

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumber Daya Manusia sebagai penggerak organisasi, banyak dipengaruhi oleh perilaku para pesertanya. Merumuskan wewenang dan tanggung jawab yang harus dicapai oleh sumber daya manusia ditetapkan dengan standar atau tolak ukur yang telah di sepakati didalam perusahaan atau organisasi [1]. Karyawan merupakan kekayaan utama suatu perusahaan karena tanpa keikutsertaan mereka, aktifitas perusahaan tidak akan terjadi [2]. Penggunaan teknologi informasi mengacu pada semua bentuk teknologi yang di terapkan untuk memproses, menyimpan dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Sistem informasi di jalankan secara teroganisir berdasarkan prosedur yang memproses data dan menghasilkan informasi sesuai kebutuhan [3]. Untuk meningkatkan career competency karyawan, di butuhkan hubungan yang baik antara manajer perusahaan dan karyawan perusahaan [4]. Penelitian terkait dalam perekrutan karyawan yang telah dilakukan [5]. Berdasarkan hasil survey bulan Februari tahun 2018 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik tingkat pengangguran mengalami penurunan menjadi 5,13% dibanding pada bulan Agustus 2016 yang mencapai 5,61% ini disebabkan penduduk mayoritas bekerja di tingkat pendidikan SD 41,80% yang cenderung mau menerima pekerjaan apa saja karena mereka yang berpendidikan rendah sangat sulit untuk dapat bekerja di perusahaan swasta atau negeri sebab tidak sesuai kriteria yang dibutuhkan oleh perusahaan [6]. Aplikasi perekrutan dan penilaian karyawan berbasis web [7]. Perencanaan dalam perekrutan karyawan dan kebutuhan pengembangannya harus dengan jelas menggambarkan kekuatan dan kelemahan yang dihasilkan dari perusahaan yang diperlukan untuk menuju kesuksesan suatu organisasi [8]. Proses perekrutan karyawan dilakukan atas dasar kebutuhan [9]. Rotasi pekerjaan dapat digambarkan sebagai perpindahan lateral karyawan antara sejumlah tempat yang berbeda dan tugas dalam pekerjaan di mana masing-masing membutuhkan keterampilan dan tanggung jawab yang berbeda [10]. Dalam setiap kali akan

merekrut karyawan, perusahaan membutuhkan penambahan biaya dalam penggunaan kertas, alat tulis dan listrik seperti lampu untuk ruangan test pelamar. Data pelamar seperti berkas persyaratan ketika dikumpulkan yang berjumlah ratusan dapat menyulitkan bagian HRD dalam memilah dokumen dari setiap pelamar.

Berdasarkan hasil wawancara didapat pada hari Senin 8 Juni 2020 banyaknya calon karyawan yang diterima pada tahun 2005 sebanyak 14 orang yang terdiri dari 11 laki-laki dan 3 perempuan, dari setiap karyawan yang di terima sudah di tempatkan sesuai pada bidang tertentu, lolos dalam berbagai tes seperti tes tertulis, psikotest, kesehatan, wawancara, dan berlatar belakang lulusan SLTA. Untuk karyawan yang di tolak pada tahun 2005 sebanyak 48 orang karena 12 orang gagal dalam seleksi biodata pelamar dan cv, 7 orang gagal dalam tes tertulis, 11 orang gagal dalam tes psikotest, 8 orang gagal dalam tes kesehatan dan 10 orang gagal dalam tes wawancara. Di tahun 2013 data terakhir yang didapatkan banyaknya calon karyawan melamar yang di terima dan di tolak terjadi penurunan yaitu hanya 8 orang karyawan terdiri dari 5 laki-laki dan 3 perempuan sedangkan yang di tolak sebanyak 27 orang terdiri dari 18 laki-laki dan 9 perempuan. Hal ini disebabkan karena adanya penurunan dalam penjualan ekspor sehingga produksi pada perusahaan menjadi menurun. Dalam perekrutan karyawan yang dilakukan sampai saat ini sudah 8 tahun. Penelitian yang saya dapatkan dan yang membedakan dengan penelitian yang sudah ada yaitu belum adanya di terapkan tes bahasa inggris dan membuat ide inovasi dengan tema yang di tentukan pada perusahaan tersebut sebagai syarat ketika calon karyawan melamar pada perusahaan.

Karena masalah inilah, diperlukan adanya sistem yang lebih efisien dan lebih mudah digunakan oleh calon karyawan ketika akan melamar pekerjaan. Dalam membangun sistem penerimaan karyawan berbasis web, penulis menggunakan metode *Extreme Programming* sebagai tahap dalam pengembangan perangkat lunak. Penulis memanfaatkan *Mysql* sebagai *database* dan sistem ini dapat digunakan secara *real-time*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan maka dapat dikemukakan pokok permasalahan yaitu :

1. Besarnya biaya yang harus dikeluarkan oleh perusahaan setiap kali akan merekrut karyawan.
2. Menumpuknya data pelamar sehingga memenuhi lemari *filling cabinet*.
3. Pada saat di penerimaan karyawan dibuka, banyaknya pelamar yang datang ke perusahaan sehingga menyulitkan pelamar dan mengganggu aktifitas kantor.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka batasan masalah yang dalam laporan ini:

1. Penelitian ini membahas proses penerimaan lamaran karyawan, data pelamar sampai dengan pembuatan laporan penerimaan karyawan yang di tujukan kepada pimpinan.
2. Perancangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan XAMPP sebagai web server yang didukung dengan MySQL sebagai pengolah datanya, dan metode Extreme Programing untuk pengembangan perangkat lunak.
3. Perancangan sistem informasi ini dirancang untuk divisi HRD dan pelamar.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem informasi penerimaan karyawan berbasis web pada PT Surya Toto Indonesia Serpong Tbk yang dapat mengolah data pelamar dalam suatu database sehingga data pelamar tidak menumpuk dilemari *filling cabinet* serta dapat menyajikan informasi yang dapat mempermudah bagian HRD dalam mencari data pelamar.

2. Untuk memberi kemudahan kepada calon karyawan PT Surya Toto Indonesia Serpong Tbk dalam mendapatkan informasi tentang lowongan pekerjaan.
3. Memberi kemudahan bagi perusahaan untuk menganalisis profil pelamar kerja.

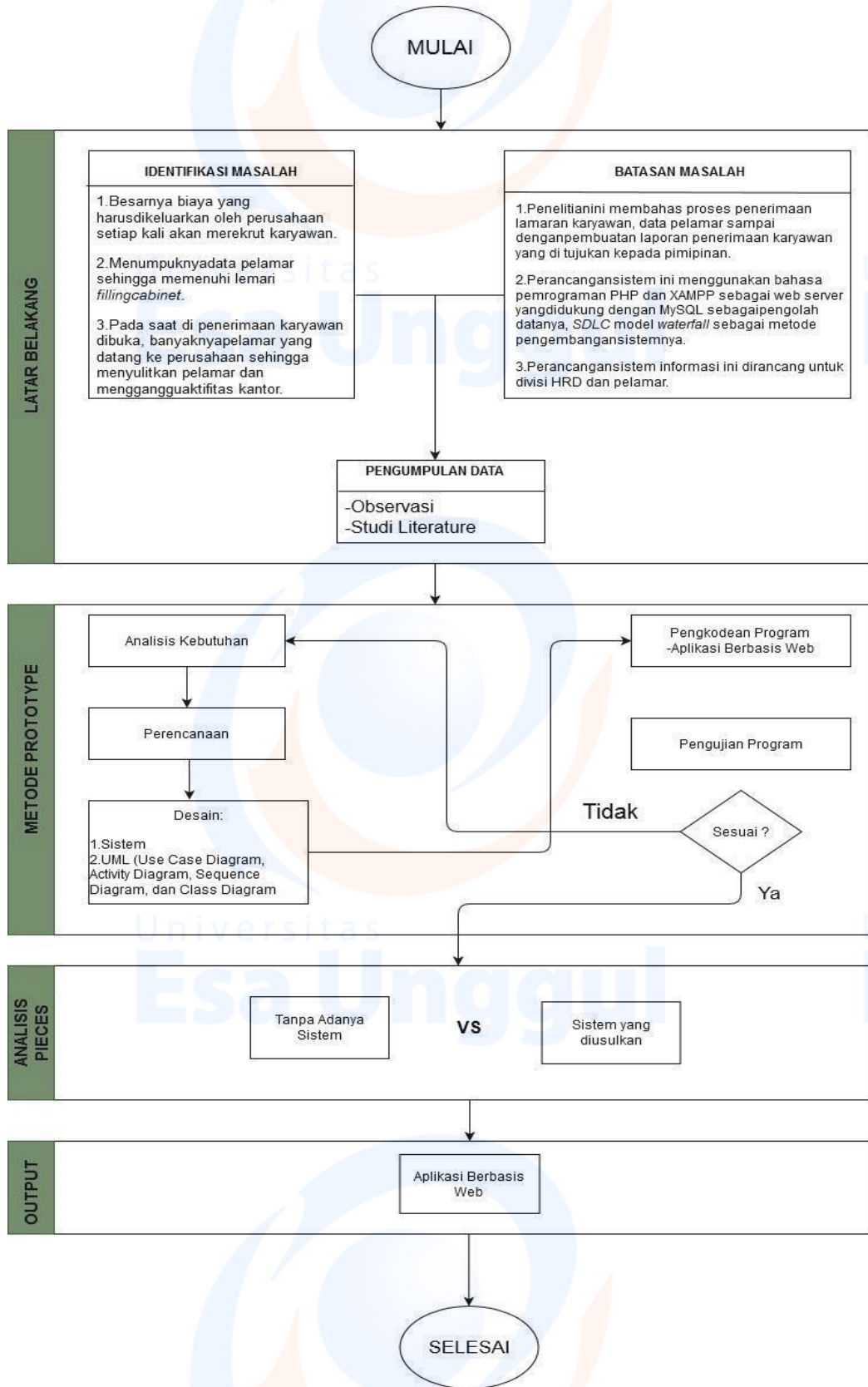
1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini:

1. Mempermudah proses penerimaan karyawan.
2. Dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan Sistem Informasi Penerimaan Karyawan.
3. Menambah wawasan di bidang sistem informasi penerimaan karyawan berbasis web.

1.6. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Penelitian

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan tugas akhir. Adapun sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, kerangka berpikir dan sistematika penulisan yang dibahas dalam bab demi bab.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka bagi teori-teori yang mendasari, relevan dan terkait dengan subyek dan permasalahan yang dihadapi dalam penyusunan laporan tugas akhir.

BAB III METODE DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi rencana dan objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, analisis terhadap masalah yang sedang diteliti dan kebutuhan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi metode yang dipilih untuk merancang sistem, berupa desain aliran data dan informasi, pengujian sistem, serta perbandingan dengan penelitian lain.

BAB V: SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian secara garis besar dalam bentuk simpulan, selain itu penulis juga memaparkan saran yang dapat digunakan untuk kebutuhan penelitian selanjutnya dalam topik yang sama.