BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi dan sistem informasi pada tiap perusahaan menjadi hal yang penting dan menjadi keunggulan bersaing suatu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Kondisi perekonomian yang semakin pelik, krisis multi dimensi dan juga adanya persoalan sosial politik yang terjadi di negara kita menyebabkan banyak perusahaan yang berguguran. Setiap aspek dalam perusahaan harus terkait secara sinergis sehingga setiap bagian mulai dari produksi sampai bagian distribusi harus saling bahu membahu dan memiliki visi yang sama yaitu kemajuan perusahaan. Untuk mencapai hal ini, di masa yang serba instan ini, informasi yang cepat, up to date, dan akurat dapat membantu untuk menjawab tiap permasalahan yang ada.

Penggunaan teknologi dan sistem informasi yang efektif dan efisien akan mempengaruhi efektivitas dan efisiensi jaringan komunikasi antara setiap divisi dalam perusahaan. Jika sistem informasi perusahaan dapat menjangkau setiap divisi dalam perusahaan maka secara menyeluruh akan memudahkan setiap divisi untuk mencapai target maksimalnya. Jika sistem informasi yang ada tidak dapat menjawab kebutuhan setiap divisi, atau bahkan keakuratan data dan waktu tidak efektif, maka secara tidak langsung hal ini dapat berpengaruh pada keunggulan bersaing perusahaan, hal tersebut salah satunya dapat dikaitkan dengan kualitas software dan kualitas pelayanan SI yang diberikan perusahaan yang nantinya akan

mempengaruhi kepuasan dari pelanggan. Jadi pelanggan merupakan kunci penting yang menjadi tolak ukur kualitas yang diberikan suatu perusahaan.

Oleh karena itu, berkembanglah banyak konsultan IT di Indonesia ini. Konsultan IT adalah seorang tenaga profesional yang menyediakan jasa kepenasihatan (*consultancy service*) dalam bidang informasi dan teknologi. Konsultan IT. Dimana Konsultan IT itu sendiri mempunyai fungsi dalam menangani konsultasi di bidang IT, meliputi saran bisnis, menyelesaikan masalah teknis maupun memperbaiki struktur dan efisiensi dalam sistem IT. Tugas khusus yang dilakukan oleh konsultan IT meliputi:

1. Bertemu dengan klien untuk menentukan keperluan.
2. Menetapkan jangkauan dari suatu proyek.
3. Merencanakan timescale dan kebutuhan sumber daya.
4. Menjelaskan spesifikasi sistem klien, memahami kebiasaan kerja mereka dan sifat dasar dari bisnisnya.
5. Berhubungan dengan staff pada semua tingkat dari organisasi klien, untuk mendapatkan informasi seputar cakupan suatu proyek yang akan dikerjakan tersebut.
6. Menetapkan kebutuhan software, hardware dan kebutuhan jaringan.
7. Menganalisa kebutuhan IT dalam perusahaan dan memberikan nasehat yang independen dan objektif dalam penggunaan IT.
8. Men-develop solusi yang cocok dan mengimplementasikan sistem baru.
9. Membantu klien pada aktivitas perubahan manajemen.
10. Merancang, menguji, memasang dan memonitoring sistem baru.

11. Menyiapkan dokumentasi dan memberikan laporan proses pada klien.
12. Mengatur pelatihan untuk user dan konsultan lain.

Konsultan IT itu sendiri pada saat ini sudah berkembang cukup pesat di Indonesia seiring dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi, sehingga banyak perusahaan dan organisai yang beralih ke sistem komputerisasi. Salah satu Konsultan IT yang sudah mulai berkembang adalah Mitra Dinamia Konsultan, suatu Konsultan IT yang beralamatkan di Jalan Prof. Drg. Surya Sumantri 120 Kota Bandung. Dikarenakan Konsultan IT tersebut masih dalam tahapan pengembangan dan kesibukan dalam melayani klien-kliennya, maka ditemukan beberapa rutinitas dan sistem yang harus diperbaiki.

Karena kesibukan masing-masing karyawanya dan pada saat jam kerja karyawan terkadang ditugaskan ke tempat klien, sehingga kurangnya komunikasi antar karyawan dan kurang memperhatikan modul dan informasi yang terkirim melalui *e-mail*. Selain itu informasi dari klien hanya tertulis di selembaran kertas, sehingga kurang efektif dan efesien untuk penyebaran informasinya sehingga penanganannya memakan waktu yang lebih lama. Tidak adanya sistem absensi di Mitra Dinamika Konsultan menjadi sesuatu yang harus diperhatikan. Dan terakhir adalah perhitungan upah lembur masih dalam format lembar kerja/ *worksheet*, sehingga informasi perhitungan upah lembur yang tersimpan belum ada perhitungan secara nyata.

Oleh karena itu, melalui masalah-masalah tersebut, perlu dibuatnya suatu program aplikasi untuk membantu karyawan-karyawan Mitra Dinamika

Konsultan agar dapat meningkatkan kinerja mereka. Program Aplikasi tersebut adalah **"Aplikasi Pembantu dan Pendukung Kinerja Karyawan di Mitra Dinamika Konsultan."**

1.2. Identifikasi Masalah

Sebagai konsultan IT yang sedang berkembang, maka tentu saja Mitra Dinamika Konsultan memerlukan sistem-sistem pendukung dalam meningkatkan kinerja karyawan-karyawanya. Identifikasi masalah tesebut meliputi :

1. Karena kesibukan masing-masing karyawanya dan pada saat jam kerja karyawan terkadang ditugaskan ke tempat klien, sehingga kurangnya komunikasi antar karyawan dan kurang memperhatikan modul dans informasi yang terkirim melalui *e-mail*.
2. Informasi dari klien hanya tertulis di selembaran kertas, sehingga kurang efektif dan efesien untuk penyebaran informasinya sehingga penanganannya memakan waktu yang lebih lama.
3. Tidak adanya sistem absensi di Mitra Dinamika Konsultan.
4. Perhitungan upah lembur masih dalam format lembar kerja/ *worksheet*, sehingga informasi perhitungan upah lembur yang tersimpan belum ada perhitungan secara *realtime* dan datanya akan tersampaikan kepada *Project Leader* hanya di akhir bulan pada saat pengajuan upah lembur.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang teridentifikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada Mitra Dinamika Konsultan.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pada Mitra Dinamika Konsultan.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pada Mitra Dinamika Konsultan.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pada Mitra Dinamika Konsultan.

1.4. Maksud dan Tujuan

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, adapun maksud dan tujuannya adalah sebagai berikut :

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan meninjau secara langsung tentang bagaimana lalu lintas modul, pengolahan informasi dari klien, sistem absensi dan perhitungan upah lembur yang sedang berjalan di Mitra Dinamika Konsultan.
2. Untuk mengetahui bagaimana membuat suatu Program Aplikasi yang efektif dan efesien yang tepat sasaran, agar Program Aplikasi tersebut nantinya akan terpakai dan berdampak positif bagi Mitra Dinamika Konsultan.
3. Untuk mencari jalan keluar untuk memecahkan kendala-kendala yang dihadapi dalam penerapan Program Aplikasi tersebut.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Agar karyawan-karyawan di Mitra Dinamika Konsultan dapat mengungkapkan kebutuhan yang ingin ada sebagai fasilitas di Program Aplikasi akan dibuat, sehingga nantinya Program Aplikasi tersebut dapat efektif dan efesien diterapkan di Mitra Dinamika Konsultan.
2. Dapat meningkatkan kinerja para karyawan Mitra Dinamika Konsultan karena lalu lintas modul dan pengolahan informasi dari klien dapat sekaligus terpantau dan dikerjakan pada Program Aplikasi yang akan dibuat tersebut.
3. Agar sistem absensi di Mitra Dinamika Konsultan dapat terimplementasikan, sehingga karyawan-karyawan Mitra Dinamika Konsultan dapat lebih disiplin dalam bekerja.
4. Agar Sistem perhitungan upah lembur dapat lebih transparan dan terimplementasi dengan baik, sehingga perhitungannya dapat diselesaikan melalui Program Aplikasi yang akan dibuat.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menyelesaikan masalah yang akan dibahas pada laporan skripsi nanti, maka perlu adanya pembatasan masalah sehingga hasil analisa selanjutnya dapat terarah dan sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu permasalahan dibataskan pada hal-hal yang berkaita dengan judul penelitian tersebut. Untuk lebih jelasnya, dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Project Leader* berperan sebagai *Admin* di Program Aplikasi ini.

2. Karyawan berperan sebagai *user* di Program Aplikasi ini.
3. *Username default* diambil dari kode karyawan, begitu pula dengan *firstname*, *middlename* & *lastname user* diambil dari *firstname*, *middlename* & *lastname* karyawan.
4. *User Admin* tidak dapat dihapus di Program Aplikasi ini.
5. *User* hanya dapat mengubah *password*.
6. Format modul yang dapat diupload *Admin* adalah file yang berfomat .rar, .zip, .pdf, .doc, .docx, .xls, .xlsx, .gif dan .jpg.
7. *Admin* hanya dapat mengupload modul dan tidak dapat mendownload modul.
8. Jika ingin mencari modul dan mendownloadnya, harus melakukan validasi dengan memasukkan *username* & *password* dari *user*.
9. Klien tidak berhubungan langsung dengan sistem, klien hanya menyampaikan informasi seputar pertanyaan, keluhan dan permohonan perbaikan Program Aplikasi buatan Mitra Dinamika Konsultan yang telah digunakan.
10. *Finish Processing* di Form Informasi Klien hanya bisa dilakukan ketika proses pengerjaannya sudah 100%.
11. Perhitungan upah lembur juga sesuai dengan perhitungan upah lembur pada umunya, yang akan menghasilkan *output* berupa tanggal lembur, kriteria lembur, upah lembur dan informasi lembur.
12. Upah lembur hanya terbagi menjadi 4 kriteria dimana kriteria tersebut sudah ditetapkan oleh pihak Mitra Dinamika Konsultan, kriteria tersebut terbagi menjadi :

a) Pada hari kerja (Senin – Jumat), lembur dari jam 18.00 hingga 21.00, mendapat upah lembur Rp. 40.000.
b) Pada hari kerja (Senin – Jumat), lembur dari jam 18.00 hingga 23.00, mendapat upah lembur Rp. 60.000.
c) Pada hari *weekend* (Sabtu dan Minggu), lembur dari jam 09.00 hingga 12.00, mendapat upah lembur Rp. 40.000.
d) Pada hari *weekend* (Sabtu dan Minggu), lembur dari jam 09.00 hingga 18.00, mendapat upah lembur Rp. 80.000.

13. Absensi karyawan sesuai dengan absensi pada umumnya, yaitu penginputan data absensi berupa jam masuk kerja masing-masing karyawan .
14. File outputan yang keluar/ dihasilkan oleh sistem adalah file laporan yang berformat .pdf saja.

1.6. Kegunaan Penelitian

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, adapun kegunaanya adalah sebagai berikut :

1.6.1. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi persyaratan skripsi kelulusan sebagai sarjana Program Studi Sistem Informasi di UNIKOM.
2. Untuk memberikan pengalaman terutama dalam hal perancangan suatu Program Aplikasi dan menganalisis sistem yang ada di suatu perusahaan.

1.6.2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah wawasan dan ilmu dalam merancang suatu Program Aplikasi.
2. Dapat meningkatkan kinerja karyawan-karyawan Mitra Dinamika Konsultan dalam hal lalu lintas modul dan pengolahan informasi dari klien sehingga prosesnya dapat lebih efektif dan efesien.
3. Kegunaan bagi perusahaan sehingga proses lalu lintas modul, pengolahan informasi klien, absensi karyawan dan perhitungan upah lembur karyawan dapat terbantu dengan Program Aplikasi yang dibuat, sehingga dapat meningkatkan kualitas dari perusahaan itu sendiri.
4. Hubungan perusahaan dengan para kliennya akan lebih baik, karena segala informasi dari klien akan terolah dengan baik, sehingga proses CRM (*Customer Relationship Management*) dapat ditingkatkan melalui Program Aplikasi yang akan dibuat tersebut.

1.7. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, adapun lokasi dan jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut :

1.7.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diadakan di Mitra Dinamika Konsultan yang beralamatkan di Jalan Prof. Drg. Surya Sumantri 120 Bandung. Merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Konsultan IT.

1.7.2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2013 sampai dengan bulan Juni 2013. Berikut adalah *time schedule* penelitiannya :

Tabel 1.1.

Waktu Penilitan Beserta Kegiatan Yang Dilakukan

No	Kegiatan	Maret 2013				April 2013				Mei 2013				Juni 2013			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Pengumpulan data**																
	Wawancara	■	■														
	Observasi		■	■													
2	**Analisis Sistem**																
	Analisis Dokumen Sistem			■	■												
	Analisis Sistem yang sedang berjalan			■	■												
3	**Perancangan Sistem**																
	Perancangan Prosedur					■	■										
	Perancangan Antar Muka Program Aplikasi					■	■	■									
4	**Pengembangan Sistem**																
	Identifikasi kebutuhan							■	■								
	Membuat *prototype*								■	■							
	Menguji *prototype*									■	■						
	Memperbaiki *prototype*										■	■					
	Mengkodekan sistem											■	■	■			
	Menguji sistem													■			
	Evaluasi sistem													■	■		
	Implementasi sistem														■	■	