

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang pesat, sebanding dengan permasalahan-permasalahan manusia yang semakin kompleks. Namun, kemampuan manusia dalam berfikir dan mengingat terbatas. Oleh karena itu diperlukan suatu alat atau sistem yang dapat membantu proses kerja yang dilakukan manusia. Komputer merupakan salah satu alat bantu untuk membantu proses kerja yang dilakukan manusia. Beberapa proses kerja yang dahulunya dilakukan secara manual oleh manusia dapat dilakukan secara otomatis oleh komputer.

Good Manufacturing Practice (GMP) adalah sistem yang memuat persyaratan minimum yang harus dipenuhi oleh industri makanan, kosmetik dan kemasan lainnya terkait dengan keamanan pangan, kualitas dan persyaratan hukum. Demi menjamin konsumen perusahaan harus memberikan produk yang bersih dan higienis. Oleh karena itu pelatihan GMP diperlukan agar karyawan mengetahui pentingnya menjaga kebersihan dan kualitas produk yang dihasilkan.

PT. Rudy Soetadi salah satu anak perusahaan dari The Tempo Group yang memproduksi alat-alat kosmetik wanita dan berbagai macam kebutuhan untuk bayi diproduksi secara masal di seluruh penjuru dalam maupun luar negeri. Dimana produk yang dihasilkan berdampak langsung dengan konsumen itu sendiri. Karyawan PT. Rudy Soetadi terbagi menjadi dua golongan yaitu pekerja tetap dan pekerja kontrak dimana terdapat masalah untuk pelatihan dan tes GMP yang dilakukan secara berkala setiap tahunnya selama dua kali. Bagi pekerja tetap sangat mudah untuk memahami GMP itu sendiri akan tetapi untuk pekerja yang baru masuk dengan status kontrak terdapat kesulitan karena mereka harus belajar dan memahami standar operasional prosedur yang ada lalu melakukan tes GMP.

Warehouse atau gudang adalah tempat dimana perusahaan menyimpan asset-asset nya yang berbentuk barang atau materi baik yang sudah jadi, setengah jadi maupun mentah. Divisi *warehouse* PT. Rudy Soetadi sendiri bertugas memberikan material mentah untuk diproses di bagian produksi. Divisi ini juga harus menjaga dan menjamin material yang diberikan tetap bersih dan higienis. Disinilah peranan GMP diperlukan untuk melatih karyawan agar disiplin dan bekerja sesuai standar operasional prosedur yang ada.

Saat ini proses pelatihan dan tes GMP dilakukan secara manual dengan cara memberikan pelatihan secara langsung di lapangan dan memberikan soal tes dalam bentuk lembar soal. Dimana terlalu beresiko untuk melakukan kesalahan-kesalahan bagi pekerja baru yang masih belum mengerti langsung terjun ke lapangan melakukan pekerjaannya. Oleh karena itu penulis merasa tertantang untuk mencari solusi yaitu : *“Bagaimana cara melakukan pelatihan dan tes GMP berbasis komputer di PT. Rudy Soetadi?”*.

Dari latar belakang diatas maka peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul *“Analisis Perancangan Sistem Informasi Pelatihan Good Manufacturing Practices (GMP Dengan Metode Extreme Programming (XP)”*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah ke dalam point – point di bawah :

1. Pelatihan menjadi kendala dimana sangat beresiko untuk dilakukan pelatihan langsung di lapangan bagi karyawan baru yang belum mengetahui GMP sebelumnya.
2. Peranan GMP sangat berpengaruh untuk kebersihan dan kerapihan produk maupun material perlu dijaga untuk menjamin konsumen dalam menggunakan produk yang dihasilkan.

3. Karyawan terdapat kesulitan untuk melakukan pelatihan GMP dikala sibuknya jam kerja.
4. Belum adanya sistem informasi GMP berbasis komputer yang menjelaskan secara detail GMP itu.
5. Pelatihan GMP secara manual belum terdistribusi secara merata karena terpisah beberapa bagian tidak secara menyeluruh dari bagian *warehouse* sehingga menjadi kendala dalam evaluasi tes GMP.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian yaitu :

1. Bagaimana melaksanakan pelatihan GMP berbasis komputer untuk memudahkan karyawan PT. Rudy Soetadi?
2. Bagaimana menyampaikan hasil evaluasi tes GMP dengan teknologi informasi?

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi pembahasannya hanya pada :

1. Penelitian dilakukan pada PT. Rudy Soetadi.
2. Melakukan tes GMP terhadap karyawan *warehouse* PT. Rudy Soetadi.
3. Menampilkan hasil tes untuk evaluasi karyawan *warehouse* PT. Rudy Soetadi.

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin didapat oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah :

1. Menjamin kebersihan dan kerapian produk yang diberikan dari tes GMP.
2. Merancang sebuah sistem informasi untuk pelatihan dan tes GMP di PT. Rudy Soetadi untuk mengurangi permasalahan yang ada pada tempat penelitian.
3. Sebagai alat bantu karyawan PT. Rudy Soetadi untuk pelatihan dan tes GMP.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang bisa diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perusahaan dapat melihat hasil evaluasi dari tes GMP bagi karyawannya.
2. Menyajikan informasi GMP secara menyeluruh bagi karyawan baru PT. Rudy Soetadi tentang GMP.
3. Untuk memudahkan tes GMP di PT. Rudy Soetadi yang sebelumnya dilakukan manual.
4. Membantu perusahaan dalam mengetahui pemahaman GMP bagi karyawannya.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan Penelitian pada :

Tempat : PT. Rudy Soetadi

Waktu : September 2018 – Desember 2018

1.7 Metode Penelitian dan Metode Konsep Pengembangan Software

Metode yang digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut :

1.7.1 Metode Pengambilan Data

1. Studi Pustaka

Pada metode kepastakaan dilakukan pengumpulan data dan informasi yang diperoleh, dengan membaca dan mempelajari beberapa buku-buku, jurnal, teori- teori, temuan dan bahan beberapa hasil penelitian sebagai acuan untuk dijadikan landasan teori dalam kegiatan penelitian yaitu dengan melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain.

2. Wawancara

Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai bagian umum dan yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari kegiatan pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu dan proses kerja dari tugas masing-masing serta melihat format-format laporan dalam perusahaan tersebut yang di gunakan saat itu.

1.7.2 Metode Konsep Pengembangan Software

Dalam perancangan sistem yang akan dibuat penulis menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) agar sistem yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, berikut penjelasan tentang masing-masing bab.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, metode pengembangan software dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori yang mendukung materi yang dibahas

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis sistem usulan, analisis kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan sistem ke arah yang lebih baik lagi di masa yang akan datang.