BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diambil penulis adalah Perusahaan Outsourcing yang bernama PT. Spektra yang beralamat di Jl. Wastukencana no.31 Gedung Tac Tic Tax Ruang 202.

Penelitian merupakan tempat dimana penelitian tersebut akan dilakukan, berikut ini akan dijelaskan bagian–bagian yang akan menggambarkan objek yang dijadikan penelitian untuk aplikasi pengelolaan data karyawan diperusahaan ini.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT Spektra merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konsultan dan manajemen sumber daya manusia, dan merupakan salah satu perusahaan jasa outsourcing (alih daya) di Indonesia. Sebagai perusahaan yang bertujuan untuk menyalurkan tenaga kerja PT. Spektra berencana membuka seluas – luasnya jaringan kerjasama dengan berbagai macam perusahaan dengan variasi bidang usaha dan variasi kebutuhan perusahaan. Kegiatan dari PT Spektra meliputi:

- Pelayanan Rekrut
- Pelayanan Penyuluhan Berkala
- Pelayanan Supervisi
- Pelayanan Penyediaan Lapangan Pekerjaan dan,

- Perencanaan Sumber Daya manusia

Dalam rangka memenuhi kebutuhan perusahaan untuk merekrut dan menyalurkan tenaga kerja sebagai tujuan PT Spektra itu sendiri diperlukan adanya kontrak kerjasama dengan perusahaan – perusahaan lainnya dengan variasi bidang usaha dan variasi kebutuhan yang berbeda – beda. Adapun penjelasan mengenai kontrak kerjasama adalah tahap paling awal yang dilakukan dalam proses penyaluran tenaga kerja. Tim manajemen perusahaan ini akan dikhususkan untuk menangani setiap tugas dengan cakupan masing – masing perusahaan klien nantinya.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Setiap Perusahaan pasti mempunyai Visi dan Misi untuk sebagai landasan perusahaan. Berikut Visi dan Misi PT Spektra.

1. **Visi**

PT. Spektra adalah menjadi yang terbaik dalam bidang ketenaga kerjaan, konsultasi, penempatan, pengawasan, penggantian, pengelolaan, dan program pemeliharaan kesejahteraan.

2. **Misi**

PT. Spektra adalah mencari kepuasan pelanggan melalui pelayanan yang jujur dan komitmen untuk memenuhi permintaan pelanggan dalam hal kualitas pekerja yang sesuai dengan rencana pengembangan perusahaan dan membantu tenaga kerja dalam memilih bidang kerja yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki sehingga

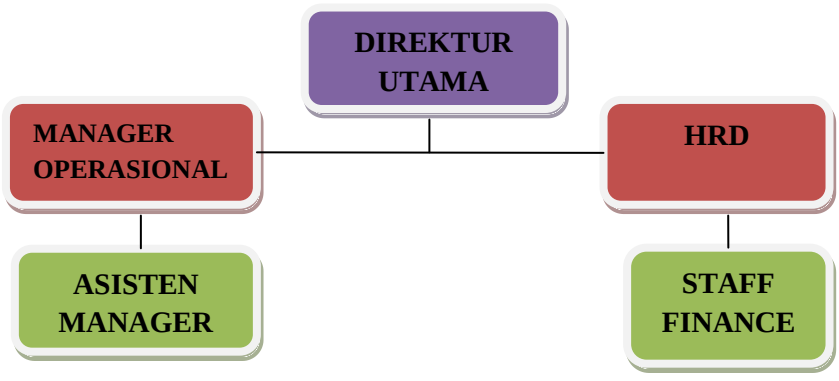
tercapai iklim kerja yang harmonis demi meningkatkan kinerja dan produktifitas dari perusahaan.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi merupakan sarana bagi perusahaan dalam mengkoordinasikan kegiatan yang akan dilaksanakan oleh perusahaan dengan melalui kerjasama antar individu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dibawah ini merupakan struktur organisasi mengenai jabatan dan tugas – tugas di PT. Spektra, yaitu:

- Direktur Utama
- Manager Operasional
- Asisten Manager
- Staff Finance
- HRD



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Perusahaan [Sumber: PT Spektra 2012]

3.1.4. Deskripsi Tugas

- Direktur Utama
    a. Sebagai Owner (Pemilik saham terbesar) yang mengawasi kegiatan operasional perusahaan.
    b. Pengelola serta pengendalian kegiatan perusahaan.
- Manager Operasional
    a. Mengatur Koordinasi untuk operasional perusahaan di area.
    b. Membantu laporan keuangan untuk diteruskan kedivisi keuangan.
- Asisten Manager
    a. Membantu manager operasional dalam upaya komunikasi antar perusahaan.
    b. Membantu mengatur tugas manager operasional.
- Staff Finance
    a. Menerima rekap administrasi yang meliputi klaim operasional karyawan internal dan karyawan eksternal.
- HRD
    a. Merekrut dan menempatkan karyawan yang lolos interview pada mitra – mitra perusahaan.
    b. Menjembatani komunikasi antar karyawan yang ditempatkan kepada perusahaan pemberi pekerjaan dan perusahaan induk/vendor.
    c. Pengelolaan data karyawan dan pelamar.

3.2. Metode Penelitian

Metode merupakan suatu kerangka kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berpikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks, yang terpaut *(relevant)* dengan maksud dan tujuan. Secara ringkas, metode ialah suatu sistem berbuat. Karena berupa sistem maka metode merupakan seperangkat unsur-unsur yang membentuk suatu kesatuan. Pada metode penelitian ini akan dijelaskan mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengumpulan sistem dan pengujian software.

3.2.1. Desain Penelitian

Cara melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dan penelitian tindakan.

Penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Penelitian tindakan ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung didunia aktual

(lapangan). Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih *(choice)* alternatif yang tepat.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sumber data primer dan sumber data sekunder yang menunjukkan kepada tujuan studi. Dalam penelitian ini sumber data primer diperoleh dari peninjauan langsung observasi dan wawancara, sedangkan data data sekunder yakni dokumen – dokumen yang berhubungan dengan proses pendaftaran pasien rawat inap Puskesmas Puter Bandung.

3.2.2.1. Sumber Data Primer (Obsevasi, Interview)

Dalam mengumpulkan sumber data primer dalam tugas akhir ini penulis melakukan Observasi (Pengamatan Langsung), dan Interview (Wawancara).

a. Observasi

Teknik Observasi yaitu Teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung mengenai proses pengelolaan karyawan serta data-data yang siap untuk disajikan sebagai bahan penyusunan laporan tugas akhir. Observasi yang didapatkan atau dihasilkan adalah system yang dilakukan pada Pengelolaan data dan penyajian laporan penerimaan karyawan outsourcing masih bersifat classic (input melalui MS.Excel).

b. Interview

Metode ini dilakukan dengan cara melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara penulis sebagai pewawancara dan narasumber adalah pihak Pimpinan PT. Spektra. Selama melakukan interview atau wawancara ini penulis dapat mengetahui proses pengelolaan data karyawan. Sehingga dapat berguna bagi penulis untuk merancang suatu system informasi pengelolaan data karyawan outsourcing.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder (dokumentasi)

Data sekunder atau dokumentasi adalah suatu data yang digunakan untuk mendukung data primer, merupakan jenis data yang sudah diolah terlebih dahulu oleh pihak pertama, data sekunder diambil secara tidak langsung dari objek penelitian misalnya data ini diperoleh dari buku-buku, surat-surat, catatan harian, laporan, foto, dan lain-lain. Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian Dalam hal ini, dokumen yang diperoleh akan dianalisis agar diperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

3.2.3.Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem ini meliputi metodologi pengembangan sistem untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisis, merancang, mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi.

3.2.3.1.Metode Pendekatan Sistem

Metode Pendekatan Sistem merupakan perangkat alat atau teknik yang berbentuk kemampuan dalam merumuskan tujuan secara operasional, mengembangkan deskripsi dari sistem yang diterapkan.

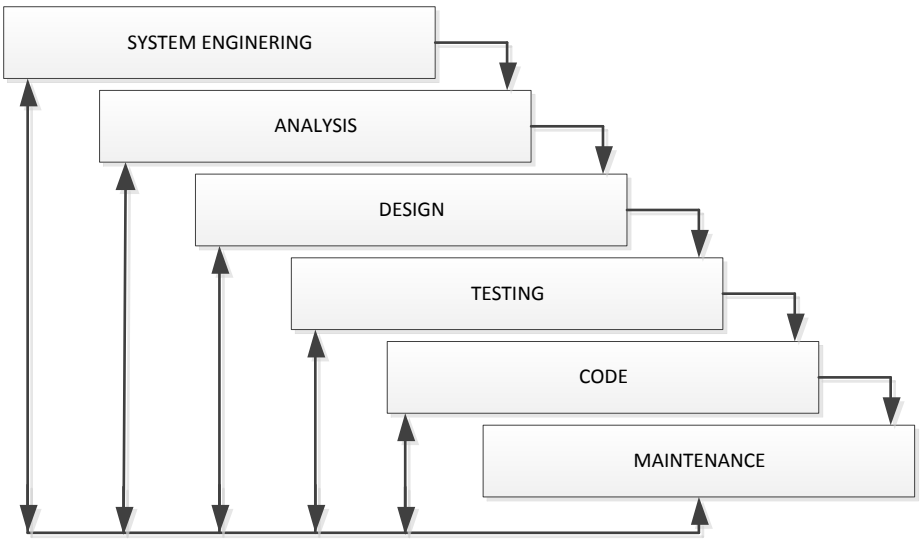
Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perancangan berbasis objek. Melalui pendekatan objek ini, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, fleksibel, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

1. Model Waterfall

Sebenarnya nama model ini adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut dengan "*classic life cycle*" atau model *waterfall*. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering*(SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap *analysis*, *design*, *coding*, *testing* / *verification*, dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap 30 sebelumnya dan berjalan berurutan.

Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement.



Gambar 3.2 Tahapan Model Waterfall

Seorang analis Roger S. Pressman memecah model Waterfall menjadi enam tahapan. Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Roger S. Pressman :

a. *System / Information Engineering and Modeling*

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software.Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb.Tahap ini sering disebut dengan tahap *Project Definition*.

b. *Software Requirements Analysis*

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari aktivitas pencarian kebutuhan sistem dan software tersebut harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.

c. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

d. *Implementation and unit testing*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin ,maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya akan dikerjakan oleh programmer.

e. *Testing / Verification*

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari

kesalahan, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan pemakai sistem yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adalah grafik untuk mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada pada PT. Spektra ini, proses yang terjadi dan membuat usulan pemecahan masalah secara logika dalam metode berorientasi objek ini penggunaan UML sangat dibutuhkan Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya.

UML yaitu sebuah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat *tool* untuk mendukung mengembangkan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh *Object Management Group*, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (*tool*) desain berorientasi objek dari IBM UML adalah suatu bahasa

yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sisteminformasi. UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem. Berikut beberapa alat bantu yang digunakan :

***a. Use Case* Diagram**

Diagram *Use Case* adalah diagram yang menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar dan menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat *user*. Biasanya dibuat pada awal pengembangan. *Use case* diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, membuat sebuah daftar data karyawan baru, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. *Use case* diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua *feature* yang ada pada sistem. Sebuah *use case* dapat memasukan fungsionalitas *use*

case lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang disertakan akan dipanggil setiap kali use case yang menyertakan dieksekusi secara normal. Sebuah use case dapat disertakan oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common. Sebuah use case juga dapat mengambil use case lain dengan perilakunya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar use case menunjukkan bahwa use case yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain. Use case diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, usecase, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. Use case diagram menjelaskan manfaat suatu sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem.

Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dengan dunia luar. Use case diagram dapat digunakan selama proses analisis untuk menangkap *requirements* sistem dan untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Selama tahap desain, use case diagram berperan untuk menetapkan perilaku (*behavior*) sistem saat diimplementasikan. Dalam sebuah model mungkin terdapat satu atau beberapa use case diagram. Kebutuhan atau requirements sistem adalah fungsionalitas apa yang harus disediakan oleh sistem kemudian didokumentasikan pada model use case yang menggambarkan fungsi sistem yang diharapkan (*use case*), dan yang mengelilinginya (*actor*), serta hubungan antara *actor* dengan *use case* (use case diagram) itu sendiri.

b. **Skenario *Use Case***

Skenario use case digunakan untuk mempermudah kita dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase-fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut, skenario ini mengacu pada uses case diagram yang kita buat sebelumnya.

c. Activity Diagram

Pada bagian ini akan digambarkan dokumentasi alur kerja pada sistem yang sedang berjalan yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang sedang berjalan.

d. Sequence Diagram

Diagram interaksi yaitu diagram yang menggambarkan suatu interaksi objek-objek dalam usecase. Diagram interaksi ini sendiri terdiri dari 2 diagram antara lain diagram sekuen (*sequence diagram*) dan juga diagram kolaborasi (*collaboration diagram*). Diagram sekuen itu menggambarkan perilaku objek yang ada di usecase dengan mendeskripsikan metode-metode yang dimiliki kelas. Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Tetapi pada dasarnya sequence Diagram selain digunakan dalam lapisan abstraksi model objek. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Komponen utama sequence diagram terdiri atas objek yang dituliskan dengan kotak segi empat bernama pesan diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan proses vertikal.

e. **Class diagram**

Class diagram menggambarkan class dan hubungan antar class di dalam sistem. Class diagram dibangun berdasarkan use case diagram, sequence diagram yang telah di buat sebelumnya.

f. ***Component Diagram***

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen peranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) diantaranya. Komponen peranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time maupun run time. Pada umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

g. **Deployment Diagram**

Deployment diagram memberikan gambaran dari arsitektur fisik perangkat lunak, perangkat keras, dan artefak dari sistem. Deployment diagram dapat dianggap sebagai ujung spektrum dari kasus penggunaan, menggambarkan bentuk fisik dari sistem yang bertentangan dengan gambar konseptual dari pengguna dan perangkat berinteraksi dengan sistem.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menemukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Perangkat lunak dapat diuji dengan dua cara yaitu:

1) White Box Testing

Pengujian *White Box* (*glass box*) adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Penggunaan metode pengujian *White Box* dilakukan untuk :

a. Memberikan jaminan bahwa semua jalur independen suatu modul digunakan minimal satu kali.
b. Menggunakan semua keputusan logis untuk semua kondisi *true* atau *false*.
c. Mengeksekusi semua perulangan pada batasan nilai dan operasional pada setiap kondisi.
d. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validitas jalur keputusan.

2) Black Box Testing

Pengujian *Black Box* adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat

lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuaidengan yang diharapkan.

Pengujian *Blackbox* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
b. Kesalahan interface
c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
d. Kesalahan kinerja
e. Inisiasi dan kesalahan terminasi

Pada penelitian ini dalam sistem informasi persediaan barang untuk faktorpengujian sofware penulis mengunakan pengujian dengan *black box*.

3.3 Analisis Sistem Yang Berjalan

Menganalisis sistem yang berjalan bertujuan untuk mengetahui lebih jelas bagaimana cara kerja sistem tersebut dan masalah yang dihadapi sistem untuk dijadikan landasan usulan perancangan analisis sistem yang sedang berjalan yang dilakukan berdasarkan urutan kejadian yang ada.

Pada sistem Kepegawaian yang sudah berjalan pada PT. Spektra dalam proses penerimaan, seleksi, pengelolaan data karyawan, dan pembuatan laporan masih menggunakan sistem konvensial yaitu masih menggunakan sistem *Microsoft Excel*. Sehingga dalam pengolahan data karyawan dapat memakan waktu yang lama dan informasi yang didapat belum tentu *up to date.*

3.3.1. Analisis Dokumen

Menganalisis dokumen berguna untuk mengetahui dokumen apa saja yang menjadi input, proses, output dari system ini. Dokumen input yaitu dokumen yang diproses oleh system yang dilakukan oleh entitas luar system (calon karyawan). Adapun dokumen proses yaitu dokumen yang dibutuhkan oleh system dalam melakukan kegiatan pendaftaran karyawan dan pengajuan karyawan sedangkan yang menjadi dokumen output adalah dokumen yang dihasilkan oleh proses yang diolah system yang berasal dari system ke entitas luar.

Berikut dokumen yang digunakan dalam system tata kelola karyawan Outsourcing pada PT. Spektra, antara lain :

1. Nama Dokumen : Surat Lamaran

   Fungsi : Sebagai syarat awal calon karyawan di PT. Spektra

   Rangkap : 1

   Bentuk Dokumen : Lembar

   Aliran Data : Pelamar - HR

   Item Data : Nama Lengkap, Alamat, No Telp, Jenis Kelamin, Tempat tanggal Lahir, Tinggi Badan, Agama, Pendidikan, Pengalaman Kerja.

2. Nama Dokumen : Interview Data Calon Karyawan

Fungsi : Untuk dokumentasi hasil Interview dengan calon karyawan

Rangkap : 1

Aliran Data : HR - HR

Bentuk Dokumen : Lembar

Item Data : Hari dan Tanggal Interview, Nama Lengkap, Alamat, No Telp, Jenis Kelamin, Tempat tanggal Lahir, Tinggi Badan, Agama, Pendidikan, Pengalaman Kerja. Posisi yang di inginkan, Gaji.

3. . Nama Dokumen : Data Calon Karyawan

Fungsi : Untuk mengetahui calon karyawan hasil interview

Rangkap : 2

Aliran Data : HR – Calon Karyawan – HR - Klien

Bentuk Dokumen : Lembar

Item Data : Nama Lengkap, Alamat, No Telp, Pendidikan, Pengalaman Kerja. Posisi yang di inginkan,

4. . Nama Dokumen : Laporan Hasil Penerimaan Karyawan

Fungsi : Untuk laporan kepada Pimpinan dan Klien Perusahaan

Rangkap : 3

Aliran Data : HR – Klien – HR - Pimpinan

Bentuk Dokumen : Lembar

Item Data : Tanggal Penerimaan, Tanggal Mulai kerja, Nama Lengkap, Alamat, No Telp, Jenis Kelamin, Tempat tanggal Lahir, Tinggi Badan, Agama, Pendidikan, Pengalaman Kerja. Posisi yang di inginkan.

3.3.2. Analisis Prosedur yang sedang berjalan

Pada analisis prosedur ini, harus diketahui prosedur yang sedang berjalan untuk perancangan sistem yang baru. Harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

Adapun hasil dari proses analisis sistem informasi pengelolaan data karyawan yang sedang berjalan di PT. Spektra adalah sebagai berikut:

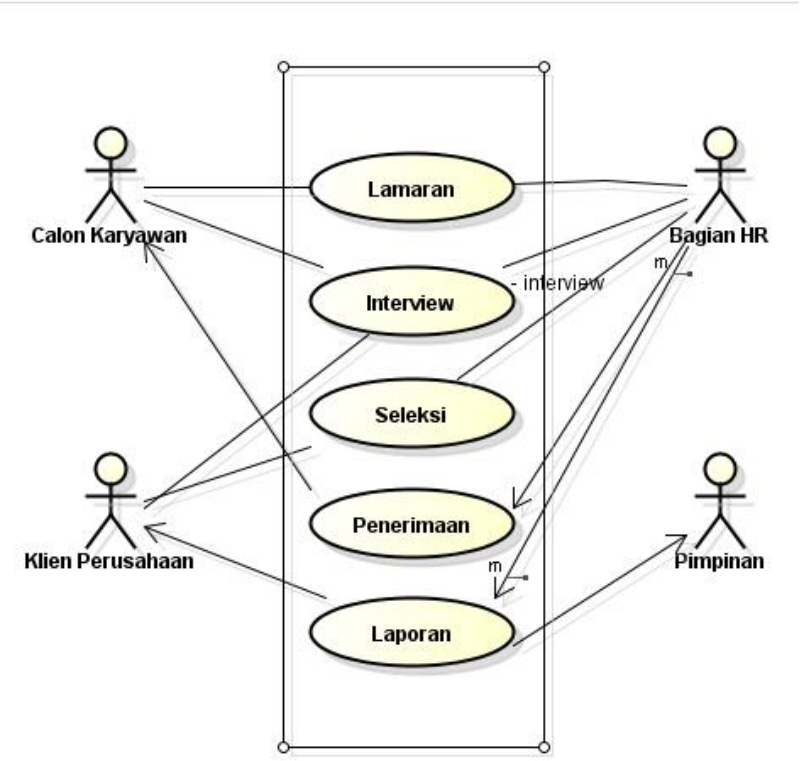
Prosedur manual penerimaan calon karyawan baru.

1. Calon Karyawan menyerahkan surat lamaran ke HR.
2. Bagian HR menerima surat lamaran.
3. Calon Karyawan di interview.
4. Rekap interview akan dikaji lebih lanjut oleh HR, setelah itu HR langsung mengklasifikasi calon karyawan berdasarkan keahlian, pendidikan.
5. Klien perusahaan meminta calon karyawan kepada HR

6. HR lalu melakukan seleksi calon karyawan yang telah di minta oleh Klien perusahaan. Dilihat dari hasil interview.
7. HR memberikan data calon karyawan kepada klien
8. Pihak klien melakukan interview kembali dengan calon karyawan, jika hasil interview lulus maka data calon karyawan diberikan kembali ke HR untuk membuat data penerimaan karyawan baru.
9. Hasil lulus penerimaan akan diberikan kepada calon karyawan.
10. Lalu HR membuat laporan hasil penerimaan karyawan baru diarsipkan dan diberikan kepada pihak klien perusahaan dan pimpinan PT. Spektra.

3.3.2.1 Use case Diagram

Berikut adalah Use case diagram yang menggambarkan proses penerimaan calon karyawan di PT. Spektra:



Gambar 3.3. Use case Diagram yang berjalan

3.3.2.2 Skenario Use Case

Skenario use case bertujuan untuk mendeskripsikan diagram use case berikut skenario Use case yang sedang berjalan di PT. Spektra.

1. Nama Use Case : Lamaran

   Aktor : Calon Karyawan, HR

   Tujuan : Melamar Pekerjaan

Tabel 3.4 Tabel skenario Lamaran yang Sedang Berjalan

No.	Calon Karyawan	Bag. HR
1.	Calon Karyawan memasukan surat lamaran	
		2. Bagian HR Menerima Surat Lamaran

2. Nama Use Case : Interview

   Aktor : Calon Karyawan, HR, Klien Perusahaan

   Tujuan : Untuk mewancara calon karyawan untuk dipekerjakan

Tabel 3.5 Tabel skenario use case Interview

No.	Bag. HR	Calon Karyawan	Klien
1.	Bag. HR menghubungi calon karyawan untuk interview.		
2.		Calon Karyawan di Interview tentang Riwayat Hidup dan keinginan calon karyawan tersebut	
3.	Bag. HR merekap lebih lanjut hasil interview calon karyawan berdasarkan keahlian dan pendidikan.		
4.			Klien meminta calon karyawan kepada HR

3. Nama Use Case : Seleksi

   Aktor : Bag. HR, Klien Perusahaan

   Tujuan : Menyeleksi calon karyawan

Tabel 3.6 Tabel skenario use case Seleksi

No.	Bag. HR	Klien perusahaan
1.	Bag. HR menyeleksi calon karyawan setelah menginterview calon karyawan	
2.	HR memberikan data calon karyawan kepada klien.	
		3. Pihak klien melakukan interview kembali dengan calon karyawan, jika hasil interview lulus maka data calon karyawan diberikan kembali ke HR.

4. Nama Use case : Penerimaan

   Aktor : Calon Karyawan dan Bag. HR

   Tujuan : Penerimaan kerja calon karyawan

Tabel 3.7 Tabel skenario use case Penerimaan

No.	Calon Karyawan	Bag. HR
1.		HR untuk membuat data penerimaan karyawan baru.
2.	Hasil lulus penerimaan akan diberikan kepada calon karyawan.	

