

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sebuah perusahaan tidak akan bisa terlepas dari peranan sumber daya manusia yang bekerja didalamnya. Sumber daya manusia berkualitas merupakan aset penting yang dimiliki oleh perusahaan. Hal itu dikarenakan kinerja karyawan akan berpengaruh pada keuntungan yang didapatkan perusahaan. Penilaian kualitas karyawan dapat dilihat dari segi kemampuan dan kepribadian yang harus selalu dipertahankan dan dikembangkan. Untuk memotivasi karyawan agar bekerja secara optimal, perusahaan harus memberikan fasilitas yang memadai untuk karyawannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan perusahaan dengan memberikan bonus bagi karyawan dengan kinerja terbaik.

UD Luthfi adalah sebuah bisnis di sektor ritel yang menawarkan berbagai jenis bahan bangunan, mulai dari kebutuhan untuk pondasi hingga tahap *finishing*. Usaha ini berdiri pada tahun 1995 dan terus berkembang sampai mempunyai 197 karyawan dan 4 cabang yang berlokasi di Kecamatan Kalinyamatan, Kedung, Bandengan dan juga Mayong. Strategi yang dilakukan UD Luthfi untuk meningkatkan produktivitas toko adalah dengan menawarkan beberapa benefit untuk para karyawannya. Benefit yang ditawarkan seperti bonus insentif, liburan keluarga dan bonus bulanan untuk kinerja terbaik.

Selama UD Luthfi beroperasi, pemilihan karyawan dengan kinerja terbaik masih dilakukan secara subjektif. Keputusan sepihak yang diberikan oleh perusahaan tersebut, sering kali membuat karyawan protes dan merasa tidak adil. Hal itu juga mengakibatkan para karyawan menjadi tidak bersemangat dalam bekerja. Pengukuran dengan *Key Performance Indicators* (KPI) seharusnya dilakukan pihak perusahaan sebagai tolak ukur dari penilaian kinerja karyawan. Metode KPI merupakan alat manajerial untuk mengendalikan proses, memantau kemajuan, dan memastikan tercapainya target yang diinginkan perusahaan. Usulan KPI yang akan digunakan untuk pengukuran kinerja staff terdiri dari absensi, kualitas komunikasi serta ketepatan waktu. Sedangkan untuk mengukur kinerja sales terdiri dari absensi, penjualan dan juga target pencapaian. Dengan adanya

metode KPI, perusahaan dapat mengetahui karyawan yang memiliki kinerja terbaik untuk memberikan penghargaan bagi karyawan tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, diperlukan sebuah sistem yang membantu menilai kinerja karyawan terbaik sebagai penerima bonus bulanan dengan cepat dan tepat. Sistem pendukung keputusan merupakan solusi untuk mempermudah perusahaan melakukan penilaian. Sistem pendukung keputusan ini menggunakan metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS). Metode ini dipilih karena memiliki konsep yang sederhana dan proses perhitungan yang mudah dimengerti, sehingga dapat memberikan rekomendasi solusi yang optimal. Hasil akhir yang diberikan sistem berupa urutan karyawan berdasarkan kelayakannya, mulai dari yang paling layak hingga yang kurang layak. Diharapkan dengan adanya sistem ini, hasil penilaian yang diberikan menjadi lebih terstruktur, akurat dan tepat sasaran.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diambil suatu perumusan masalah bagaimana merancang sistem pendukung keputusan dengan penerapan metode TOPSIS untuk penilaian kinerja karyawan terbaik sebagai penerima bonus bulanan pada UD Luthfi.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membuat penelitian lebih terfokus sesuai dengan tujuan yang diinginkan, diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun merupakan sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan untuk pemberian bonus bulanan.
2. Sistem ini akan digunakan pada UD Luthfi.
3. Menerapkan metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dan *Key Performance Indicators* (KPI) sebagai alat ukur.
4. Pengguna yang dapat mengakses sistem adalah admin, karyawan dan juga pemilik.
5. Pengukuran kinerja staff dilihat dari absensi, kualitas komunikasi serta ketepatan waktu.
6. Pengukuran kinerja sales dilihat dari absensi, penjualan serta target pencapaian.

7. Output dari sistem ini berupa laporan perankingan hasil penilaian berupa penerima bonus.
8. Sistem pendukung keputusan ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan untuk pemberian bonus bulanan pada UD Luthfi menggunakan metode TOPSIS dengan cepat dan tepat.

1.5. Manfaat

1.5.1. Bagi Mahasiswa

1. Menerapkan secara langsung dan mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Mengetahui kondisi dan permasalahan yang sebenarnya terjadi di dunia kerja.

1.5.2. Bagi Perguruan Tinggi

1. Menilai sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.
2. Menjadi acuan bagi peneliti berikutnya dalam memahami konsep sistem pendukung keputusan, khususnya dalam proses penilaian karyawan.

1.5.3. Bagi Instansi

Diharapkan melalui penelitian ini dapat menghasilkan sebuah sistem pendukung keputusan yang mampu membantu proses pemilihan karyawan dengan kinerja terbaik untuk pemberian bonus dengan cepat dan tepat

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan penelitian, maka penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian yang meliputi:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data primer yang dilakukan dengan mengamati aktivitas yang berjalan di objek penelitian

secara langsung sehingga memperoleh informasi yang nyata sesuai dengan kondisi yang ada. Pada penelitian ini penulis melakukan observasi langsung pada UD Luthfi untuk memperoleh informasi terkait dengan kinerja karyawan.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data primer yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada narasumber yang bersangkutan dengan objek penelitian. Pada penelitian ini penulis melakukan wawancara dengan pemilik UD Luthfi untuk memperoleh informasi terkait dengan permasalahan yang terjadi, kebutuhan, dan harapan terkait dengan kinerja karyawan

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini bersifat mendukung data primer yang berkaitan dengan pembahasan yaitu antara lain:

a. Studi Kepustakaan

Metode studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari informasi melalui buku atau laporan yang relevan dengan topik yang dibahas. Metode ini dapat digunakan sebagai dasar teori dan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan, dengan merujuk pada referensi laporan skripsi yang telah ada sebelumnya.

b. Studi Dokumentasi

Metode studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh dari literatur dan dokumen yang berasal dari internet, buku atau sumber informasi lainnya.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Dalam penerapannya, metode *waterfall* memiliki tahapan yang dilakukan secara berurutan dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian hingga tahap pendukung dan pemeliharaan (Sukamto & Shalahuddin, 2020). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode *waterfall*:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak dilakukan untuk memahami kebutuhan *user* secara tepat. Tahapan ini dapat dilakukan melalui berbagai metode seperti observasi, wawancara dan lain-lain. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan gambaran lengkap mengenai sistem yang akan dikembangkan.

Pada tahap ini, wawancara dilakukan dengan pemilik toko dan karyawan serta observasi langsung dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

2. Desain

Desain adalah proses yang melibatkan beberapa langkah, dengan fokus pada perancangan pembuatan program perangkat lunak. Tahap ini mengubah kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis menjadi representasi desain yang dapat diimplementasikan dalam pembuatan program pada tahap berikutnya.

Pada tahap ini, dilakukan penentuan alur sistem yang akan dibangun, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan perancangan seperti *Unified Modelling Language (UML)* dan *Entity Relationship Diagram (ERD)* sebagai panduan dalam pembuatan kode program di tahap selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program

Hasil dari tahap ini adalah sebuah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dirancang, dan sistem dapat berfungsi dengan baik.

4. Pengujian

Proses berikutnya adalah pengujian yang berfokus pada perangkat lunak secara keseluruhan untuk memastikan bahwa setiap bagiannya telah diuji. Langkah ini dilakukan untuk mengurangi kemungkinan kesalahan sistem dan memastikan bahwa hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Kemungkinan sistem dapat mengalami perubahan saat diserahkan kepada *user*. Perubahan ini terjadi akibat kesalahan yang tidak terdeteksi selama pengujian atau karena perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat melibatkan pengurangan

proses pengembangan dimulai dari analisis untuk perubahan pada perangkat lunak yang ada, meskipun tidak ada perangkat lunak baru yang dikembangkan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode *Unified Modelling Language* (UML). UML adalah salah satu standar bahasa yang umum digunakan di industri untuk mendefinisikan kebutuhan, melakukan analisa dan desain serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sukamto & Shalahuddin, 2020). Beberapa diagram yang digunakan dalam pembuatan aplikasi berorientasi objek antara lain:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah pemodelan yang menggambarkan perilaku sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem informasi dan siapa saja yang memiliki hak untuk mengakses fungsi-fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dengan mendefinisikan kelas-kelas yang akan dibangun untuk sistem tersebut. Setiap kelas memiliki atribut serta metode atau operasi yang terkait.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan perilaku objek dalam *use case* dengan menjelaskan urutan waktu dan pesan yang dikirimkan serta diterima antar objek. Untuk membuat *sequence diagram*, perlu diketahui objek-objek yang terlibat dalam *use case* tersebut, serta metode-metode yang dimiliki oleh kelas yang diinstansiasi menjadi objek-objek tersebut.

