

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pengembangan sistem informasi lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada Ramayana Kudus memiliki tujuan untuk memudahkan proses mencari pegawai dan menilai kinerja dari pegawai pada instansi menggunakan aplikasi berbasis web. Dalam era globalisasi dan teknologi informasi yang semakin maju, perusahaan harus dapat berkompetisi dalam mencari dan merekrut karyawan yang terbaik untuk meningkatkan kinerja dan keberhasilan bisnis.

PT Ramayana Kudus yang berlokasi di Jl. Simpang Tujuh Demaan, Kec. Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59132. Ramayana Kudus sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang retail, Dalam beberapa tahun terakhir, perusahaan ini telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dan telah membuka beberapa cabang di berbagai kota di Indonesia. Dalam upaya meningkatkan efisiensi dan produktivitas, Ramayana Kudus membutuhkan sistem informasi yang efektif dan efisien untuk mengelola lowongan pekerjaan dan kinerja karyawan. Sistem informasi lowongan pekerjaan yang efektif dapat membantu perusahaan dalam mengelola proses rekrutmen dan seleksi karyawan dengan lebih cepat dan lebih efektif. Dengan demikian, perusahaan dapat lebih cepat menemukan karyawan yang sesuai dengan kebutuhan dan meningkatkan kualitas karyawan.

Namun, proses rekrutmen dan penilaian kinerja karyawan masih dilakukan secara manual, yang dapat menyebabkan kekurangan waktu, biaya, dan efisiensi. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi informasi telah berkembang pesat dan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses bisnis. Sistem informasi berbasis Web telah menjadi salah satu teknologi yang paling populer digunakan dalam berbagai industri, termasuk pengelolaan sumber daya manusia. Sistem informasi lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada Ramayana Kudus dirancang untuk memperbaiki efisiensi dan efektifitas proses rekrutmen dan penilaian kinerja pegawai. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan pemberi pekerjaan dan pencari pekerjaan dalam berinteraksi dan berkomunikasi, serta

meningkatkan kualitas kinerja dari karyawan tersebut. Dalam penelitian ini, kita akan mengembangkan sistem informasi lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada Ramayana Kudus yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dalam mencari dan merekrut karyawan yang terbaik. Sistem ini akan dibangun menggunakan teknologi informasi yang terkini dan akan diuji dan dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dan efisiensinya dalam meningkatkan kinerja dan keberhasilan bisnis Ramayana Kudus. Metode Waterfall adalah salah satu metode pengembangan sistem yang paling populer digunakan dalam pengembangan sistem informasi. Metode ini memungkinkan pengembangan sistem yang lebih efektif dan efisien dengan mengikuti tahapan-tahapan yang jelas dan terstruktur. Tahapan-tahapan tersebut meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan juga pengujian. Dalam analisis kebutuhan, kita akan mengidentifikasi kebutuhan perusahaan dan mencari solusi yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Dalam desain sistem, kita akan merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan mencari solusi yang efektif dan efisien. Dalam implementasi, kita akan mengembangkan sistem yang sesuai dengan desain yang telah dirancang. Dan dalam pengujian, kita akan menguji sistem untuk mengetahui efektivitas dan efisiensinya.

Dalam bab ini, kita akan membahas latar belakang, tujuan, dan kerangka teori dari penelitian ini. Latar belakang ini akan membahas tentang pentingnya pengembangan sistem informasi lowongan pekerjaan dan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada Ramayana Kudus, serta tujuan dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien untuk mengelola lowongan pekerjaan dan kinerja karyawan pada instansi PT Ramayana Kudus yang berjudul “Sistem Informasi Lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada PT Ramayana Kudus”, Dengan adanya program tersebut diharapkan mampu membantu permasalahan yang ada di PT Ramayana Kudus.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu sistem ”*Sistem Informasi Lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja karyawan dengan notifikasi WA pada Ramayana Kudus*”.

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah sangat penting agar masalah tidak melebar atau menyimpang dari tujuan semula serta mengurangi efektivitas pemecahannya. Karena itu ,penulis membatasi masalah pada :

- 1) Pada sistem informasi ini mencakup proses pemberitahuan informasi lowongan pekerjaan, pendaftaran pekerjaan, pemberitahuan penerimaan pekerjaan, dan pengelolaan kinerja pegawai pada perusahaan.
- 2) Sistem Informasi ini dilengkapi dengan fitur WA notifikasi pada pemberitahuan informasi lowongan pekerjaan dan pengelolaan kinerja pegawai.
- 3) Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall* dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework codeigniter* serta *tools* yang digunakan yaitu *Visual StudioCode* dan menggunakan database *MySQL*.

## 1.4. Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini bagi penulis adalah merencanakan dan membangun sebuah ”**Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan dan Pengelolaan kinerja Karyawan dengan Notifikasi WA pada PT Ramayana Kudus**”

## 1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian Tugas Akhir ini sebagaiberikut.

### a. Bagi Instansi

- 1) Diharapkan dapat membantu dalam pemberian informasi dan pendaftaran lowongan kerja dan pengelolaan kinerja pegawai pada PT Ramayana Kudus.

- 2) Mempermudah untuk memberikan hasil seleksi dan pengelolaan kinerja pegawai secara cepat pada PT Ramayana Kudus.
- 3) Meningkatkan efektivitas manajemen SDM untuk kualitas pegawai.

b. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam merancang sebuah sistem dan mengimplementasikan ke dalam aplikasi Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan khususnya Web dan WA notifikasi bagi instansi sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid, dan juga reliabel maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

#### **1. Sumber Data Primer**

a. Wawancara

Penulis melaksanakan wawancara dengan pimpinan PT Ramayana Kudus untuk memperoleh informasi terkait permasalahan yang ada di PT Ramayana Kudus. Menurut Hafiz selaku Pimpinan PT Ramayana Kudus mengutarakan bahwa perusahaan kesusahan dalam mencari kandidat pekerja yang diinginkan pada PT Ramayana Kudus.

b. Observasi

Untuk mendukung data yang telah di kumpulkan, penulis juga melakukan kunjungan ke PT Ramayana Kudus dan Kerjasama guna melihat permasalahan secara langsung yang di hadapi oleh perusahaan tersebut.

#### **2. Sumber Data Sekunder**

Data sekunder merupakan informasi yang didapatkan dari sumber informasi yang sudah ada, seperti jurnal, buku, dan laporan penelitian sebelumnya. Data sekunder yang peneliti peroleh diperoleh melalui pendekatan studi pustaka. Pendekatan studi pustaka adalah teknik yang digunakan untuk menghimpun informasi dan data dengan merujuk pada

literatur seperti buku, jurnal, serta sumber online yang relevan dengan topik penelitian. Dalam metode ini, penulis mengumpulkan berbagai referensi dari sumber-sumber yang relevan untuk kemudian digunakan sebagai acuan atau landasan dalam penulisan tugas akhir.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

perancangan sistem informasi ini akan diterapkan dengan menggunakan pengembangan metode *waterfall*. Definisi metode Menurut (Shalahuddin 2013), tahap-tahap dalam model *waterfall* antara lain:

- a. **Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak**  
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pihak user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
- b. **Desain**  
Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.
- c. **Pembuatan Kode Program**  
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak, sehingga dapat dijalankan secara efektif dan efisien. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mencari informasi lowongan pekerjaan yang sesuai dengan kriterianya.
- d. **Pengujian**  
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah duji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

- i. Pendukung (*Support*) atau Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim 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 mengulangi proses pengembangan mulai dari perubahan perangkat lunak baru.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa standar industri yang digunakan untuk visualisasi, desain, dan dokumentasi sistem perangkat lunak. UML menyediakan standar untuk merancang model suatu sistem dan merupakan alat yang sangat terpercaya dalam pengembangan sistem berorientasi objek. Melalui bahasa pemodelan visual, UML memungkinkan pengembang sistem untuk membuat cetak biru visi mereka dalam bentuk standar. UML bertindak sebagai jembatan komunikasi antara berbagai aspek sistem melalui elemen grafis yang dapat digabungkan menjadi berbagai jenis diagram (Sugiarti 2018). Adapun jenis-jenis diagram UML diantaranya:

- a. *Use Case Diagram*

Diagram ini menggambarkan interaksi pengguna dengan sistem melalui skenario penggunaan termasuk aktor-aktor yang terlibat dan tindakan yang dapat dilakukan dalam sistem

- b. *Class Diagram*

Diagram ini menampilkan struktur kelas dalam sistem, termasuk atribut, metode, dan hubungan antar kelas. Hal ini membantu pengembang memahami interaksi objek dan hierarki sistem.

- c. *Sequence Diagram*

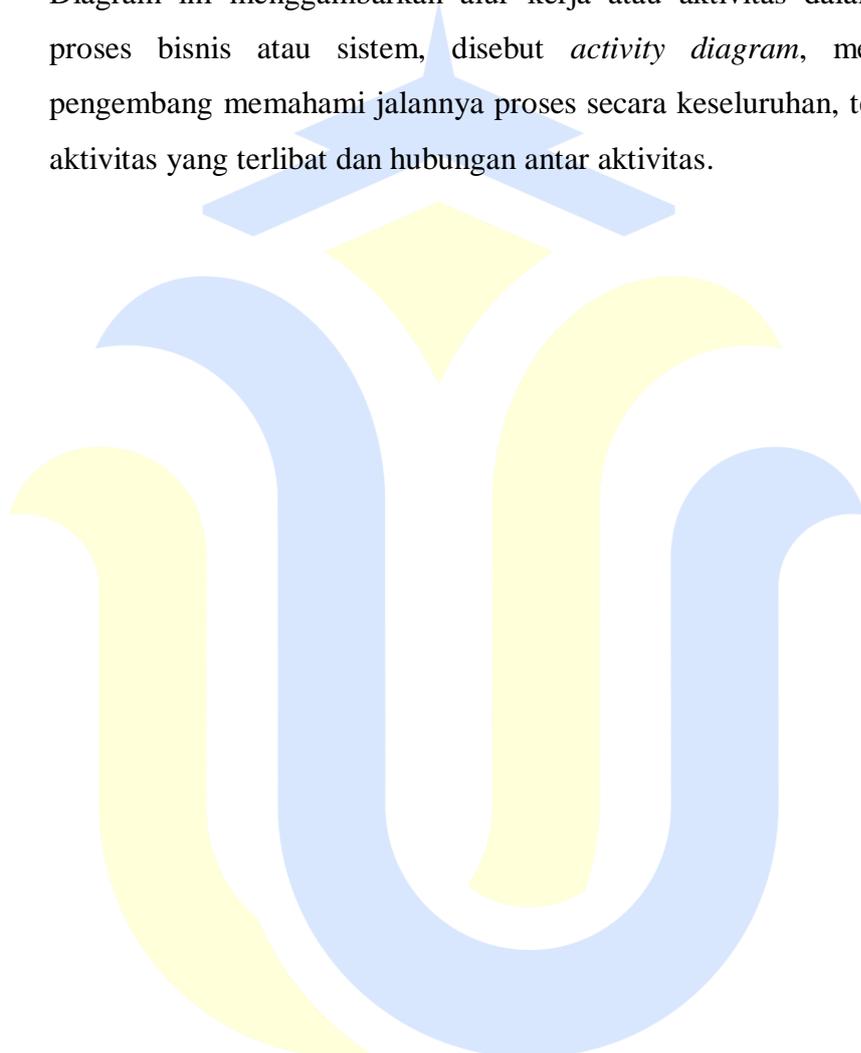
Diagram ini menggambarkan urutan interaksi objek dalam sistem melalui pesan yang dikirimkan di antara mereka, membantu pengembang memahami pengiriman dan respons pesan.

d. *Statechart Diagram*

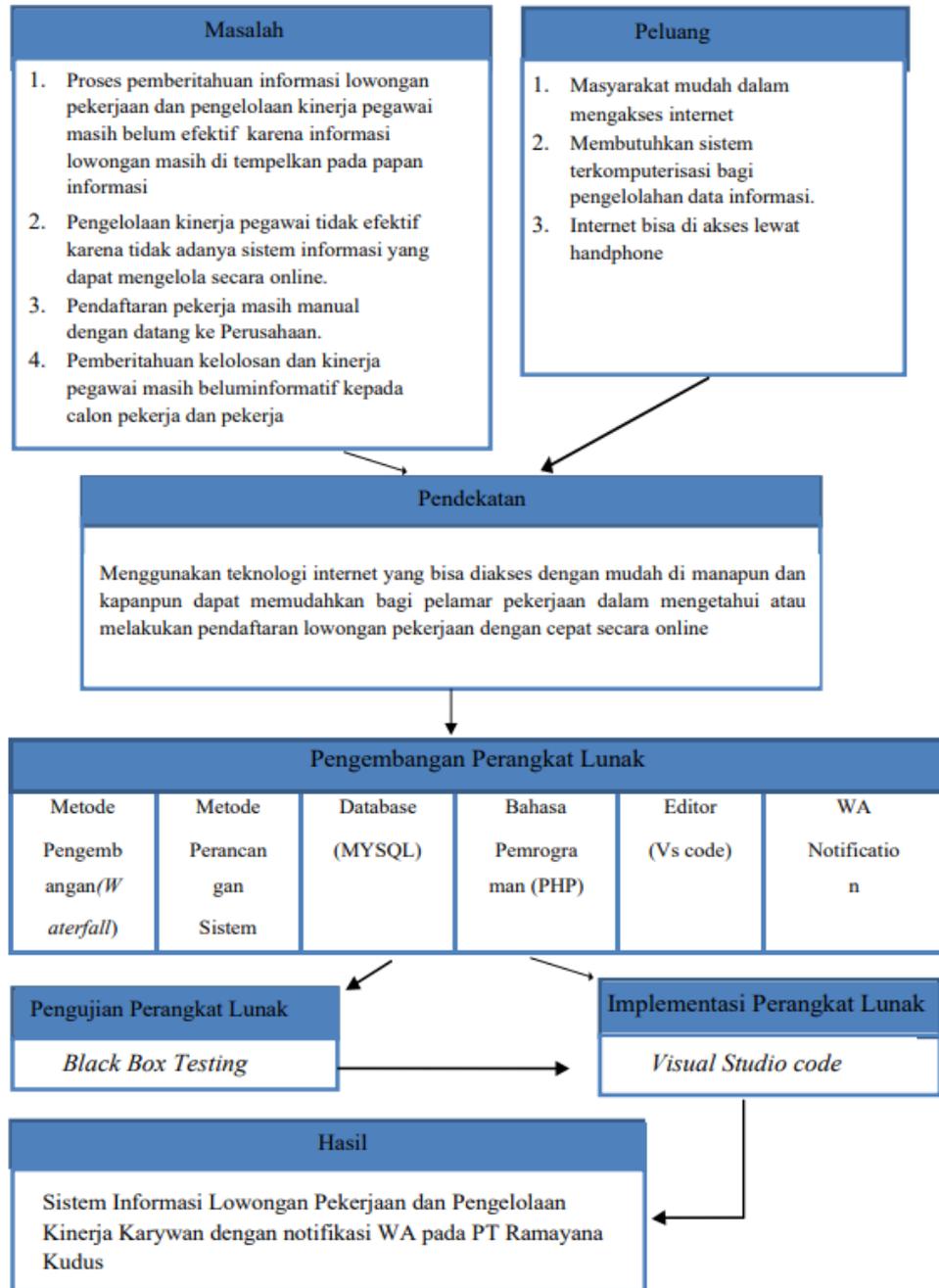
Diagram ini menggambarkan transisi keadaan objek dalam sistem saat menerima pesan atau input, disebut statechart diagram, membantu pengembang memahami perubahan keadaan objek seiring dengan perubahan input

e. *Activiti Diagram*

Diagram ini menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam suatu proses bisnis atau sistem, disebut *activity diagram*, membantu pengembang memahami jalannya proses secara keseluruhan, termasuk aktivitas yang terlibat dan hubungan antar aktivitas.



## 1.7. Kerangka Pemikiran



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**