

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam setiap perusahaan, instansi, organisasi atau badan usaha akan memberikan gaji sebagai kompensasi dari kinerja seorang karyawan, disamping pemberian gaji pokok, diberikan juga bonus untuk memacu kinerja produktifitas agar lebih baik sehingga mencapai kinerja yang diharapkan oleh perusahaan. Penerimaan bonus ini harus memenuhi beberapa kriteria - kriteria tertentu yang berhubungan dengan kriteria absensi, kriteria produktifitas, kriteria skill, dan kriteria integritas. Sesuai yang ditentukan perusahaan oleh masing masing instansi atau perusahaan.

Bagi setiap perusahaan yang telah menggunakan sistem informasi berbasis komputer dalam kegiatan usahanya maka memerlukan sistem pendukung keputusan untuk menentukan karyawan manakah yang memiliki prioritas untuk mendapatkan bonus berdasarkan dengan kinerja dan kriteria yang ditentukan perusahaan serta dapat menentukan besar kecilnya suatu bonus yang pantas untuk menerima dengan sistem transparan, sistem pendukung keputusan ini juga dapat berguna untuk memonitor kinerja karyawan dari waktu ke waktu. Sistem ini juga dapat digunakan sebagai acuan dalam penentuan langkah selanjutnya bagi karyawan yang berprestasi maupun tidak.

PT. REKAKA GRAHA KENCANA adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa dan konstruksi. Dalam prosesnya, pengelolaan untuk mengukur kriteria kinerja karyawan masih kurang efektif dalam menentukan bonus, banyak faktor yang harus dipertimbangkan menyebabkan hasil keputusan yang diperoleh cenderung tidak objektif

dan berdampak pada efektifitas kinerja perusahaan. Adapun tujuan dilakukan proses pemilihan tersebut dan pemberian bonus utama terhadap karyawan adalah sebagai tanda ucapan terimakasih atas dedikasi terhadap perusahaan untuk memotivasi dalam meningkatkan kinerja karyawan.

Sistem ini bermaksud untuk membantu peran seorang manager dalam mengambil keputusan, agar dalam pengambilan keputusan bisa lebih cepat dan tepat, sesuai dengan kriteria yang diinginkan atau setidaknya mendekati kriteria yang diinginkan. Alternatif - Alternatif pilihan yang diharapkan dapat memberikan daftar referensi kepada pembuat keputusan sebelum benar-benar mengambil suatu keputusan akhir. Sistem pendukung keputusan yang akan dirancang menggunakan metode *Weighted Product* (WP) yang merupakan suatu metode penentuan urutan (prioritas) dalam analisis multikriteria.

Melihat dari latar belakang diatas, maka rancangan sistem yang akan di buat yaitu: "**Sistem Pendukung Keputusan Kinerja Karyawan Dalam Menentukan Bonus Dengan Metode *Weighted Product* Pada Perusahaan PT. Rekaka Graha Kencana**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses menentukan bonus karyawan secara transparan pada perusahaan PT. Rekaka Graha Kencana secara efektif dan efisien?

2. Bagaimana menerapkan metode *Weighted Product* (WP) pada sistem pendukung keputusan penentuan bonus karyawan pada PT. Rekaka Graha Kencana.
3. Bagaimana tingkat akurasi Penerapan dalam menentukan bonus karyawan pada karyawan PT. Rekaka Graha Kencana?

1.3 Manfaat

Manfaat dari penulisan ini adalah :

1. Menghemat waktu dan tingkat akurasi dalam penentuan bonus karyawan
2. Mempermudah dalam monitoring kinerja setiap karyawan berprestasi maupun kinerja yang buruk
3. Dapat menjadi acuan dalam perusahaan dalam mengambil tindakan untuk memberikan penghargaan kepada karyawan seperti acuan dalam menentukan kenaikan jabatan atau memberikan *reward* tertentu
4. Dapat menjadi acuan data dalam pengembangan atau pelatihan kepada karyawan yang kinerja buruk

1.4 Tujuan

Tujuan dari penulisan ini adalah :

1. Sebagai acuan perusahaan dalam menentukan keputusan yang transparan dan efektif.
2. Membangun sistem pendukung keputusan agar data lebih terstruktur dan dapat memonitoring data dengan cepat.
3. Membuat Pihak perusahaan dalam menentukan keputusan dengan cepat.

4. Membangun sistem pendukung keputusan kinerja karyawan untuk menentukan bonus dengan metode *weighted product* pada perusahaan PT. Rekaka Graha Kencana.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membatasi permasalahan tersebut, agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan, yaitu:

1. Sistem ini dibatasi dengan ruang lingkup pembahasan tentang absensi, skill, integritas dan produktivitas.
2. Sistem tidak membahas secara spesifik tentang penggajian karyawan.
3. Metode yang digunakan untuk melakukan kalkulasi perhitungan berdasarkan hasil kriteria dan alternatif yang ada adalah metode *Weighted Product* (WP).
4. Bahasa pemrograman adalah HTML dan database yang digunakan adalah PHP Mysql.
5. Sistem bonus ini hanya di peruntukan untuk staff

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penilitian yang digunakan terdiri dari tiga macam teknik pengumpulan data :

1. Studi Literatur

Studi Literatur, yaitu suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara membaca, mempelajari dan menganalisa beberapa buku yang berkaitan

dengan masalah yang berhubungan dengan penelitian ini yang dapat membantu pemecahan masalah.

2. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara langsung pada karyawan PT. Rekaka Graha Kencana, sesuai dengan devisi terkait yang berkaitan dengan data.

3. Observasi (*Observation*)

Pengumpulan data dilakukan langsung dengan mengadakan pengamatan pada perusahaan PT. Rekaka Graha Kencana.

1.6.2 Metode Analisis Masalah

Metode yang digunakan adalah metode diagram *Fishbone* untuk memperoleh masalah-masalah yang ada untuk menentukan bonus yang ada di PT. Rekaka Graha Kencana, dalam penerimaan bonus pada setiap karyawan. Agar dapat mengenali penyebab masalah dengan menggunakan metode *Fishbone*. Dari masalah yang sudah dikenali tersebut, diperoleh beberapa penyebab terjadinya masalah yang akhir dapat disimpulkan dengan jelas dan lebih spesifik pada titik permasalahannya sehingga membantu dalam membuat rancangan bangun sistem baru yang lebih baik.

1.6.3 Metode Pengambilan Keputusan

Multi Attribute Decision Making (MADM) adalah salah satu metode yang digunakan untuk mencari alternative paling optimal dari sejumlah alternative optimal dengan kriteria tertentu. Inti dari *Multi Attribute Decision Making* sendiri adalah menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternative yang sudah diberikan. *Weighted Product* (WP) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyelesaikan

masalah MADM. *Weighted Product (WP)* adalah salah satu metode yang digunakan perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot yang bersangkutan. Proses ini sama halnya dengan normalisasi. Metode *Weighted Product (WP)* dapat membantu dalam pengambilan keputusan pemilihan laptop, akan tetapi perhitungan dengan menggunakan metode *Weighted Product (WP)* ini hanya menghasilkan nilai terbesar yang akan terpilih sebagai alternative yang terbaik. Perhitungan akan sesuai dengan metode ini apabila alternative yang terpilih memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Metode *Weighted Product (WP)* ini lebih efisien karena waktu yang dibutuhkan dalam perhitungan lebih singkat.

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Di dalam pengembangan sistem yang menggunakan *Extreme Programming (XP)* terdapat empat tahapan, yaitu terdiri dari :

1. *Planning*
2. *Design*
3. *Coding*
4. *Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Agar perancangan sistem ini dapat dipahami dengan mudah dan jelas, maka sistematika penulisan dibuat sebagai berikut:

BABI PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian Dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bab ini berisi tentang penjabaran gambaran umum studi kasus, proses bisnis yang sedang berjalan serta analisis masalah, serta teori-teori pendukung lainnya yang sesuai dengan masalah yang dibahas.

BAB III GAMBARAN UMUM

Pada bab ini membahas gambaran umum mengenai perusahaan, struktur organisasi, analisis sistem yang telah berjalan, dan mencari solusi yang tepat bagi perusahaan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN

Pada bab ini membahas tentang sistem pendukung keputusan kinerja karyawan untuk menentukan bonus dengan metode *Weighted Product* Pada perusahaan PT. Rekaka Graha Kencana yang diusulkan dan penjelasan sistem dengan model UML (*Unified Modeling Language*) yang diusulkan oleh penulis.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari semua bab serta saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan.