

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya sektor teknologi dan informasi, dapat kita sadari bahwa teknologi informasi memainkan peranan di sebagian besar aspek bisnis perusahaan, dari pengembangan produk baru sampai dukungan penjualan dan jasa, dari penyediaan informasi pasar sampai data bagi analisis keputusan. Bagi sebuah perusahaan global, kemampuan untuk mengambil informasi dari berbagai sistem dan membuatnya dapat diakses luas oleh para manajer dan karyawan merupakan hal yang sangat penting. [1]

Dari perkembangan teknologi informasi tersebut, ditandai juga dengan penerapan sistem informasi yang serba terkomputerisasi pada perusahaan. Saat ini pengetahuan sistem informasi pada bagian manajemen sangat krusial bagi para pengelola organisasi terutama manajer di dalam perusahaan. Hal ini berkaitan dengan terjadinya perubahan - perubahan yang sangat kuat yang mengubah lingkungan dunia bisnis yang semakin kompetitif dan lahirnya teknologi digital yang mampu melayani berbagai kegiatan secara cepat dan efisien. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. [2]

Sistem informasi sumber daya manusia (SDM) atau pegawai akan efektif apabila mampu menghasilkan pengambilan keputusan SDM yang baik. Sistem ini biasanya menggunakan komputer atau teknologi canggih lainnya untuk memproses data sehingga dapat mencerminkan aktivitas-aktivitas harian sebuah perusahaan dalam bentuk informasi untuk memudahkan proses pengambilan keputusan. [3]

Dari pengertian sebelumnya tersebut, tujuan dari sistem informasi secara umum adalah sebagai dasar agar perusahaan mengerti dan mengetahui sampai manakah kemajuan sebuah perusahaan mampu berjalan dalam bidang bisnisnya. Semakin maju perusahaan berarti semakin maju pula sistem informasi yang digunakan perusahaan tersebut. [4]

Dengan pernyataan tersebut, PT. Pembangkitan Jawa Bali (PJB) Academy sadar akan kebutuhan dan peranan penting dari perancangan sistem informasi. PT. PJB Academy merupakan lembaga yang dibangun berlandaskan konsep *corporate university* yang bergerak di bidang *Learning Partner* dengan upaya meningkatkan standard pengembangan human capital agar skill dan kompetensi sesuai keunggulan yang dimiliki, yaitu operation, maintenance & engineering pembangkitan serta adaptif terhadap tantangan dan arah strategis PJB[5].

PJB Academy yang bergerak di bidang *Learning Partner* dari PT. Pembangkitan Jawa Bali tentu tidak lepas dari peranan instruktur atau mentor yang akan memimpin jalannya pelatihan untuk para pegawainya. Instruktur dari PJB Academy telah berpengalaman dalam bidangnya masing – masing diinstruksikan untuk melatih para pegawai baru agar terjadi ekosistem kerja yang baik dan menjadikan pegawai – pegawai tersebut lebih berkompeten.

Perihal instruktur, PJB Academy melihat dan menganalisa suatu masalah bahwa belum ada sistem yang terkomputerisasi dalam mengelola dan monitoring data – data instruktur tersebut, serta belum ada manajemen untuk pengelolaan honor atau upah dari setiap pelatihan yang dilakukan oleh instruktur. Selama ini, PJB Academy menggunakan metode manual dengan menggunakan Microsoft Excel dan membuat pengelolaan data instruktur tersebut menjadi kurang baik dan berantakan. Dengan pengelolaan data instruktur yang kurang baik membuat pegawai SDM sebagai pengelola data mengalami pengurangan efisiensi dan kualitas kerja, serta tidak jarang setiap instruktur mengalami penundaan pembayaran honor dari setiap pelatihan dikarenakan kendala rekapitulasi honor.

Oleh karena itu, peneliti akan merancang dan membangun sistem informasi berbasis web, yang bertujuan untuk mengelola data instruktur dari PJB Academy dari seluruh wilayah Jawa dan Bali. Diharapkan dari rancang bangun sistem informasi tersebut, pengelolaan data dan honor para instruktur di PJB Academy menjadi lebih mudah, cepat, dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk penelitian rancang bangun sistem informasi ini, masalah yang dapat peneliti rumuskan adalah sebagai berikut:

- A. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat menyimpan data instruktur secara rapi dalam database instruktur sehingga dapat memudahkan pengolahan data, dan merekapitulasi honor instruktur?
- B. Bagaimana membangun suatu sistem informasi yang dapat mengelola kegiatan/aksi instruktur lainnya seperti *create, read, update, delete* (CRUD) data profil instruktur, data pelatihan, data sertifikasi, serta data *history* presensi dari data instruktur?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Dari uraian perumusan masalah diatas, maka peneliti memutuskan bahwa tujuan penelitian **Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Data Instruktur di PJB Academy** adalah merancang dan membangun sistem informasi yang dapat mengatur dan mengelola data instruktur dalam suatu database dengan fitur fungsi *create, read, update, delete*.

Kami berharap dari hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat untuk peneliti, institusi dan PJB Academy. Untuk manfaat penelitian ini akan dijelaskan pada penjelasan berikut:

1. Manfaat bagi peneliti:

- A. Dapat meningkatkan bidang keilmuan pada bidang pemrograman sistem informasi berbasis web.
- B. Mempelajari proses bisnis dalam pengelolaan data instruktur serta rekapitulasi honor di PJB Academy.
- C. Mempelajari penyusunan tugas akhir dengan referensi penelitian atau jurnal yang sama.

2. Manfaat bagi Institut Teknologi Telkom Surabaya:

- A. Dapat meningkatkan kualitas institusi melalui publikasi penelitian.

- B. Dapat meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa Institut Teknologi Telkom Surabaya yang ingin mengembangkan rancang bangun sistem informasi yang serupa.

3. Manfaat bagi PJB Academy:

- A. Memberikan rekomendasi sistem informasi yang sesuai untuk meningkatkan kualitas kinerja pegawai divisi SDM dalam pengelolaan data instruktur.
- B. Mengatasi masalah yang teridentifikasi dalam pengelolaan data instruktur dan merekapitulasi honor instruktur.
- C. Memudahkan pegawai divisi SDM untuk menambahkan, melihat, menyunting, dan menghapus data – data instruktur

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, batasan masalah terhadap pengembangan penelitian ini adalah:

- A. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang aplikasi adalah bahasa pemrograman PHP, JavaScript, CSS, HTML dengan MySQL sebagai database.
- B. Framework PHP yang digunakan pada aplikasi adalah Laravel.
- C. Fitur yang terdapat pada perancangan sistem informasi ini sesuai dengan kebutuhan pegawai divisi SDM dan Koordinator Learning Unit PT. PJB Academy.
- D. Aktor atau User yang dapat menggunakan adalah Admin Divisi SDM dan Admin Koordinator Learning Unit.