

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Banyak pelaku bisnis tidak hanya di masa lalu tetapi juga di masa sekarang yang berpandangan bahwa sukses sebuah organisasi bisnis atau perusahaan tergantung pada investasi dan aset yang dimilikinya. Para pelaku bisnis tersebut berpendapat bahwa investasi (modal) merupakan faktor penentu, karena dapat dipergunakan untuk pengadaan prasarana dan sarana serta teknologi yang relevan dalam menjalankan bisnisnya. Karena tetap mempertahankan pandangan tersebut pada akhirnya timbul masalah sehingga berdampak pada investasi dan aset yang dimiliki. Seperti halnya dalam mengeluarkan produk atau jasa yang ditawarkan pada konsumen. Kebutuhan manusia sebagai konsumen merupakan peluang yang tak pernah berakhir bagi dunia bisnis untuk terus berusaha menciptakan produk/jasa baru atau meningkatkan kualitas produk/jasa lama yang telah berhasil memberikan kepuasan pada pemenuhan kebutuhan manusia. Dengan kata lain para pelaku bisnis harus tetap berusaha untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen. Kondisi tersebut mengharuskan organisasi untuk memperkerjakan SDM yang mampu merancang dan menghasilkan produk-produk yang berkualitas sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen yang terus berubah dan berkembang, sehingga dapat mencapai



keberhasilan tujuan bisnis organisasi. Dengan kata lain kinerja organisasi/perusahaan sangat dipengaruhi dan bahkan tergantung pada kualitas dan kemampuan kognitif SDM yang dimilikinya. Pentingnya peranan SDM juga dapat terlihat dari kebutuhan perusahaan untuk membuat strategi manajemen SDM. Manajemen SDM pada dasarnya berisi langkah-langkah perencanaan, penarikan, seleksi, pengembangan, pemeliharaan, dan penggunaan SDM untuk mencapai tujuan tertentu baik individual maupun organisasi (Juniantara, 2015), dan SDM atau karyawan harus dipilih dari awal demi terwujudnya tujuan perusahaan. Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan melakukan seleksi yang baik dan akurat.

PT Web Media Technology Indonesia atau yang dikenal dengan nama brand Niagahoster adalah salah satu instansi penyedia jasa layanan *hosting* yang menerapkan manajemen SDM demi tercapainya tujuan perusahaan. Untuk menarik calon karyawan, Niagahoster menggunakan vendor atau pihak ketiga yaitu berupa *job street*, *jobs.id*, *career.com*, *techin asia* yang memberikan informasi kepada para calon pelamar mengenai posisi-posisi yang ditawarkan. Selain itu, Niagahoster menggunakan social media seperti Instagram dan Facebook yang kemudian diarahkan ke *landing page* [www.niagahoster.com/career](http://www.niagahoster.com/career). Di saat waktu rekrutmen tiba, terkadang perusahaan mengalami kesulitan karena lamaran yang masuk sangat banyak dan waktu yang dibutuhkan sangat singkat, sedangkan proses rekrutmen dan seleksi adalah sesuatu yang tidak mudah apalagi jika dilakukan secara manual.

Oleh karena itu dibutuhkan sistem penunjang keputusan yang dapat memberikan kemudahan bagi PT Web Media Technology Indonesia berupa informasi perangkaan seleksi calon karyawan dengan cepat dan akurat. Untuk menyelesaikan permasalahan tersebut diperlukan metode yang mendukung, diantaranya seperti *Weighted Product (WP)*, *Analytical Hierarchy Process (AHP)*, *Simple Additive Weighting (SAW)*, *Profile Matching*, *Linier Programming*, dan lain sebagainya. Tetapi metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Profile Matching* atau GAP. Kelebihan metode *Profile Matching* adalah sangat tepat digunakan dalam proses membandingkan antar kompetensi individu, karena perhitungan yang dilakukan dengan pembobotan dan perhitungan gap. Selain itu *Profile Matching* mempertimbangkan konsistensi yang logis dalam penilaian yang digunakan untuk menentukan prioritas sehingga menghasilkan alternatif yang tidak banyak.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, rumusan penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem penunjang keputusan seleksi calon karyawan baru pada PT Web Media Technology Indonesia berbasis web yang dapat memberikan kemudahan dalam proses seleksi dengan hasil akhir berupa ranking para calon karyawan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka perlu adanya pembatasan masalah seperti berikut :

