

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era percepatan perkembangan saat ini, sektor industri secara menyeluruh mengalami transformasi sejalan dengan evolusi zaman. Konsep Industri 4.0, Internet of Things (IoT), dan Web 4.0 menjadi elemen kunci yang mendukung perubahan dalam kegiatan bisnis. Pergeseran menuju ranah digital tidak hanya terkait dengan implementasi teknologi semata, melainkan juga mencakup perubahan mendasar dalam pola kegiatan dan alur operasional di setiap sektor industri [1]. Setiap sektor industri memiliki tujuan dan tahapan khusus dalam menjalani proses transformasi kegiatan bisnis. Transformasi ini, tanpa keraguan, didukung oleh penelitian mendalam terkait manfaat, risiko, serta metode implementasi teknologi digital yang relevan [2].

Salah satu perubahan signifikan yang terjadi adalah digitalisasi dalam manajemen perusahaan. Dalam konteks karyawan dianggap sebagai aset berharga, tingkat efektivitas performa dan interaksi antara karyawan dan manajemen menjadi faktor krusial. Keterkaitan yang baik antara karyawan dan manajemen membawa dampak langsung pada tingkat produktivitas, penjualan, dan retensi karyawan [3]. Salah satu kemajuan teknologi yang mampu mendukung manajemen perusahaan dalam mengelola karyawan dengan efisien adalah melalui transformasi pada sistem Sumber Daya Manusia (SDM). Perubahan pada sistem SDM dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap efektivitas pengelolaan sumber daya manusia [4].

Salah satu dampak positif yang dapat dirasakan dari penggunaan Human Resource Information System (HRIS) adalah kemudahan akses terhadap proses kepegawaian. Selain itu, keberadaan sistem HRIS juga dapat meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas manajemen perusahaan [5]. Implementasi HRIS juga dapat membawa perubahan positif pada kinerja departemen sumber daya manusia, membuatnya lebih efektif dan efisien. Hal ini tidak hanya memberikan

manfaat bagi perusahaan, tetapi juga menciptakan ruang bagi para pekerja untuk meningkatkan produktivitas dalam mengelola administrasi kepegawaian [6].

PT Kinglab Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang distribusi alat laboratorium dan kesehatan. Perusahaan ini telah berdiri sejak tahun 2006 di Jakarta. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh pihak PT. Kinglab Indonesia, diketahui bahwa perusahaan mengalami berbagai permasalahan dalam pengelolaan sumber daya manusia, karena masih menggunakan sistem tradisional. HRD mengalami kesulitan dalam menemukan file administrasi karyawan karena pengajuan permohonan izin masih menggunakan formulir kertas dan administrasi karyawan dikelola dengan Excel. Hal ini menyebabkan banyaknya file yang redundan dan menghambat efisiensi kerja. Selain itu, sistem absensi yang ada memerlukan karyawan yang bekerja di luar kantor untuk mengirimkan foto absensi melalui WhatsApp kepada HRD, yang kemudian menyulitkan HRD dalam mencari dan merekapitulasi foto absensi saat melakukan rekapitulasi absen karyawan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memudahkan manajemen perusahaan dalam mengelola sumber daya manusia secara lebih efisien dan efektif.

Penelitian ini berbeda dari penelitian lainnya dikarenakan penelitian lainnya dilakukan menggunakan framework UniGui, Java, PHP dan Codeigniter [7], [8], [9], [10]. Penelitian ini berfokus menggunakan dua perangkat yaitu berbasis web dan *mobile* berbasis android dimana penelitian sebelumnya hanya berfokus pada satu perangkat antara berbasis web atau menggunakan perangkat *mobile* berbasis android. Tingginya mobilitas karyawan di PT Kinglab Indonesia memerlukan sistem dengan perangkat *mobile* yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses sistem sumber daya manusia kapan saja dan di mana saja. Selain itu, sistem berbasis web dirancang untuk memberikan kelengkapan fitur kepada pengguna, sehingga mereka dapat mengakses seluruh fitur dan menu dengan layar yang lebih lebar dan lebih nyaman. Penelitian ini juga menggunakan *framework* Flutter dan pengembangan pada *cross-device* yaitu pada web dan aplikasi *mobile* berbasis android. Selain itu, terdapat beberapa fitur yang tidak dimiliki oleh penelitian sebelumnya, seperti persetujuan dua tingkat oleh HRD, supervisor, atau general manager, laporan tentang sumber data manusia, pengelolaan inventaris

