

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menimbulkan berbagai macam perubahan terhadap sistem di lingkungan kerja. Pada saat ini, teknologi mulai diterapkan hampir pada seluruh kegiatan operasional perusahaan dimulai dari kegiatan produksi, hingga pengelolaan Sumber Daya Manusia. Maka perlulah dilakukan yang namanya pengelolaan atau pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan manusia yang produktif. Dengan pengembangan atau pengelolaan SDM yang baik maka dengan mudah seorang HRD dapat menghadapi dan menyelesaikan tuntutan tugas baik di masa sekarang atau masa yang akan datang. Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu bagian penting dalam suatu organisasi (perusahaan). Pada perusahaan dengan jumlah karyawan yang banyak, pengelolaan data yang bersifat manual menimbulkan beberapa permasalahan seperti : sulitnya memilah data lamaran masuk untuk penerimaan karyawan baru, lamanya perekapan absensi kehadiran untuk pembuatan laporan dan sulitnya mendapatkan data pribadi karyawan saat diperlukan. *Human Resource Department* (HRD) merupakan salah satu bagian penting bagi keberlangsungan operasional perusahaan dalam mengelola Sumber Daya Manusia (SDM) perusahaan. Tingkat kompleksitas pekerjaan yang dilakukan HRD, mengharuskan pengelolaan sistem yang tertata, mudah dipahami, dan efisien melalui teknologi yaitu *Human Resource Information System* (HRIS) dalam mengoptimalkan keterbatasan fisik maupun mental manusia.

Digiponic merupakan perusahaan penyedia solusi teknologi informasi atau bisa disebut juga perusahaan *software house* yang beralamat di Jl. Perusahaan Raya no. 27 bodosari, tanjungtirto, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang. Untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dari Digiponic, penulis yang saat ini sedang menempuh program Studi Independen yang bekerja sama dengan Digiponic ditugaskan untuk mengerjakan *project* membuat aplikasi kepegawaian atau *Human Resource Information System (HRIS)*. *Human Resource Information System (HRIS)* adalah sebuah sistem informasi yang menangani permasalahan – permasalahan yang berkenaan dengan pengelolaan sumber daya manusia pada sebuah organisasi (perusahaan)(Jonni & Husain, 2016).

Untuk menangani permasalahan alur kerja yang manual tersebut maka perlu dibuatkan aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)*. Yang diharapkan bisa membantu bagian personalia atau HRD untuk menjalankan tugasnya, mulai dari pembuatan lowongan pekerjaan, menerima surat lamaran dan cv dari calon karyawan, calon karyawan bisa langsung mengisi data diri serta mengupload surat lamaran dan CV di dalam aplikasi, mengatur jadwal interview calon karyawan, serta dapat menghasilkan informasi yang bisa digunakan untuk pengambilan keputusan penerimaan karyawan baru.

Dalam penelitian ini akan mengimplementasikan metode *Scrum* yang mana metode ini menggunakan pendekatan dari metode *Agile Development*, yang mana diharapkan bisa menciptakan Sistem Informasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain metode *Scrum* yang dipakai, pada perancangan aplikasi kali ini yang berbasis *website*. *Website* adalah salah satu media publikasi

elektronik yang terdiri dari halaman – halaman *web* yang terhubung satu dengan yang lain menggunakan *link* yang diletakkan pada suatu teks. Teknologi Web sekarang sudah mencapai generasi ke empat. Web 4.0 dapat digunakan untuk membantu dalam pencarian informasi, penyimpanan history pencarian, ataupun mempertemukan orang-orang yang sedang mencari informasi serupa. Selain itu, Web 4.0 juga dikenal dengan istilah revolusi industri, yang artinya gelombang keempat dari perjalanan dan perkembangan revolusi industri dan web. Secara sederhana, Web 4.0 dapat dipahami sebagai perkembangan teknologi *website* yang mengarah pada otomasi dan pertukaran data terkini secara mudah dan cepat. Oleh karena itu web masih banyak diminati dikalangan industri atau dikalangan developer yang lain. Penerapan metode *Scrum* dengan berbasis website sangat mendukung dalam proses perancangan aplikasi *Human Resource Information System* (HRIS).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka yang menjadi permasalahan adalah bagaimana merancang sistem aplikasi *Human Resource Information System* (HRIS) berbasis *Website* dengan menggunakan metode *Agile Development* ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah untuk merancang aplikasi *Human Resource Information System* (HRIS) berbasis *Website* menggunakan metode *Agile Development*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Data penelitian ialah *Human Resource Information System* (HRIS)
2. Perancangan sistem dengan user HRD yang meliputi perekrutan dan seleksi dari calon karyawan, penilaian pegawai dan pembuatan *event* atau acara khusus untuk pegawai berdasarkan divisi yang dipilih.
3. Aplikasi yang dirancang berbasis *Website* menggunakan bahasa PHP dan *Framework Codeigniter 3*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu HRD untuk menjalankan tugas secara mudah dan cepat.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menjelaskan tentang tempat dan waktu penelitian, bahan dan alat penelitian, pengumpulan data, serta prosedur penelitian. Adapaun metodologi akan diuraikan sebagai berikut.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah PT Digiponic Maju Jaya yang berada di Jalan. Perusahaan Raya no. 27 Bodosari, Tanjungtirto, Bodosari, Kabupaten , Kec. Singosari Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153. Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan dengan jadwal yang tercantum pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1 Tabel Waktu Penelitian

Tahapan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan																				
Studi Literatur																				
Pengumpulan Data																				
Implementasi																				
Testing																				
Penyusunan Laporan																				
Presentasi dan Evaluasi																				

1.6.2 Bahan dan Alat

a. *Hardware*

Penelitian ini menggunakan laptop Asus Vivobook A442U dengan spesifikasi lengkap sebagai berikut :

CPU : Intel Core i5-8250U, up to 3.4 GHz

Memory : 8192 MB RAM (8GB)

Sistem Operasi : Windows 10 64-bit

Harddisk : 1TB

b. *Software*

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak sebagai berikut :

Teks Editor : Visual Studio Code

Pengolah Kata: Microsoft Word 2016

Peramban : Google Chrome

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini adalah :

1. Metode Wawancara

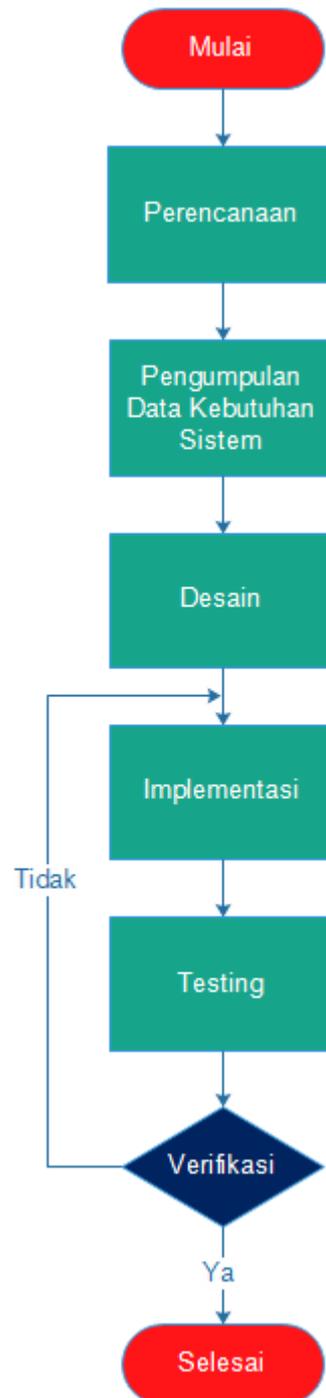
Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara penulis dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan bola media yang melengkapi kata-kata secara verbal (Gulo, 2002). Wawancara dilakukan kepada pihak dari digiponic.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data yang diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, maupun sumber terpercaya lainnya.

1.6.4 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian digambarkan dalam diagram alir sebagai berikut :



Gambar 1.1 Diagram Prosedur Penelitian

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan teori yang mendukung materi pokok bahasan pada Tugas Akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas permasalahan yang ada dan analisa masalah serta pembahasan tentang sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang proses perancangan dan konfigurasi sistem serta implementasi dan juga pembahasan tentang petunjuk teknis penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari materi yang ada didalam Tugas Akhir ini dan saran untuk mengembangkan Tugas Akhir ini.