1. Penelitian dilakukan di PT Web Media Technology Indonesia.



2. Kriteria yang digunakan sesuai dasar penilaian seleksi calon karyawan, diantaranya adalah : *CV, Phone Interview, HR Interview, User Interview, CCO Interview, Technical Test* dan *Homework* dan Psikotest Online.
3. Penilaian hanya bisa dilakukan untuk posisi *Customer Service Agent, Content Writer, Graphic Designer, Product Team, Marketing Team, Finance Team, Administration, Human Resource,* dan *Recruitment Team.*
4. Sistem ini belum terintegrasi dengan tes psikotest online.
5. Sistem berbasis website.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian skripsi ini adalah membangun sistem penunjang keputusan untuk pemilihan calon karyawan pada PT Web Media Technology Indonesia. Dengan demikian, sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan untuk mendapatkan hasil seleksi dengan cepat dan akurat berupa ranking alternatif calon karyawan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Sebagai media pendukung untuk membantu tim rekrutmen di PT Web Media Technology Indonesia dalam menentukan karyawan sehingga lebih mudah dan efektif.

2. Mengurangi tenaga dan waktu yang dibutuhkan untuk proses seleksi calon karyawan.
3. Mempermudah penyimpanan dan mempercepat proses pengelolaan serta pelaporan data mengenai informasi hasil penilaian calon karyawan.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu wawancara dan studi literatur untuk penyusunan laporan serta metode perancangan dan pengembangan sistem untuk pembuatan sistemnya.

#### 1. Wawancara

Metode ini dilaksanakan untuk mengetahui alur proses seleksi, data kriteria, data aspek dan detailnya dengan melakukan tanya jawab terhadap Zidni sebagai *Head of People and Office Operation* di Niagahoster.

#### 2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan dan mengambil referensi atau informasi-informasi yang mendasari penelitian baik dari buku, situs web maupun penelitian yang sudah ada.

#### 3. Metode Perancangan dan Pengembangan Sistem

Metode ini dilakukan untuk penerapan dari tujuan penelitian. Metode ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu :

##### a. Analisis Sistem

Metode ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan menganalisa semua kebutuhan sistem dengan analisis PIECES dan

analisis kebutuhan fungsional serta kebutuhan non-fungsional sistem yang akan dibangun.

b. Perancangan Sistem

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, selanjutnya dibuatlah perancangan sistem yaitu meliputi perancangan bisnis proses sistem menggunakan *Unified Model Language (UML)*, perancangan alur dan jalannya sistem, perancangan basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, serta perancangan struktur menu dan antarmuka pengguna pada sistem.

c. Pembuatan kode program/implementasi

Proses mengimplementasikan perancangan sistem yaitu dengan cara pembuatan program (*coding*) dan uji coba (*testing*). Dalam pembuatan sistem ini, implementasinya akan menggunakan :

1. Xampp untuk *database*-nya (termasuk PHP didalamnya).
2. *Framework CodeIgniter* untuk membantu proses koding PHP.
3. *Bootstrap* untuk memperindah tampilan antarmuka.

d. Pengujian Sistem

Tahap pengujian merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sistem. Pengujian sistem berisi tentang pembahasan dalam sistem. Tujuannya adalah menguji kesesuaian sistem yang dibuat dengan perancangan yang disusun sebelumnya, mengurangi kesalahan (*error*) pada sistem serta memastikan sistem dapat digunakan dengan baik. Pengujian untuk sistem ini menggunakan *black-box testing* sebagai perbaikan dan

pengukuran kualitas sistem pendukung keputusan yang akan dibangun dengan mencari kemungkinan kesalahan/*error* yang ada pada program, untuk selanjutnya dilakukan evaluasi dan memperbaiki kesalahan yang terjadi.

e. Dokumentasi dan Pelaporan

Bagian ini membahas tentang pembuatan laporan dan dokumentasi pembangunan sistem.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan laporan penelitian skripsi ini :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat uraian penjelasan sistematis tentang informasi hasil penelitian atau referensi yang pernah dibuat sebelumnya dan menghubungkannya dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Selain itu dijelaskan pula tentang teori-teori dasar dan konsep yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengembangan sistem informasi.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail



rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya dengan menampilkan antarmuka sistem disertai cara kerja dan penggunaan sistem.

#### **BAB V PENUTUP**

Penutup memuat secara singkat dan jelas tentang hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian dan memberikan saran dalam pengembangan sistem selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Memuat tentang sumber referensi literatur yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.

#### **LAMPIRAN**

Memuat tentang lampiran berisi tabel yang panjang, surat keterangan, instrument penelitian, listing program, peraturan-peraturan dan sebagainya yang berfungsi melengkapi laporan penelitian.