

Universitas Esa Unggul

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Potensi perusahaan yang semakin meningkat dapat tercapai melalui pemanfaatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang baik karena SDM merupakan faktor yang paling penting. Perusahaan perlu mengelola SDM dengan optimal. Pengolahan SDM diperlukan agar SDM semakin kompeten sesuai keahlian yang dimiliki sehingga kinerja perusahaan semakin meningkat.

Pengembangan SDM dapat dilaksanakan melalui pendidikan dan pelatihan. Pelatihan atau *Training* berkaitan dengan peningkatan kemampuan atau ketrampilan karyawan yang sudah menduduki jabatan atau tugas tertentu agar mampu melaksanakan tugas yang diberikan secara optimal (Kramadita, 2014).

Dalam menjalankan kegiatannya Sotis Hotel – Villas – Residence saat ini memiliki total 221 karyawan yang tersebar pada setiap cabangnya, namun Sotis Hotel – Villas – Residence hanya memiliki 1 orang *Trainer*. Saat ini, Departemen *Training* masih menggunakan cara manual khususnya pada proses evaluasi pelaksanaan *Training*. Selain itu, proses penilaian perkembangan karyawan sebelum dan setelah mengikuti *Training* masih menggunakan perhitungan manual di formulir evaluasi pelatihan sehingga hal tersebut banyak memakan waktu. Departemen *Training* belum menggunakan aplikasi khusus untuk melakukan kegiatan *Training* dan dalam pengolahan data evaluasi *Training* sehingga dalam penyajian informasi menjadi lambat dan kurang informatif. Selain itu, pembuatan laporan pada Departemen *Training* masih menggunakan program aplikasi *Microsoft Excel*.

e-Training adalah sebuah media pelatihan interaktif yang dirancang agar karyawan dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali. *e-Training* mempengaruhi setiap materi yang disuguhkan serta cara penyampaian materi dalam proses pembelajaran ataupun pelatihan. Maka *e-Training* ini dibuat untuk meningkatkan *profesionalisme*, efektifitas dan efisiensi waktu serta biaya dalam proses belajar-mengajar bagi karyawan dan peningkatan kualitas pelatihan dan rencana pengembangan perusahaan untuk mencapai visi dan misi.

PT. Dwimukti Mitra Wisata (Dwimukti Group) adalah salah satu perusahaan yang sampai saat ini masih berinovasi dalam bidang *property* dan sudah memiliki 4 *property* yang bergerak dalam bidang hotel, villa dan *residence*. Pada saat ini, sudah ada 4 *property* Sotis Hotel – Villas – Residence di Indonesia, diantaranya untuk villa berada di Bali yaitu Sotis Villa Cangu, hotel berada di Blok M yaitu Sotis Hotel Blok M dan di Kupang yaitu Sotis Kupang, dan yang terbaru saat ini yaitu Sotis Residence Pejompongan yang terletak di Jl. Penjernihan 1 - Jakarta.

Permasalahan yang terjadi pada Departemen *Training* adalah pelatihan kepada internal karyawan yang harus didatangi langsung oleh *Trainer* ke masing-masing area cabang yang tersebar di Indonesia. Penelitian ini memberikan suatu solusi pada permasalahan yang terjadi dengan cara membuat dan mengimplementasikan sebuah media pelatihan interaktif (*e-Training*) yang menarik, mudah digunakan dan tepat sasaran.

Hanya dengan 1 orang *Trainer* yang memiliki target kunjungan *Training* di setiap cabang Sotis Hotel – Villas – Residence (Kupang, Bali, Blok M dan Pejompongan) melakukan kunjungan minimal setiap bulan pada setiap cabang di Jakarta dan 2 bulan sekali pada cabang yang berada di Bali dan Kupang maka, tidaklah efektif dalam hal waktu serta tidak efisien dalam pembiayaan. Aplikasi ini ditujukan untuk membantu *Trainer* untuk memberikan pelatihan kepada karyawan, dengan ketentuan tersebut maka

Trainer-Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence harus mempunyai sedikitnya pengetahuan dasar tentang komputer sehingga *e-Training* ini akan membuat pelatihan lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka sangatlah penting dibuat sebuah media pelatihan seperti *e-Training* yang dapat mempermudah proses pelatihan dengan konsep belajar Self Learning sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Modul Pelatihan Pelayanan (*Training*) Bagi Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence Berbasis Web**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, diantaranya adalah :

- a. Bagaimana proses yang terjadi pada pelaksanaan pelatihan atau *Training* bagi karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence?
- b. Bagaimana solusi yang tepat untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada pelaksanaan pelatihan atau *Training* bagi karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence?
- c. Bagaimana membuat aplikasi *e-Training* yang dapat digunakan sebagai modul pelatihan untuk karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence?
- d. Bagaimana informasi dan materi pelatihan yang ada pada aplikasi *e-Training* yang dibuat untuk Sotis Hotel – Villas – Residence?
- e. Bagaimanakah aplikasi *e-Training* dapat dijadikan sebagai media pelatihan yang interaktif dan memberikan kemudahan serta keuntungan kepada *Trainer* Sotis Hotel – Villas – Residence?

