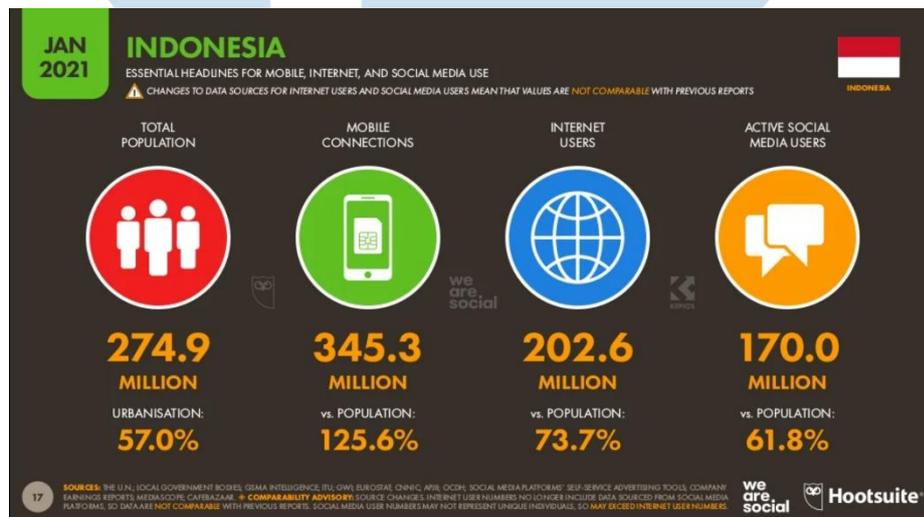


BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era Globalisasi tentang teknologi dan jaringan semakin berkembang pesat dari tahun ke tahun yang terjadi di Indonesia. Hal ini menyebabkan sebuah permasalahan baru bagi persaingan di dunia usaha bisnis tak terkecuali seperti di industri elektronik yang akan semakin memunculkan banyak produk baru maupun pembaharuan dari produk lama untuk mengikuti perkembangan zaman. Hal itu menyebabkan tidak pernah dilupakan oleh masyarakat dimana teknologi menjadi pusat kehidupan dan tidak pernah mati. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan data gambar 1.1



Gambar 1.1 Data Penggunaan Perangkat Elektronik dan Teknologi [2]

Pada gambar 1.1 menjelaskan mengenai data pengguna internet hingga Januari 2021 sebesar 73,7% dari keseluruhan populasi di Indonesia. Selain hal tersebut dikutip juga dari Juru Bicara Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) Dedy Permadi, menyebutkan bahwa pengguna internet mencapai 76,8% dari masyarakat Indonesia, tetapi masih banyak yang harus dibenahi seperti literasi digital [1]. Oleh karena itu perlu adanya pembangunan jaringan dan

teknologi yang mendukung perkembangan khususnya dibidang elektronik dan teknologi.

Dengan peningkatan permintaan yang semakin banyak mengenai produk elektronik seperti, pembaharuan perangkat lunak maupun beberapa komponen elektronik, maka sebuah perusahaan harus selalu mengikuti arus berkembangnya zaman. Contohnya yang dulu dikerjakan secara manual seperti perakitan dan lainnya, sekarang hanya perlu menggunakan teknologi untuk dilakukan perakitan, disamping untuk menekan biaya sumber daya manusia, juga dapat meningkatkan efektivitas sehingga dapat meningkatkan juga kualitas dan kuantitas yang perusahaan hasilkan per harinya. Pada zaman sekarang ini banyak contoh yang relevan yang era manusia mulai digantikan perlahan oleh elektronik maupun teknologi, seperti penggunaan internet *Facebook Marketplace* untuk menjual suatu barang, yang dulunya melakukan *canvassing* dari rumah ke rumah, mengikuti pameran untuk mencukupi target penjualan.

Keseluruhan hal tersebut bisa dicapai dengan menerapkan atau memanfaatkan penggunaan internet maupun teknologi, terutama teknologi sistem informasi dimana sejalan dengan peran penggunaannya yang mampu meningkatkan efektivitas serta kinerja informasi yang tersedia dan yang dibutuhkan dapat dipakai secara optimal untuk membantu mendukung berbagai macam aktifitas perusahaan, dengan demikian perusahaan mampu meningkatkan keuntungan dan kualitas produk perusahaan.

Dari ribuan perusahaan besar yang berdiri di Indonesia, PT. Hartono Istana Teknologi adalah salah satu dari banyak perusahaan di Indonesia yang bergerak di bidang elektronik dan sudah dipastikan menggunakan sistem informasi untuk mengatur dan mengolah keseluruhan data di perusahaan sehingga perlu sumber daya manusia yang benar-benar teruji sehingga mampu mengerjakan semua tugas yang dibebankan secara benar serta menghasilkan hasil yang sempurna. Berdasarkan hasil diskusi dengan supervisor perusahaan, terdapat 5 level jabatan seperti User, Admin, Chief, Custodian, Superuser. Beberapa kendala yang dihadapi pada divisi HRIS saat ini, diantaranya ketika melakukan penilaian kinerja karyawan dan menentukan karyawan yang berhak memperoleh kenaikan jabatan, masih

menggunakan kertas yang tersimpan secara terpisah dan Excel untuk pendataan penilaian kinerja karyawan. Hal ini membuat perusahaan kesulitan ketika melakukan penilaian kinerja karyawan, karena data yang digunakan sebagai bahan penelitian tidak bisa diperoleh dengan cepat. Untuk melakukan penilaian kinerja karyawan dibutuhkan data-data yang berhubungan dengan setiap karyawan, seperti data *agreement*, data training dari perusahaan, dan data prestasi yang dimiliki karyawan. Akan tetapi data-data yang dibutuhkan masih dikelola secara manual, sehingga pada sekarang ini perusahaan memerlukan sebuah sistem yang dapat membantu proses jenjang karir karyawan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian ini akan difokuskan pada pembuatan *prototype* dan implementasi yang berbasis *web* untuk membantu memberikan solusi kepada perusahaan terhadap masalah jenjang karir di perusahaan sehingga dapat meningkatkan efektivitas kerja karena sudah dipusatkan ke *website* tersebut dan sudah diotomatiasai untuk perhitungan karyawan yang memenuhi kriteria kelayakan kenaikan jabatan. Dalam proses pembuatan *website*, akan dibuat dan dimaksimalkan dalam penggunaan PHP dan PHPMyAdmin dan akan menggunakan salah satu fitur *Decision Support System* (DSS) menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode pembuatan *website* menggunakan metode *Prototyping*, karena proses akan dilakukan secara perlahan dan selangkah demi selangkah untuk mendapatkan hasil yang diinginkan oleh supervisor.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh PT. Hartono Istana Teknologi, penulis menyimpulkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis dan mendesain pemilihan penentuan karir karyawan untuk kenaikan jabatan berbasis web pada PT. Hartono Istana Teknologi menggunakan metode SAW?
2. Bagaimana membangun aplikasi pemilihan penentuan karir karyawan untuk kenaikan jabatan berbasis web pada PT. Hartono Istana Teknologi menggunakan metode *Prototyping*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan penulisan dari latar belakang pada PT. Hartono Istana Teknologi yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa batasan – batasan tertentu dalam proses penelitian ini, seperti:

- Aplikasi yang dibuat untuk sekarang digunakan untuk keperluan HRIS. Responden utama adalah Supervisor Bapak Adhi Krisna Dermawan.
- Sistem yang akan dilakukan proses *development* berbasis web menggunakan metode *Prototyping* dan metode SAW
- Penggunaan metode SAW untuk menentukan kandidat yang potensial berdasarkan kriteria yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan.

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan, rumusan dan Batasan masalah, ditentukan tujuan penelitian yang ingin dicapai pada penelitian ini yang terdiri dari:

- Menghasilkan sebuah *website* yang menjadi solusi perusahaan menggunakan metode *Prototyping* dan menggunakan PHP dan PHPMyAdmin dan metode SAW untuk perhitungan.
- Dihasilkan aplikasi berbasis web untuk penentuan karir karyawan pada PT Hartono Istana Teknologi menggunakan metode *Prototyping*

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

1.4.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- **Bagi Peneliti**
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai proses alur kerja khususnya jenjang karir yang terjadi pada perusahaan PT. Hartono Istana Teknologi
- **Bagi Perusahaan**
Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perusahaan PT. Hartono Istana Teknologi terkait dalam pengembangan *system Career Path* dalam lingkup perusahaan.
- **Bagi Akademisi**
Penelitian ini dilakukan untuk melatih analisa permasalahan yang ada dan mencari sebuah solusi dengan menerapkan beberapa metode dan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan. Selain itu ditujukan juga untuk penelitian lanjutan untuk memahami proses *Career Path* dari awal hingga selesai.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun pada penelitian ini untuk penentuan karir karyawan pada divisi HRIS PT Hartono Istana Teknologi disusun sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan

Bagian ini berisikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, Batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, dan sistematika penulisan

Bab II: Landasan Teori

Bagian ini berisikan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan penelitian terdahulu

Bab III: Metologi Penelitian

Bagian ini berisikan mengenai penjelasan metode yang digunakan dan cara-cara untuk mendapatkan seorang karyawan yang berpotensi untuk menerima kenaikan jabatan.

Bab IV: Analisis dan Pembahasan

Bagian ini berisikan pembahasan dari hasil proses yang didapatkan serta hasil dari implementasi sistem informasi untuk penentuan karir karyawan

Bab V: Simpulan dan Saran

Bagian ini berisikan simpulan dari hasil implementasi dan proses yang dilakukan, serta saran yang membangun sistem informasi supaya lebih maksimal pada penelitian selanjutnya

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA