

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Kualitas kinerja karyawan merupakan salah satu faktor yang diperlukan untuk meningkatkan produktivitas pada suatu Kelompok Tenaga Kerja (ketenagakerjaan). Kelompok tenaga kerja (ketenagakerjaan) yang dimaksud ialah orang yang bekerja di suatu perusahaan ataupun usaha lainnya yang melibatkan beberapa orang untuk bekerja dalam jalannya suatu usaha. Kinerja atau yang disebut dengan prestasi kerja merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam melaksanakan tugas maupun tanggung jawabnya.

Pengendalian dalam pekerjaan karyawan diperlukan untuk mengevaluasi hasil kerja dan melihat kualitas kerja yang dimiliki. Namun pengendalian dalam pekerjaan karyawan saat ini dapat menimbulkan masalah, keributan dan kerisauan bagi karyawan karna ketidaknyamanannya saat pemeriksaan hasil kerja. Jadi pengendalian pekerjaan untuk pemeriksaan hasil kerja karyawan masih dilakukan secara manual yang bersifat lisan. Kecanggihan teknologi sistem informasi akan membantu sebuah kelompok tenaga kerja untuk menghasilkan informasi dalam pengendalian pekerjaan dan hasil kerja karyawan yang lebih akurat dan efektif. Selain itu teknologi system informasi ini juga akan menyediakan fitur untuk melakukan proses kehadiran.

Salah satu kelompok tenaga kerja di Kota Padang yang bernama Bengkel Ketok *Magic* merupakan sebuah bengkel mobil yang berfokus memperbaiki mobil seperti cat mobil, tune up mobil, body repair, detailing mobil dan ,poles mobil, bengkel yang dimiliki oleh seorang wirausaha. Di bengkel tersebut memiliki 4 orang karyawan dan 1 orang atasan. Bengkel ini melakukan proses pengendalian dalam pekerjaannya saat ini masih dengan cara manual, memberi tugas-tugas yang akan dikerjakan dan menilai lalu mengkritik langsung hasil kerja karyawan, atasan akan menegur karyawan yang bersangkutan didepan karyawan yang lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pemilik bengkel ketok magic didapatkan permasalahan yaitu didapatkan permasalahan yaitu penilaian kinerja karyawan yang masih dilakukan secara manual atau bersifat lisan maupun tulisan, kemudian penyimpanan dan pengelolaan nilai kinerja

menjadi tidak akurat, dan yang terakhir penilaian kinerja karyawan sangat transparan.

Oleh karena itu, Pada karya ilmiah ini akan dibuat media solusi berupa Aplikasi Informasi Data Kinerja Karyawan. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu bengkel ketok magic dalam menilai kinerja karyawan tidak manual lagi, menyimpan data yang lebih akurat serta penilaian karyawan tidak lagi transparan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana agar penilaian kerja di Bengkel Ketok Magic tidak lagi dilakukan secara manual?
2. Bagaimana cara agar karyawan Bengkel Ketok *Magic* dapat melakukan pekerjaan dan mendapat hasil kerja sesuai dengan standar yang berlaku di bengkel tersebut ?
3. Bagaimana cara agar karyawan Bengkel Ketok *Magic* dapat melakukan pekerjaan dan mendapat hasil kerja sesuai dengan standar yang berlaku di bengkel tersebut ?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Kinerja Karyawan adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan fitur untuk menilai hasil kerja karyawan
2. Menyediakan sarana untuk Bengkel Ketok *Magic* dapat menyimpan hasil kerja karyawannya dengan hasil yang lebih akurat.
3. Menyediakan fitur pengendalian pekerjaan yang prosesnya disesuaikan dengan standar yang berlaku di Bengkel Ketok *Magic*

## 1.4 Batasan Masalah

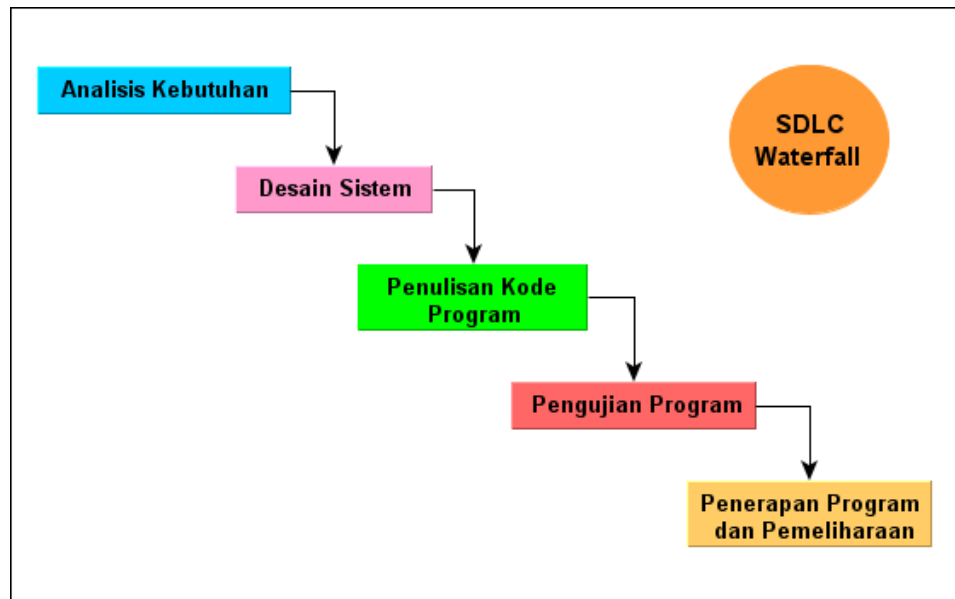
Pada pembuatan sistem informasi Manajemen Kinerja Karyawan ini meliputi beberapa Batasan yaitu:

1. Aplikasi ini dirancang dan dibangun khusus untuk Bengkel Ketok Magic
2. Aplikasi ini hanya berbasis web

## 1.5 Metode Pengerjaan

Pada pengerjaan proyek akhir ini metode pengerjaan yang digunakan adalah metode pengembangan yaitu Waterfall Process Model yang merupakan model pengembangan perangkat lunak yang paling sering digunakan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah seperti pada gambar berikut.



Gambar 1- 1 Metode Wartefall

### 1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi yang akan dibangun. Dalam tahapan ini dapat diketahui setiap batasan dari perangkat lunak yang akan dibangun. Proses yang dilakukan untuk mendapatkan informasi adalah dengan melakukan wawancara ke beberapa warga dan melakukan survei.

### 2. Desain

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan desain antar muka.

### 3. Pengkodean

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pembangunan perangkat lunak dipecah menjadi beberapa modul. Proses yang dilakukan adalah menerjemahkan desain antar muka ke dalam bahasa pemrograman.

#### 4. Pengujian

Program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak dapat dikirimkan ke pelanggan. Pada tahapan ini akan dilakukan pengujian menggunakan Black Box Testing.

#### 5. Penerapan Program Pemeliharaan

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata. Pemeliharaan melibatkan perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

No	Tahapan	Sep	Okt				Nov				Des				Jan				Feb			
		2021	2021				2021				2021				2022				2022			
		1	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Analisis																					
2.	Desain																					
3.	Pengkodean																					
4.	Pengujian																					
5.	Penerapan Program Pemeliharaan																					

Table 1- 1 Jadwal Pengerjaan