4. Activity Diagram

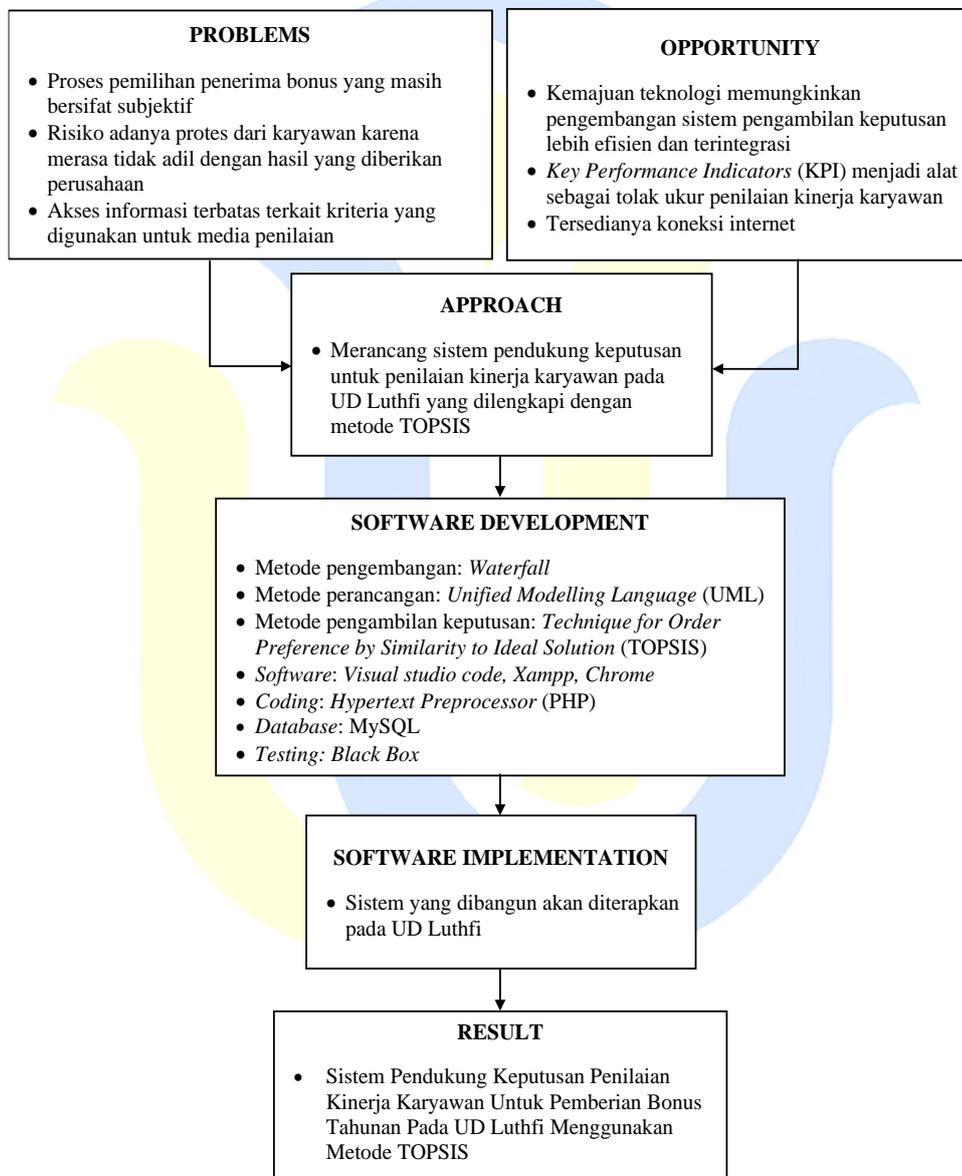
Activity Diagram menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sebuah sistem atau proses bisnis. Perlu dicatat bahwa diagram ini menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem bukan oleh aktor, sehingga fokusnya adalah pada tindakan yang dapat dilakukan oleh sistem.

5. Statechart Diagram

Statechart diagram menunjukkan urutan keadaan yang dilalui oleh suatu objek, peristiwa yang menyebabkan transisi dari satu *state* ke keadaan lainnya, serta aksi yang memicu perubahan dari satu *state* atau aktivitas tersebut.

1.7. Kerangka Pemikiran

Gambaran kerangka pemikiran dalam pembuatan sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan untuk pemberian bonus bulanan pada UD Luthfi dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran