

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yayasan Pembina Pendidikan Karya Pembangunan (YPPKP) Baleendah adalah sebuah yayasan yang bergerak di bidang pendidikan. YPPKP Baleendah memiliki 3 tingkat sekolah menengah diantaranya lain SMP, SMA, dan SMK Karya Pembangunan Baleendah. YPPKP Baleendah terdapat 2 jenis pegawai yaitu, Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Saat ini YPPKP Baleendah memiliki pegawai sebanyak 117 orang, dengan rincian 24 Tenaga Pendidik dan 3 Tenaga Kependidikan di SMP. Pada SMA terdapat 2 kejuruan yaitu IPA dan IPS yang memiliki 32 Tenaga Pendidik dan 12 Tenaga Kependidikan, sedangkan pada SMK terdapat 3 kejuruan antara lain : Teknik Komputer Jaringan, Administrasi Perkantoran dan Teknik Kendaraan Ringan yang memiliki 45 Tenaga Pendidik dan 3 Tenaga Kependidikan. Sesuai dengan bidang yang dijalani oleh YPPKP Baleendah, terdapat kegiatan-kegiatan yang rutin dilakukan, guna menjamin kelancaran proses belajar mengajar. Beberapa di antaranya adalah rekrutmen dan penempatan calon pegawai. Penanggung jawab dari kegiatan tersebut adalah sekolah-sekolah yang berada di bawah naungan YPPKP Baleendah.

Seiring dengan perkembangan dari tahun ke tahun, jumlah peserta didik di Sekolah Menengah KP Baleendah relatif bertambah. Sehingga dalam beberapa tahun ini terjadi peningkatan permintaan pegawai yang mengalami kendala dari proses rekrutmen, proses seleksi sampai dengan proses penempatan pegawai. Berdasarkan data pada periode tahun ajaran 2018/2019 terdapat 1 – 3 tenaga pendidik yang mengundurkan diri dari beberapa mata pelajaran setiap sekolah. Dimana saat ini calon pegawai baru yang melamar sesuai dengan kriteria tingkat pendidikan terakhir. Hal tersebut menimbulkan kesulitan pada kepala sekolah dalam pengambilan keputusan untuk calon pegawai baru sehingga akan berdampak pada proses belajar mengajar siswa.

Masalah lain yang dialami adalah proses penempatan pegawai dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil dari rekrutmen pegawai tenaga didik baru yang telah memasukan draft lamaran ke sekolah masing-masing kemudian menempatkan berdasarkan tujuan lamaran. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 Pasal 58 Ayat 1 tentang pengangkatan dan/atau penempatan guru [2] dan Peraturan Pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 tentang persyaratan sebagai agen pembelajaran [3] .Hal ini menyebabkan terjadinya kesalahan dalam proses penempatan pegawai tersebut, yang berdasarkan data terdapat 2-3 tenaga pendidik dengan kinerja “Sedang” dikarenakan pegawai yang ditempatkan tidak sesuai aturan dan persyaratan peraturan pemerintah, sehingga berpengaruh terhadap proses mengajar dan ketangkapan materi oleh siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, YPPKP Baleendah membutuhkan perubahan pada proses yang berlaku saat ini. Salah satu cara meraih perubahan itu adalah dengan membuat aplikasi yang dapat membantu menentukan calon pegawai yang diterima dan menentukan penempatan pegawai Sekolah Menengah YPPKP Baleendah. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi dengan judul **“Sistem Informasi Manajemen Rekrutmen dan Penempatan Pegawai Sekolah Menengah Pada YPPKP Baleendah”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, diperoleh titik permasalahan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Sekolah mengalami kesulitan dalam menyeleksi pegawai yang layak diterima saat proses rekrutmen
2. Sekolah kesulitan dalam menentukan penempatan pegawai yang sesuai dengan tugas keahliannya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun Sistem Informasi Manajemen Rekrutmen dan Penempatan Pegawai Sekolah Menengah YPPKP Baleendah.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Membantu Kepala Sekolah dalam proses penilaian saat rekrutmen sehingga dapat mengambil keputusan dalam penentuan calon tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dapat diterima pada sekolah menengah.
2. Membantu menentukan penempatan pegawai yang tepat sesuai dengan aturan dan syarat pemerintah agar memberikan kinerja yang baik untuk sekolah dan yayasan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun masalah – masalah yang berkaitan dengan rekrutmen dan penempatan pegawai sekolah. Maka dari itu ditentukanlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang diolah antara lain :
 - a. Data Pelamar
 - b. Data Tenaga Pendidik
 - c. Data Tenaga Kependidikan
 - d. Data Tingkat Sekolah
 - e. Data Mata Pelajaran
 - f. Data Jabatan
 - g. Data Kriteria
 - h. Data Jurusan
 - i. Data Kebutuhan Pegawai
2. Proses yang dilibatkan antara lain:
 - a. Proses pengolahan data hasil seleksi pegawai
 - b. Proses rekrutmen menentukan pegawai yang diterima
 - c. Proses menentukan penempatan pegawai
3. Keluaran dari sistem yang dibangun berupa:
 - a. Informasi lowongan pekerjaan sesuai kriteria dan penempatan.
 - b. Informasi hasil lolos seleksi
 - c. Informasi rekomendasi calon pegawai
 - d. Informasi data pegawai tenaga pendidik dan tenaga kependidikan

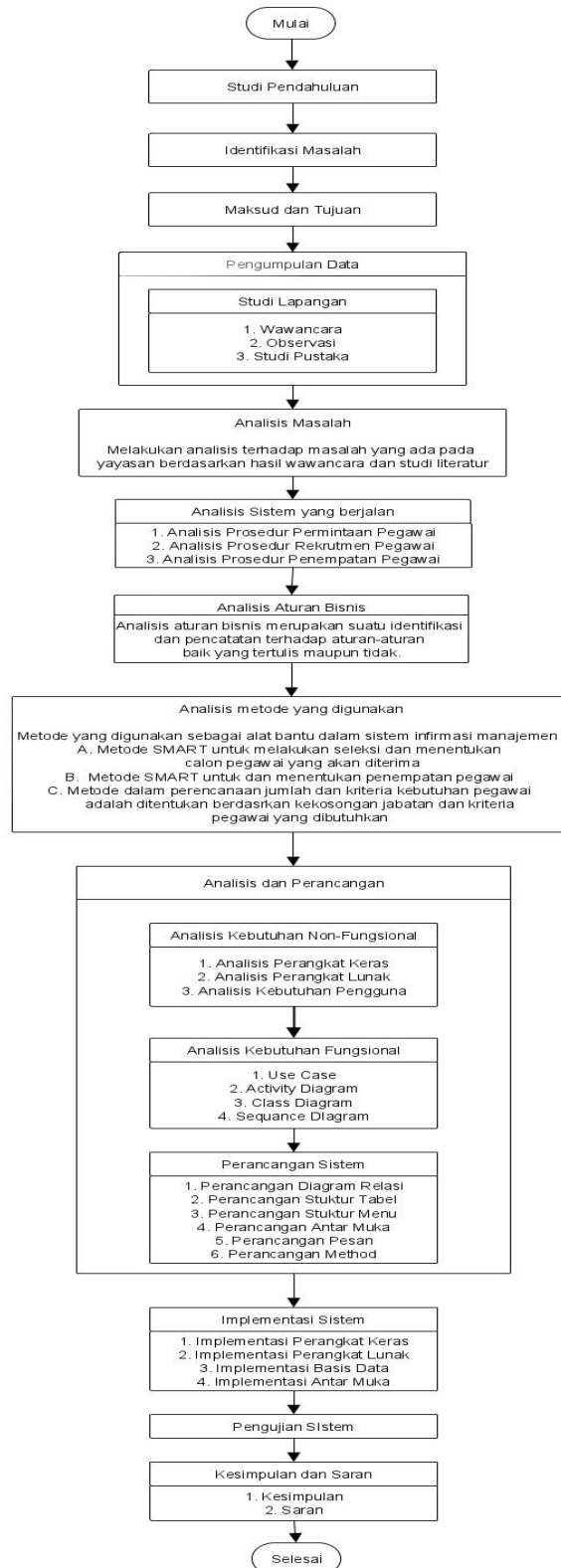
- e. Informasi data kebutuhan pegawai
- f. Informasi data kriteria calon pegawai
- g. Informasi penempatan sesuai hasil penilaian dan mengikuti aturan yang ditetapkan pemerintah

Informasi disajikan dalam bentuk tabel dan laporan .

4. Metode yang digunakan untuk rekrutmen dan penempatan pegawai menggunakan metode *Simple Multi Atribut Rating Teachnique* (SMART).
5. Kriteria yang digunakan untuk tenaga pendidik antara lain: Pendidikan, Jurusan, Sertifikat Keahlian, Pengalaman Keraja, Usia, Penampilan ,Wawancara.
6. Kriteria yang digunakan untuk tenaga kependidik antara lain: Pendidikan, Wawancara, Skill
7. Kriteria yang digunakan unuk proses penempatan dilihat dari tes mengajar anatar lain : Berkomunikasi, Pemahaman Materi, Pengetahuan Tugas Jabatan, Memotivasi Siswa
8. Sistem yang dibangun berbasis Website.
Analisis pemodelan yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah menggunakan pendekatan Object Orientied Program dengan pemodelan menggunakan UML (*Unifed Modeling Language*).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pendekatan adalah Penelitian kualitatif, penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti merupakan instrumen kunci[1]. Perbedaannya dengan penelitian kuantitatif adalah penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas dan berakhir dengan sebuah teori. Secara garis besar, pedekatan kualitatif akan dilaksanakan seperti diagram alur pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

Keterangan dari masing-masing tahapan metodologi penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Mencari informasi mengenai manajemen perekrutan dan penempatan yang sudah berjalan di Yayasan Pendidikan Pembina Karya Pembangunan Baleendah dengan melakukan:

- a. Wawancara dengan ketua yayasan yang menjabat sebagai kepala sekola dan dengan wakasek kurikulum.
- b. Observasi dilakukan untuk mengetahui keadaan dilingkungan yayasan.

2. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah berdasarkan fakta dan data yang ada pada dilapangan. Identifikasi masalah yang terdapat pada penelitian ini yaitu :

- a. Informasi perekrutan pegawai masih menggunakan media sosial WhatsApp
- b. Penempatan pegawai tidak sesuai dengan latar pendidikan terakhir

3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan merupakan penjelasan lebih detail dari identifikasi masalah, yaitu bagaimana memebangun sebuah sistem informasi manajemen rekrutmen dan penempatan pegawai dengan tujuan membantu permasalahan yang ada di sekolah menengah pada YPPKP Baleendah.

4. Pengumpulan data

Mengumpulkan data yang diperlukan untuk membantu dalam proses analisis. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

- a. Wawancara merupakan pengumpulan data dan informasi dengan cara bertanya langsung kepada bagian yang terkait pada pelaksanaan manajemen rekrutmen dan penempatan pegawai sekolah menengah pada YPPKP Baleendah.
- b. Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian.
- c. Studi Pustaka dilakukan dengan mempelajari dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga/institusi.

5. Analisis sistem yang akan dibangun

Menggambarkan sistem seperti apa yang akan dibangun. Adapun tahapan – tahapan dalam melakukan analisis sistem, yaitu:

- a. Analisis masalah terhadap masalah yang ada pada tempat penelitian.
- b. Analisis sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian, yaitu:
 1. Analisis prosedur permintaan pegawai
 2. Analisis prosedur rekrutmen pegawai
 3. Analisis prosedur penempatan pegawai.

c. Analisis aturan bisnis

Analisis aturan bisnis merupakan suatu identifikasi dan pencatatan terhadap aturan-aturan baik yang tertulis maupun tidak.

d. Analisis metode yang digunakan

Terdapat beberapa proses yang menggunakan metode, yaitu:

1. Rekrutmen pegawai

Proses rekrutmen pegawai (tenaga pendidik (Guru) dan tenaga kependidikan) menggunakan metode *Simple Multi Atribut Rating Technique* (SMART), dimana kriteria menggunakan hasil perencanaan yang ditentukan oleh ketua yayasan dan tim rekrutmen.

2. Penempatan Pegawai

Penempatan pegawai menggunakan metode *Simple Multi Atribut Rating Technique* (SMART), dimana kriteria yang digunakan adalah kriteria yang ditentukan oleh ketua dan menggunakan hasil rekrutmen.

3. Analisis kebutuhan non-fungsional.

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan kebutuhan spesifikasi sistem. Adapun analisis yang diperlukan pada tahap ini, yaitu:

- a. Analisis kebutuhan pengguna.
- b. Analisis perangkat keras.
- c. Analisis perangkat lunak.

4. Analisis kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menggambarkan aliran data, perencanaan dan pembuatan sketsa yang akan digunakan. Adapun analisis yang digunakan pada tahap ini, yaitu:

1. Use Case Diagram
2. Class Diagram
3. Activity Diagram
4. Sequence Diagram
6. Perancangan sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk menggambarkan hasil dari analisis sistem. Adapun kegiatan - kegiatan dalam perancangan sistem, yaitu:

- a. Perancangan diagram relasi
 - b. Perancangan struktur tabel
 - c. Perancangan struktur menu
 - d. Perancangan antarmuka
 - e. Perancangan pesan
 - f. Perancangan method
7. Implementasi sistem

Sistem yang telah dirancang akan diimplementasikan yang diharapkan dapat digunakan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan. Adapun kegiatan-kegiatan dalam proses implementasi, yaitu:

- a. Implementasi perangkat keras
- b. Implementasi perangkat lunak
- c. Implementasi basis data
- d. Implementasi antarmuka

8. Pengujian sistem

Menilai sistem yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan dan untuk mengevaluasi keunggulan sistem yang baru dengan sistem yang lama. Adapun kegiatan-kegiatan dalam tahap ini, yaitu:

- a. Pengujian *Blackbox*
- b. Pengujian Beta

9. Kesimpulan dan saran

Menyimpulkan hasil dari sistem yang telah dibangun dan saran terhadap sistem yang akan datang.

1.5.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak[2]. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan *customer* demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software*. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.

2. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan *tracking* proses pengerjaan sistem.

3. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. *Construction (Code & Test)*

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah

pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. Deployment (*Delivery, Support, Feedback*)

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi *software* ke *customer*, pemeliharaan *software* secara berkala, perbaikan *software*, evaluasi *software*, dan pengembangan *software* berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

1.6 Sistematika Peulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang mengemukakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian. Bagian pertama yaitu tinjauan perusahaan, berisi penjelasan tentang sejarah singkat, visi, misi dan struktur organisasi Yayasan. Bagian kedua berupa landasan teori, berisi teori dalam seluruh kegiatan perancangan sistem, alat bantu atau *tools* yang digunakan dalam pengembangan sistem, dan metode pengujian sistem.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem terdiri dari analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis aturan bisnis yayasan, analisis model SIM Rekrutmen dan Penempatan Pegawai, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan basis data, diagram relasi, struktur table, perancangan

struktur menu, perancangan antarmuka, perancangan pesan, perancangan jaringan semantik dan perancangan method.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menerapkan sistem yang telah dirancang. Implementasi sistem terdiri dari implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka. Serta pengujian sistem yang terdiri dari pengujian alpha dan pengujian beta.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan mencoba memberi saran yang berguna untuk melengkapi dan menyempurnakan pengempangan aplikasi perangkat lunak untuk masa mendatang.