

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Parkland World Indonesia (PWI) Jepara merupakan perusahaan manufaktur yang memproduksi sepatu khususnya sepatu Adidas International. Lokasi perusahaan ini di Jl Raya Jepara-Kudus, Ds Pelang Kec Mayong Kab Jepara. Perusahaan ini dimiliki oleh orang berkebangsaan Korea Selatan bernama Myeong-gyu Park. Jumlah karyawan dari perusahaan ini berjumlah 1.800 yang terbagai di beberapa divisi seperti Pemasaran, R&D, HRD, Produksi, Pergudangan, Keuangan & Legal dan IT. Produksi sepatu di perusahaan manufaktur memiliki beberapa langkah diantaranya cutting, sewing, outsole production, insole production, stock fitting, assembly, dan pendinginan tiap bagian ini di PWI ada beberapa orang yang bergantian/shift agar target produksi sepatu mencapai target.

Sistem kepegawaian di perusahaan ini menggunakan sistem kontrak atau yang dikenal sistem outsourcing dengan tenggang waktu 1 tahun tiap akhir periode kontrak maka akan dievaluasi jika karyawan berkompeten maka akan dilanjutkan untuk kontrak ke dua dan seterusnya jika kurang berkompeten maka di rumahkan. PT Parkland World Indonesia memiliki beberapa kendala-kendala seperti perusahaan ini sering terjadi layoff (pemberhentian) karyawan secara mendadak tanpa ada alasan yang bisa dibuktikan, karena tanpa ada bukti maka yang terjadi terbetuknya asumsi karyawan kepada perusahaan yaitu siapa yang dekat dengan atasan maka dia yang paling aman di dalam perusahaan tersebut.

Penilaian karyawan dalam sebuah instansi dapat diukur dengan pendekatan sebuah metode salah satunya adalah metode Topsis. Metode Topsis merupakan salah satu metode yang bisa membantu proses pengambilan keputusan yang optimal untuk menyelesaikan masalah keputusan secara praktis. Hal ini disebabkan karena konsepnya sederhana dan mudah dipahami. (Salim et al., 2022). Kinerja pegawai menjadi salah satu faktor terpenting dalam setiap perusahaan. Sehingga memiliki karyawan yang berkualitas tinggi dapat menentukan keberhasilan suatu perusahaan. Penilaian tanpa adanya metode pendukung keputusan maka keputusan akhir akan melibatkan pendapat manusia dengan kata lain penilaian menjadi subjektif. (Amida & Kristiana, 2019).

Berdasarkan penjabaran diatas maka PT Parkland Wolrd Indonesia membutuhkan sebuah sistem penunjang keputusan yang bersifat terbuka agar dapat membuktikan dan membantah penilaian yang kurang baik yang telah dijabarkan diatas. Maka penulis membuat judul penelitiannya Sistem Informasi Penilaian Pegawai Kontrak Divisi Produksi Pada PT

Parkland World Indonesia (PWI) Jepara Menggunakan Metode Topsis Berbasis Web yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP dan kelola database MySQL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem yang dapat membantu untuk menilai kinerja pegawai dengan sebuah pendekatan yaitu metode topsis dengan beberapa kriteria penilaian yang ditetapkan

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat agar permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem akan mengelola data-data seperti data-data karyawan, data devisi produksi, dan data kepala devisi
2. Sistem akan menghasilkan informasi seperti informasi: mengelola kriteria dan bobot penilaian dan penginputan penilaian karyawan
3. Sistem menghasilkan laporan rujukan status karyawan untuk diperpanjang atau dirumahkan.
4. Penggunaan metode topsis dengan indikator penilaian pegawai diantaranya: jumlah tidak masuk kerja, jumlah target yang dicapai, usia, jumlah barang produksi cacat

1.4 Tujuan

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk merancang dan membuat system informasi penilaian pegawai kontrak devisi produksi pada PT. Parkland World Indonesia Jepara menggunakan metode topsis berbasis web untuk melihat penilaian kinerja karyawan.

1.5 Manfaat

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat untuk mahasiswa, akademisi, masyarakat dan instansi atau objek penelitian seperti penerapan ilmu pengetahuan dari perkuliahan untuk memberikan solusi dari beberapa kendala yang dialami ketika ingin melakukan penilaian kinerja karyawan agar terjadi penilaian secara terbuka dan bagi instansi menjadi mengetahui penilaian kinerja berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Sedangkan bagi akademis dapat memberikan penilaian untuk mahasiswanya sebagai tolak ukur evaluasi pembelajaran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat, relevan, valid dan juga reliabel, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian yang melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati langsung kegiatan yang ada di PT Parkland Wolrd Indonesia. Observasi dilakukan agar penulis dapat mengetahui atau dapat mengamati secara langsung bagaimana kegiatan yang ada di lapangan.

b. Wawancara

Dalam proses kegiatan pembangunan dan pengembangan system informasi adalah mengidentifikasi kebutuhan system yang merupakan kegiatan analisis umum dari situasi yang ada untuk dapat menemukan masalah yang nyata dalam waktu yang bersamaan menghubungkan dengan penyebab dari masalah-masalah yang ada.