1.3 Batasan Masalah

Pada perancangan dan implementasi Sistem Informasi Modul Pelatihan (*Training*) Bagi Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence ini diberikan beberapa batasan masalah, sebagai berikut :

- a. Menganalisis proses pelatihan (*Training*) yang berjalan dan membuat usulan proses bisnis untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.
- b. Merancang aplikasi *e-Training* dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*)
- c. Membuat aplikasi *e-Training* sebagai media pelatihan interaktif, untuk menyelesaikan masalah yang ada pada Departemen *Trainer*. Dengan membatasi pembahasan pembuatan aplikasi :
 - Aplikasi *e-Training* ini ditujukan untuk internal Sotis Hotel – Villas – Residence yaitu hanya berupa materi-materi pendukung yang berhubungan dengan Sotis, sehingga hanya dapat digunakan untuk kepentingan pelatihan atau *Training* bagi karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence.
 - Informasi yang ada pada aplikasi *e-Training* ini adalah materi pelatihan sesuai dengan materi *Training* pada Sotis Hotel – Villas – Residence termasuk didalamnya *pre-post test*.
 - Pada hasil test yang dilakukan hanya berupa score yang diperoleh pada saat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada modul aplikasi *e-Training*.
- d. Dalam aplikasi *e-Training* ini hanya memiliki 2 tipe *User*, yaitu: *Trainer* dan Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi modul pelatihan (*e-Training*) sebagai alternative solusi pelatihan bagi karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence yang memberikan kontribusi yang baik bagi perusahaan terutama dalam hal *Training* mandiri.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah dapat memberikan kemudahan kepada pengguna yang merupakan *Trainer* dan karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence akan terbantu dalam proses pelatihan (*Training*) karena dapat dilakukan secara lebih interaktif serta mendapatkan pengetahuan dan pemahaman tentang proses yang terjadi dalam kegiatan pelatihan bagi karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence dan perancangan aplikasi *e-Training* yang diajukan sebagai solusi untuk permasalahan yang ada.

1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun proposal tugas akhir ini, data yang diperoleh dari metode pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

a. Survey

Pada metode ini dilakukan kegiatan survey langsung pada Sotis Hotel – Villas – Residence yang memiliki kantor pusat di Jakarta, penelitian ini di lakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai kebutuhan dan mengetahui proses bisnis yang sedang berjalan pada saat ini. Adapun metode survey yang dilakukan adalah :

- Observasi
Pada proses ini dilakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai proses pelatihan yang dilakukan dari *Trainer* untuk karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence serta mengumpulkan data secara langsung.
 - Wawancara
Pada proses ini dilakukan wawancara langsung kepada *Trainer* Sotis Hotel – Villas – Residence.
- b. Studi Pustaka
- Tahap ini melakukan penggalian data dan pengumpulan informasi, melalui buku, jurnal tugas akhir dan artikel. Pada studi pustaka juga dilakukan *research and site visit* merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengunjungi situs-situs untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penelitian. Dengan *site visit* dapat memperoleh banyak informasi dari berbagai referensi karya ilmiah dengan sudut pandang yang berbeda-beda dari segala informasi yang didapat yang menjadi bahan referensi dalam pembuatan proposal tugas akhir ini.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan Tugas Akhir Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan landasan teori yang berisikan teori-teori yang melandasi dan berkaitan dengan Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Modul Pelatihan Pelayanan (*Training*) Bagi Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence Berbasis Web.

BAB III: GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat perusahaan, logo, visi, misi, struktur organisasi Sotis Hotel – Villas – Residence. Pada bab ini juga akan dijelaskan tentang proses pelatihan yang berjalan, permasalahan yang dihadapi yang diuraikan dengan metode PIECES, masalah yang dihadapi oleh Perusahaan dan solusi pemecahan masalah.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang langkah-langkah perencanaan dan perancangan Sistem Informasi Modul Pelatihan Pelayanan (*Training*) Bagi Karyawan Sotis Hotel – Villas – Residence Berbasis Web. Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem usulan dengan gambar diagram *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *State Chart Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*, rancangan tampilan antarmuka usulan lengkap dengan *mock up*, table pengujian dengan *black box testing* dan hasil dari implementasi sistem aplikasi *e-Training*.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang uraian kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hal yang telah dilakukan serta saran yang berguna untuk pengembangan selanjutnya.