

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

CV Gink Technology adalah perusahaan yang berjalan di bidang *software house* yang membuat segala jenis kebutuhan yang berhubungan dengan teknologi. Perusahaan ini berdiri pada tanggal 27 Januari 2013 di kota Bandar Lampung, CV Gink Technology menjalankan bisnisnya dibantu oleh profesional muda pilihan yang ahli, masing-masing dan selalu menggunakan teknologi terkini. Perusahaan ini dibangun atas kebutuhan masyarakat akan layanan Teknologi Informasi yang terus meningkat.

Salah satu kunci utama dalam dunia kerja adalah penilaian kinerja karyawan, penilaian kinerja yang dilakukan untuk karyawan adalah kegiatan rutin sebuah perusahaan yang nantinya akan ditindak lanjuti berdasarkan kebijakan yang telah ditetapkan agar membantu pihak atasan dalam melakukan penilaian kinerja karyawan (Effendy, 2020). Dapat disimpulkan secara umum bahwa kinerja karyawan ialah suatu prestasi kerja, atau hasil kerja (*output*) baik kualitas maupun kuantitas yang dicapai karyawan per satuan periode waktu dalam melaksanakan tugas kerjanya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

Sistem penilaian kinerja karyawan pada CV Gink Technology saat ini *human resouce* melakukan penilaian karyawan satu bulan sekali, dalam melakukan proses penilaian *human resouce* mengambil data absensi karyawan yang dilakukan setiap hari oleh karyawan, data absensi yang nantinya akan di jadikan indikator kedisiplinan sebagai indikator penilaian kinerja karyawan.

Permasalahan sistem yang terjadi saat ini adalah *human resouce* hanya menilai kinerja karyawan dari satu indikator, yaitu indikator kedisiplinan. Hal ini masih sangat kurang efektif dalam melakukan penilaian kinerja karyawan, karna masih sangat kurangnya indikator penilaian.

Berdasarkan permasalahan penilaian kinerja karyawan yang terjadi di CV Gink Technology dibuatlah aplikasi yang mengatasi permasalahan tersebut yaitu “Aplikasi E-kinerja karyawan berbasis *web* pada CV Gink Technology Bandar Lampung” yang akan di buat menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Aplikasi yang akan di buat nantinya akan menambahkan indikator

penilaian, indikator yang akan di tambahkan dalam penilaian kinerja karyawan antara lain nya Indikator Kejujuran, Indikator Kepemimpinan, Indikator Kerjasama. Untuk tiga indikator penilaian yang akan di tambahkan di aplikasi memakai metode *Behaviorally Anchor Rating Scale*. Menurut (Evita Siti Noni, 2017) metode penilaian kinerja dengan model *Behaviorally Anchor Rating Scale* adalah metode penilaian dengan cara menggabungkan pendekatan perilaku kerja dengan sifat pribadi.

Aplikasi yang dibuat nantinya dapat membantu *human resouce* dalam proses penilaian kinerja karyawan yang di lakukan setiap satu bulan sekali, memudahkan karyawan dalam mengetahui kinerjanya masing-masing, dokumentasi penilaian kinerja karyawan secara digital dan terpusat, memudahkan pengolahan data karyawan dan memudahkan monitoring penilaian kinerja karyawan.

## **1.2 Tujuan**

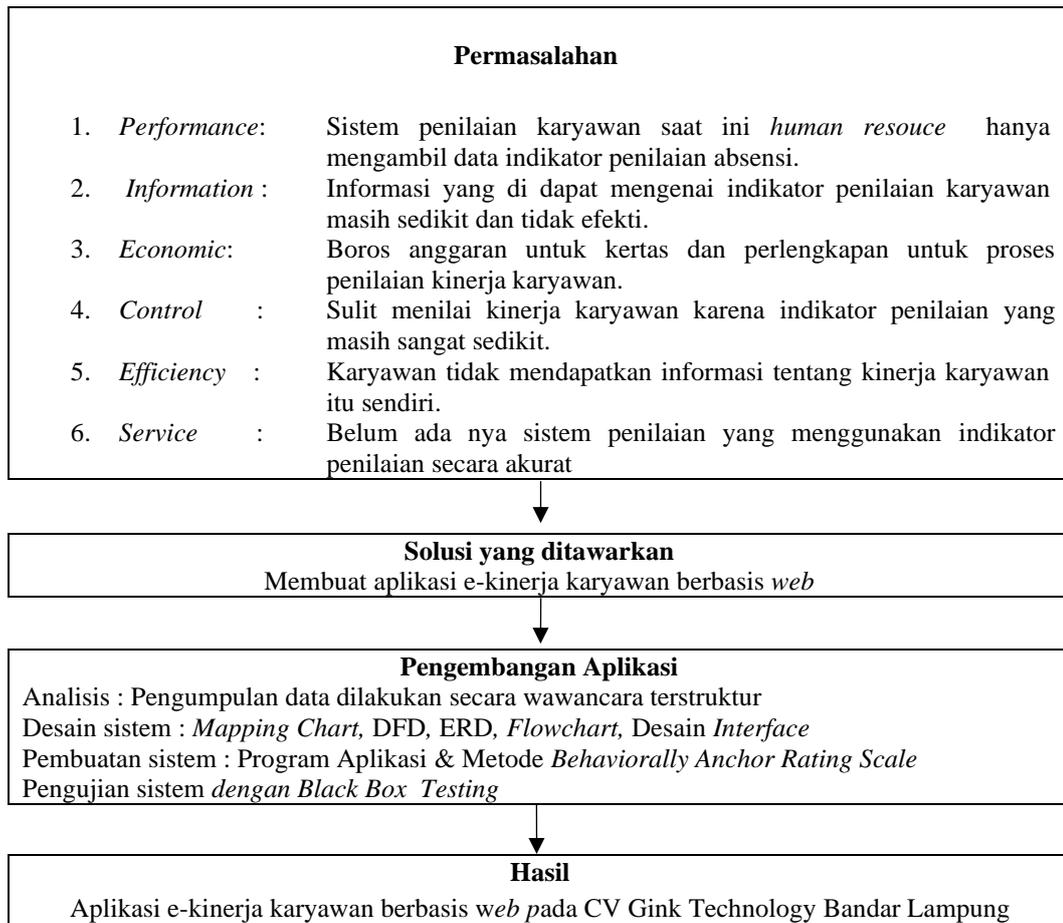
Tujuan dilaksanakannya pembuatan tugas akhir ini ialah menghasilkan aplikasi e-kinerja karyawan berbasis *web* pada CV Gink Technolgy Bandar Lampung.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

Sistem penilaian karyawan pada CV Gink Technology saat ini *human resouce* melakukan penilaian karyawan satu bulan sekali, dalam melakukan proses penilaian *human resouce* mengambil data absensi karyawan yang dilakukan setiap hari oleh karyawan, data absensi yang nantinya akan di jadikan indikator kedisiplinan.

Solusi untuk menangani Permasalahan di atas CV Gink Technology membutuhkan sebuah aplikasi penilaian kinerja karyawan “Aplikasi E-kinerja karyawan berbasis *web* pada CV Gink Technology Bandar Lampung” aplikasi yang dibuat akan berfungsi membantu *Human resouce* dalam memproses penilaian kinerja karyawan dan juga membantu karyawan dalam mengetahui kinerjanya masing-masing.

Pengembangan sistem yang akan digunakan dalam proses dibuatnya aplikasi ini adalah metode RAD (*Rapid Application Development*). Tahapan kerangka pemikiran disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### 1.4 Kontribusi

Pembuatan tugas akhir ini nantinya dapat memberikan kontribusi pada beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut :

- 1) CV Gink Technology
  - a. Dokumentasi penilaian kinerja karyawan secara digital dan terpusat.
  - b. Mempermudah pengelolaan data penilaian karyawan.
  - c. Mempermudah monitoring penilaian kinerja kerja karyawan.
- 2) Politeknik Negeri Lampung  
Memberikan gambaran karya dan ilmu pengetahuan baru kepada Politeknik Negeri Lampung sebagai referensi aplikasi berbasis *web*.
- 3) *Human resource*  
Memudahkan *human resource* dalam memproses penilaian karyawan.
- 4) Karyawan  
Memudahkan karyawan dalam mengetahui kinerjanya masing-masing.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Aplikasi

Aplikasi menurut (Alfeno, 2017) ialah penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam sarana atau media yang dapat difungsikan untuk diterapkan menjadi suatu bentuk yang baru. Aplikasi secara umum ialah alat terapan yang digunakan secara khusus dan terpadu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya, aplikasi ialah suatu perangkat komputer yang siap pakai untuk user.

### 2.2 Informasi

Informasi menurut (Rahmawati, 2018) yaitu banyak data dengan beberapa proses pada sebuah sistem, dan kemudian diolah sedemikian rupa agar layak untuk disajikan kepada orang banyak. Informasi yang memiliki nilai untuk per orang merupakan informasi yang berguna untuk dirinya, meskipun informasi mengarah untuk orang banyak, tetapi apabila suatu informasi tidak dibutuhkan maka informasi itu tidak memiliki nilai serta manfaat. Manfaat dari informasi adalah mengurangi kesalahan dalam mengambil sebuah keputusan.

### 2.3 Metode penilaian *Behaviorally Anchor Rating Scale*

Menurut (Evita Siti Noni, 2017) metode penilaian kinerja karyawan dengan model *Behaviorally Anchor Rating Scale* ialah metode penilaian dengan menggabungkan pendekatan perilaku kerja dengan sifat pribadi. Metode *Behaviorally Anchor Rating Scale* terdiri atas suatu seri 5 sampai 10 skala perilaku vertikal untuk masing masing indikator kinerja. Untuk setiap dimensi, disusun 5 sampai 10 *Anchor*. *Anchor* yang dimaksud, ialah perilaku yang bertujuan menunjukkan kinerja untuk setiap dimensi. *Anchor* tersebut bisa berupa critical incident yang diperoleh melalui analisa jabatan. Metode ini umumnya disusun oleh suatu tim yang berisi spesialis Sumber Daya Manusia, manajer, dan pegawai. Tim ini berfungsi untuk mengidentifikasi karakteristik dimensi kinerja dan mengidentifikasi 5 sampai 10 kejadian khusus untuk setiap dimensi. Selanjutnya, kejadian khusus tersebut ditelaah dan dinilai oleh seluruh anggota tim. Kejadian khusus yang terpilih kemudian ditempatkan dalam skala yang paling tinggi hingga skala yang paling rendah.

Berikut adalah penilaian indikator menggunakan metode *Behaviorally*

*Anchor Rating Scale*, yang akan di sajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Penilaian metode *Behaviorally Anchor Rating Scale*.

<b>Indikator</b>	<b>Rating</b>	<b>Anchor</b>
(1)	(2)	(3)
Indikator Kejujuran	81-100	Selalu melaporkan hasil kerjanya kepada atasannya menurut keadaan yang
	61-80	Sesekali tidak melaporkan hasil kerjanya kepada atasan berdasarkan keadaan yang sebenarnya
	41-60	Hasil kerja yang dilaporkan pada atasannya tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya namun masih pada batas toleransi
	21-40	Terkadang hasil kerja yang dilaporkan pada atasannya lebih baik dari keadaan yang sebenarnya
	0-20	Sering melaporkan hasil kerjanya tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
Indikator Kepemimpinan/ <i>Leadership</i>	81-100	Bertindak tegas dan tidak memihak serta menjadi teladan
	61-80	Bertindak tegas dan tidak memihak serta mampu mengemukakan pendapatnya dengan jelas
	41-60	Bersikap sedikit memihak namun masih dalam batasan yang wajar
	21-40	Kadang mudah dipengaruhi
	0-20	Tidak mampu bertindak tegas dan tidak memihak
(1)	(2)	(3)

Indikator Kerjasama		
	81-100	Mampu berkoordinasi dan berkomunikasi dengan berbagai pihak, serta menghargai pendapat dan masukan orang secara konsisten.
	61-80	Mengetahui tugas orang lain yang berhubungan dengan tugasnya serta bersedia mempertimbangkan usulan dari orang lain
	41-60	Mengetahui garis besar tugas orang lain yang berhubungan dengan tugasnya dan sesekali harus diyakinkan terlebih dahulu untuk menyesuaikan pendapatnya
	21-40	Enggan menerima keputusan bersama apabila bertentangan dengan pendapatnya serta tidak mengetahui secara pasti tugas orang lain yang berhubungan dengannya.
	0-20	Sama sekali tidak mampu berkoordinasi dan berkomunikasi dengan berbagai pihak dan tidak mampu menghargai pendapat orang.

Sumber : (Evita Siti Noni, 2017)

#### 2.4 *My Structur Query Languange (MySQL)*

Menurut (Wicaksono Damas Andrian Nur, 2021) MySQL atau *My Structure Query Language* adalah software RDBMS yang dapat mengolah database secara cepat, dapat menyimpan data dengan jumlah yang sangat besar, dapat diakses oleh banyak pengguna dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersamaan.

#### 2.5 **Rapid Application Development (RAD)**

*Rapid Application Development (RAD)* ialah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong di teknik inkremental (bertingkat). Menggunakan metode iteratif (berulang) dalam mengembangkan sistem *working model* (model kerja) sistem dikonstruksikan diawal tahap pengembangan untuk menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Model kerja digunakan sesekali sebagai basis desain dan implementasi sistem akhir (Sagala, 2018). Berikut urutan langkah metode RAD :

### 1. *Requirement Planning*

Tahapan awal *user* dan *analyst* mengadakan pertemuan untuk menentukan tujuan dari sistem dan kebutuhan informasi agar mencapai suatu tujuan. Tahap ini merupakan tahap terpenting yaitu keterlibatan antara *development* dengan *client*.

### 2. *User Design*

Tahapan ini *user* yang terlibat menetapkan untuk memperoleh tujuan karena melakukan proses desain dan melakukan perbaikan jika ditemukan ketidaksesuaian desain antara *user* dan *analyst*.

### 3. *Construction*

Pada tahap ini *programmer* mengembangkan desain program yang sudah disepakati oleh *user* dan *analyst*. Sebelum digunakan oleh suatu organisasi sebaiknya melakukan proses pengujian terhadap program tersebut terdapat kesalahan atau tidak.

### 4. *Custover*

Tahapan terakhir yaitu tahapan pengujian, implementasi dan *training* program atau aplikasi kepada pengguna dan *client*.

## 2.6 **Algoritma**

Algoritma menurut (Maulana, 2017) ialah metode efektif yang dieskpresikan sebagai rangkaian terbatas. Algoritma juga memiliki arti lain yaitu kumpulan perintah untuk menyelesaikan suatu masalah. Perintah-perintah ini dapat diterjemahkan dengan cara bertahap dari awal sampai akhir. Masalah tersebut dapat berupa banyak hal, dengan syarat untuk setiap permasalahan mempunyai kriteria kondisi awal yang harus dipenuhi sebelum proses menjalankan sebuah algoritma.

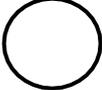
## 2.7 **Flowchart**

*Flowchart* ialah representasi dengan cara simbolik dari sebuah algoritma atau prosedur yang menyelesaikan beberapa masalah, dengan mengfungsikan *flowchart* akan mempermudah pengguna melaksanakan pengecekan bagian yang terlupakan saat analisis masalah, *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas dalam berkomunikasi antara pemogram yang bekerja untuk tim suatu proyek (Nurmalina, 2017)

*Flowchart* mempermudah memahami urutan-urutan logika rumit maupun

panjang. *Flowchart* mempermudah komunikasi proses program orang lain (bukan pemrogram). Adapun simbol-simbol *Flowchart* disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
	<u>Proses</u> Menyatakan suatu proses sistem.
	<u>Decision</u> Menyatakan sebuah kondisi yang menghasilkan dua kemungkinan.
	<u>Connector</u> Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
	<u>Offline Connector</u> Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
	<u>Punched Card</u> Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau <i>output</i> berasal ditulis ke kartu.
	<u>Predefined Process</u> Tempat penyimpanan awal/harga awal.
	<u>Puch Tape</u> Menyatakan <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
	<u>Dokumen</u> Mencetak <i>output</i> dalam bentuk dokumen cetak.
	<u>Flow</u> Menyatakan aliran arus suatu proses.

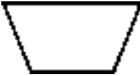
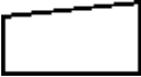
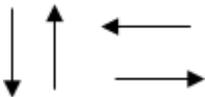
Sumber : (Nurmalina, 2017).

## 2.8 Mapping Chart

*Mapping Chart* ialah bagian alir yang berfungsi untuk menjelaskan alir dokumen maupun informasi dalam dokumen yang digunakan, hingga dokumen itu

tidak digunakan lagi nantinya pada sistem yang sedang berjalan (Dhika, 2019). Berikut adalah simbol *flow map* yang disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Mapping Chart*

Simbol	Keterangan
	<u>Dokumen</u> Menunjukkan dokumen <i>input</i> / dokumen <i>output</i> baik dari proses manual maupun berbasis komputer.
	<u>Proses Manual</u> Menunjukkan proses manual yang dilakukan.
	<u>Input Keyboard</u> Menunjukkan <i>input</i> yang dimasukkan melalui <i>keyboard</i> .
	<u>Arsip</u> Menunjukkan simpanan data informasi <i>file</i> pada proses manual.
	<u>Penyimpanan Manual</u> Menunjukkan media penyimpanan data / informasi secara manual.
	<u>Database</u> Menunjukkan media penyimpanan data / informasi <i>file</i> pada proses berbasis komputer.
	<u>Arah alir dokumen</u> Menunjukkan arah alir dokumen yang saling terkait pada suatu sistem.
	<u>Proses Komputer</u> Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi.

Sumber : (Dhika, 2019)

## 2.9 Database

*Database* menurut (Sucipto, 2017) adalah sebuah tempat penyimpanan data sebagai pengganti dari sistem konvensional yang berisi dokumen file. *Database* juga didefinisikan kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dalam data yang direncanakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dari sebuah organisasi.

## 2.10 Xampp

*Xampp* adalah *software* yang dapat di pakai pada empat sistem operasi utama seperti *Windows, Mac OS, Linux dan Solaris* yang fungsinya yaitu sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*) dan penerjemah bahasa yang buat dalam bahasa pemrograman PHP (Amanda, 2019)

## 2.11 PHP (Hypertext Processor)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) yaitu server slide yang dibuat khusus untuk aplikasi *web*. PHP disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa server slide, maka bahas PHP akan dieksekusi dari server, sehingga yang dikirim ke browser ialah hasil jadi dalam bentuk HTML dan kode PHP tidak akan terlihat. PHP termasuk *Open Source Product*, sehingga dapat diubah dan mendistribusikannya dengan bebas (Efendi, 2020)

## 2.12 HTML (Hypertext Markup Language)

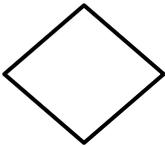
*Hypertext Markup Language* sebuah bahasa markah yang membuat halaman *web* dan bahasa yang digunakanya masih sangat standar seperti untuk membuat tabel, menentukan objek suara, vidio dan animasi ialah pengertian HTML (Hidayatullah, 2017)

## 2.13 ERD (Entity Relationship Diagram)

Menurut (Sukanto, 2018) menyatakan bahwa ERD merupakan pemodelan pertama basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional. Berikut ialah simbol yang terdapat didalam ERD yang disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Simbol ERD

Symbol	Keterangan
	<u>Entitas</u> Suatu objek yang nyata atau abstrak yang memiliki karakteristik ketika akan menyimpan data.

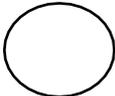
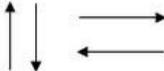
	<u>Relasi</u> Ciri umum untuk menunjukkan adanya hubungan antara jumlah entitas yang berbeda.
	<u>Atribut</u> Ciri umum untuk mendeskripsikan karakter dari entitas tertentu.
	<u>Garis</u> Penghubung antara atribut dengan kumpulan entitas serta kumpulan entitas dengan relasi.

Sumber: (Sukanto, 2018)

## 2.14 DFD (*Data Flow Diagram*)

*Data Flow Diagram* ialah suatu proses yang menggambarkan rangkaian aliran data sistem darimana data berasal dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data akan tersimpan dan proses pada data tersebut (Nugraha, 2017). Berikut adalah simbol DFD yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Simbol DFD

Simbol	Keterangan
	<u>Proses</u> Komponen yang menggambarkan sebagian dari sistem yang melakukan transformasi data.
	<u>Data Flow</u> Alur data yang digunakan sebagai perpindahan data atau informasi dari sumber ketujuan.
	<u>Data Store</u> Komponen yang berguna untuk penyimpanan data agar dilihat oleh proses.
	<u>External Entity</u> Merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem dapat berupa orang, organisasi maupun sistem lain.

Sumber: (Nugraha & Pramukasari, 2017)

## 2.15 Website

*Website* atau *web* merupakan sekumpulan halaman yang didalamnya terdapat informasi berupa data digital berupa text, video, gambar, audio yang sudah disediakan melewati jalur koneksi internet yang sangat pesat (Josi, 2017)

### 2.16 *Black Box Testing*

*Black box testing* ialah suatu pengujian yang dilakukan hanya diluar kotak hitam. Artinya pengujian ini dilakukan hanya pada UI aplikasi, fungsi – fungsi yang ada pada aplikasi & percocokan alur fungsi untuk proses yang diinginkan oleh *customer*. Pengujian *black box testing* tanpa menguji kode program (Pambudi, 2019)

### 2.17 **Jurnal Terkait**

Jurnal terkait ini diambil dari beberapa jurnal yang terkait dengan penulisan yang akan dilakukan oleh penulis. Keterkaitan yang dimaksud terdapat kesamaan dalam penggunaan metode dalam pengembangan sistem, maupun studi yang diangkat oleh penulis. Terdapat beberapa referensi yang serupa dan dapat dijadikan acuan dalam membuat tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Menurut (Negara, 2017), dalam judul jurnalnya “Kapabilitas personal dan pelatihan e-kinerja terhadap pengguna sistem e-kinerja pada satuan kerja perangkat daerah dinas Pemerintahan di Kota Bandar Aceh” yang memiliki tujuan reformasi birokrasi yang dilaksanakan melalui penerapan e-kinerja di seluruh rangkaian Pemerintah Kota Banda Aceh.
2. Menurut (Mukti, 2019) dalam judul jurnalnya “Penerapan Sistem Penilaian Kinerja Berbasis E-Kinerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Banyuwangi”, yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penilaian kinerja berbasis e-kinerja terhadap prestasi kerja pegawai melalui kepuasan kerja sebagai variabel intervening pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Banyuwangi.
3. Menurut (Sany, 2021) karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi e-kinerja sebagai monitoring kerja dan penilaian karyawan di Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP) Jambi” yang bertujuan untuk mempermudah proses verifikasi laporan dan penyimpanan data pada instansi tersebut.