

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Garuda Daya Pratama Sejahtera (GDPS) adalah salah satu anak perusahaan dari PT GMF AeroAsia Tbk. GDPS bergerak di bidang penyediaan,penyiapan,dan pengelolaan tenaga kerja dan jasa berdiri pada tanggal 25 januari 2019. Setiap organisasi khususnya perusahaan memerlukan data yang bersifat riil dari setiap tingkatan manajemennya. *HRIS (Human Resource Information System)* program aplikasi komputer yang mengorganisir tata kelola dan tatalaksana manajemen *SDM (Sumber Daya Manusia)* di perusahaan guna mendukung proses pengambilan keputusan atau biasa disebut dengan *Decision Support System* dengan menyediakan berbagai informasi yang diperlukan.

Absensi dan penggajian merupakan suatu hal yang penting dalam proses produksi, termasuk dalam industri yang bergerak dalam bidang jasa. Dengan absensi dan penggajian yang baik maka diharapkan dapat membantu dalam mengendalikan proses penyelesaian pekerjaan sehingga didapatkan hasil yang sesuai dengan kriteria dan tujuan yang ditetapkan. Sebelum pembuatan *Mobile Apps* dibuat, aplikasi *HRIS* telah lebih dulu dibuat untuk menginput data-data pegawai dan nantinya akan dihubungkan ke *Mobile Apps*. Maka waktu kedatangan karyawan bisa dapat diketahui melalui aplikasi *HRIS*. Karyawan GDPS dikantor pusat berjumlah lebih dari 186 karyawan dan ketersediaan finger print hanya mempunyai 2 finger print, Dan perusahaan GDPS mempunyai 46 *outstation* atau kantor cabang diseluruh Indonesia. Perusahaan memfasilitasi karyawannya dengan menyediakan alat transportasi atau shuttle bus khusus untuk karyawan yang berkerja di perusahaan GDPS. Dalam satu bus bisa memuat 30 sampai 50 karyawan menuju kantor GDPS, bus tersebut berada di TOD M1 dan beroperasi dari jam 06.00 pagi samapai jam 17.00 sore, jarak kantor dari TOD M1 sebesar 50m. Dikarenakan jarak yang dekat, waktu yang singkat, karyawan yang banyak dan ketersediaan finger print yang sedikit, maka mengakibatkan permasalahan yaitu terjadinya antrian pada finger print dan finger print yang terkadang sulit untuk membaca sidik

jari dari setiap karyawan, Kemudian perusahaan mengganti finger print dengan mobile apps dengan tujuan mengurangi karyawan yang datang terlambat pada jam kerja yang telah ditentukan. Keterlambatan tersebut mempengaruhi gaji yang akan didapat oleh karyawan itu sendiri karena perusahaan menetapkan pemotongan gaji pada setiap karyawan yang datang terlambat dengan ketentuan pengurangan gaji Rp 10.000 per 5 menit. Maka perusahaan belum mengetahui apakah mobile apps ini bisa menyelesaikan permasalahan yang ada atau tidak dan untuk itu perusahaan berencana membuat suatu simulasi antrian menggunakan software promodel pada *finger print* dan *mobile apps*. Kemudian salah satu cara membandingkannya yaitu dengan biaya-biaya pengeluaran *finger print* dan *mobile apps* serta menganalisis dari segi kelemahan dan kelebihan dari ke dua sistem.

Pengertian mobile sendiri adalah bergerak atau berpindah tempat, sedangkan pengertian application menurut Buyes (2001) adalah sebuah unit yang dibuat untuk melayani kebutuhan aktivitas. Menurut Rangsang Purnama (2010) *mobile application* merupakan sebuah aplikasi yang berjalan di *mobile device*. *Mobile device* sendiri merupakan sebuah aplikasi bergerak yang mana pengguna dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas, serta memiliki sifat open source. Gadget android merupakan salah satu gadget yang memanfaatkan mobile application, sehingga dapat memunculkan berbagai macam pilihan aplikasi misalnya chatting, game, media sosial dan masih banyak lagi. Presensi pintar merupakan wujud dari adanya mobile device serta *mobile application* yang berada pada gadget android dan iOS. Maka dari itu penulis ingin melihat efektif dan efisien yang mana antara absensi karyawan menggunakan *finger print* atau menggunakan *mobile apps* dengan cara menggunakan metode Simulasi Promodel Software. Promodel adalah sebuah software simulasi berbasis windows yang digunakan untuk mensimulasikan dan menganalisis suatu sistem. Promodel memberikan kombinasi yang baik dalam pemakaian, fleksibilitas dan memodelkan suatu sistem nyata agar tampak lebih realistic

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, terdapat rumusan masalah pada penelitian tugas akhir ini yang dikaitkan dengan latar belakang penulisan, yaitu sebagai berikut :  
“Penggunaan manakah yang lebih efektif dan efisien antara *mobile apps* dan *finger print*”

## **1.3. Batasan Masalah**

Perlu diketahui dalam penulisan penelitian ini, terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aspek-aspek yang dianalisis dalam penelitian ini hanya meliputi Aktivitas kedatangan karyawan di kantor GDPS menggunakan *finger print* dan menggunakan *Mobile Apps*.
2. Biaya-biaya yang harus dikeluarkan menggunakan *finger print* dan *Mobile Apps*.
3. Menganalisis Kelemahan dan kelebihan pada *finger print* dan *Mobile Apps*.

## **1.4. Tujuan Penelitian**

Penulisan tugas akhir ini tentunya disusun agar memenuhi tujuan, tujuannya yaitu :

1. Untuk mengetahui perbedaan efektivitas dan efesiensi penggunaan *finger print* dan *mobile apps* dalam melakukan presensi karyawan
2. Untuk mengetahui biaya-biaya oprasional yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk *finger print* dan *mobile apps*.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan *finger print* dan *mobile apps*.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian dalam tugas akhir mempunyai manfaat bagi pembaca, maupun perusahaan, diantaranya yaitu :

1. Dapat Meminimalisir Kecurangan. Aplikasi absensi menggunakan teknologi *Global Positioning System* (GPS) dan biometrik sehingga dapat memverifikasi kehadiran karyawan secara *real time*.
2. Membuat karyawan lebih produktif dalam menggunakan absensi mobile apps.
3. Lebih efisien dari segi biaya.
4. Memudahkan analisa data kehadiran.
5. Bagi perusahaan bisa mendapatkan implementasi konkrit

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Penyusunan penulisan penelitian tugas akhir ini dideskripsikan dalam beberapa bagian atau bab, dengan disesuaikan pada tata cara sistematika penulisan karya ilmiah yang baku, yaitu :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini, dijelaskan tentang latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori – teori yang akan digunakan untuk membantu dalam membahas isi dari tugas akhir dan diharapkan penulis tidak menyimpang dari apa yang telah dibahas.

### **BAB III           METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini mengemukakan langkah – langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian meliputi tahapan – tahapan penelitian dan penjelasa tiap – tiap tahap secara ringkas yang disertai dengan diagram alir.

### **BAB IV            PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA**

Bab ini merupakan bab yang berisi data – data yang telah dikumpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan data akan diolah berdasarkan metode yang telah ditentukan.

### **BAB V             ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan bab yang berisi pembahasan / ulasan/pendapat penulis terhadap topic bidang yang diamati

### **BAB VI            PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang rangkuman atau ringkasan dari hasil pengolahan data serta sasaran – sasaran yang dapat berguna bagi perusahaan berupa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.