



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah organisasi (Barney & Wright,1998). Keberhasilan suatu organisasi bergantung pada kinerja, kreativitas, inovasi dan komitmen SDM yang dimiliki (Ramlall, 2008). Dapat dikatakan bahwa keberhasilan suatu organisasi akan tercapai apabila memiliki SDM dengan kinerja yang baik. Untuk mengetahui kinerja kerja seseorang diperlukan penilaian kerja terhadap pekerjaan yang dikerjakan. Namun, sebagian besar pengukuran kinerja pekerja tidaklah objektif, pada umumnya pengukuran kinerja hanya berdasar peringkat dari supervisor (Kostiuk and Follmann,1989). Menurut Perry dan Porter (1982) salah satu penyebabnya adalah tidak adanya kriteria yang diterima secara umum untuk pengukuran.

Biro Pusat Pembelajaran (BPP) Universitas Multimedia Nusantara (UMN) merupakan departemen dibawah divisi akademik UMN. BPP UMN memiliki fungsi yaitu bekerjasama dengan fakultas dan program studi dalam mengembangkan materi maupun metode-metode pembelajaran yang efektif dan inovatif (Kristanda, 2018). Salah satu produk yang diluncurkan oleh BPP UMN adalah E-Learning UMN. E-Learning UMN adalah sebuah platform yang dapat digunakan untuk pembelajaran *online* seperti kuliah *online*, forum diskusi, pengerjaan kuis hingga pengumpulan tugas. Di dalam BPP UMN, secara garis besar terdapat 2 divisi yakni *technical development* dan *content development*.

Technical development bertugas untuk menyiapkan infrastruktur pendukung E-Learning UMN sementara divisi konten bertugas untuk menyiapkan dan mengatur konten-konten pembelajaran dalam E-Learning UMN. Divisi konten sendiri terdiri dari beberapa bagian didalamnya seperti instruktur desain, desainer grafis dan video editor.

BPP UMN menggunakan The Sloan Five Pillars of Quality Online Education yang dikemukakan oleh Frank Mayadas sebagai standar untuk sebuah sistem E-Learning (Kristanda, 2018). Kelima pilar tersebut adalah akses, *cost-effectiveness* dan *institutional commitment*, *learning effectiveness*, *faculty satisfaction* dan *student satisfaction* (Moore, 2002). Pilar kedua yakni *cost-effectiveness* dan *institutional commitment* berbicara tentang pengembangan yang berkelanjutan, tidak sebatas penyampaian materi melainkan berkembang dari waktu ke waktu termasuk didalamnya mengembangkan rencana strategi bagi pekerjanya.

Untuk dapat terus mengembangkan strategi bagi pekerja dalam BPP UMN, dibutuhkan evaluasi kerja serta penilaian yang objektif terhadap kinerja pekerjanya. Penilaian terhadap seorang video editor terbagi menjadi 3 kriteria yakni *Workskill*, *Softskill* dan *Hardskill*. *Workskill* terdiri dari beberapa faktor penilaian seperti kuantitas video, waktu pengerjaan, revisi serta kelengkapan dokumen (Kristanda, 2018). Sementara *Softskill* dan *Hardskill* merupakan penilaian yang dilakukan oleh manajer biro serta penilaian dari kolega sesama video editor. Masing-masing kriteria memiliki bobot penilaian yang berbeda-beda.

Seiring bertambahnya beban pekerjaan dan kuantitas video yang dibutuhkan oleh E-Learning, Manager BPP UMN mendapatkan kesulitan untuk menilai kinerja video editornya (Kristanda, 2018). Sehingga dibutuhkanlah sebuah sistem atau aplikasi yang dapat mengkalkulasi penilaian secara otomatis agar proses penilaian berjalan lebih cepat, transparan dan lebih objektif.

Berdasarkan aspek penilaian yang ada, dibutuhkan suatu metode pengambilan keputusan dari Multi Criteria Decision Making (MCDM) untuk dapat menarik kesimpulan kinerja dari masing-masing video editor. Analytical Hierarchy Process (AHP) merupakan salah satu metode dari MCDM yang dapat mengatasi masalah multikriteria.

Penggunaan metode AHP pada aplikasi ini karena metode ini bekerja dengan memberikan bobot pada tiap kriteria untuk mengetahui kepentingan masing-masing indikator, kemudian indikator yang dapat menghasilkan bobot alternatif untuk dilakukan penilaian. Metode ini pernah digunakan oleh Endang Wahyuningsih (2016) pada penelitiannya yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP)”. Pada penelitiannya, sistem yang dibuat menilai karyawan pada level pimpinan dengan 3 kriteria dan 13 subkriteria penilaian. Sistem yang dibuat terbukti menghasilkan penilaian kinerja karyawan yang lebih efisien dalam hal waktu, kemudahan administrasi dan mempercepat pembuatan laporan.

Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dirancang dan dibangun sebuah aplikasi penilaian kinerja video editor dengan menggunakan metode AHP. Aplikasi akan dibangun dalam bentuk Web dan digunakan oleh divisi konten BPP

UMN. Aplikasi akan digunakan sebagai gerbang bagi video editor untuk melakukan pekerjaannya dan diawasi oleh instruktur desain. Keluaran dari aplikasi berupa daftar penilaian kinerja tiap video editor beserta saran pengembangan diri terhadap aspek penilaian yang kurang dari standar yang ditetapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi penilaian kinerja video editor dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) di Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara ?
2. Berapa nilai System Usability Scale (SUS) aplikasi penilaian kinerja video editor yang dibangun di Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Data yang digunakan bersumber dari Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara khususnya divisi konten.
2. Kriteria penilaian antara lain, kuantitas video yang disunting, durasi penyuntingan video, penilaian revisi, kualitas penyampaian visual, komponen desain, kelengkapan dokumen, penilaian manajer dan penilaian kolega.

3. Bobot penilaian, kategori dan kriteria ditentukan oleh Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara.
4. Keluaran yang diharapkan berupa nilai pencapaian kerja serta aspek pengembangan diri yang perlu ditingkatkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah.

1. Merancang dan membangun aplikasi penilaian kinerja video editor dengan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) yang mampu memberikan nilai pencapaian kerja video editor beserta dengan saran aspek penilaian yang perlu dikembangkan.
2. Mengetahui rata-rata nilai evaluasi penggunaan aplikasi penilaian kinerja video editor yang dibangun menggunakan System Usability Scale (SUS).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah membantu Biro Pusat Pembelajaran Universitas Multimedia Nusantara untuk menilai kemampuan video editor berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu memberikan saran area pengembangan video editor.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan struktur bab pada laporan penelitian rancang bangun aplikasi penilaian kinerja video editor dengan menggunakan metode analytical hierarchy process.

1. Bab I Pendahuluan

Bab I memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. Bab II Landasan Teori

Bab II memuat teori-teori yang berkaitan dengan pelaksanaan penelitian. Teori-teori tersebut meliputi kinerja karyawan, Analytical Hierarchy Process dan System Usability Scale.

3. Bab III Analisis dan Perancangan

Bab III memuat analisis dan perancangan dari sistem yang dibangun seperti Use Case Diagram, Use Case Scenario, Flowchart, dan Entity Relationship Diagram.

4. Bab IV Implementasi dan Uji Coba

Bab IV memuat pembahasan dari hasil implementasi sistem dan pengujian sistem berikut juga pembahasan dari hasil yang diperoleh.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V memuat kesimpulan dari penelitian dan juga saran yang berguna untuk pengembangan penelitian.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A