

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Karyawan adalah individu yang bekerja untuk melaksanakan berbagai tugas dan kegiatan operasional suatu perusahaan. Mereka memegang peran penting dalam keberlangsungan bisnis perusahaan. Karyawan juga turut berkontribusi besar dalam mencapai tujuan jangka panjang sebuah perusahaan. Selain sebagai sumber daya untuk menyelesaikan tugas-tugas operasional, karyawan juga berperan penting dalam mencapai keberhasilan dan pertumbuhan perusahaan. Karyawan merupakan aset yang penting dan komponen vital, terutama bagi perusahaan dalam sektor jasa. Kompetensi dan kesiapan karyawan sangat dibutuhkan untuk menjaga kualitas layanan yang diberikan.

Perkembangan bisnis perusahaan sering kali sejalan dengan pertumbuhan jumlah karyawan baru. Peningkatan jumlah karyawan merupakan indikasi positif dari kesuksesan perusahaan, namun hal ini juga memberikan tantangan tersendiri bagi manajemen sumber daya manusia. Karyawan yang baru bergabung diharapkan dapat cepat beradaptasi guna bisa berkontribusi untuk memenuhi tuntutan proyek dan harapan perusahaan. Untuk mendukung proses tersebut, perusahaan biasanya menyediakan proses orientasi karyawan yang dikenal sebagai *onboarding*.

Onboarding adalah proses penyesuaian diri karyawan baru dengan budaya perusahaan. Selama masa *onboarding*, karyawan akan dibekali pemahaman mengenai visi, misi, aturan perusahaan, serta peran dan tanggung sesuai dengan jabatan mereka. Proses ini bertujuan untuk mempermudah karyawan baru dalam memahami peran mereka dan menghindari kebingungan di awal masa kerja. Dengan demikian, proses *onboarding* yang efektif dapat mempercepat integrasi karyawan baru ke dalam tim proyek.

PT XYZ merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam sektor jasa konsultasi dan teknologi informasi. PT XYZ menyediakan layanan konsultasi serta solusi digital berbasis aplikasi dalam bidang pengadaan barang dan jasa. Karena fokus bisnis PT XYZ ada pada penyediaan jasa konsultasi, maka dari itu penting untuk memastikan kesiapan karyawan sebelum mereka memulai proyek. Proses *onboarding* yang efektif akan membantu meningkatkan kesiapan karyawan baru untuk berkontribusi sehingga dapat memberikan pelayanan yang optimal kepada klien.

Saat ini, proses *onboarding* pada PT XYZ masih dilakukan secara manual dan belum memiliki standarisasi pada tiap divisi. Hal ini menjadi masalah karena dapat menimbulkan kebingungan bagi karyawan baru serta dapat memperpanjang durasi proses penyelesaian *onboarding* untuk karyawan baru. Selain itu, PT XYZ juga menerapkan metode *work from home (WFH)*, sehingga beberapa karyawan yang berada di luar domisili mengalami kendala dalam mengikuti kegiatan *onboarding* secara langsung di kantor. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan penyelesaian melalui standarisasi dan digitalisasi proses *onboarding* karyawan menggunakan *Onboarding System*. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis akan mengajukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Onboarding* Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT XYZ”.

Saat ini, proses *onboarding* pada PT XYZ masih dilakukan secara manual dan belum memiliki standarisasi pada tiap divisi. Hal ini menjadi masalah karena dapat menimbulkan kebingungan bagi karyawan baru serta dapat memperpanjang durasi proses penyelesaian *onboarding* untuk karyawan baru. Selain itu, PT XYZ juga menerapkan metode *work from home (WFH)*, sehingga beberapa karyawan yang berada di luar domisili mengalami kendala dalam mengikuti kegiatan *onboarding* secara langsung di kantor. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan penyelesaian melalui standarisasi dan digitalisasi proses *onboarding* karyawan menggunakan *Onboarding System*. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis akan mengajukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Onboarding* Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT XYZ”.

1.2. Rumusan / Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang ada di poin 1.1, berikut beberapa masalah yang terjadi pada pelaksanaan kegiatan *onboarding* oleh PT XYZ.

1.1.1. Identifikasi Masalah

1. Pelaksanaan kegiatan *onboarding* saat ini tidak efektif dan memakan waktu lama karena dilakukan secara manual. Dokumen terkait keperluan *onboarding* tidak terorganisir dengan baik sehingga memerlukan waktu tambahan ketika menyebarkan dokumen terkait *onboarding*.
2. Karyawan baru merasa kebingungan akan peran dan tanggung jawabnya selama masa *onboarding*.
3. PT XYZ belum memiliki standar baku untuk pelaksanaan kegiatan *onboarding* di setiap divisi.

4. PT XYZ belum memiliki mekanisme pengukuran kesiapan karyawan setelah melaksanakan kegiatan *onboarding*.
5. Karyawan yang berdomisili di luar kota kesulitan mengikuti kegiatan *onboarding* secara langsung.

1.1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi *onboarding* berbasis web untuk membantu memfasilitasi kegiatan *onboarding* karyawan baru pada PT XYZ?

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Berikut adalah ruang lingkup dan batasan masalah untuk penelitian yang aplikasi *onboarding* karyawan baru di PT XYZ. Ruang lingkup dan batasan ini ditentukan guna memastikan bahwa penelitian tetap terarah dan fokus sesuai dengan cakupan topik yang akan dibahas.

1.3.1. Ruang Lingkup

1. Subjek penelitian ini adalah PT XYZ.
2. Objek penelitian ini adalah HRD, *team leader*, *creative leader*, dan karyawan baru.
3. Aplikasi *onboarding* karyawan baru ini diperuntukan sebagai *knowledge base* untuk membantu proses kegiatan *onboarding* serta menilai kesiapan karyawan baru sebelum memasuki proyek.
4. Aplikasi ini befokus dalam membantu mempersiapkan karyawan baru selama proses *onboarding* sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik sebelum terlibat dalam proyek.

1.3.2. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini digunakan setelah karyawan bergabung pada perusahaan dan tidak membahas lebih lanjut terkait strategi rekrutmen pada karyawan.
2. Aplikasi ini hanya sampai pada pemberitahuan bahwa karyawan baru sudah selesai menjalani kegiatan *onboarding* dan sudah siap untuk terlibat dalam proyek, namun tidak membahas lebih lanjut terkait strategi penempatan proyek.
3. Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi berbasis web.
4. Aplikasi ini akan menghasilkan keterangan karyawan baru yang sudah selesai mengikuti kegiatan *onboarding*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian terkait perancangan aplikasi *onboarding* karyawan baru pada PT XYZ dalam tugas akhir penulis:

1. Mempercepat proses *onboarding* karyawan baru melalui penggunaan sistem yang terstruktur.
2. Memantau dan mengukur kesiapan karyawan baru pada proses *onboarding*.
3. Melakukan standarisasi kegiatan *onboarding* pada setiap divisi di PT XYZ.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian untuk Tugas Akhir berdasarkan tujuan penelitian yang sudah penulis paparkan pada poin 1.3:

- a. Manfaat untuk pembaca
 1. Pembaca dapat menambah wawasan tentang proses digitalisasi pada kegiatan *onboarding* karyawan baru
 2. Pembaca dapat mempelajari alur kerja proses *onboarding* karyawan
 3. Pembaca dapat mempelajari cara melakukan perancangan terkait sistem *onboarding* karyawan baru
- b. Manfaat untuk PT XYZ
 1. Membantu peran Human Resource dan Creative Leader dalam memfasilitasi kegiatan *onboarding* untuk karyawan baru
 2. Meminimalisir kebingungan karyawan baru akan peran dan tanggung jawabnya pada masa awal kerja
 3. Membantu karyawan baru untuk mempermudah melakukan akses informasi dan sumber daya yang dibutuhkan selama menjalani masa *onboarding*

1.6. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan tetap terfokus pada permasalahan yang ada dalam penyusunan Tugas Akhir ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab satu merupakan bab yang menjelaskan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang melandasi pelaksanaan kegiatan penelitian. Selain itu, pada bab ini juga berisi terkait sistematika penulisan yang berkaitan dengan dasar perancangan dan pembangunan sistem *onboarding* karyawan.

BAB II : TINJAUAN STUDI

Pada bab dua merupakan bab yang membahas mengenai teori – teori dasar serta penelitian terdahulu yang digunakan sebagai panduan dan referensi untuk mendukung latar belakang pemecahan masalah yang berkaitan dengan onboarding karyawan.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab tiga merupakan bab yang berisi tentang pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk analisis kebutuhan pengguna guna menghasilkan kebutuhan dan ekspektasi pengguna sebagai dasar acuan untuk mengembangkan sistem.

BAB IV : HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Pada bab empat merupakan bab yang memuat hasil analisis yang akan dilakukan perancangan dan pengembangan menjadi sebuah sistem berbasis web. Sistem tersebut merupakan hasil akhir dari penelitian “Rancang Bangun Aplikasi *Onboarding* Karyawan Baru Pada PT XYZ”.

BAB V : PENUTUP

Pada bab lima merupakan rangkuman dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, pada bab ini juga berisi saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian serta perancangan dan pembangunan sistem yang telah dilakukan.