BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam arus globalisasi ini, informasi sudah tidak menjadi hal yang asing bagi semua manusia. Informasi dapat dilakukan melalui berbagai cara bisa dengan telepon, internet, komputer dan yang lainnya. Informasi sangat dibutuhkan oleh berbagai pihak. Salah satu yang akan dibahas disini adalah informasi melalui komputer. Dimana komputer merupakan kebutuhan yang penting bagi semua aspek golongan dan salah satunya dalam dunia bisnis.

Saat ini komputer banyak digunakan di berbagai perusahaan terutama dalam hal pengelolaan informasi, informasi ini dapat membantu manajer dalam mengambil keputusan dengan tepat. Hal ini juga dapat membantu mendukung sistem perekrutan karyawan baru di perusahaan.

Kedaton merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang perhotelan. Dimana makin maraknya usaha perhotelan yang ada, perusahaan ini ingin memberikan suatu yang terbaik bagi para konsumennya yang datang untuk menginap. Dengan itu perusahaan mengambil langkah dengan cara menyeleksi atau merekrut karyawannya secara tepat. Agar tercapainya suatu perusahaan perhotelan di Bandung yang aktif dan kreatif berusaha memenuhi kebutuhan konsumennya baik dari segi mutu, nilai, maupun kepuasan konsumen.

Setelah penulis mengadakan penelitian dan pengamatan pada hotel Kedaton ini ternyata masalah yang dihadapi yaitu proses pengolahan data masih ada yang bersifat manual serta kurang terintegrasinya data antar bagian

diperusahaan, sehingga dalam penyajian data atau informasi yang dibutuhkan berjalan dengan lambat. Berawal dari masalah diataslah yang telah melatarbelakangi penulis mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PEREKRUTAN KARYAWAN BARU DI HOTEL KEDATON BANDUNG BERBASIS CLIENT SERVER".** sebagai skripsi. Dengan menggunakan bahasa pemrograman yang dilakukan adalah Delphi 5.0.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah ditinjau dari latar belakang masalah, maka dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka dapat diidentifikasikan masalah yang dihadapi pada bagian personalia Hotel Kedaton yaitu :

1. Proses pengolahan data perekrutan karyawan baru masih secara manual yaitu pengolahan data dilakukan menggunakan lembaran-lembaran berkas yang menjadi sebuah file bertumpuk.
2. Sulitnya menemukan arsip pelamar jika diperlukan pada waktu tertentu karena semua arsip pelamar masih berupa file berkas yang belum memiliki database yang terintegrasi.
3. Membuat sistem informasi perekrutan karyawan baru pada hotel Kedaton agar proses pengolahan data yang masih bersifat manual menjadi terkomputerisasi, sehingga dalam penyajian data atau informasi yang dibutuhkan tidak berjalan dengan lambat.

1.3 Batasan Masalah

Di dalam mengkaji permasalahan diperlukan suatu pembatasan agar pengkajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu :

1. Proses penerimaan karyawan barukontrak hanya ditujukan bagi calon karyawan yang tidak memiliki ikatan kerja sama dengan perusahaan sebelumnya, bukan merupakan perpanjangan kontrak atau promosi.
2. Sistem informasi perekrutan karyawan baru yang dibuat hanya meliputi pengolahan data : permintaan karyawan baru, pelamar, seleksi, dan pembuatan laporan.
3. Dalam hal keamanan data perusahaan, maka dalam system informasi perekrutan karyawan baru ini disediakan password dan pembatasan akses bagi masing-masing *user* yang berhak.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan penulis di Hotel Kedaton ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan diprogram Strata 1 jurusan Manajemen Informatika Universitas Komputer Indonesia Bandung, selain itu maksud dari penelitian ini yaitu membuat program aplikasi perekrutan karyawan baru di Hotel Kedaton Bandung

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memperbaiki proses pengolahan dan penyimpanan data yang masih manual menjadi terkomputerisasi dengan baik, sehingga dapat memberikan informasi yang akurat, mudah dan tepat dalam pengolahan

data-data yang ada pada personalia sehingga dalam pangambilan keputusan dapat lebih cepat.

2. Mengatasi kendala-kendala yang ada dengan cara membuat aplikasi sistem yang bisa menyusun data seoptimal mungkin sehingga penyampaian data dapat terkoordinir dengan baik.
3. Mengimplementasikan system informasi perekrutan karyawan dalam perangkat lunak yang lebih *userfriendly*.

1.5 Metodologi Penelitian

Yang dimaksud dengan metode penelitian adala metode atau kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Suatu penelitian tidak berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu diperlukan suatu metodologi untuk melaksanakan suatu penelitian. Metodologi yang digunakan pada perancangan perangkat lunak didasarkan pada metode pengumpulan data. Untuk mendapatkan data-data bagi perancangan perangkat lunak dalam penulisan tugas akhir ini digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Penelitian Kepustakaan *(Library Research)*

   Pengumpulan data yang diperlukan adalah mencari, membaca, dan mempelajari buku-buku, bahan-bahan selama kuliah serta referensi lainnya yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Tujuan pengumpulan data melalui studi kepustakaan adalah untuk mengumpulkan bahan-bahan teoritis agar diperoleh suatu pengertian yang mendalam dan untuk menunjang masalah yang dihadapi dalam kenyataan yang terjadi ditempat penelitian.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research)*

   Pengumpulan data secara logis sebagai bahan yang akan diolah untuk proposal skripsi, jadi teknik pengumpulan data melalui penelitian langsung proses

   pembahasan terhadap data faktual sebagai pedoman untuk pembahasan ke lapangan penulis melakukan dengan cara sebagai berikut :

   1. Wawancara

      Yaitu pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data dengan sumber data, dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada pihak-pihak yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas.

   2. Observasi

      Yaitu pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada objek peneliti.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode atau paradigma perangkat lunak yang digunakan yaitu dengan metode *SDLC* (*System Development Life Cycle), SDLC* berfungsi untuk menggambarkan tahapan-tahapan utma dan langkah-langkah dari setiap tahapan yang secara garis besar terbagi dalam tiga kegiatan utama, yaitu :

1. Analysis

Dalam kegiatan analisis ini, digunakan oleh analis sistem untuk :

a) Membuat keputusan apabila sistem saat ini mempunyai masalah atau sudah tidak berfungsi secara baik dan hasil analisisnya digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki sistem.

b) Mengetahui ruang lingkup pekerjaannya yang akan ditanganinya.

c) Memahami sistem yang sedang berjalan saat ini.

d) Mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

2. Design

Dalam tahap perancangan (*design)* memiliki tujuan, yaitu untuk :

Mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

3. Implementation

Dalam tahap implementasi memiliki beberapa tujuan, yaitu untuk :

a) Melakukan kegiatan spesifikasi rancangan logikal ke dalam kegiatan yang sebenarnya dari sistem informasi yang akan dibangunnya atau dikembangkannya

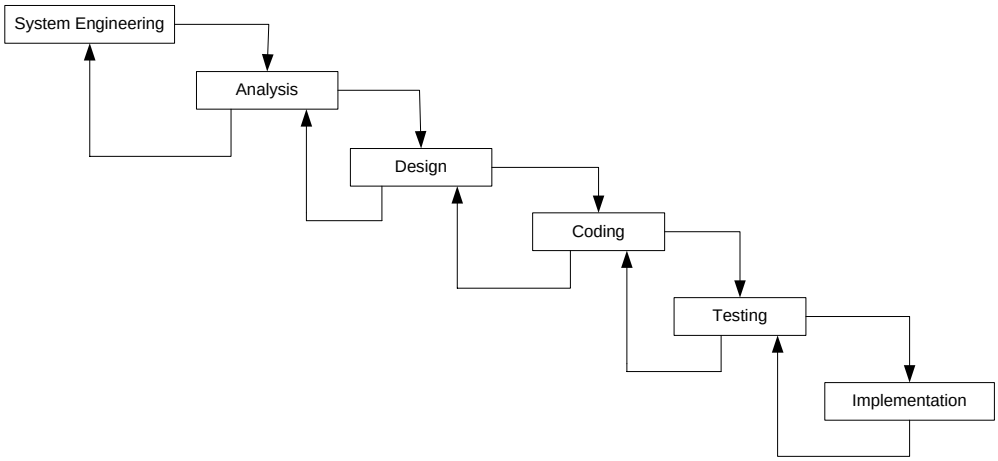
b) Mengimplementasikan sistem yang baru.

c) Menjamin bahwa sistem yang baru dapat berjalan secara optimal.

karena metode ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan jika pada satu tahap tidak sesuai maka dapat kembeli ke tahap sebelumnya. Tahapan-tahapan tersebut adalah :

1. *System Engineering*, adalah tahapan rekayasa sistem yang pada tahap ini menentukan kebutuhan-kebutuhan pada sistem yang akan dibangun.
2. *Analisys*, adalah tahapan menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan perangkat lunak (*Software*).
3. *Design*, adalah tahap penterjemahan dari keperluan – keperluan yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dan dimengerti oleh pengguna.
4. *Coding*, adalah tahapan penterjemahan data atau pemecahan masalah perangkat lunak yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. *Testing*, adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat.
6. *Implementation*, adalah tahap implementasi dan pemeliharaan perangkat lunak (*software*) dari keseluruhan sistem bila terjadi kesalahan pada program.

Dari penjelasan diatas dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.1 : *Metode* SDLC *(System Data Life Cycle)*
Sumber : JOG (5)

1.5.3 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan penulis pada Tugas Akhir ini analisis dan pendekatan terstruktur, melalui pendekatan terstruktur permasalahan-permasalaan yang komplek diorganisasi dapat dipecakan dan hasil dari sistem akan mudah dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat pada waktunya, sesuai dengan anggaran biaya pengembangannya, dapat meningkatkan produktifitas dan kualitasnya akan lebih baik (bebas kesalahan).

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini disusun dalam beberapa bab yang masing-masing bab menguraikan beberapa pokok pembahasan.

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian mngenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini memaparkan teori-teori dasar dan landasan pengetahuan yang relevan dengan skripsi ini. Berisikan teori pembangunan sistem informasi, teori perangkat lunak serta teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai perusahaan yang penulis amati, dimulai dari sejarah berdirinya perusahaan, struktur organisasi, deskripsi kerja bagian yang terkait dalam penelitian, analisa sistem yang sedang berjalan serta evaluasi sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai perancangan sistem yang dibuat, seperti perancangan proses, perancangan basis data, dan perancangan program.

BAB V IMPLEMENTASI

Dalam bab ini dijelaskan tentang penulisan bahasa pemprograman perangkat keras yang digunakan, perangkat lunak yang digunakan dan pengetesan program.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi pokok-pokok hasil penelitian serta saran-saran yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil, yang dapat dipergunakan untuk perancangan dan pengembangan lebih lanjut.