

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini sudah merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia modern saat ini. Di era globalisasi, teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam berbagai bidang dalam aspek kehidupan manusia. Teknologi informasi dan komunikasi juga memberikan dampak yang sangat positif dalam berbagai hal. Perkembangan ini berdampak luas pada semua sektor, termasuk dalam bidang pelayanan.

Dalam bidang pelayanan dewasa ini khususnya dunia perhotelan khususnya Eastparc Hotel Yogyakarta, sudah seharusnya membutuhkan proses pengolahan data penjadwalan yang sangat efisien untuk meningkatkan standar mutu pelayanan pada perusahaan tersebut.

Pembuatan jadwal karyawan diserahkan kepada salah satu *leader* dalam departemen tersebut, dimana penjadwalan masih di lakukan secara manual. Tentu hal ini akan memakan waktu yang lama dan belum lagi adanya kesalahan *leader* (*human error*), serta membutuhkan waktu yang lama bagi seorang *leader* untuk melakukan revisi jadwal. Tentunya ini akan sangat merugikan dan berdampak pada kurang maksimal nya pelayanan dan banyak nya karyawan yang tidak fokus saat bekerja sehingga akan merugikan perusahaan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membuat Sistem Penjadwalan Karyawan (SPK) yang optimal dengan menerapkan metode algoritma genetika pada Eastparc Hotel Yogyakarta?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Hanya mengolah penjadwalan untuk semua karyawan dan *trainee* di departemen *front office* Eastparc hotel.
2. Dapat digunakan oleh *admin*, karyawan termasuk *trainee*.
3. Metode algoritma genetika yang dipakai hanya mengolah nilai fitness dan seleksi individu.
4. Teknologi yang digunakan dalam sistem ini berbasis website dan dapat menerapkan jadwal yang optimal.
5. *Tools* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi penjadwalan adalah Xampp, Notepad++, Sublime Text dan Web browser.
6. Hasil penelitian ini dilakukan sampai di *publish / hosting*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem penjadwalan karyawan pada Eastparc Hotel yang diharapkan dapat mempercepat proses pengolahan data penjadwalan sehingga lebih efisien.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang Sistem Penjadwalan Karyawan (SPK).
2. Menerapkan algoritma genetika dalam SPK.
3. Mengimplementasikan SPK pada Eastparc Hotel Yogyakarta.

Dengan di banggunya sebuah Sistem Penjadwalan Karyawan ini penulis berharap tidak ada lagi ketidaksesuaian jadwal karyawan ataupun dikarenakan *human error*, sehingga para karyawan hotel dapat fokus dan lebih meningkatkan mutu pelayanan kepada tamu hotel.

1.5 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Melihat secara langsung pembuatan jadwal manual dengan menggunakan Ms. Excel oleh *Leader / SPV*.

b. Metode Wawancara

Melakukan wawancara langsung dengan *leader* untuk mendapatkan informasi yang terperinci mengenai sistem penjadwalan.

c. Metode Analisis

Analisis adalah mengamati manfaat suatu elemen pada sistem apakah layak untuk diterapkan atau tidak. Metode analisis yang akan digunakan adalah analisis PIECES (*Performance Information Economic Control Efficiency Service*) dikarenakan ada masalah pada sistem yang lama sehingga harus dibuat sebuah sistem yang baru bernama SPK.

d. Metode Perancangan

Perancangan adalah tahap pengumpulan data sehingga bisa dimengerti dari tahap awal perancangan sampai tahap penyelesaian (*finishing*). Tahap-tahap yang digunakan yaitu :

1. Perancangan Logika (*Logical Design*)

Logical design menerangkan alur hubungan antar elemen dari suatu program. *Logical design* yang dipakai menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

2. Perancangan Fisik (*Physical Design*)

Physical design menerangkan alur hubungan antarmuka (*interface*) dari suatu program. *Physical design* yang dipakai menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*).

1.6.2 Metode Pengembangan

Pengembangan SPK akan dilakukan dengan menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* akan mengumpulkan tiap-tiap *prototype* dari awal pembuatan sistem, sehingga apabila ada perubahan dalam pembuatan sistem tinggal melihat *prototype-prototype* yang ada.

1.6.3 Metode Pengujian (*Testing*)

Pengujian sistem akan dilakukan dengan metode *black box* dan *white box* dimana setiap *use case* telah menggambarkan secara rinci fungsi dan alur sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Berdasarkan metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini maka peneliti dapat merumuskan sistematika penyusunan. Adapun sistematika penyusunan sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan perancangan dan penyusunan penelitian tinjauan pustaka dan *software* yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Analisis dan perancangan berisi tentang analisis sistem, analisi kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem serta menjelaskan perancangan sistem yang akan dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan pembahasan berisi tentang sistem yang telah dibuat dan menjelaskan langkah-langkah penerapannya.

5. BAB V PENUTUP

Penutup berisi tentang pustaka yang digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan skripsi.