karyawan, pengajuan perjalanan bisnis, pengajuan pinjaman karyawan, permohonan pemunduran diri, dan pengisian absensi secara manual oleh manajemen perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mendefinisikan keperluan penggunaan teknologi digital pada sistem manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) di PT. Kinglab Indonesia?
2. Apakah teknologi Flutter efektif dalam menggantikan sistem HRD manual di PT. Kinglab Indonesia, dan bagaimana hasil pengujian *black box testing* untuk memastikan kelayakan sistem HRIS sebelum implementasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem Sumber Daya Manusia (SDM) yang dilakukan terbatas hanya pada proses pendataan karyawan, absensi karyawan, pengajuan izin, permintaan karyawan baru, pengaturan cuti karyawan, gaji karyawan pendataan inventaris, perjalanan dinas, pengajuan pemunduran diri, dan pinjaman karyawan.
2. Sistem yang dibuat hanya menggunakan berbasis web dan aplikasi *mobile* yang dibuat khusus untuk *smartphone* berbasis platform Android.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Mengetahui keperluan penggunaan teknologi digital pada sistem manajemen sumber daya manusia (SDM) di PT. Kinglab Indonesia.
2. Mengevaluasi tingkat efektivitas penggunaan Flutter dalam sistem sumber daya manusia (SDM).
3. Menganalisis hasil dari uji coba (UAT) yang dilakukan untuk memastikan kelayakan dan kehandalan sistem.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah :

1. Memberikan kontribusi konseptual terhadap pemahaman tentang keperluan penggunaan teknologi digital pada sistem manajemen sumber daya manusia (SDM) di PT. Kinglab Indonesia.
2. Menawarkan solusi praktis dengan mengevaluasi efektivitas penggunaan Flutter sebagai platform pengembangan aplikasi mobile dan web untuk mengatasi permasalahan sistem HRD tradisional.
3. Memberikan kontribusi hasil uji coba (UAT) yang telah dilakukan sebelum sebuah sistem baru diimplementasikan.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam pendahuluan terdapat latar belakang, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam landasan teori terdapat teori-teori yang mendukung pada proses penelitian dibuat khususnya teori yang berkaitan dengan objek penelitian, *framework* yang digunakan, dan *tools* yang digunakan serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian saat ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

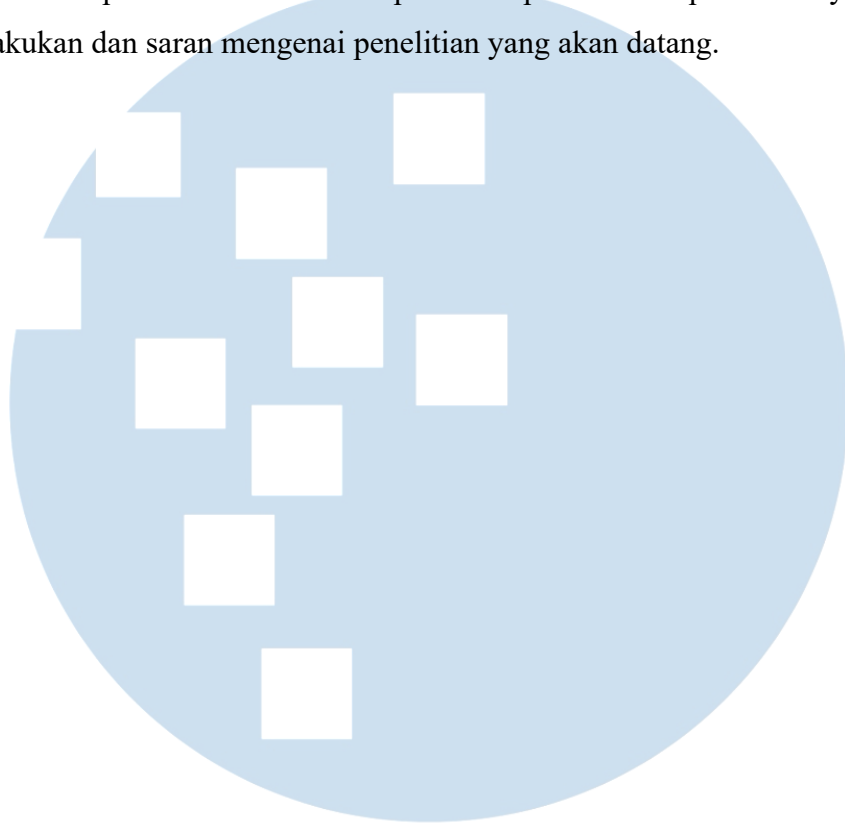
Dalam metodologi penelitian terdapat metode yang digunakan pada penelitian baik objek penelitian, metode penelitian, metode pengembangan sistem, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN

Dalam analisis dan hasil penelitian terdapat penjelasan hasil analisis permasalahan dalam bentuk sistem serta pembahasan mengenai perancangan dan hasil dari sistem pada penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam simpulan dan saran terdapat kesimpulan akhir penelitian yang telah dilakukan dan saran mengenai penelitian yang akan datang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA