

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data pada BPS (Badan Pusat Statistik) menunjukkan bahwa pada lima tahun terakhir jumlah perusahaan industri besar sedang mengalami peningkatan. Diambil dari beberapa industri seperti elektronik dan komputer, makanan dan minuman bisa dilihat pertumbuhan jumlah perusahaan yaitu pada angka 297.00 pada tahun 2011 dan 347.00 pada tahun 2014 untuk industri elektronik dan komputer. Lalu 5.463.00 di tahun 2011 dan 5.793.00 di tahun 2014 untuk perusahaan makanan. Kemudian untuk perusahaan minuman pada angka 335.00 di tahun 2011 dan 344.00 di tahun 2014.[1]

Menurut Cyrillius Martono (2002) perkembangan industri yang pesat membawa implikasi pada persaingan antar perusahaan dalam industri. Perusahaan dituntut untuk mempertahankan atau bahkan meningkatkan kinerjanya agar tetap bertahan dalam masa krisis maupun persaingan yang semakin ketat. Kinerja perusahaan pada akhir periode harus dievaluasi untuk mengetahui perkembangan perusahaan. Proses evaluasi memerlukan standar tertentu sebagai dasar perbandingan.[2]

Untuk mengevaluasi kinerja perusahaan, maka diperlukan suatu pengecekan atau audit oleh seorang analis pada perusahaan tersebut untuk menentukan aspek mana yang berjalan secara efektif dan aspek mana yang berjalan kurang efektif dan perlu diperbaiki. Dalam melakukan audit perusahaan seorang analis memerlukan banyak hal yang akan memakan biaya dan waktu,

kemudian kemungkinan kesalahan input data bisa saja terjadi. Padahal semakin cepat perusahaan mengetahui dimana letak ketidak efektifan aspek perusahaan, maka semakin cepat pula memperbaiki ketidak efektifan tersebut.

Dari permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu sistem yang mampu mengetahui nilai keefektifan setiap aspek dalam perusahaan tersebut untuk memperbaiki setiap titik lemah dalam perusahaan guna meningkatkan strategi bisnis yang lebih baik. Dan sistem yang mampu melakukan input data, pengolahan dan output yang cepat guna memangkas pengeluaran audit kinerja aspek perusahaan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN *COMPANY PERFORMANCE EFFECTIVENESS SYSTEM* BERDASARKAN FRAMEWORK 7S MCKINSEY BERBASIS WEBSITE”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari beberapa rumusan masalah yang telah dikemukakan atas dasar prinsip latar belakang masalah yaitu, bagaimana merancang “*Company Performance Effectiveness System*” berdasarkan *framework 7s Mckinsey* berbasis website?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup kompleks, serta untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah, maka pada penelitian ini penulis membatasi pada beberapa masalah diantaranya :

1. Penelitian ini tidak akan mengulas jauh tentang *framework* bisnis 7S McKinsey.

2. Hasil Akhir sistem merupakan informasi antara lain :
 - a. Nilai persentase keefektifan kinerja tiap-tiap aspek perusahaan.
 - b. Menentukan aspek mana yang paling tidak efektif dan perlu diperbaiki.
3. Sistem akan memberi nilai keefektifan kinerja dari 7 aspek perusahaan, yang sesuai dengan *framework* 7S McKinsey, meliputi:
 - a. *System*
 - b. *Structure*
 - c. *Strategy*
 - d. *Shared Values*
 - e. *Staff*
 - f. *Skill*
 - g. *Style*
4. Software yang digunakan dalam merancang Sistem Keefektifan Kinerja Perusahaan :
 - a. Adobe Dreamweaver CS5
 - b. XAMPP
 - c. Web browser
5. Framework program yang akan digunakan dalam merancang Sistem Keefektifan Kinerja Perusahaan :
 - a. *Framework* Codeigniter
 - b. Bootstrap
6. Data yang diolah oleh sistem adalah nilai dari kuisioner atau angket yang diisi oleh setiap karyawan perusahaan.

7. Sumber data yang diolah merupakan sumber data primer melalui kuisioner.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Memuat maksud dari keinginan penulis yang hendak dicapai, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-I pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Merancang sebuah sistem informasi yang mampu mengetahui tingkat keefektifan kinerja setiap aspek pada suatu perusahaan.
4. Merancang sistem yang mampu mempercepat proses input data, pengolahan, dan output guna mengetahui tingkat keefektifan kinerja setiap aspek perusahaan.
5. Merancang sistem yang dapat membantu perusahaan lebih cepat mengetahui tingkat keefektifan kinerja setiap aspek perusahaan tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara wawancara terhadap instansi guna mendapatkan data yang berhubungan dengan sistem informasi pemetaan perusahaan.

2. Studi Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan fasilitas contohnya penggunaan internet dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan sistem pemetaan perusahaan.

3. Wawancara

Merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan alat ukur psikologi yang akan digunakan sebagai *rule* pada sistem yang akan dibuat.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan penulis untuk melakukan analisa adalah analisis PIECES, analisis SDLC.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam perancangan *Company Performance Effectiveness System*, metode perancangan yang digunakan meliputi UML, ERD, dan user interface.

1.5.4 Metode Testing

Metode testing yang digunakan adalah metode black box testing untuk pengecekan terhadap desain rancangan agar mendapatkan program yang benar 100%, dan white box testing untuk pengujian hasil eksekusi dan fungsional dari sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun berdasarkan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan sistem dan software yang digunakan.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan sistem di bangun.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang bagaimana sistem digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V Penutup

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan sistem yang telah dibuat.