BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perusahaan merupakan badan usaha yang menjalankan kegiatan di bidang perekonomian (keuangan, industri, dan perdagangan), yang dilakukan secara terus menerus atau teratur (*incessantly)* terang-terangan *(openly)* , dan dengan tujuan memperoleh keuntungan atau laba.

Perusahaan sebagai tempat untuk menghasilkan suatu barang atau jasa yang dibutuhkan oleh pemakai atau pelanggan yang sejatinya setiap perusahaan akan mempunyai tujuan yang sama dengan pelanggan yaitu saling menguntungkan satu sama lain. Agar terjalin suatu hubungan yang berkesinambungan demi keuntungan bersama.

Menurut **Prof. Molengraff**, perusahaan adalah keseluruhan perbuatan yang dilakukan secara terus menerus, bertindak keluar, untuk mendapatkan penghasilan, dengan cara memperniagakan barang-barang, menyerahkan barang-barang, atau mengadakan perjanjian-perjanjian perdagangan. Di sini **Molengraff** memandang perusahaan dari sudut “ekonomi”;

Menurut **Polak**, baru ada perusahaan, bila diperlukan adanya perhitungan-perhitungan tentang laba-rugi yang dapat diperkirakan, dan segala sesuatu itu dicatat dalam pembukuan. Di sini **Polak** memandang perusahaan dari sudut “komersil”. Sudut pandang ini adalah sama dengan **Molengraff,** tetapi unsur pengertian perusahaan adalah lain.

Untuk mendirikan sebuah perusahaan, ada suatu UU yang perlu diperhatikan dalam Pasal 1 huruf (b) UU Nomor 3 Tahun 1982 tentang Wajib Daftar Perusahaan dijelaskan bahwa perusahaan adalah setiap bentuk usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan yang

didirikan, bekerja serta berkedudukan dalam wilayah Republik Indonesia, untuk tujuan memperoleh keuntungan dan atau laba.

Dengan kemajuan era teknologi ini sudah diwajibkan setiap organisasi dan perusahaan untuk memfasilitasi kinerja organisasi atau perusahaan dengan teknologi sistem informasi untuk meningkatkan kualitas terbaik, manajemen kualitas dan menghasilkan informasi yang akurat, dan sistem yang digunakan dapat membantu kinerja *user* untuk memenuhi kebutuhan *user* di dalam organisasi atau perusahaan, serta sistem yang terintegrasi dengan *user* dapat memberikan kemudahan dalam segi operasional.

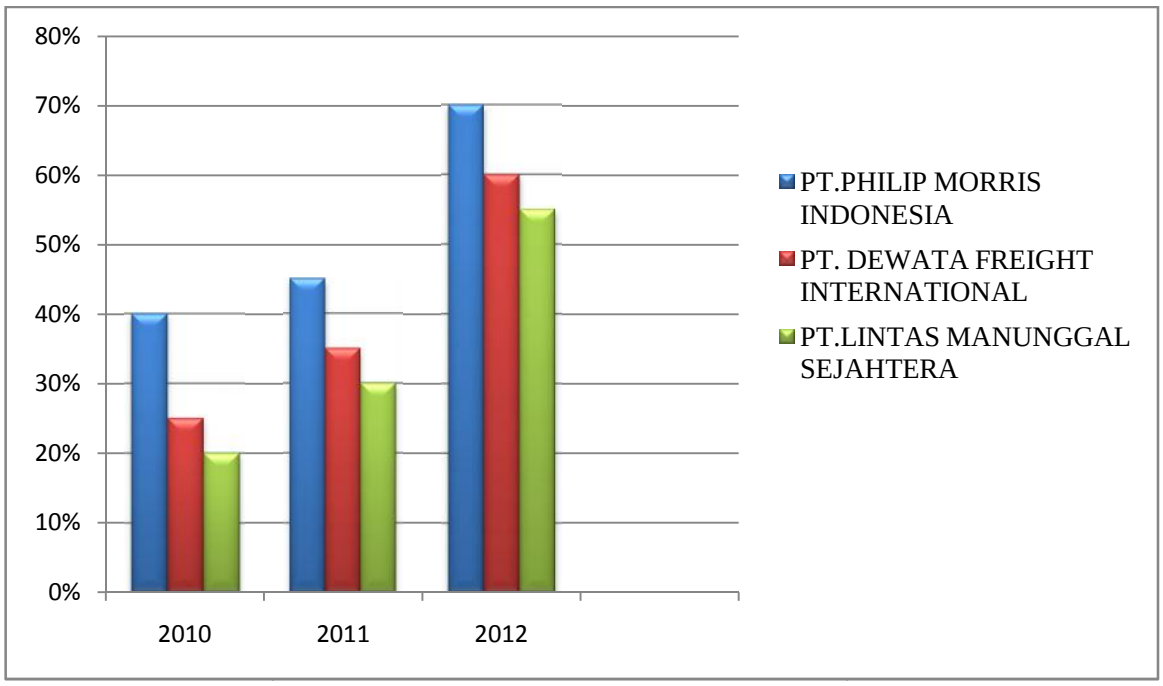
Menurut **Tafri D. Muhyuzir, (2001: 8)** Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya.

Menurut **Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis** dalam buku **Jogiyanto HM., (1999: 11)**, "Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi yang berkembang dengan kemajuan teknologi, dapat menghasilkan suatu innovasi baru untuk organisasi atau perusahaan, serta untuk menambah *good relationship* baik antara organisasi maupun perusahaan terhadap konsumen serta organisasi dan perusahaan lain. Sehingga sistem informasi yang digunakan dapat berjalan secara efektif dan efisien, serta menghasilkan sebuah informasi yang *up to date* dan mampu bersaing positif dari kemajuan teknologi-teknologi terbaru di jamannya.

Pada dasarnya setiap perusahaan memerlukan sebuah sistem informasi untuk mendukung proses pekerjaannya,

untuk mengetahui sistem di departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan, berikut contoh frekuensi *software* pengiriman barang dari beberapa perusahaan yang sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaannya masing-masing sebagai berikut :



Sumber : Jurnal Mercu Buana, UNDIP dan Poltek Telkom

Gambar 1.1

Grafik Perbandingan *Software* Transaksi Pengiriman Barang

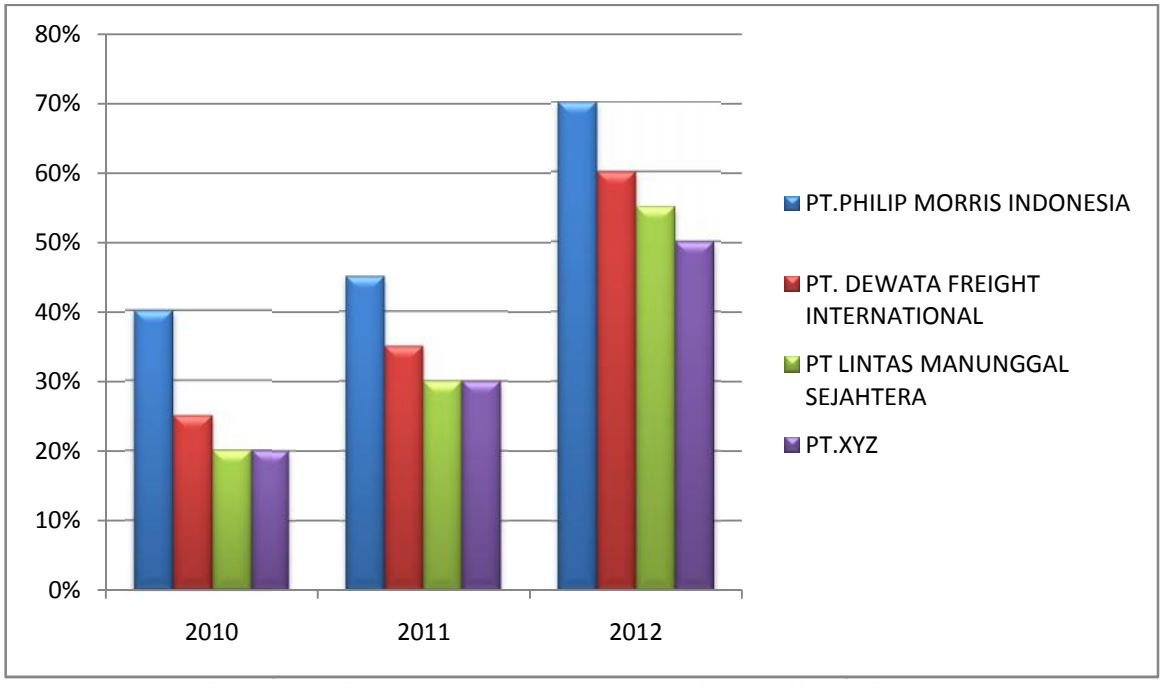
Dari Beberapa Perusahaan

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat mengidentifikasi bahwa *software* pegiriman barang yang digunakan pada beberapa perusahaan sudah sesuai dengan kebutuhan perusahaan serta memberikan pengaruh yang signifikan pada *software* transaksi pengiriman barang yang digunakan oleh karyawan pada setiap perusahaan.

Pada perusahaan PT.XYZ yang sudah berkembang sesuai kebutuhan pelanggan dan teknologi yang digunakan. Sistem informasi yang berkembang pada departemen logistik yang diterapkan pada *software* transaksi pengiriman barang yang bernama Sistem G3,

khususnya di departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang yang digunakan belum diketahui kualitas dalam pemakaiannya, maka akan dilakukan sebuah penelitian.

Dari Sistem G3 yang telah di analisis di PT.XYZ pada departemen logistik terhadap *software* transaksi pengiriman barang terhadap proses penyimpanan yang dilakukan di *database* pada *software* transaksi pengiriman barang masih memerlukan waktu yang cukup lama. Berikut contoh grafik perbandingan *software* transaksi pengiriman barang dari beberapa perusahaan dibandingkan dengan perusahaan PT.XYZ sebagai berikut:



Sumber : Jurnal Mercu Buana, UNDIP, Poltek Telkom dan

Karyawan Deprtemen Logistik PT.XYZ

Gambar 1.2

Grafik Perbandingan *Software* Transaksi Pengiriman Barang Dari Beberapa Perusahaan Dengan PT.XYZ

Berdasarakan grafik perbandingan *software* transaksi pengiriman barang di beberapa perusahaan telah terlihat bahwa perusahaan PT.XYZ pada Sistem G3 yang telah digunakan dari tahun ke tahun mengalami peningkatan yang kurang signifikan dibandingkan dengan perusahaan- perusahaan yang ada. Dari analisis *software* transaksi pengiriman barang pada departemen logistik di PT.XYZ namun demikian dari *software* transaksi pengiriman barang yang digunakan pada departemen logistik masih menunjukan peningkatan hal ini berarti ada kebermanfaatan diimplementasikannya Sistem G3 sebagai sarana transaksi pengiriman barang.

Sedangkan sebuah sistem informasi harus menghasilkan informasi terbaru yang dibutuhkan oleh penggunanya agar lebih mudah dalam mendapatkan informasi baru dan data yang akurat di bidanganya khususnya pada karyawan departemen logistik. Sehingga dapat berdampak positif terhadap perkembangan perusahaan. yang sekligus akan menjadi bahan penelitian pada Sistem G3 yang digunakan untuk dapat dianalisis dan dikembangkan untuk tujuan perusahaan khususnya di departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3). Dengan adanya latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk mengajukan usulan penelitian yang berjudul.

"**PENGARUH *SOFTWARE* TRANSAKSI PENGIRIMAN BARANG DAMPAKNYA TERHADAP KINERJA KARYAWAN DEPARTEMEN LOGISTIK PADA PERUSAHAAN PT.XYZ KOTA CIMAHI".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, mengenai *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3) di departemen logistik yang sedang berjalan pada perusahaan PT.XYZ diharapakan dapat memberikan kemudahan pada kinerjanya serta dapat meminimalisir kesalahan yang dilakukan oleh karyawan (*employee error*) pada Sistem G3 yang digunakan, terhadap perusahaan khususnya departemen logistik, sehingga *software* yang digunakan pada aktivitas logistik sehari-hari dapat bekerja dengan efektif dan efisien.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat masalah yang harus di identifikasi diantaranya :

1. Dengan Sistem G3 yang digunakan oleh karyawan departemen logistik dalam proses penyimpanan data belum optimal, disebabkan lamanya proses penyimpanan data. Sehingga kinerja karyawan kurang efisien.
2. Terkadang Sistem G3 tidak dapat meng*update database*, sehingga sering terjadi ketidak akuratan data pada Sistem G3 mengenai jumlah barang yang tersedian di gudang. Sehingga kerja karyawan tidak efektif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan identifikasi masalah diatas, dapat dirumusakan permasalahan yang akan dipecahkan tersebut adalah :

1. Bagaimana pengaruh *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3) yang sedang berjalan terhadap kinerja karyawan departemen logistik di PT.XYZ.
2. Bagaimana kualitas *software* transaksi pengiriman barang pada Sistem G3 yang sedang berjalan di departemen logistik.
3. Bagaimana tanggapan karyawan departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang di PT.XYZ.
4. Bagaimana kinerja karyawan di departemen logistik PT.XYZ dengan adanya *software* transaksi pengiriman barang tersebut.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah untuk memperoleh dan mengumpulkan data atau keterangan yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, sebagai latihan untuk studi banding antara hal-hal yang telah dipelajari di bangku kuliah dengan kegiatan yang dilakukan dilapangan serta memberikan gambaran tentang Peranan Faktor Teknologi Sistem Informasi dari *Software* Trasaksi Pengiriman Barang Terhadap Kinerja Karyawan Departemen Logistik Pada Perusahaan PT.XYZ.

1.3.1. Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti, maksud dari penelitian ini adalah mengetahui *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3) yang sedang berjalan, untuk penulis teliti serta karyawan departemen logistik khususnya yang menggunakan atau mengoperasikan Sistem G3.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian dan analisis *software* transaksi pengiriman barang pada Sistem G3 ini adalah :

1. Untuk mengetahui *software* transaksi pengiriman barang yang sedang berjalan terhadap kinerja karyawan departemen logistik di PT.XYZ.
2. Untuk mengetahui kualitas *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3) di departemen logistik.
3. Untuk mengetahui tanggapan karyawan departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang di PT.XYZ

4. Untuk mengetahui kinerja karyawan di departemen logistik di PT.XYZ dengan adanya *software* transaksi pengiriman barang tersebut.

1.4. Kegunaan Penelitian

Dari pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya, ada dua macam kegunaan yang perlu di berikan yaitu adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi perusahaan

Bagi kepentingan perusahaan khususnya pada departemen logistik terhadap penerapan *software* transaksi pengiriman barang yang bernama Sistem G3 diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses bisnis pada departemen logistik yang akan berdampak kepada peningkatan profit perusahaan.

b. Bagi karyawan

Usulan penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi karyawan departemen logistik pada *software* transaksi pengiriman barang dapat memberikan kemudahan kepada karyawan departemen logistik yang bernama Sistem G3, sehingga kinerja yang diberikan karyawan departemen logistik dapat sesuai harapan.

c. Bagi perusahaan lain

Dapat menghasilkan sebuah informasi baru yang dapat memberikan solusi pada sistem informasi yang digunakan, sehingga sistem informasi yang ada dapat terus berkembang seiring dengan kebutuhan pelanggan serta perusahaan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Usulan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi khususnya pada bidang keilmuan Sistem Informasi tentang pengaruh *software* transaksi pengiriman barang terhadap kinerja karyawan departemen logistik. Diharapkan temuan – temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan analisa dan pengembangan untuk mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khusunya bidang Sistem Informasi.

b. Bagi Peneliti

Usulan penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu serta pengalaman bagi sendiri, dalam mengembangkan teori dan praktek di lapangan, menganalisis, memberikan solusi, serta pengambilan kesimpulan khususnya dalam pengaruh *software* transaksi pengiriman barang terhadap kinerja karyawan departemen logistik.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain atau para mahasiswa untuk mengembangkan wawasan dalam pengaruh *software* transaksi pengiriman barang terhadap kinerja karyawan departemen logistik.

1.5. Batasan Penelitian

Mengacu pada permasalahan yang telah ada, maka penelitian dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian dan analisis akan dilakukan pada karyawan departemen logistik.

2. Penelitian dan analisis akan dilakukan khususnya pada karyawan yang menggunakan *software* transaksi pengiriman barang (Sistem G3).
3. Analisis yang dilakukan pada pada Sistem G3 dari mulai proses *login*, operasi *SCM* rencana kirim (*order process management*), laporan detail logistik (*report)*, serta bentuk akhir dari proses ini berupa faktur barang keseluruhan *(prepare fisik-All)* dan faktur gudang *(prepare fisik-Sub Warehouse).*

1.6. Kerangka Pemikiran Dan Hipotesis

Perusahaan merupakan salah satu entitas yang saling berkaitan dengan pelanggan, dapat berupa perusahaan barang atau jasa, seluruhnya merupakan suatu proses yang saling terintegrasi satu sama lain. Dengan banyaknya permintaan pelanggan terhadap perusahaan barang menjadi sebuah tantangan untuk dapat memberikan pelayanan terbaik.

Di era yang serba teknoligi ini setiap perusahaan wajib memiliki sebuah *software* yang handal khususnya pada departemen logistik yang dapat membantu dalam proses pengiriman barang.

1.6.1. Kerangka Pemikiran

Dalam proses pengiriman barang ini perusahaan PT.XYZ. menerapkan *software* yang dapat membantu karyawan di departemen logistik sehingga dapat berjalan secara efektif dan efisien. Salah satu *software* yang diterapkan pada perusahaan PT.XYZ ini adalah Sistem G3.

Dengan adanya Sistem G3 ini, tentunya karyawan di departemen logistik akan dapat bekerja dengan optimal, serta dapat bekerja secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan perusahaan dan meningkatkan kinerja karyawan.

Menurut **McCall** pada tahun 1997 dalam **Roger S.Presman (2002:611),** atribut tersusun secara hirarkis, dimana *level* atas (*high-level attribute)* disebut faktor (*factor*), dan level bawah *(low-level attribute)* disebut dengan kriteria (*criteria).* Faktor menunjukkan atribut kualitas produk dilihat dari sudut pandang pengguna. Sedangkan kriteria adalah parameter kualitas produk dilihat dari sudut pandang perangkat lunaknya sendiri. kualitas perangkat lunak menurut **McCall** dilihat dari parameter kualitas produk dari sudut pandang *software* itu sendiri :

1. Kebenaran adalah tingkat dimana program memenuhi spesifikasinya dan memenuhi sasaran misi karyawan.
2. Reliabilitas adalah tingkat dimana sebuah program dapat diharapkan melakukan fungsi yang diharapkan dengan ketelitian yang diminta.
3. Efisiensi adalah jumlah sumber daya penghitungan kode yang diperlukan oleh program untuk melakukan fungsinya.
4. Integritas adalah tingkat dimana akses ke perangkat lunak atau data oleh orang yang tidak berhak dapat di kontrol.
5. Usabilitas adalah usaha yang dibutuhkan untuk mempelajari, mengoperasikan, menyiapkan input, dan mengintrepretasikan output suatu program.
6. Maintanabilitas adalah usaha yang diperlukan untuk mencari dan membetulkan kesalahan pada sebuah program.
7. Flexibilitas adalah usaha yang diperlukan untuk memodifikasi program operasional.

8. Testabilitas adalah usaha yang diperlukan untuk menguji sebuah program untuk memastikan apakah program melakukan fungsi – fungsi yang dimaksudkan.
9. Portabilitas adalah usaha yang diperlukan untuk memindahkan program dari satu perangkat keras dan atau lingkungan.
10. Reusabilitas adalah tingkat dimana sebuah program (bagian dari suatu program) dapat digunakan kembali di dalam aplikasi lain.
11. Interperabilitas adalah usaha yang diperlukan untuk merangkai satu sistem dengan yang lainnya.

Dari teori yang dikemukakan oleh **McCall** pada dasar dimensi yang terdapat pada penilaian kualitas terdapat 11 dimensi, namun yang peneliti ambil hanya 4 dimensi, karena dari masalah yang terdapat pada variabel dependen dari proses yang dilakukan mencakup beberapa faktor saja yaitu *correctness*, *reliability*, *usability* dan *efficiency* serta dari masalah yang terdapat pada *Software* transaksi pegiriman barang sebagai berikut :

1. *Correctness* (kebenaran), tingkat kemampuan *software* yang memberikan hasil konsisten serta lengkap dalam memenuhi tujuan pengguna.
2. *Reliability* (Keakuratan), tingkat kemampuan *software* yang berfungsi untuk meminimalisir kekeliruan.
3. *Usability* (Penggunaan), tingkat kemudahan dalam mengakses *software* yang digunakan dari mulai input, proses dan output.
4. *Efficiency* (efisiensi), tingkat penyimpanan data dalam *software* yang digunakan pada proses sudah sesuai kapasitas.

Dalam *software* yang merupakan salah satu elemen dari sistem informasi, *software* pada dasarnya dirancang untuk membantu dan mempermudah pekerjaan-pekerjaan yang memerlukan keakuratan, ketepatan, dan efisiensi waktu.

Pengertian kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang karyawan dalam kemampuan melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan oleh atasan kepadanya. Selain itu, kinerja juga dapat diartikan sebagai suatu hasil dan usaha seseorang yang dicapai dengan adanya kemampuan dan perbuatan dalam situasi tertentu.

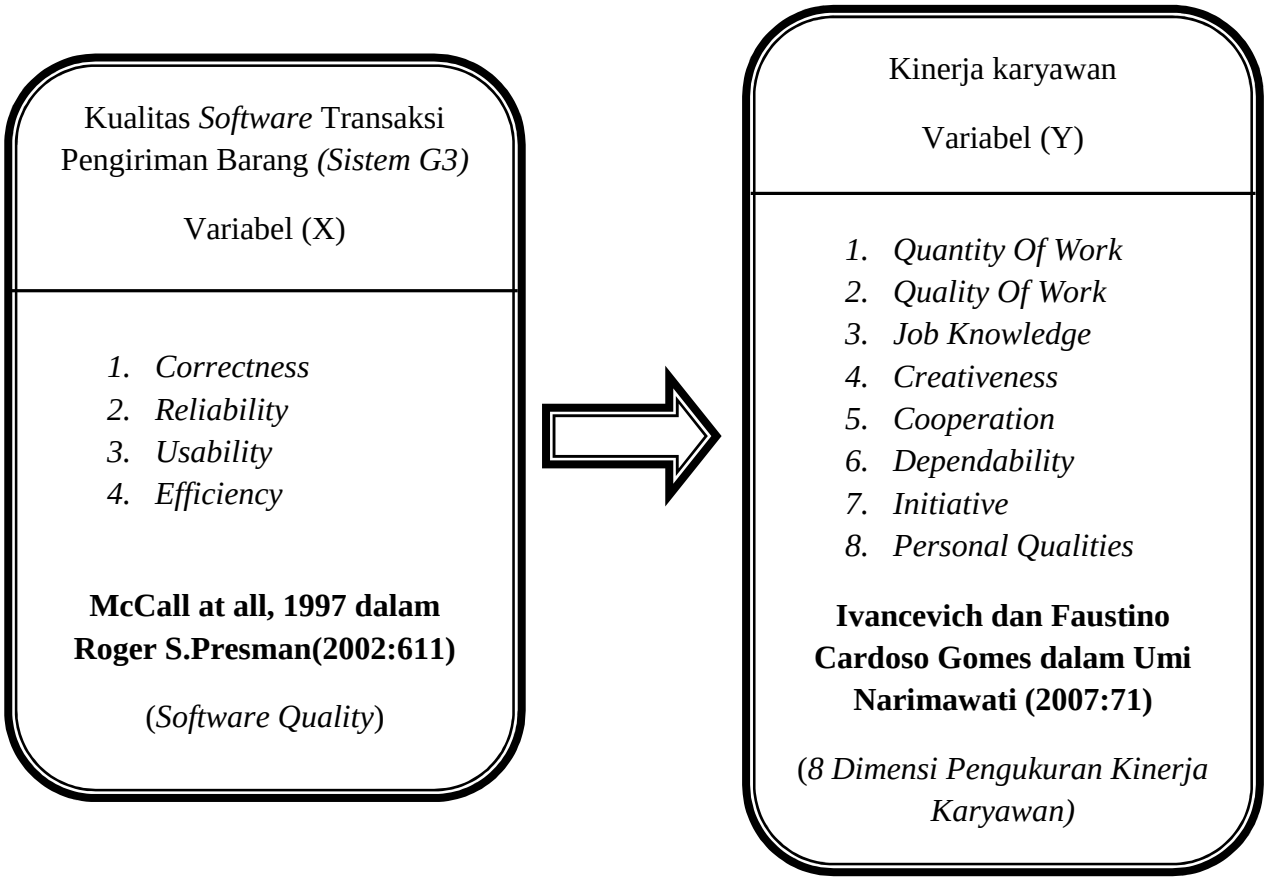
Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja :

Menurut **Ivancevich dan Faustino Cardoso Gomes** dalam **Umi Narimawati (2007:71)** mengatakan bahwa ada delapan dimensi atau kriteria yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan penilaian atau pengukuran terhadap kinerja karyawan yang berdasarkan deskripsi perilaku yang spesifik, yaitu :

1. *Quantity of work* yaitu jumlah kerja yang dilakukan dalam suatu periode waktu yang ditentukan
2. *Quality of work* yaitu kualitas kerja yang dicapai berdasarkan syarat-syarat kesesuaian dan kesiapannya.
3. *Job Knowledge* yaitu luasnya pengetahuan mengenai pekerjaan dan keterampilannya.
4. *Creativeness* yaitu keaslian gagasan yang dimunculkan dan tindakan-tindakan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang timbul.

5. *Cooperation* yaitu kesediaan untuk bekerjasama dengan orang lain.
6. *Dependability* yaitu kesadaran dan dapat dipercaya dalam hal kehadiran dan penyelesaian pekerjaan
7. *Initiative* yaitu semangat untuk melaksanakan tugas-tugas baru dan dalam memperbesar tanggung jawabnya.
8. *Personal qualities* yaitu menyangkut kepribadian, kepemimpinan, keramah tamahan, dan integrasi pribadi.

Dari kerangka pemikiran yang telah diuraikan di atas dapat digambarkan suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1.3

Bagan Kerangka Pemikiran

1.6.2. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji dengan menggunakan taksiran atau referensi yang telah di rumuskan.

Hipotesis menurut **Sarwono (2005:72)** didefinisikan sebagai berikut :

"Pengujian hipotesis adalah suatu pernyataan yang belum terbukti mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih variabel yang dibuat didasarkan kerangka teori atau model analisis. Terkadang hipotesis merupakan jawaban pertanyaan penelitian."

Berdasarkan kerangka pemikiran dari keterangan konsep diatas menarik hipotesis bahwa : "**Pengaruh *Software* Transaksi Pengiriman Barang (Sistem G3) Berdampak Terhadap Kinerja Karyawan Di PT.XYZ "** .

1.7. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi dan jadwal penelitian yang dilaksanakan sebagai berikut :

1.7.1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan pada perusahaan yang bergerak di bidang cat khususnya pada departemen logistik yaitu pada PT.XYZ wilayah Kelurahan Leuwigajah, daerah Baros lebih tepatnya Jl.Industri no.8 Kel.Baros Cimahi Tengah Kota Cimahi 40521.

1.7.2. Jadwal

Dalam proses penelitian yang dilaksanakan pada perusahaan yang bergerak di bidang cat khususnya pada departemen logistik yaitu pada PT.XYZ Kota Cimahi.

Jadwal penelitian akan dibuat dalam bentuk tabel penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan / Minggu 2013																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan Proposal																				
2	Perencanaan Penelitian																				
3	Observasi Objek Penelitian																				
4	Pengumpulan Data Perusahaan																				
5	Analisis Dokumen																				
6	Perancangan Kuesioner																				
7	Penyebaran Kuesioner																				
8	Analisis Data Kuesioner																				
9	Pengumpulan Data Penelitian																				
10	Pengolahan Data Analisis																				
11	Penyusunan Laporan Skripsi																				