

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karyawan merupakan salah satu sumber daya yang digunakan sebagai alat penggerak dalam memajukan suatu perusahaan. Persaingan di dunia bisnis yang makin kompetitif memacu perusahaan untuk berupaya lebih keras dalam meningkatkan kualitas perusahaannya. Salah satu upaya yaitu dengan meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena kualitas sumber daya manusia yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan prestasi suatu perusahaan (Rafiqi, et al., 2018). Hal tersebut menyebabkan banyak perusahaan memotivasi karyawannya dengan berbagai cara seperti yang dilakukan Toko Rizki dalam pemberian *reward* dan *punishment* bagi karyawannya.

Toko Rizki merupakan sebuah toko yang terletak di jalan Bengkulu, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung. Toko Rizki memiliki beberapa cabang yang menyediakan berbagai macam kacamata, aksesoris, jam tangan, serta mainan, sehingga secara keseluruhan, Toko Rizki sendiri memiliki kurang lebih 30 orang karyawan. Dalam meningkatkan motivasi kerja dan pelayanan kepada pelanggan, saat ini Toko Rizki akan melakukan pemberian sebuah *reward* dan *punishment* terhadap karyawannya. *Reward* yang diberikan adalah berupa uang tunai yang telah ditentukan oleh manajemen, sedangkan *punishment* yang diberikan berupa penambahan jam kerja karena dengan memberikan *reward* dan *punishment* dapat berpengaruh dalam meningkatkan kinerja karyawan agar lebih bertanggung jawab dan semangat dalam memberikan pelayanan terhadap pelanggannya.

Dalam pemberian *reward* dan *punishment*, Toko Rizki masih menggunakan Microsoft *Excel* dan menggunakan beberapa kriteria seperti kriteria kehadiran, tanggung jawab, keterampilan, komunikasi dan sikap cepat tanggap dalam bekerja, namun dari kriteria-kriteria tersebut masih dinilai kurang efektif dikarenakan belum adanya nilai bobot atau nilai kepentingan dari setiap kriteria yang membedakan antar kriteria tersebut. Selain itu, nilai kriteria yang dimasukkan masih bersifat subjektif dan

bergantung pada hubungan antar karyawan sehingga pemberian *reward* dan *punishment* dinilai tidak adil bagi karyawan yang memiliki kriteria yang sesuai dengan standar toko. Permasalahan-permasalahan tersebut menimbulkan pro-kontra sehingga dalam penelitian ini diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan yang dapat membantu penilaian karyawan dalam pemberian *reward* dan *punishment* secara objektif dan adil.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas peneliti akan membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan kombinasi metode yaitu metode AHP. Metode AHP merupakan metode penyelesaian masalah multikriteria yang menuntut pembuat keputusan memberikan pendapat terhadap tingkat kepentingan *relative* dari masing-masing kriteria yang digunakan (Ramadandi, et al., 2021). AHP sendiri dipilih karena memiliki kelebihan yaitu struktur yang berhierarki, memperhitungkan validitas hingga batas toleransi, dan daya tahan output analisis pengambilan keputusan (Subiyantoro, et al., 2022).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengimplementasikan metode AHP pada sistem pendukung keputusan pemberian *reward* dan *punishment* karyawan toko Rizki?
2. Bagaimana hasil keakuratan pada SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki menggunakan algoritma AHP?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup yang membatasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada Toko Rizki yang terletak di jalan Bengkulu, Tanjung Karang Pusat, Bandar Lampung.
2. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

3. Penelitian ini tidak membahas absensi yang dilakukan pada sistem yang akan dibuat, karena sistem yang dibuat berfokus pada sistem penentuan pemberian *reward* dan *punishment* karyawan di Toko Rizki.
4. Metode yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan ini adalah metode AHP yang digunakan untuk mendapatkan perankingan *reward* dan *punishment* karyawan.
5. *Output* dari penelitian ini berupa perankingan nama-nama karyawan Toko Rizki yang menerima *reward* dan *punishment*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengimplementasikan metode AHP pada sistem pendukung keputusan pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.
2. Memperoleh hasil yang akurat pada sistem pendukung keputusan dalam pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki dengan menggunakan algoritma AHP.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memudahkan pihak Toko Rizki dalam penentuan pemberian *reward* dan *punishment* untuk karyawan.
2. Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan bahan bacaan atau referensi pada perpustakaan untuk mengembangkan wawasan dan pengetahuan khususnya tentang sistem pendukung keputusan menggunakan metode AHP.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam melakukan penelitian SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, ruanglingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan mengenai SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini diuraikan landasan teori berisikan tentang teori-teori dari masalah yang diteliti mengenai SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.

BAB III METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisikan pengumpulan data, metodologi penelitian, *intelligence*, desain sistem, *choice* dan *implementation*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang hasil dan pembahasan mengenai SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi simpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang bersangkutan dan bagi pembaca pada umumnya, hasil dari penelitian mengenai SPK pemberian *reward* dan *punishment* karyawan Toko Rizki.

DAFTAR PUSAKA

LAMPIRAN