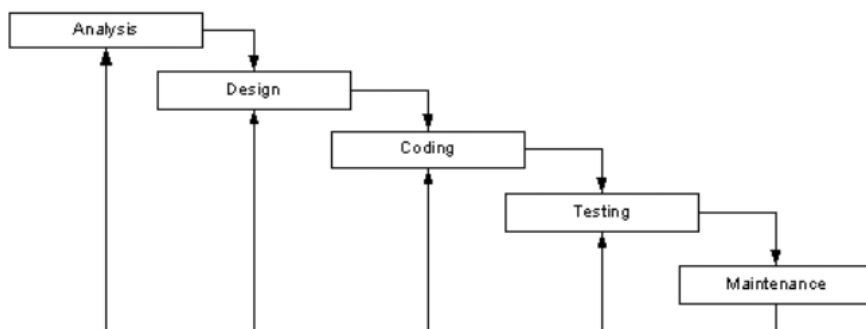
1. Memberikan kemudahan pada manajemen sumber daya manusia yang ada pada Victory Education dalam mengelola data karyawan yang menjalani pelatihan.
2. Meminimalisasi terjadinya pelatihan yang dilakukan berkali – kali terhadap karyawan yang sama.

3. Memudahkan manajemen sumber daya manusia dalam pembuatan laporan pengembangan sumber daya manusia.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Analisa

Metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *waterfall* yaitu pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pekerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan 3 dapat dilakukan jika tahap ke 1 dan tahap ke 2 sudah dilakukan.



Gambar I.1. Metode *Waterfall*

a. Analysis

Tahap ini adalah tahap menganalisa sistem yang sedang berjalan sesuai dengan data-data yang diperoleh penulis dari Victory Education Center. Dalam mengumpulkan data-data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua macam metode penelitian, yaitu :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Dalam penelitian ini karena penulis adalah salah satu staf pengajar maka penulis dapat dengan mudah memperoleh data primer dan sudah mengetahui langsung bagaimana sistem yang sedang berjalan di Victory Education Center.

2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Penelitian yang dilakukan adalah dengan cara mempelajari dan meneliti buku-buku maupun diktat yang memuat teori-teori yang berhubungan dengan manajemen sumber daya manusia.

b. *Design*

Tahap ini adalah tahap dimana penulis melakukan perancangan sistem pengembangan sumber daya manusia berbasis web pada Victory Education Center. Dalam melakukan proses design sistem penulis menggunakan sistem UML (*Unified Modeling Language*) dimana UML bukan hanya sekedar diagram tetapi juga konteksnya. Ketika proses pelatihan dilakukan bagaimana prosesnya ? Bagaimana keamanan sistem yang kita buat ? dan lain sebagainya dapat dijawab dengan UML.

c. *Coding dan Testing*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan suatu aplikasi berdasarkan perancangan sistem yang diusulkan yaitu dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver* dan database *MySQL*. Tahap inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

d. *Implementation*

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang dilakukan untuk masing-masing blok peralatan yang dirancang.

- a) Menganalisa beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
- b) Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan yang ada.

e. *Maintenance/Pemeliharaan*

Sistem yang telah selesai dikerjakan dan diberikan kepada pengguna nya pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut dikarenakan mengalami kesalahan karena sistem tersebut harus disesuaikan dengan lingkungan atau karena pengguna memerlukan perkembangan sistem yang lebih baik.

I.5. Keaslian Penelitian

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

No.	Penelitian	Judul	Analisa
1.	Dessi Krisnova(2015)	Sistem Inventarisasi Stok Produk Nestle pada PT. GAC SAMUDERA LOGISTIC.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode <i>waterfall</i> dimana basis aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis web. Perangkat lunak yang digunakan penulis dalam merancang program yaitu

			menggunakan <i>Macromedia Dreamweaver 8</i> dan database <i>MySQL</i> .
2.	Ainun Fitriyah Wulandari(2010)	Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia pada PT. Asuransi Bumida Syariah.	Metode penelitian yang digunakan penullis yaitu dengan metode <i>waterfall</i> dimana basis aplikasi yang digunakan yaitu berbasis web. Perangkat lunak yang digunakan dalam merancang program yaitu dengan menggunakan <i>Macromedia Dreamweaver 8</i> dan database <i>MySQL</i> .

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

Adapun penelitian yang akan dibuat yaitu “Sistem Informasi Pengembangan Sumber Daya Manusia pada Victory Education Center” dengan analisa sistem sebagai berikut :

1) Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan metode *waterfall*.

2) Lokasi penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan yaitu pada PT. GAC SAMUDERA LOGISTIC.

3) Basis Aplikasi

Adapun basis aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi berbasis web.

4) Perangkat Lunak

Perangkat Lunak yang digunakan dalam merancangn program yaitu menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* dan database *MySQL*.

I.6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan penulis pada Victory Education Center yang beralamat di Jl. Titi Pahlawan No. 37 Pasar Lima Medan Marelan.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari 5 bab yang masing – masing dirinci dalam beberapa bagian yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, ruang lingkup permasalahan, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori – teori yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang akan digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa dan desain program yang akan dirancang dan rancangan program yang penulis gunakan pada penulisan Tugas Akhir ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan 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

Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir dari perancangan program serta peralatan yang digunakan. Bab ini juga berisi saran – saran sehubungan dengan rancangan program serta peralatan pendukung yang digunakan dan berisi hal – hal yang hanya terdaoat dalam materi penulisan Tugas Akhir untuk pengembangan program tersebut untuk masa yang akan datang.