

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam Fatmasari dan Novaria (2012), dunia teknologi informasi dewasa ini berkembang sangat pesat, ini dapat dilihat dari perkembangan *software-software* baru ataupun *hardware-hardware* baru yang berkembang hingga saat ini. Kemajuan teknologi informasi ini membawa dampak yang besar terhadap kehidupan manusia. Mulai dari perorangan maupun perusahaan menggunakan teknologi informasi karena dapat membantu manusia dalam mempermudah pekerjaan mereka. Maka tidak bisa dipungkiri jika kemajuan teknologi informasi sangat dibutuhkan dan sangat penting untuk kehidupan manusia.

Teknologi informasi tidak hanya berputar pada perangkat keras dan perangkat lunak, metode komputasi juga salah satu hal penting di dalam dunia teknologi informasi. Salah satunya metode *promethee* (*Preference Ranking Organization Method Enrichment Evaluation*) yang merupakan salah satu dari banyak metode di dalam *Decision Support System (DSS)*, pada saat ini sedang berkembang di dunia teknologi informasi. *Promethee* merupakan suatu metode penentuan urutan (prioritas) dalam analisis multikriteria. Dalam Novaliendry (2009), Terdapat beberapa kelebihan dari metode *Promethee* yaitu lebih jelas, lebih sederhana dan mudah dipahami juga dapat memperhitungkan kriteria berbeda pada saat yang sama, yang tidak mungkin dengan keputusan berbasis proses yang didasarkan hanya pada satu kriteria. Penggunaan teknologi informasi sangat dibutuhkan bagi tiap-tiap masyarakat maupun perusahaan untuk menunjang kesuksesan suatu individu maupun perusahaan.

CV. Megah Sentosa (MS) *Advertising* adalah perusahaan yang bergerak di bidang *Advertising*. Bagi pemimpin CV. MS *Advertising*, kemajuan perusahaannya adalah hal yang sangat penting, namun tenaga kerja adalah kunci utama dalam kemajuan perusahaan. Tanpa ada tenaga kerja yang baik, perusahaan tidak dapat

berkembang secara pesat. Tenaga kerja yang berprestasi pantas untuk mendapatkan penghargaan atau *reward* atas kerja keras dan dedikasinya terhadap perusahaan. Tujuan Pemberian *reward* adalah untuk mempertahankan sumber daya manusia karena perusahaan memerlukannya untuk mencapai sasaran-sasarannya. Dalam proses pemberian *reward* pada CV. MS *Advertising*, pimpinan mengalami kesulitan karena pemilihan yang dilakukan sebelumnya masih subjektif dan kurang dapat dipercaya. Dalam hal ini pimpinan CV. MS *Advertising* sebagai pengambil keputusan membutuhkan suatu bentuk keputusan yang mampu membantunya dalam memilih karyawan agar dapat diberikan penghargaan atas usahanya untuk meningkatkan motivasi para pegawainya.

Untuk mendukung hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang berjudul **“Sistem pendukung keputusan pemberian *Reward* kepada karyawan dengan menggunakan metode *Promethee*”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu: **Bagaimana membangun sebuah sistem pendukung keputusan pemberian *Reward* kepada karyawan dengan menggunakan metode *Promethee*?**

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Pengguna sistem ini adalah pimpinan perusahaan.
2. Karyawan yang akan dinilai adalah karyawan dari perusahaan CV. MS *Advertising* Palembang.
3. Sistem akan meranking nilai karyawan yang berada di dalam perusahaan, karyawan yang mendapat ranking pertama dan kedua berdasarkan nilai *Net Flow* tertinggi dapat dipertimbangkan untuk mendapat *reward* dari pimpinan.

4. Kriteria yang digunakan didapat dari perusahaan CV. MS *Advertising*, yaitu: Disiplin, Hasil Pekerjaan, Kerja sama, Loyalitas, Overtime, Pengetahuan, Tanggung Jawab, dan Tingkah Laku.
5. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySql* sebagai *tools database*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah sistem pendukung keputusan dalam pemberian Reward kepada karyawan dengan menggunakan metode Promethee.

Manfaat

Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan, yaitu:

- a. Dapat membantu pimpinan CV. MS *Advertising* Palembang dalam memilih karyawan yang layak diberikan *reward*.
- b. Dapat mendorong karyawan lain yang belum mendapat bonus atau *reward* dari perusahaan untuk lebih meningkatkan kinerjanya dalam perusahaan.
- c. Agar mendapatkan karyawan-karyawan terbaik yang dapat membantu kemajuan perusahaan.
- d. Karyawan dapat lebih termotivasi dalam pekerjaan mereka sehingga dapat menunjukkan kinerja terbaiknya kepada perusahaan.

1.5. Metodologi Penelitian

Perangkat lunak yang akan dirancang memerlukan persyaratan yang jelas, rincian proses yang jelas, dan verifikasi yang ketat untuk memasuki tahap selanjutnya. Persyaratan tersebut nantinya tidak boleh berubah saat di tengah atau akhir pengerjaan. Oleh karena itu, model pengembangan sistem yang akan digunakan dalam perancangan adalah model sekuensial linear. Aktivitas-aktivitas yang dilingkupi oleh model sekuensial linear adalah sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Pada tahap ini, akan mencari batasan, tujuan, dan syarat kebutuhan dari aplikasi yang akan dibangun, serta menganalisis permasalahan dalam sistem pemberian *reward* kepada karyawan.

2. Desain

Proses desain menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dimulai pemunculan kode. Pada tahap ini akan dilakukan desain layar masukan, layar keluaran, desain sistem dan desain *database*. Desain layar masukan dan layar keluaran yang akan dibuat meliputi *form login*, *form utama*, *form hasil*, *form logout*. Desain sistem akan memanfaatkan diagram *UML (Unified Modeling Language)* dan pada penelitian kali ini hanya akan menggunakan *Use-Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

3. Kode

Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis. Berdasarkan tahap desain, maka aplikasi akan diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*.

4. Tes

Sekali kode dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak dan eksternal fungsional, mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil yang dibutuhkan. Pengujian akan dilakukan pada proses input nilai pegawai. Jenis pengujian yang akan digunakan adalah *black box testing* dan *white box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, masing-masing bab terdiri dari sub bab yang disusun secara sistematis. Secara garis besar, isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai landasan teori serta referensi yang dijadikan sarana pendukung oleh penulis dalam mengimplementasikan metode *Promethee* sebagai sistem pengambil keputusan pemberian reward kepada karyawan. *Promethee* memiliki kelebihan yaitu lebih jelas, lebih sederhana, mudah dipahami dan juga dapat memperhitungkan kriteria berbeda pada saat yang sama.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas mengenai analisis sistem, *Unified Modelling Language*, serta rancangan antarmuka sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini dibahas mengenai proses pembuatan perangkat lunak, tampilan perangkat lunak yang dibuat, dan hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan secara umum serta saran-saran yang dapat digunakan dalam mengembangkan lebih lanjut di masa mendatang.