

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer saat ini berkembang pesat, sebelumnya komputer merupakan teknologi yang rumit dan hanya digunakan sebagai alat bantu menghitung dan mengetik, namun sekarang komputer telah menjadi teknologi yang praktis dan mudah digunakan untuk membantu segala macam pekerjaan manusia. Perkembangan teknologi ini kemudian memicu banyak kalangan seperti organisasi maupun instansi untuk mencari solusi pemecahan masalah yang lebih cepat dan akurat. Hal ini akan menunjang kelancaran aktivitas di perusahaan atau instansi dalam menjalankan kegiatannya.

Sumber Daya Manusia juga menjadi salah satu elemen penting bagi sebuah perusahaan atau instansi. Pengelolaan sumber daya manusia dengan melakukan evaluasi kinerja sangat diperlukan guna mengetahui kualitas kinerja yang dimiliki oleh setiap karyawan dan keberhasilan atau ketidakberhasilan karyawan dalam melaksanakan tugasnya sehingga dapat dilakukan perbaikan kinerja dan posisi jabatan. Berdasarkan Pasal 12 ayat (2) Undang-Undang Nomor 43 Tahun 1999 tentang Perubahan Atas Undang-undang Nomor 8 Tahun 1974 tentang Pokok-Pokok Kepegawaian ditentukan bahwa untuk mewujudkan penyelenggaraan tugas pemerintahan dan pembangunan diperlukan Pegawai Negeri Sipil yang professional, bertanggung jawab, jujur, dan adil melalui pembinaan yang dilaksanakan berdasarkan sistem prestasi kerja dan sistem karier yang dititikberatkan pada sistem prestasi kerja. Selanjutnya dalam Pasal 20 ditentukan bahwa untuk lebih menjamin objektivitas dalam mempertimbangkan

pengangkatan dalam jabatan dan kenaikan pangkat diadakan penilaian prestasi kerja.

Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta merupakan salah satu institusi yang memiliki banyak karyawan dan masih menggunakan sistem penilaian kinerja karyawan secara manual, sehingga dalam proses penilaian memungkinkan terjadinya kehilangan berkas penilaian, kesalahan penilaian, serta membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penilaian kinerja, pencarian data, pengecekan data, dan pengarsipan data.

Oleh karena itu seiring dengan kemudahan teknologi, Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga memerlukan Sistem Informasi Penilaian Prestasi Kerja Pegawai untuk membantu proses penilaian kinerja pegawai. Sistem ini nantinya hanya dapat diakses di area jaringan lokal Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga saja. Dengan dibuatnya sistem ini diharapkan dapat membantu mempercepat proses penilaian.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian/perancangan ini, masalah tersebut adalah **bagaimana membuat sebuah sistem penilaian prestasi kerja pegawai Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk membantu proses penilaian pegawai?**

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan tujuan dari skripsi ini dapat tercapai, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Sistem Informasi ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML dan CSS dengan *database* MySQL.
2. Aplikasi yang dirancang mempunyai fitur pendataan pegawai dan pejabat penilai, pendataan SKP, pendataan nilai perilaku, pendataan kegiatan harian, proses perhitungan nilai prestasi kerja pegawai, serta memberikan laporan SKP, laporan nilai perilaku dan laporan hasil akhir penilaian prestasi kerja.
3. Aplikasi ini hanya digunakan untuk admin kepegawaian, pegawai dan pejabat penilai di Fakultas Adab dan Ilmu Budaya.
4. Dalam melakukan perancangan sistem, penulis menggunakan *Flowchart*, DFD dan ERD sebagai pemodelan databasenya.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah diharapkan mampu merancang sebuah sistem yang dapat mengolah data pegawai, mengolah data SKP, mengolah data nilai perilaku, mengolah data kegiatan harian dan melakukan proses penilaian pada instansi Fakultas Adab dan Ilmu Budaya UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sesuai peraturan perundangan yang ada sehingga menghasilkan hasil akhir berupa laporan yang sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan guna memberi kemudahan dalam pengambilan keputusan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis dan pembaca

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terutama dalam membuat aplikasi berbasis web menggunakan code igniter, serta dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah didapat untuk bekal pengaplikasian di dunia kerja.