5. Nama Use Case : Laporan

   Aktor : Bag. HR, Klien Perusahaan dan Pimpinan

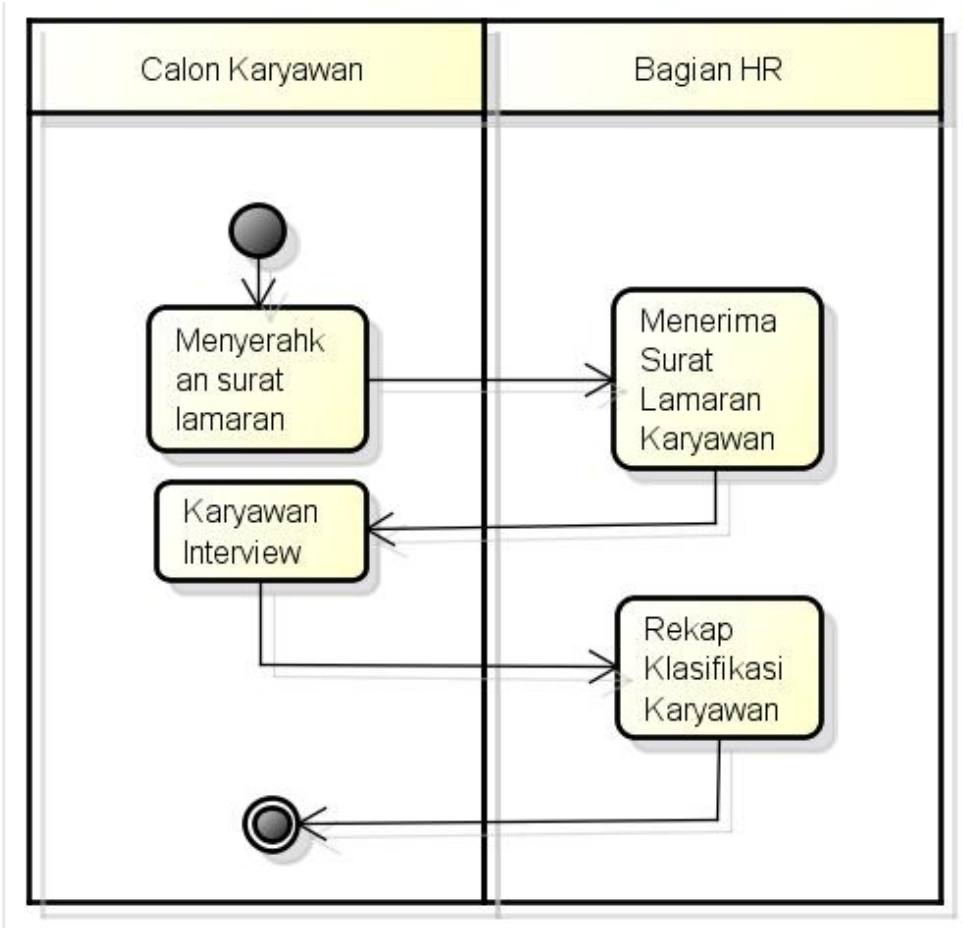
   Tujuan : Sebagai Laporan data karyawan yang diterima

Tabel 3.8 Tabel skenario use case Laporan

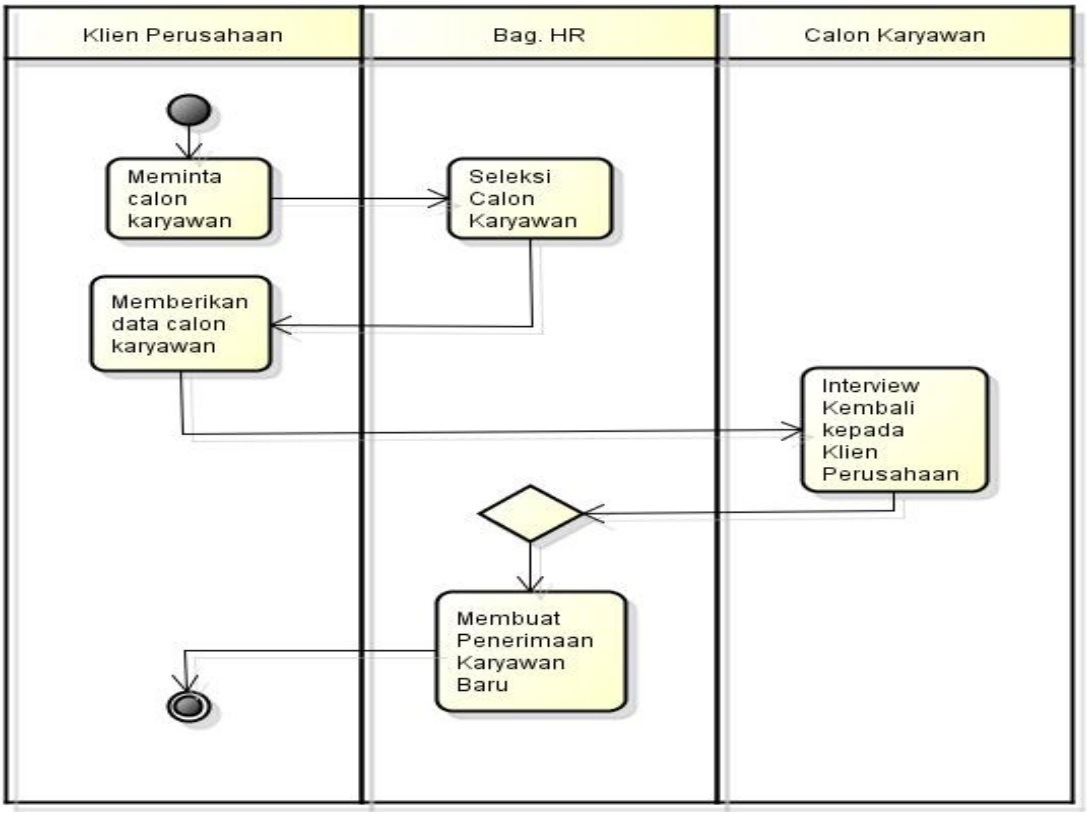
No.	Bag.HR	Klien Perusahaan Dan Pimpinan
1.	HR membuat laporan hasil penerimaan karyawan baru	
2.	Data Laporan Penerimaan Karyawan diberikan kepada Klien Perusahaan dan Pimpinan	

3.3.2.3. Activity Diagram

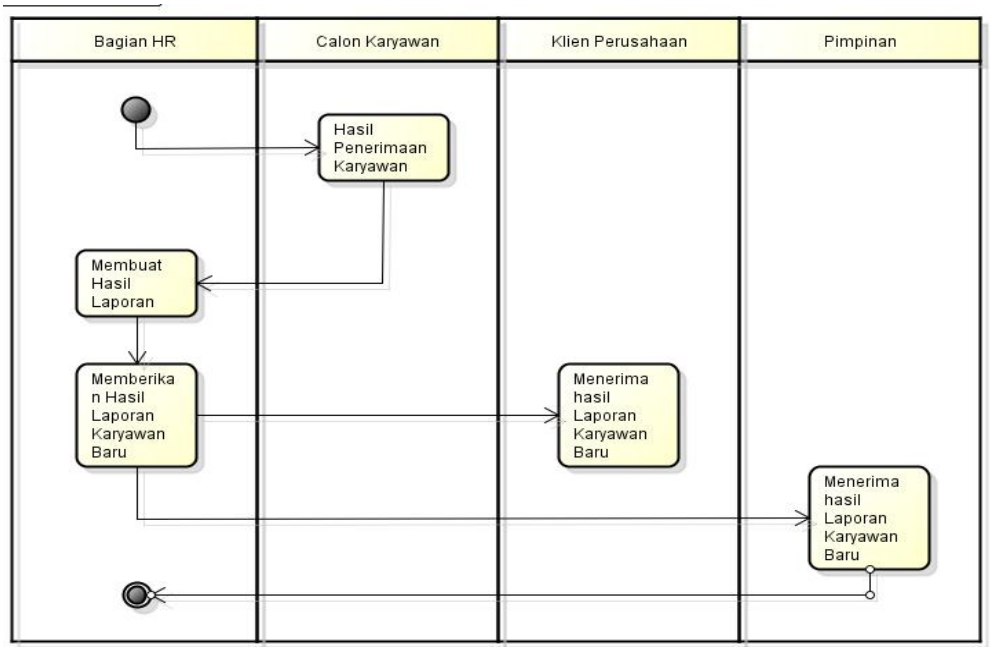
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suatu sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan. Adapun activity diagram yang sedang berjalan pada Penerimaan Karyawan pada PT. Spektra adalah sebagai berikut:



Gambar 3.8 Diagram Activity Pelamaran dan Interview Karyawan



Gambar 3.9 Diagram Activity Seleksi dan Penerimaan



Gambar 3.10 Diagram Acitivity Laporan

3.3.3. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Penulis telah melakukan penelitian pada objek yaitu PT. Spektra dan dalam beberapa hari ini Penulis telah mengamati berbagai macam aspek mulai dari data karyawan baru, penyeleksian, penerimaan, data arsip, dan wawancara terhadap Pimpinan yang bersangkutan dan kemudian penulis menemukan beberapa permasalahan ataupun kekurangan dalam berbagai proses yang terjadi pada PT. Spektra ini.

Kekurangan dan permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut :

a. Pengelolaan data dan penyajian laporan penerimaan karyawan outsourcing masih bersifat manual (input melalui MS.Excel),

b. Penyimpanan data masih berupa arsip yang menumpuk, sehingga arsip tidak tertata dengan baik dan membutuhkan storage dan ruang yang cukup besar.

c. Proses pencarian data dan pengambilan keputusan masih membutuhkan waktu yang cukup lama dengan cara memilah data hasil seleksi pelamar dengan cara manual, sehingga kurang efektif dan efisien.