

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mempertahankan keunggulan merupakan hal mutlak yang dilakukan perusahaan agar dapat bertahan di pasar bisnis yang sangat kompetitif di era modern saat ini. Perlu adanya tindakan dari perusahaan untuk menyeimbangkan antara sumber daya fisik, organisasi, dan manusianya agar dapat terhindar dari kebangkrutan dan mendapatkan keuntungan (Kavanagh & Johnson, 2018).

Menurut (Syarief et al., 2022) salah satu contoh tindakan yang perlu dilakukan yaitu memperkuat manajemen sumber daya manusianya. Sumber daya manusia saat ini tidak hanya mengerjakan tugas administratif dari perusahaan tetapi menjadi penghubung antar *internal stakeholder*. Sehingga karyawan yang termasuk *internal stakeholder*, dapat memberikan kontribusi pada strategi bisnis untuk mencapai tujuan yang direncanakan oleh perusahaan.

Dengan mengaplikasikan *Human Resource Information System (HRIS)* akan memengaruhi kinerja karyawan yang berimbas pada peningkatan kualitas dan inovasi produktif dan mendapatkan hasil positif terhadap keuangan perusahaan (Syarief et al., 2022). Hal ini menjadi tantangan bagi perusahaan untuk menyeimbangkan sumber daya manusia yang telah disebutkan dan merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan di era modern seperti saat ini.

PT. Digiponic Maju Jaya yang beralamat di Jl. Perusahaan Raya 27 Bodosari, Tangungtirto, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perangkat lunak atau biasa disebut *software*

house. Sebagai penulis yang saat ini menjalankan program Studi Independen dan bekerja sama dengan PT. Digiponic Maju Jaya mendapatkan klien yang mana membutuhkan *Human Resource Information System (HRIS)* yang dapat digunakan oleh HRD, Manager, Karyawan, dan Kepala Cabang untuk menjalankan proses bisnis dari perusahaan klien. Selain itu, PT. Digiponic Maju Jaya mengaplikasikan lingkungan kerja menggunakan metode *Agile Development*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dengan ini penulis ingin merancang aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Human Resource Information System Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Development”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Merancang aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis *website* menggunakan metode *Agile Development*.
2. Aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis *website* yang dirancang membantu karyawan melakukan absensi masuk dan absensi keluar serta dapat melihat absensi yang telah dilakukan.
3. Aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis *website* yang dirancang membantu karyawan melakukan pengajuan cuti dengan tipe cuti sakit, ijin, maupun cuti dengan mengunggah dokumen pendukung.
4. Aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis *website* yang dirancang membantu kepala cabang untuk melakukan validasi terhadap pengajuan cuti karyawan dan mengajukan mutasi untuk karyawan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis website yang nantinya digunakan oleh karyawan, dan kepala cabang agar efektif dan efisien dalam melaksanakan proses bisnis.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Karyawan dapat melakukan absensi dan mengajukan cuti
2. Kepala cabang dapat melakukan persetujuan pengajuan cuti dari karyawan, melakukan pengajuan mutasi karyawan, dan melihat absensi karyawan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini, antara lain:

- a. Perancangan aplikasi menggunakan *framework* Codeigniter 3
- b. Perancangan aplikasi meliputi *personal administration* kepala cabang dan karyawan
- c. Aplikasi dapat berjalan secara online

1.6 Metodologi Penelitian

Perancangan aplikasi yang dilakukan penulis membutuhkan metodologi yang bertujuan untuk mempermudah pengumpulan data yang diperlukan. Berikut metodologi penelitian yang penulis gunakan, antara lain:

1.6.1. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan penulis berada di PT. Digiponic Maju Jaya yang beralamat di Jl. Perusahaan Raya no. 27 Bodosari, Tanjungtirto, Bodosari, Kec. Singosari, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65153. Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Waktu Penelitian

Kegiatan	2022												2023					
	Sep			Okt			Nov			Des			Jan					
Pengumpulan Data																		
Analisis																		
Desain																		
Implementasi																		
Uji Coba																		

1.6.2. Bahan dan Alat Penelitian

a. Hardware

Perangkat keras yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah Laptop Lenovo G40-45 dengan spesifikasi lengkap antara lain:

CPU : AMD A8-6410 2.0 GHz

Memori : 12288 MB (12 GB)

Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit

Penyimpanan : SSD Samsung Evo 970 SATA 500 GB

b. Software

Perangkat lunak yang digunakan penulis pada penelitian ini antara lain:

Teks Editor : Visual Studio Code

Pengolah kata : Microsoft Word 2019

Peramban : Google Chrome

Desain Proses : Draw.io dan Power Designer 16

Desain *Interface* : Figma

Web *Framework* : Codeigniter 3

1.6.3. Pengumpulan Data dan Informasi

Dalam melakukan kegiatan penelitian ini, penulis menggunakan metode untuk pengumpulan data dan informasi, antara lain:

a. Wawancara

Penulis melakukan *meeting* mingguan dengan pihak Digiponic sehingga beberapa informasi akan didapatkan untuk melanjutkan kegiatan perancangan aplikasi.

b. Studi Literatur

Penulis melakukan penelitian melalui bacaan yang berhubungan dengan tema dan topik judul penelitian yang dibuat oleh penulis.

1.6.4. Analisis Data

Penulis menggunakan analisis wacana sebagai analisis data yang didapatkan dari hasil *meeting* sehingga dapat diteliti dan dipahami fitur apa saja yang nanti akan dibutuhkan untuk mengatasi masalah.

1.6.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan penulis adalah *Software Development Life Cycle* metode *Agile Development* dengan pendekatan metode *Scrum*. Metode *Scrum* adalah *framework* ringan yang membantu orang, tim, maupun organisasi menghasilkan solusi yang adaptif untuk menyelesaikan masalah yang kompleks. Menurut (Schwaber & Sutherland, 2020) *Scrum* merupakan sebuah kerangka kerja yang mana proses perancangannya dapat memasukkan berbagai proses dan teknik. Terdapat tiga tokoh utama dalam *Scrum* yaitu *Product Owner*, *Developer*, dan *Scrum Master*. Untuk mendapatkan hasil suatu produk yang lebih baik, *Scrum* dapat menunjukkan hasil dari proses perancangan suatu produk. Tim yang terlibat dapat menyesuaikan permasalahan kompleks yang sewaktu-waktu terjadi perubahan, di saat bersamaan dapat menghasilkan aplikasi dengan nilai maksimal secara kreatif dan produktif. Tahapan-tahapan pada *Scrum* yang juga dikemukakan oleh (Schwaber & Sutherland, 2020) antara lain:

a. *Product Backlog*

Product Backlog adalah daftar urutan dari apa yang dibutuhkan tim untuk meningkatkan produk. Hal ini merupakan satu-satunya sumber pekerjaan yang dilakukan oleh tim dengan menggunakan metode *Scrum*. Item *Product Backlog* yang dapat dikerjakan oleh tim dalam satu *Sprint* dianggap siap untuk diseleksi dalam *event Sprint Planning*.

b. *Sprint Planning*

Sprint Planning dimulai dengan meletakkan pekerjaan yang harus dilakukan dan menjadi prioritas yang bersumber dari *Product Backlog*. Rencana yang dihasilkan ini dibuat oleh kerja kolaboratif dari seluruh tim.

c. *Sprint Backlog*

Sprint Backlog adalah rencana untuk *developer*. Hal ini merupakan gambaran *real-time* yang sangat terlihat dari pekerjaan yang akan diselesaikan oleh *developer* selama *Sprint* untuk mencapai tujuan akhir *Sprint Backlog*.

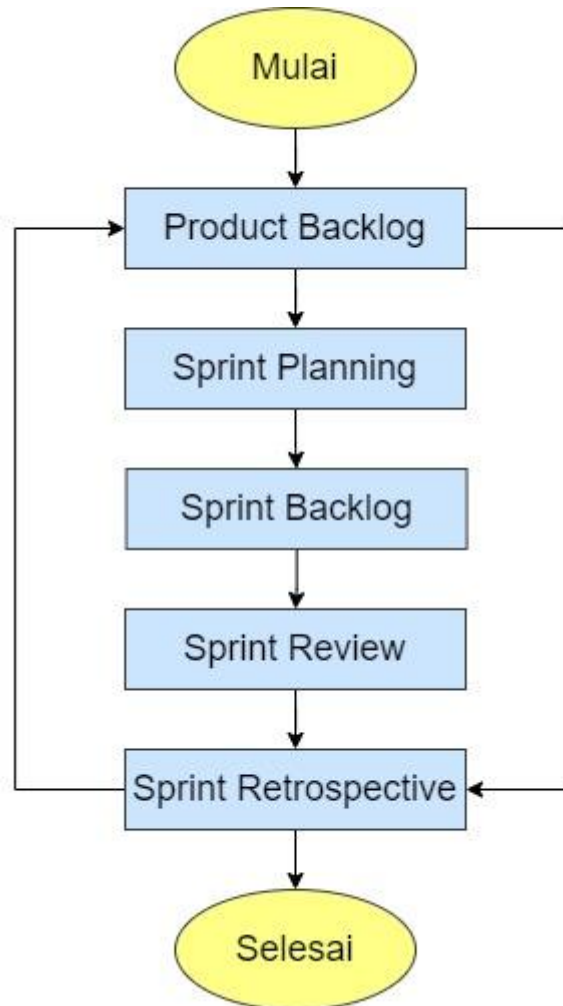
d. *Sprint Review*

Tujuan dari *Sprint Review* adalah memeriksa hasil *Sprint* dan menentukan adaptasi di masa mendatang. Tim mempresentasikan hasil kerja dan kemajuan menuju hasil akhir produk serta meninjau apa yang telah dicapai atau diselesaikan dan apa yang telah berubah dalam *Sprint* kepada *stakeholders*. *Sprint Review* adalah sesi kerja di mana tim harus membatasi adanya presentasi yang berlebihan.

e. *Sprint Retrospective*

Tujuan dari *Sprint Retrospective* adalah merencanakan cara untuk meningkatkan kualitas produk dan efektivitas dari produk yang dikembangkan. Tim mendiskusikan apa yang berjalan dengan baik selama *Sprint*, masalah apa yang dihadapi, dan bagaimana masalah tersebut diselesaikan. Tim mengidentifikasi perubahan yang membantu meningkatkan efektivitas produk. Perbaikan yang paling berdampak

ditangani sesegera mungkin serta dapat ditambahkan pada *Sprint Backlog* untuk dikerjakan pada *Sprint* berikutnya.



Gambar 1.1 Metode *Software Development Life Cycle Scrum*

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan proposal tugas akhir, penulis telah mengurutkan penulisannya sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, prosedur penelitian, dan metodologi penelitian yang telah dibuat oleh penulis.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi yang akan digunakan dalam mengkaji dan melakukan perbandingan tentang permasalahan atau topik yang sedang di bahas, serta hal – hal yang berkaitan dengan judul penelitian penulis.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis permasalahan, perancangan aplikasi yang akan dibuat untuk memecahkan permasalahan, dan rancangan pengujian aplikasi yang dirancang.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai implementasi dari perancangan hingga hasil jadi dari aplikasi yang telah dibangun.

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai penelitian yang dilakukan oleh penulis.