## 2. Bagi Fakultas Adab dan Ilmu Budaya

Sistem informasi ini akan membantu mempermudah proses penilaian prestasi kerja yang nantinya berguna dalam pengambilan keputusan. Selain itu dengan adanya sistem ini proses penilaian akan lebih cepat dan akurat.

### 1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, wawancara dan dokumentasi, serta menggunakan metode SDLC (*Systems Development Life Cycle*) dalam pengembangan sistem yang mencakup analisis, perancangan dan implementasi.

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penyusunan skripsi ini antara lain sebagai berikut.

##### 1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Pencarian referensi, informasi, teori dari berbagai sumber yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### 1.6.1.2 Metode Wawancara

Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti agar dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

### 1.6.1.3 Metode Dokumentasi

Pengumpulan data dengan pencarian dokumen maupun arsip yang mendukung proses pencarian solusi masalah yang diteliti.

## 1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. Analisis yang digunakan adalah PIECES yang terdiri dari analisis dari segi kinerja, informasi yang dihasilkan, ekonomi, kontrol, efektifitas dan pelayanan.
- b. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.
- c. Studi kelayakan sistem yang terdiri dari kelayakan teknis, kelayakan operational, kelayakan hukum dan kelayakan biaya.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Ditahap ini akan dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut.

- a. Perancangan *Data Flow Diagram* (DFD) dari sistem.
- b. Perancangan *Entity Relationship Diagram* dari sistem.
- c. Perancangan basis data.
- d. Perancangan tampilan antarmuka/*User Interface* dari sistem.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan langkah-langkah untuk mengembangkan aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut.

- a. Pembuatan *database* sistem.
- b. Pembuatan rancangan tampilan antarmuka.
- c. Pembuatan koneksi antar tabel *database*.
- d. Melakukan uji coba sistem yang dibuat.

#### 1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini akan dilakukan uji coba penelitian dengan menggunakan *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

##### 1.6.5.1 White Box Testing

Pengujian *white box* adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur *kontrol* dari desain program secara *procedural* untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Penentuan kasus uji di sesuaikan dengan struktur sistem, pengetahuan mengenai program digunakan untuk mengidentifikasi kasus uji tambahan. Tujuan *white box* untuk menguji semua *statement* program. Penggunaan metode pengujian *white box* dilakukan untuk.

- a. Memberikan jaminan bahwa semua jalur independen suatu modul digunakan minimal satu kali.
- b. Menggunakan semua keputusan logis untuk semua kondisi *true* atau *false*.
- c. Mengeksekusi semua perulangan pada batasan nilai dan operasional pada setiap kondisi.

- d. Menggunakan struktur data internal untuk menjamin validitas jalur keputusan.

#### 1.6.5.2 Black Box Testing

Pengujian *black box* merupakan pendekatan komplementer dari teknik *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkapkan kesalahan yang lebih luas dibandingkan teknik *white box*. Pengujian *black box* berfokus pada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak, untuk mendapatkan serangkaian kondisi *input* yang sesuai dengan persyaratan fungsional suatu program. Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut.

- a. Fungsi – fungsi yang tidak benar atau hilang.
- b. Kesalahan interface.
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
- d. Kesalahan kinerja.
- e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan gambaran yang lebih jelas mengenai urutan dan sistematika penulisan skripsi yang dibagi kedalam lima bab.

##### Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan permasalahan, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi.

## **Bab II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang tulisan ilmiah yang menjadi referensi penelitian saat ini, teori-teori yang mendasari perancangan sistem yang akan dibuat, serta penjelasan singkat perangkat lunak yang digunakan.

## **Bab III Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem dan perancangan sistem yang berisi gambaran umum objek penelitian, identifikasi masalah, memahami kerja sistem, analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efeciency, Service*), analisis kebutuhan, analisis kelayakan serta perancangan basis data, perancangan *interface*.

## **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini berisi tentang implementasi sistem yang dibuat, mulai dari instalasi sistem sampai pengoperasian sistem. Dalam bab ini juga membahas mengenai hasil dari uji coba sistem.

## **Bab V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil pengujian sistem dan disertai saran-saran untuk pengembangan aplikasi agar menghasilkan sistem yang lebih baik lagi.