Teknik wawancara adalah salah satu cara paling efektif agar bisa mendapatkan data. Dalam proses penerapan system informasi yang terkomputerisasi, teknik wawancara dengan pihak Admin HRD PT Parkland World Indonesia dilaksanakan untuk menangani permasalahan yang ada.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang didapatkan dengan cara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur atau buku. Sumber data sekunder meliputi:

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan melalui literatur maupun dokumentasi dari media internet atau sumber informasi lainnya.

b. Studi Kepustakaan

Studi ini dikumpulkan melalui buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem adalah metode dengan proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang akan diterapkan penelitian ini adalah model SDLC (System Development Life Cycle) atau sering juga disebut dengan metode waterfall. Menurut Rosa (2019), Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support). Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode waterfall antara lain:

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP* dan *Mysql* sebagai databasenya.

4. Pengujian

Pengujian hanya fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung dan Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengurangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu Unified Modelling Language (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari system perangkat lunak. UML merupakan bahas visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung (Rosa, 2019). Berikut ini jenis-jenis diagram Unified Modelling Language (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) system informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan system informasi yang akan dibuat. Ada beberapa aktor dalam system yaitu petugas verifikasi, petugas lapangan dan kepala bidang. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur system dari segi pendefinisian kelas –kelas yang akan dibuat untuk memebangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Actifity Diagram*

Actifity diagram merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktifitas atau aktifitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas system bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem saja.

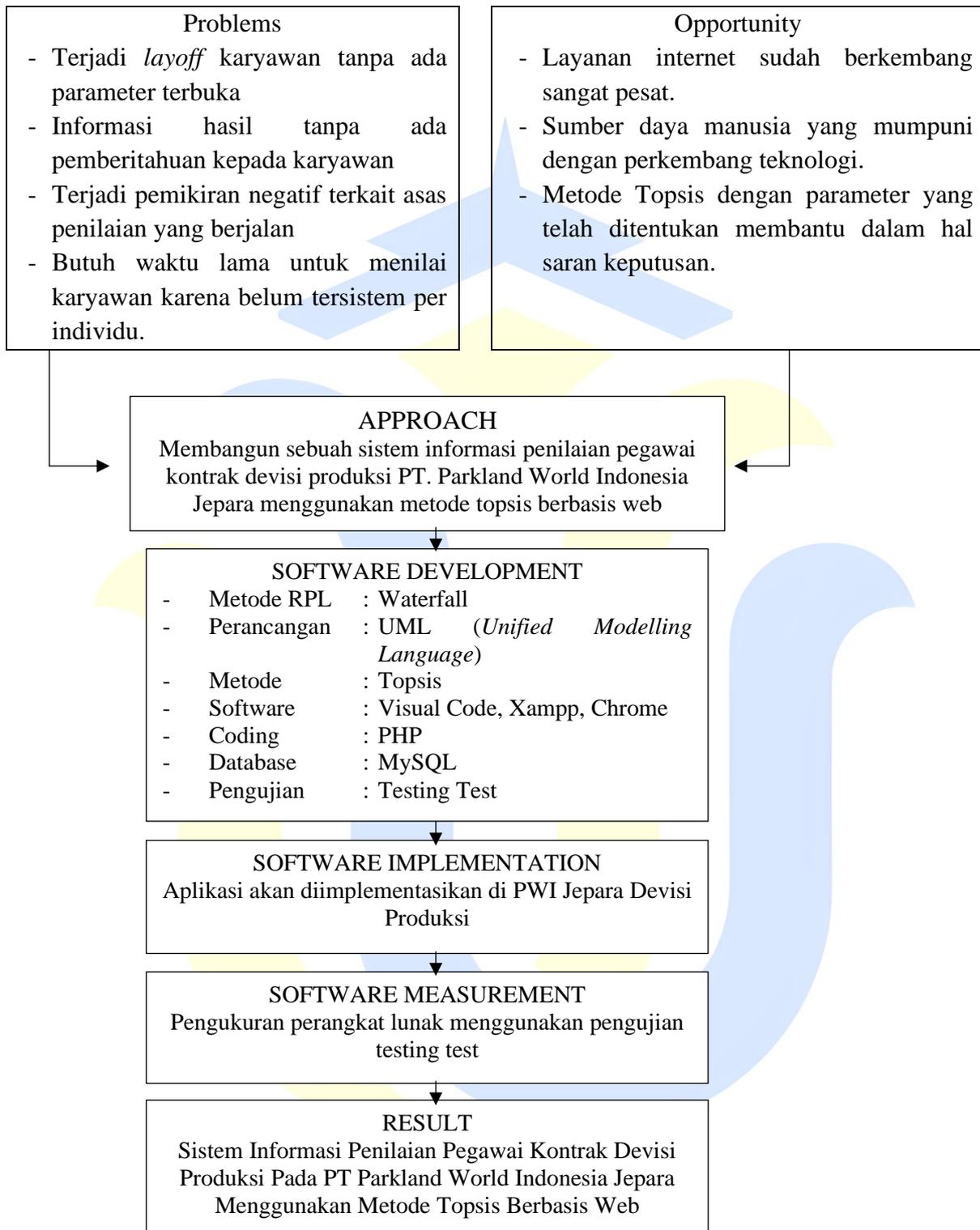
5. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan diagram mesin digunakan *untuk* menggambarkan perubahan status atau transmisi dari sebuah mesin atau system objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.



1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran