

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah perusahaan di tuntut untuk dapat menempatkan sumber daya manusia dengan karakteristik dan kemampuan yang sesuai dengan posisi yang dibutuhkan, dimana setiap individu terdiri atas berbagai macam karakteristik tertentu yang apabila karakteristik tersebut tidak sesuai dengan job task yang di berikan oleh sebuah perusahaan maka akan berdampak terhadap hasil dari kinerja pegawai yang buruk. Demikian pula hal tersebut akan mempengaruhi kualitas dan efisiensi output dari perusahaan tersebut[1].

.Pekerjaan secara umum didefinisikan sebagai sebuah kegiatan aktif yang dilakukan oleh manusia. Dalam arti sempit, istilah pekerjaan digunakan untuk suatu tugas atau kerja yang menghasilkan sebuah karya bernilai imbalan dalam bentukuang bagi seseorang. Dalam pembicaraan sehari-hari istilah pekerjaan dianggap sama dengan profesi[2].

Secara umum pada setiap perusahaan ada proses perekrutan pegawai yang ertujuan untuk menarik dan memperoleh calon pegawai yang sesuai dengan ualifikasi yng dibutuhkan oleh suatu perusahaan[3]. Kemudian dilakukan seleksi seperti tes psikologi (psikotest) maupun tes kepribadian guna melalui tahap yang lebih spesifik sehingga dipeoleh calon pegawai yang berkualitas. Terlepas dari semua itu, pada dasarnya setiap pemsahaan akan menetapkan kualifikasi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, seperti pada perusahaan dagang Yang berada di daerah bandung. salah satunya adalah PT. Akur Pratama (Yogya Group).

PT. Akur Pratama yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang retail (dagang secara ecer), dalam proses perekrutan pegawainya masih menggunakan cara-cara manual. Permasalahan yang timbul saat seleksi penerimaan pegawai adalah lamanya waktu untuk mengukur tes kepribadian dan tes kraepelin untuk mengukur pola kerja seseorang. Tes menggunakan IST (Intelligence Standart Test) memerlukan waktu normal 60 menit sedangkan tes kepribadian 20 menit dan kraepelin 12,5 menit. Jumlah waktu yang dibutuhkan dari tes yang dilakukan adalah 92,5 menit, jika ditambah waktu untuk istirahat dan proses pembagian alat tes dibutuhkan waktu sekitar 2 jam[4]. Dilihat dari lamanya waktu yang dibutuhkan, jika peserta berjumlah banyak hal tersebut akan mempersulit penyeleksi, karena harus membaginya menjadi beberapa shift dan pegawai juga harus ditempatkan pada lokasi tertentu. Untuk menangani masalah itu dibangunlah sebuah aplikasi Sistem Pendukung keputusan Untuk Seleksi dan Penempatan Pegawai Mneggunakan Metode *Forward Chaining* dan metode *Fuzzy Logic*.

Metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah metode *Forward Chaining* yang di terapkan pada sistem aplikasi tes psikologi kepribadian (Teori kepribadian Hippocrates dan Galenus) metode ini sesuai untuk digunakan pada proses tes psikologi kepribadian karena dalam tes psikologi kepribadian berisikan informasi awal yang berupa pernyataan-pernyataan dan akhirnya akan di peroleh hasil (goal). Sedangkan metode *Fuzzy Logic* diterapkan untuk keputusan layak dan tidak-layak nya calon pegawai diterima di perusahaan.

Melalui penjelasan dan metode di atas, penelitian ini akan membuat sistem pendukung keputusan untuk seleksi dan penempatan pegawai pada PT. Akur Pratama. Sistem ini akan menggunakan dua metode, dimana metode *forward*

chaining di terapkan untuk tes kepribadian, dan *fuzzy logic* diterapkan untuk keputusan layak dan tidak-layaknya calon pegawai diterima di perusahaan.. Sistem ini diharapkan dapat menjadi sistem yang dapat membantu dalam proses seleksi dan penempatan pegawai pada PT. Akur Pratama.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan menjadi beberapa masalah diantaranya:

- a. Bagaimana implementasi metode *forward chaining* untuk aplikasi tes kepribadian?
- b. Bagaimana implementasi metode *fuzzy logic* untuk keputusan layak dan tidak-layaknya calon pegawai di terima di PT. Akur Pratama?
- c. Bagaimana proses kinerja dari Metode *Forward Chaining* dan metode *fuzzy logic* terhadap seleksi dan penempatan pegawai?

1.3 Tujuan Masalah

- a. Mengimplementasikan metode *Forward Chaining* untuk aplikasi tes kepribadian.
- b. Mengimplementasikan metode *fuzzy logic* keputusan layak dan tidak-layaknya calon pegawai di terima di PT. Akur Pratama.
- c. Mengimplementasikan metode *Forward Chaining* dan *fuzzy logic* pada sistem pendukung keputusan untuk seleksi dan penempatan pegawai.

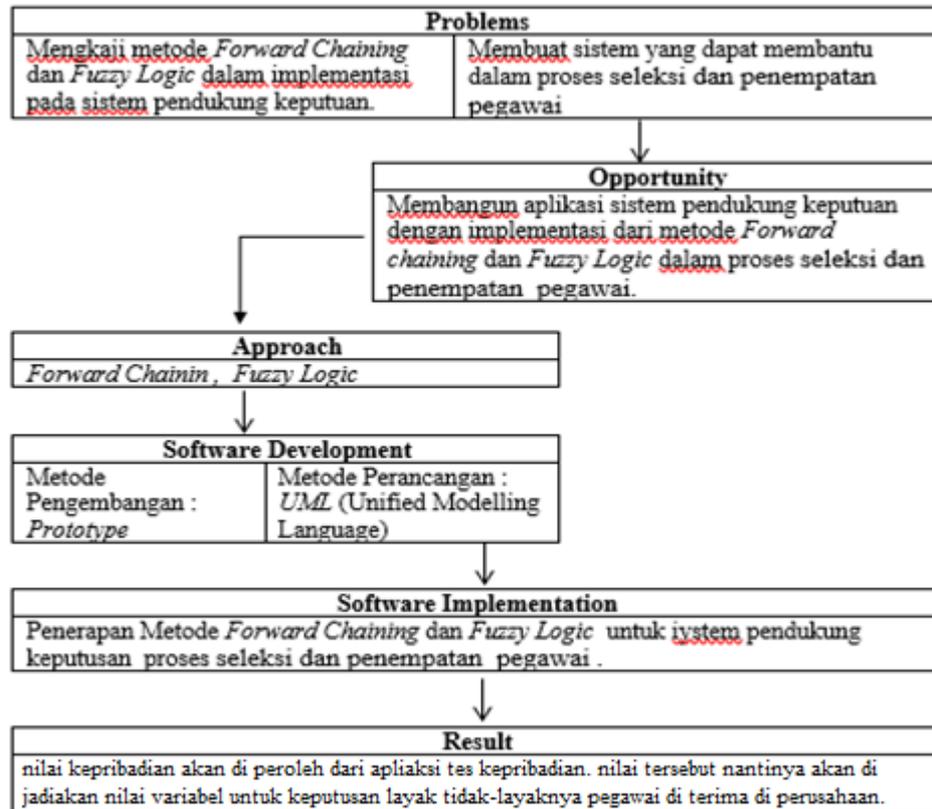
1.4 Batasan Masalah

- a. Aplikasi berbasis *Website*.
- b. Menggunakan metode *Forward Chaining* dan *fuzzy logic*.
- c. Mengambil teori psikologi kepribadian dari Hippocrates dan Galenus.

1.5 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran dari Sistem ini yang di gambarkan pada

Gambar 1.1



Gambar 1.1 Kerangka Pemikir

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data yang dilakukan kali ini terdiri dari 2 tahapan, yaitu :

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul proposal.

b. Analisis

Analisis akan dilakukan terhadap data yang sudah dikumpulkan, pengumpulan kebutuhan perangkat keras yang akan dibuat. Program dalam tahap analisis juga sangat diperlukan. Maka selanjutnya dibutuhkan tahap penulisan program lalu akan dilanjutkan tahap pengujian.

c. Perancangan

Tahapan ini dilakukan setelah analisis. Dalam tahapan ini dilakukan pengubahan kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang mudah dipahami serta desain mekanik.

d. Penulisan Program

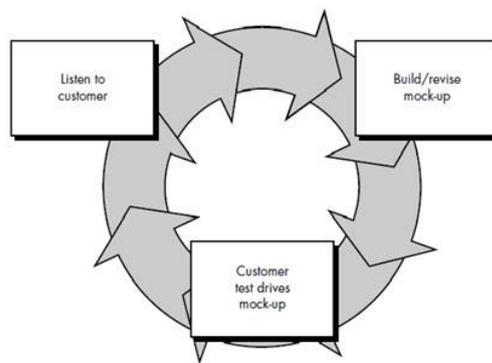
Setelah melakukan perancangan maka tahapan selanjutnya diterapkan pada penulisan program. Penulisan program ini digunakan bahasa pemrograman *php*.

e. Pengujian

Setelah selesai dibuat programnya, selanjutnya hasil atau output dari program ini akan dibandingkan dengan perhitungan secara manual dan akan dievaluasi hasil implementasinya.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian ini, diantaranya adalah model *prototype*. *Prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pengguna[5].



Gambar 1.2 Paradigma *Prototyping*.

Dengan model *prototype* ini perancang dan pengguna bertemu untuk mendefinisikan secara *obyektif* keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan yang diketahui, dan area lebih besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat berupa sistem untuk kemudian dievaluasi pengguna untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Pada sistem ini, langkah-langkah yang dilakukan agar sesuai dengan model *Prototype* yaitu :

- a. *Listen to customer* atau lebih tepatnya proses analisa sebuah masalah.
- b. Membangun sistem sesuai hasil analisa.
- c. Proses pengujian yang akan dilakukan oleh user itu sendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran dan sistematika yang jelas, peneliti akan menyusun penelitian ini menjadi 5 (lima) bab dengan urutan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan secara singkat mengenai teori, *state of the art*, landasan, paradigma, dan cara pandang serta metode-metode yang telah ada atau akan digunakan dalam penyelesaian laporan pembuatan sistem aplikasi, perangkat keras, dan perangkat lunak yang dibangun.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

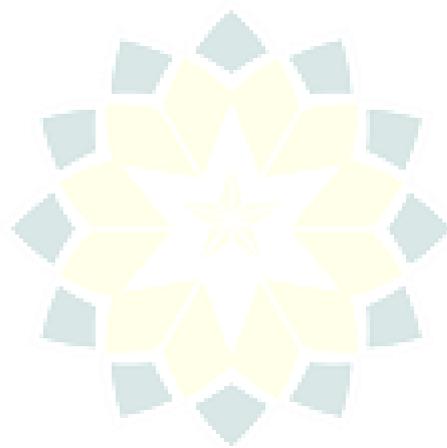
Bab ini mengungkapkan permasalahan lebih khusus guna mencari alternatif pemecahan masalah serta rancangan suatu pemecahan masalah yang mungkin dilakukan.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini memuat implementasi dari perancangan yang telah dibuat dan pembahasannya. Bab ini juga mencakup gambar tampilan dari program serta modul program yang mendukung.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman keseluruhan isi yang sudah dibahas serta saran seputar perluasan, pengembangan, pendalaman, dan pengkajian ulang.



uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG