

# **BAB I. PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Kinerja adalah satuan yang menjadi tolok ukur pencapaian yang sudah di kerjakan pegawai sebagai bentuk dalam menjalankan tugasnya sebagai pekerja yang bertanggung jawab. Pegawai yang memiliki profesionalitas yang tinggi dapat di lihat dari kemampuan kinerjanya, kemampuan kerja biasanya di lihat dari loyalitas pekerja dalam menjalankan semua target-target yang sudah di rancang sebelumnya guna mencapai tujuan bersama. Penilaian kinerja yang baik dan untuk mengetahui tingkat kinerja yang baik perlu adanya pengukuran kinerja. Pengukuran kinerja adalah proses mengevaluasi terbaiknya pegawai atau karyawan melakukan pekerjaan mereka dibandingkan dengan seperangkat standar dan kemudian mengkomunikasikan informasi tersebut kepada karyawan (Mathis, 2006).

Tugas yang sebelumnya sudah menjadi target dan akan di laksanakan oleh masing-masing pegawai dapat di pertanggung jawabkan oleh tiap orang sesuai dengan tugas-tugas nya. Kegiatan seluruh pegawai tidak bisa di pantau langsung oleh atasan dengan begitu banyak sekali pegawai yang terkadang tidak melakukan tugas nya hari itu sehingga waktu untuk tercapainya target yang sudah di buat di awal akan tidak maksimal dalam pelaksanaannya. Menurut Rivai dan Basri (2005) Kinerja merupakan hasil atau tingkat keberhasilan secara keseluruhan berdasarkan masa tertentu dalam melakukan tugas berbagai kemungkinan, seperti hasil kerja, target atau fungsi maupun kriteria yang telah di tentukan terlebih dahulu dan telah sepakati bersama.

Kegiatan dan tugas pegawai yang dapat di kerjakan di mana saja dapat mempermudah diri dalam mengelola waktu dan dapat di selesaikan kapanpun itu. Presiden Joko Widodo dalam Perpres Nomor 21 Tahun 2023 yang mengizinkan ASN bisa bekerja dari mana saja *work from anywhere* (WFA) peraturan tersebut yang nantinya akan mengalami ketidak kondusifan jika tidak di awasi oleh pimpinan langsung. Pamantauan langsung dari atasan dapat mempermudah atasan atau pimpinan meninjau kembali kegiatan dan tugas-tugas itu terlaksana sesuai dengan kewajibannya. BAPPERIDA Kab. Tanggamus dalam hal pelaporan

kegiatan juga masih sulit dalam melakukan pemantauan oleh pimpinan untuk melihat kegiatan pegawainya. Absensi harian kurang efektif dalam melihat kinerja pegawai dalam kesehariannya. Perekapan sasaran kinerja pegawai dapat di lihat melalui laporan tahunan yang dibuat setiap bulannya pada akhir bulan untuk pelaporan kinerja yang tercapai, namun dalam sehari-hari kegiatan pegawai tidak terlalu dapat di jamin kondusif.

Masalah pelaporan kegiatan pegawai dapat disolusikan jika setiap hari pegawai memberi keterangan kegiatan apa saja yang di lakukan di kantor maupun di mana saja. Kegiatan-kegiatan harian tersebut nantinya akan lebih meringankan laporan tahunan yang akan di buat karena telah di buat oleh pegawai secara berkala tiap harinya.

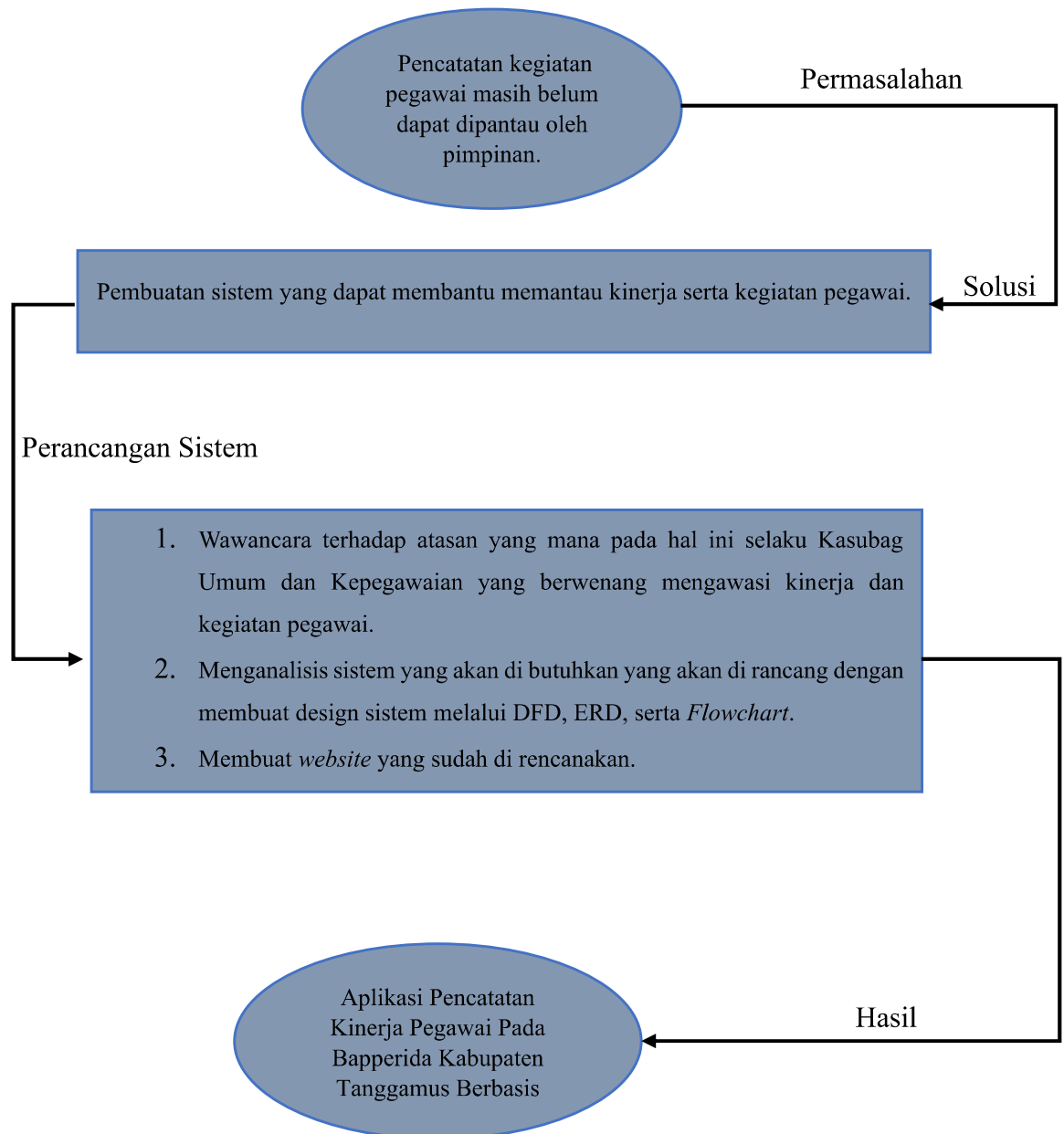
Uraian masalah terkait laporan kinerja pegawai yaitu kegiatan yang tidak terorganisir oleh atasan akan menyulitkan perekapan evaluasi kinerja pegawai bulanan hingga tahunan, dengan begitu perlu sistem yang dapat mencatat dan merekam kegiatan harian pegawai tersebut agar lebih memudahkan semua dalam membuat laporan kegiatan pegawai.

## **1.2 Tujuan**

Tujuan terbuatnya laporan tugas akhir ini adalah dapat menghasilkan aplikasi jurnal harian untuk mencatat kegiatan harian atau kinerja pegawai yang menjadi permasalahan pada uraian latar belakang dapat mencapai tujuan yaitu terbentuknya sistem yang dapat menangani pendataan kegiatan dari aktivitas pegawai pada Badan Perencanaan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah (BAPPERIDA) Kab. Tanggamus.

## **1.3 Kerangka Pemikiran**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada pada Badan Perencanaan dan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah atau BAPPERIDA Kab. Tanggamus mengenai permasalahan pendataan kegiatan harian dan mendisplinkan pegawai dalam aktivitas hariannya dapat diberikan gambaran berupa kerangka pemikiran dari sistem yang akan dibuat dan menjadi solusi dari permasalahan yang ada, maka kerangka pemikiran yang penulis sajikan pada Gambar 1 adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

#### 1.4 Manfaat

Penulisan mengenai permasalahan ini memiliki beberapa manfaat yang di hasilkan dari 3 aspek yang terkait dari Aplikasi Pencatatan Kinerja Pegawai Pada BAPPERIDA Kabupaten Tanggamus Berbasis *Web* dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Badan Perencanaan dan Pembangunan Riset dan Inovasi Daerah.
  - a. Mempermudah dalam pengelolaan data kegiatan pegawai.

- b. Menyimpan arsip kinerja pegawai untuk di rekap kasubag umum kepegawaian.
2. Mahasiswa
    - a. Menjadi penunjang syarat kelulusan dan mendapatkan gelar ahli madya
    - b. Sarana implementasi ilmu yang sudah dipelajari semasa studi.
  3. Politeknik Negeri Lampung
    - a. Meningkatkan kerjasama yang saling menguntungkan kepada instansi pemerintahan.
    - b. Menjadi referensi dan terjalin hubungan untuk kedepannya.

## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan penanganan komputer satu atau lebih yang sedemikian rupa disusun melalui komputer mengolah data dengan cara memasukan proses *input* dan menghasilkan *output* (Jogiyanto, 2015). Perangkat lunak satu unit yang dibuatkan untuk melayani kebutuhannya berbagai macam aktivitasi seperti pelayanan masyarakat, sistem perniagaan, periklanan atau hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh manusia merupakan pengertian aplikasi menurut (Hengky W. Permana, 2015). Pendapat mengenai aplikasi yang dikemukakan oleh 2 orang ahli tersebut disimpulkan bahwa, aplikasii adalah sebuah perangkat lunak yang berada dalam perangkat keras seperti komputeri yang berfungsi untuk melakukan perintah-perintah tertentu guna membantu mempermudah pekerjaan manusia

#### 2.1.1 Website

Safitri dan Prayitno (2015) mengungkapkan sebuah fungsi yang berkumpul dalam halaman *web* dan dapat menampilkan segala informasi dalam bentuk tulisannya, gambar, dan suara yang terbentuk dari suatu domain lalu terbentuk merangkai sebuah halaman yang saling terkait adalah sebuah *website*. Alamat URL dapat melakukan penyimpanan data dan informasi yang menggunakan situs *web* dengan fungsi menyimpan topik tertentu. Sarana yang digunakan untuk menentukan lokasi informasi suatu *website*. *Website* atau situs digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. *Web Statis*, dapat menampilkan banyak informasi yang bersifat tetap dan tidak bergerak.
- b. *Web Dinamis*, dapat menampilkan informasi berupa interaksi dengan *user* dan sifatnya berubah ubah atau dinamis (Pardosi, 2014).

#### 2.1.2 Xampp

Server *MySQL* yang telah mendukung program PHP yang merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *website* terdapat pada *software* bernama *XAMPP* yang dapat menjalankan *website* secara dinamis pada *platform* seperti OS X, *Windows*, *Linux*, *Mac*, dan *Solaris* (Mawaddah dan Fauzi, 2018). Pengertian

tersebut di simpulkan bahwa *XAMPP* merupakan *software* yang dapat menjalankan server tanpa biaya dan telah di dukung *Windows* dan *Linux* dalam penggunaannya.

### 2.1.3 MySQL

MySQL atau *My Structure Query Language* bersifat *Open Source* dan merupakan program berbasis DOS. Program *database* tidak mungkin berjalan sendiri tanpa ada sebuah *software*, dalam hal ini *MySQL* dapat *support* oleh hampir semua aplikasi program yang tidak *open course* maupun yang *open source* (Syafii, 2015). Bahasa *query* yang standar merupakan salah satu kelebihan yang di miliki *MySQL* dan dengan suatu bahasa permintaan terstruktur telah di khususkan untuk semua program akses *database* seperti *Posgres SQL*, *Oracle*, dan *SQL Server*

### 2.1.4 Phpmyadmin

Syafii (2015) mendefinisikan *phpmyadmin* merupakan aplikasi yang di tulis dalam bahasa PHP berbasis *website* dengan fungsi utama memproses administrasi *MySql. Database* dapat di akses menggunakan administrasi *user MySql* via PHP.

### 2.1.5 PHP

Rancangan yang digunakan membuat *web* dinamis dengan tampilan sesuai dengan permintaan dan di rancang tidak mungkin terlihat oleh *user* sehingga dalam segi keamanan laman *website* lebih terjamin dapat menampilkan isi basis data pada halaman *website* (Arief, 2019)

### 2.1.6 Codeigniter

Menurut (Rachman dan Marjito, 2020) *codeigniter* merupakan *framework* atau kerangka kerja yang sifatnya *open source* berupa aplikasi yang dapat membangun dan membatu dalam pembuatan *website* dengan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP. Proyek yang dibangun dapat lebih cepat dalam penyelesaiannya dan dengan memiliki banyak *library* yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam pengerjaan *website*.

### 2.1.7 CSS

. Bahasa *Cascading* dipakai untuk dapat mengedit tampilan elemen warna dan tampilan yang menulis dalam bahasa markup HTML yang berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan dengan visual. CSS merupakan bahasa pemrograman yang digunakan mengendalikan elemen di suatu komponen dengan terstruktur (Wahyudi, 2017).

### **2.1.8 Sublime Text**

*Platform operating system* yang menggunakan teknologi *Python API* yang biasa di gunakan sebagai aplikasi pengkodean dan editor teks yang fleksibel dan fungsional dalam penggunaannya (Indrajani, 2015).

## **2.2 Pencatatan**

Menurut (Gunadi, 2008) Pencatatan dijabarkan bahwa proses informasi perusahaan dengan metode tertentu dan diolah sehingga dapat disusun menjadi laporan. Pencatatan adalah kegiatan yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang atau waktu lama (Mulyadi, 2018). Simpulan dari hal tersebut pencatatan merupakan memproses data perusahaan untuk menjamin penanganan laporan secara seragam dan diolah dengan tepat sehingga mendapatkan susunan menjadi hasil.

## **2.3 Kinerja**

Umumnya istilah kinerja menyebut prestasi maupun tingkat keberhasilan perorang maupun kelompok. Kriteria sebuah keberhasilan di wujudkan dengan berupa tujuan serta target tertentu yang hendak dicapai, tanpa adanya tujuan ataupun target kinerja perorangan atau organisasi tidak mungkin dapat diketahui karena tidak adanya tolok ukur sebuah pencapaiannya (Mohamad Mahsun, 2016). Prestasi kerja dapat diukur melalui kinerja pegawai, yang berfungsi sebagai parameter untuk membandingkan pencapaian tugas fungsi dan tanggung jawab yang diberikan oleh organisasi dalam jangka waktu tertentu. Kinerja ini relatif digunakan sebagai indikator untuk mengukur jauhnya keberhasilan dalam pekerjaan (Khair, 2018).

## **2.4 Pegawai**

Pegawai merupakan pekerja atau *worker* yang diharapkan dalam usahanya menghasilkan sebuah karya untuk memenuhi pencapaian tujuan organisasi atau pemerintahan yang telah di tentukan sebelumnya dalam pelaksanaan pekerjaannya dan di gerakan langsung oleh atasan (Musaneff, 2014). Tenaga kerja manusia meliputi jasmani dan rohani dalam mental dan pikiran yang dibutuhkan oleh suatu organisasi guna mencapai tujuan tertentu merupakan definisi pegawai menurut Widjaja, A (2016).

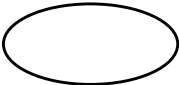



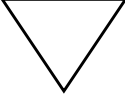
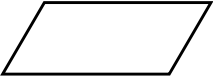
## 2.5 RAD

RAD atau *Rapid Application Development* adalah prosesi pengembangan sistem lunak memerlukan dengan waktu singkat yang memiliki 4 metode yaitu: Perencanaan Kebutuhan, Mendesain Sistem, Proses pengembangan & pengumpulan *feedback* dan Implementasi atau penyelesaian produk (Habibi, 2019). *Rapid Application Development* yang disebut RAD yaitu pendekatan yang berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakupi satu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak.



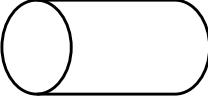
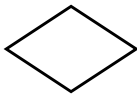
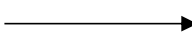
### 2.5.1 Mapping Chart

Analisis yang digunakan *programmer* untuk memudahkan memecahkan masalah menggunakan gambar *mapping* (Ismail, 2017). Bagan yang menggambarkan suatu proses yang menghubungkan beberapa panah dan menampilkan langkah-langkah sebagai bentuk jalannya proses analisis. Simbol - simbol yang digunakan dalam *mapping chart* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Simbol dan fungsinya pada *mapping chart*

Simbol	Fungsi
1	2
	Terminator mendeskripsikan permulaan atau akhir sebuah program
	Dokumen mendeskripsikan <i>input</i> atau <i>output</i> sebuah proses manual mekanik atau komputer.
	Multi dokumen adalah kumpulan dokumen lebih dari 1 jumlahnya.
	Operasi manual mendeskripsikan proses secara manual.
	Arsip mendeskripsikan pengarsipan sebuah dokumen.
	<i>input Output</i> mendeskripsikan proses <i>input</i> dan <i>output</i> dengan tidak bergantung pada jenis peralatannya.





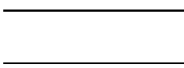

1	2
	<i>Display</i> layar peraga <i>output</i> pada monitor
	Proses mendeskripsikan proses dari pengolahan data pada sistem.
	<i>Database</i> mendeskripsikan penyimpanan ke <i>storage</i> atau <i>database</i> .
	<i>Decision</i> mendeskripsikan kondisi dengan pilihan ya dan tidak.
	Penghubung mendeskripsikan arah aliran program.

Sumber : (Kristanto, 2018)

### 2.5.2 *Data flow diagram (DFD)*

*Data flow diagram (DFD)* proses yang mana seperti peta alir sistem sebagai gambaran suatu arus informasi. Diagram aliran data merupakan sebuah instrumen pengembangan model yang memungkinkan para ahli sistemasi untuk mengilustrasikan sistem sebagai suatu rangkaian proses fungsional yang saling terkoneksi melalui pergerakan data baik secara manual atau melalui komputerisasi (Nimas, 2017). Simbol yang digunakan dalam DFD disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Simbol dan fungsi pada *Data flow diagram*

Nama	Simbol	Keterangan
Terminator		Sistem yang berinteraksi berupa orang/unit terkait.
Data Flow		Aliran data dengan arah khusus dari sumber menuju tujuan.
Data Store		Data store penyimpanan data atau tempat data dari proses.
Proses		Unit yang melakukan transformasi data.


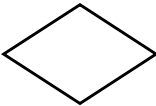
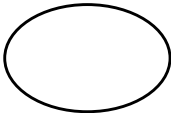


Sumber : (Santoso, 2017)

### 2.5.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

)Entitas menghubungkan sekumpulan objek dasar pada dunia nyata serta berhubungan dengan dunia nyata berdasarkan anggapan ERD (Bagir, 2018). *Entity Relationship Diagrams* (ERD) merupakan diagram yang berbentuk sistem yang dapat digunakan dengan merancang basis data struktur. Deskripsi data yang akan menyimpan basis datanya. Sistem ini memiliki batasan untuk menyimpan data yang memiliki tiga konsep yang saling berkaitan, yaitu:

1. Objek, tempat atau suatu peristiwa yang selalu beranggapan penting untuk sebuah organisasi bisa disebut dengan entitas. Pada sebuah entitas terdapat atribut yang berguna untuk menjelaskan untuk objek tertentu. Pada sebuah entitas terdapat atribut yang harus disimpan didalam sebuah basis data. *Weak entity* yang keadaannya bergantung dengan entitas lain. *Strong entity* dijelaskan ketika keadaannya tidak selalu bergantung pada entitas lainnya. Itulah dua macam erd yang dapat dibedakan.
2. Sebuah entitas terdapat sebuah ciri khas yang sering disebut dengan atribut. Ciri khas pada sebuah atribut yaitu sebagai alat untuk menjelaskan pada suatu entitas yang telah disimpan pada sebuah sistem basis data, pada ciri khas nya dari sebuah atribut berdasarkan karakternya yaitu yang pertama adalah *simple atributss*, *composite atributss*, *single valued atributess*, *multi atributess*, *derived atributess* dan *key atributess*. Pengenalan atribut dalam suatu entitas disebut dengan kunci utama atau *primary key*. Kode yang bersifat unqi diperlihatkan pada setiap rekaman yang masuk pada sebuah sistem ini disebut dengan *key primary*. Tiap catatan pada suatu file yang berisi catatan yang sama merupakan sebuah tujuan dari *primary key*.
3. Hubungan entitas yang mencakup dua atau lebih dan saling berhubungan merupakan pengertian dari sebuah relasi atau relationship. Tanda *diamond* merupakan sebuah bentuk yang melambangkan sebuah relationship atau relasi pada sebuah ERD. Berikut simbol-simbol dalam ERD yang akan disajikan dalam bentuk table pada Tabel 3. (Togatarop, 2021).

Tabel 3. Simbol dan fungsi pada ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Objek yang menyatakan himpunan entitas kejadian, atau berada dimana data akan di kumpulkan
	Relasi	Hubungan yang menyatakan himpunan relasi yang merupakan hubungan antar entitas.
	Atribut	Atribut merupakan informasi yang di ambil dari sebuah entitas.
	Garis Asosiasi	Garis penghubung antara himpunan, relasi, dan himpunan entitas dari atributnya.
	<i>Input/Output</i>	<i>Input/Output</i> proses, data, informasi

Sumber : (Aqil, 2017)


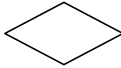


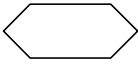

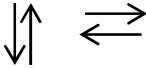
#### 2.5.4 Database

Sebuah *database* merupakan sebuah program yang menampung kumpulan data. Tiap basis data memiliki antarmuka khusus yang digunakan untuk menciptakan, mengakses, mengelola, mencari, dan menduplikasi data yang tersimpan didalamnya (Jubille Enterprise, 2015).

#### 2.5.5 Flowchart

*Flowchart* merupakan bagan alur langkah langkah dan keputusan dalam suatu proses program, yang dihubungkan dengan garis dan panah. *Flowchart* adalah suatu grafik yang menggunakan simbol-simbol grafis untuk merepresentasikan algoritma (Karlita, 2018). *Flowchart* dibutuhkan sebagai langkah sebuah program yang bersifat jelas dan ringkas. Adapun simbol-simbol *flowchart* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Simbol dan fungsi pada *flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Proses	Menyatakan suatu proses sistem.
	<i>Decision</i>	Menyatakan suatu kondisi untuk menghasilkan dua kemungkinan.
	<i>Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halamanyang sama.
	<i>Offline Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan dari proses ke proses lainnya dalam halamanyang berbeda.
	<i>Predefined Process</i>	Tempat penyimpanan awal/harga awal.
	<i>Document</i>	Mencetak <i>output</i> dalam bentuk dokumen cetak.
	<i>Flow</i>	Menyatakan aliran arus suatu proses.

Sumber : (Rizky, 2019)

## 2.6 Jurnal Terkait

Jurnal yang di gunakan sebagai acuan penulisan ini membantu penulis dalam bahan penulisan pembuatan *website*. Keterkaitan pembahasan di dalam jurnal-jurnal tersebut akan menjadi referensi pada penulisan, berikut beberapa jurnal terkait yang di gunakan dalam penulisan.

1. (Hindratno, 2017). Penulisan yang telah dibuat berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pengukuran Kinerja Pegawai Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Extreme Programming*” Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Karya tulis ilmiah ini bertujuan untuk merancang serta membangun aplikasi yang dapat digunakan sebagai pengukuran kinerja pegawai pada UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. (Rahmawati, 2018). Karya ilmiah dengan judul “Sistem Pelaporan Kinerja Pegawai Berbasis Pada Kementrian Agama Kabupaten Luwu Utara” Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Negeri Alauddin Makassar. Tulisan yang di

buat bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan pelaporan kinerja pegawai dan memberikan informasi yang akurat tentang data-data laporan kinerja pegawai berbasis *web*.

3. (Paramastri, 2017). Judul penulisan “Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis *Web* Pada RSI Jemursari Surabaya” Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya. Tujuan dari penulisan ini adalah dapat membangun dan merancang aplikasi penilaian dari kinerja karyawan yang berada di RSI Jemursari Surabaya dengan menggunakan *website*.