# BAB 1

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang

Perusahaan PT. Duta Transformasi Insani merupakan perusahaan hasil *merger* dari dua anak perusahaan dari yayasan Darut Tauhid yaitu Daarut Tauhiid *Training Center* (DTTC) dan LP2ES *Learning Center*, kedua perusahaan ini memiliki lini bisnis yang sama yaitu pelatihan, namun memiliki sistem manajemen yang berbeda.

Manajemen sumber daya manusia merupakan salah satu bagian penting dalam suatu perusahaan untuk dikelola agar dapat menciptakan pegawai yang memiliki integritas, loyalitas, dan kredibilitas yang diharapkan. PT. Duta Transformasi Insani memiliki 16 pegawai tetap yang berasal dari dua perusahaan sebelumnya dan mereka terbagi dalam beberapa divisi kerja.

Saat ini pengelolaan sumber daya manusia di perusahaan ini belum bekerja secara optimal dikarenakan masih dalam proses penyesuaian dari dua sistem pengelolaan sumber daya manusia dan budaya kerja yang berbeda.

Kinerja para pegawai masih mengalami fluktuatif yang diamati oleh kepala sekretariat bagian personalia, dari pantauan hasil rekapitulasi KPI (*Key Performance Index)* tahun 2013bagian peningkatan profesionalisme dan kompetensi SDM yang menunjukan beberapa parameter diantaranya tingkat keterlambatan pegawai mencapai 3,89%, Pelatihan SDM berjumlah 40 kali, dan tingkat pengamalan ibadah mencapai 69 poin, dari ketiga parameter penilaian tersebut masih jauh dari yang ditargetkan oleh para Direksi dan Komisaris perusahaan.

Hal ini diakibatkan karena masih rendahnya tingkat inisiatif dan disiplin para pegawai, serta masih belum tertata dengan rapih sistem manajemen SDM, kebijakan dan peraturan yang baku yang dapat membuat para pegawai termotivasi dan patuh.

Oleh karena itu, penulis ingin membantu perusahaan PT. Duta Transformasi Insani untuk membuat suatu sistem yang dapat mengoptimalkan kinerja para pegawai melalui kerja praktek dengan membuat perangkat lunak yang membahas “**Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia PT. Duta Transformasi Insani untuk Optimalisasi Kinerja Pegawai**”.

## Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat teridentifikasi masalah yang akan dikaji dalam penulisan laporan ini, yaitu apakah aplikasi sistem informasi manajemen sumer daya manusia PT. Duta Transformasi Insani dapat membantu para Direksi, Komisaris, dan Kepala personalia dalam mengoptimalkan kinerja para pegawai?

## Maksud dan Tujuan

### Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah membuat perangkat lunak yang dapat membantu perusahaan PT. Duta Transformasi Insani dalam mengoptimalkan kinerja para pegawai.

### Tujuan

Tujuan dari pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia ini yaitu:

1. Waktu yang digunakan dalam pengkalasifikasian data agar lebih minimalis.
2. Untuk meminimalisir terjadinya redundasi data.
3. Untuk mencegah terjadinya kecurangan absensi.
4. Untuk memonitor kinerja para pegawai oleh direksi, komisaris, dan kepala personalia.
5. Untuk mempermudah para pegawai dalam merencanakan dan mengajukan izin/cuti.
6. Untuk mempermudah pegawai dalam mengisi data muhasabah bulanan.
7. Mempermudah pegawai dalam memantau performa kerja.

## Batasan Masalah

Dalam laporan ini penulis membatasi masalah yang akan dibahas agar dapat lebih terarah sesuai dengan tujuan yang dicapai, diantaranya adalah:

1. Data yang diolah aplikasi ini adalah :
2. Data pegawai.
3. Data presensi pegawai.
4. Data pengajuan cuti pegawai.
5. Data lembar muhasabah bulanan.
6. Data pengajuan pelatihan pegawai.
7. Proses yang ada, diantaranya adalah :
8. Proses rekapitulasi cuti pegawai.
9. Proses rekapitulasi presensi pegawai.
10. Proses penilaian KPI pegawai (*Key Performance Index)*.
11. Proses penentuan *reward* pegawai.
12. Proses pembaruan (*update*) data.
13. Keluaran dari aplikasi yang akan dibangun berupa :
14. Informasi berupa kategori pegawai teladan.
15. Informasi berupa KPI (*Key Performance Index)* per divisi dan per pegawai.
16. Informasi tentang jumlah pegawai yang telah cuti, izin, sakit, dan alpha.
17. Informasi tentang pegawai yang telah melakukan kegiatan pelatihan.
18. Informasi tentang kegiatan rohani yang telah dilakukan oleh pegawai setiap hari.
19. Aplikasi yang dibangun merupakn aplikasi berbasis *web*.
20. Model proses yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah pemrograman berorientasi objek.
21. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP 5.0 , CSS3, HTML 5, dan Java Script dengan *Framework Code Ignator*.

## Metode Penelitian

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur.

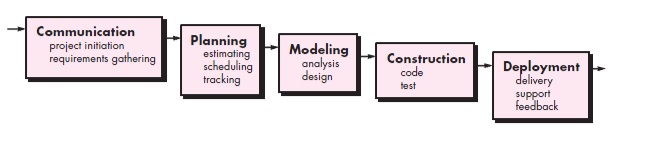
Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

1. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

1. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan Aplikasi pengolah data kemiskinan ini kami menggunakan metode *waterfall.* Metode *waterfall* adalah metode yang digunakan dalam pendekatan yang sistematis dan sequencial melalui tahapan-tahapan yang ada untuk membangun sebuah aplikasi.

**Fase-fase dalam model *waterfall* menurut referensi Pressman**: 

Gambar 1. 1 Waterfall [Pressman, 2010]

1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

1. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

1. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan software yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

1. *Construction*

*Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *Software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

1. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh user. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas kerja praktek yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. **BAB 1 PENDAHULUAN**

Berisi Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Maksud dan Tujuan, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

1. **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi landasan teori dari permasalahan yang diambil, juga landasan teori dari sistem komputer/bahasa pemrograman yang dipakai.

1. **BAB 3 HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi perancangan dan pembangunan aplikasi ini, pembuatan aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

1. **BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi kesimpulan yang didapatkan dari pelaksanaan pembangunan aplikasi Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia PT. Duta Transformasi Insani berbasis *website* dan berisi saran perbaikan sistem yang diusulkan untuk dapat dilakukan diwaktu yang akan datang.