

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perusahaan setidaknya membutuhkan 6 jenis sumberdaya agar dapat beroperasi, sumber daya tersebut adalah *Man* (Manusia), *Money* (Uang), *Material* (Fisik), *Machine* (Teknologi), *Method* (Metode), dan *Market* (Pasar) [1]. Tenaga kerja merupakan bentuk dari sumber daya *Man* (manusia) dan tenaga kerja merupakan salah satu stakeholder yang penting dalam perusahaan. Tenaga kerja tidak hanya berkontribusi dalam operasional sehari-hari, namun tenaga kerja juga berperan dalam menentukan keberhasilan strategis perusahaan.

Tenaga kerja magang merupakan tenaga kerja yang umum dalam perusahaan. Tenaga kerja magang merupakan tenaga kerja yang dipekerjakan atau direkrut dalam program pelatihan kerja perusahaan (magang). Menurut undang-undang No. 13 Tahun 2003 Pasal 1 No. 11 dijelaskan bahwa pemagangan adalah bagian dari sistem pelatihan kerja yang diselenggarakan secara terpadu antara pelatihan di lembaga pelatihan dengan bekerja secara langsung di bawah bimbingan dan pengawasan instruktur atau pekerja/buruh yang lebih berpengalaman, dalam proses produksi barang dan/atau jasa di perusahaan, dalam rangka menguasai keterampilan atau keahlian tertentu. Tujuan dari program magang adalah untuk mempersiapkan para pelajar/mahasiswa untuk masuk dunia kerja dan bisa memberi keterampilan yang dibutuhkan industri [2].

PT. Fleek Group Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak dibidang agensi digital marketing dan rental soundsystem, perusahaan ini memiliki 2 anak perusahaan, yaitu Fleek Creative yang bergerak dalam agensi digital marketing dan Rens Sound yang bergerak dalam bidang perentalan soundsystem. Perusahaan yang berbasis di Bandung ini berdiri pada tahun 2023 dan berubah menjadi PT pada tahun 2024. PT. Fleek Group Indonesia kerap membuka lowongan magang melalui anak perusahaannya, namun perusahaan ini masih belum memiliki sistem yang pendaftaran yang efektif dan perusahaan juga kerap kesulitan dalam memilih calon tenaga kerja magang yang tepat.

Saat ini perusahaan menggunakan Google Form sebagai media bagi calon pemegang untuk melakukan pendaftaran intern. Pemilihan calon tenaga kerja magang dilakukan dengan melakukan diskusi dengan karyawan atau pemegang di

posisi yang relevan sehingga hal ini cukup memakan waktu. Di sisi lain, jumlah kandidat magang yang terus meningkat setiap tahunnya juga menambah kompleksitas proses seleksi, karena meningkatnya jumlah kandidat berarti perusahaan harus mempertimbangkan lebih banyak kandidat. Oleh karena itu, perusahaan membutuhkan solusi sistem yang tidak hanya dapat menjadi media bagi para calon pemegang untuk mendaftar magang tetapi juga memberikan rekomendasi calon pemegang secara terstruktur dan berbasis data.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan merancang sebuah website Sistem Pendukung Keputusan yang menggunakan metode AHP dan TOPSIS yang terintegrasi dengan sistem pendaftaran untuk memberikan penilaian sekaligus membuat rekomendasi calon pemegang secara praktis. Pemilihan AHP dan TOPSIS didasarkan pada kemampuannya untuk menangani permasalahan multi kriteria yang kompleks serta kesederhanaan dalam penghitungannya. Dalam kasus ini, AHP berguna untuk menghitung dan menetapkan bobot setiap kriteria, sedangkan TOPSIS digunakan untuk membuat perbandingan calon peserta magang.

Pemilihan website untuk membangun aplikasi ini didasarkan pada sifat website yang memiliki jangkauan luas serta kemudahan dalam mengaksesnya, sehingga aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini memungkinkan staff HRD PT. Fleek Group Indonesia untuk mendapatkan rekomendasi calon pemegang yang akan dipilih, mengelola data calon pemegang, melakukan update status tahapan hiring, dan lain-lain.

Pengembangan sistem ini menggunakan menggunakan metode SDLC Extreme Programming yang dikhususkan untuk programmer atau pengembang yang bekerja sendiri, yaitu Personal Extreme Programming. Metode SDLC ini dipilih karena metode ini menekankan pentingnya komunikasi dengan para stakeholder dan menerapkan atau melaksanakan feedback yang ada terkait requirement. Hal ini penting untuk mengantisipasi perubahan requirement saat masa pengembangan sistem, sehingga sistem yang dibuat memiliki kualitas yang tinggi dan sesuai dengan kebutuhan organisasi saat ini, selain itu dan metode ini juga memungkinkan pengembang untuk bekerja sendiri.

Sistem ini bertujuan untuk memudahkan pembuat keputusan dalam memutuskan pemilihan calon tenaga kerja magang. Sistem ini diharapkan dapat membuat proses hiring tenaga kerja magang menjadi efisien dan efektif, selain itu sistem ini juga membantu pembuat keputusan dalam memilih calon tenaga kerja magang secara objektif, sehingga perusahaan mendapatkan SDM yang berkualitas dalam menjalankan operasionalnya.

Sistem ini diharapkan akan membuat proses hiring di PT. Fleek Group Indonesia lebih efektif dan efisien. Selain itu dengan hadirnya sistem ini membantu PT. Fleek Group Indonesia untuk mendapatkan SDM yang berkualitas dalam rangka mencapai tujuannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang coba diangkat pada skripsi ini adalah bagaimana merancang dan membangun Sistem Pendukung Keputusan (SPK) menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan *Technique for Order Preference by Similarity To Ideal Solution* (TOPSIS) yang terintegrasi dengan sistem pendaftaran berbasis website dalam pemilihan calon pemagang pada PT. Fleek Group Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembahasan skripsi ini, yaitu :

1. Scope sistem hanya terbatas mulai dari pendaftaran, seleksi, interview, hingga penerimaan calon pemagang.
2. Metode MADM yang digunakan adalah *Analytical Hierarchy Process* (AHP) untuk menentukan bobot kriteria dan *Technique for Order Preference by Similarity To Ideal Solution* (TOPSIS) untuk melakukan perangkingan calon pemagang
3. Kriteria yang digunakan dalam perhitungan setidaknya terdapat 5 kriteria, yaitu skill, pengalaman, portofolio, nilai interview, dan prestasi. Kriteria skill memiliki subkriteria yang disesuaikan dengan skill yang dibutuhkan dalam suatu bidang dari lowongan magang, sementara kriteria prestasi

merupakan kriteria yang didasarkan pada prestasi tertinggi yang pernah diraih oleh calon pemegang pada bidang yang berhubungan dengan lowongan magang yang didaftarkan oleh calon pemegang

4. Data yang digunakan adalah data rekrutmen magang Batch 2 yang diadakan pada tanggal 1 November 2024 - 15 Desember 2024 dari anak perusahaan PT.Fleek Group Indonesia, yaitu Fleek Creative.

1.4. Tujuan Penelitian

Skripsi ini memiliki tujuan untuk merancang dan membangun Sistem Pendukung Keputusan (SPK) menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan *Technique for Order Preference by Similarity To Ideal Solution* (TOPSIS) yang terintegrasi dengan sistem pendaftaran berbasis website agar dapat memperoleh rekomendasi calon tenaga kerja magang yang bisa dipilih berdasarkan data

1.5. Manfaat Penelitian

Skripsi yang dilakukan mempunyai manfaat bagi PT. Fleek Group Indonesia, manfaatnya diantaranya adalah perusahaan berkesempatan mengimplementasikan sistem yang lebih efisien dan efektif untuk proses pendaftaran dan seleksi tenaga kerja magang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini bertujuan untuk memandu penyusunan laporan dan menjadi pedoman dalam mencapai tujuan penulisan skripsi. Berikut merupakan bagian yang digunakan dalam proses penyusunan skripsi:

BAB I

PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan pendahuluan penelitian yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini menyajikan berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, selain itu bagian ini juga menyajikan penjelasan terkait teori-teori dan teknologi yang relevan dengan topik atau judul yang

diusung yang diambil dari berbagai sumber.

BAB III

METODE PENELITIAN

Bagian ini menyajikan penjelasan terkait langkah-langkah penelitian yang dilakukan beserta metode MADM yang digunakan untuk menyelesaikan masalah.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan pembahasan mengenai hasil dalam setiap langkah penelitian. Secara spesifik, bagian ini membahas terkait perencanaan dan perancangan, pengembangan sistem, evaluasi perhitungan MADM, pengujian sistem, dan lain-lain.

BAB V

PENUTUP

Bagian ini menyajikan ringkasan atau kesimpulan hasil keseluruhan penelitian yang dilakukan. Selain itu, bagian ini juga menyajikan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penelitian lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini mencantumkan literatur yang digunakan sebagai referensi dalam penyusunan skripsi, memberikan dasar yang kuat bagi argumen dan analisis yang disajikan

LAMPIRAN

Bagian ini menyajikan data tambahan atau informasi pelengkap yang mendukung pembuatan skripsi, seperti user interface, wireframe, source code, tampilan halaman sistem, atau dokumen lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.