



**SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA TIM KPR BCA PONDOK
INDAH BERBASIS WEB**

SKRIPSI

MERU TRI

1410513011

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2017**



**SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA TIM KPR BCA PONDOK
INDAH BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**

MERU TRI

1410513011

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2017**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Meru Tri
NIM : 1410513011
Tanggal : 20 Desember 2017

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 20 Desember 2017

Yang Menyatakan,



(Meru Tri)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meru Tri
NIM : 1410513011
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA TIM KPR BCA PONDOK INDAH BERBASIS WEB

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 20 Desember 2017

Yang menyatakan,



(Meru Tri)

PENGESAHAN

Dengan ini dinyatakan bahwa Tugas Akhir berikut:

Nama : Meru Tri

NIM : 1410513011

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penilaian Kinerja Tim KPR BCA Pondok
Indah berbasis WEB

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.



Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM.

Ketua Penguji



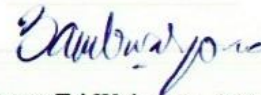
Anita Muliawati, S.Kom., MTI

Penguji I



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI.

Pembimbing



Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., MM.

Plt. Dekan

Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si.

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 21 Desember 2017

SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA TIM KPR BCA PONDOK INDAH BERBASIS WEB

Meru Tri

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membangun sebuah system informasi penilaian kinerja karyawan atau tim KPR BCA pondok indah yang dapat membantu mempermudah dalam melakukan penilaian terhadap kinerja karyawan secara cepat dan akurat sehingga menghasilkan data yang valid sesuai dengan kinerja yang dilakukan oleh karyawan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* dimana analisis system menggunakan metode PIECES (*Perfomance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*), sedangkan desain *prototype* menggunakan aplikasi berbasis web yang memanfaatkan PHP dan MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat melakukan penilaian kinerja harian untuk menentukan baik buruknya kinerja karyawan berdasarkan nilai yang di dapat sehingga perusahaan dapat memaksimalkan sumber daya manusia yang ada serta dapat digunakan untuk memonitor kinerja karyawan nya, dan juga agar pemberian *reward* dan penghargaan seperti promosi sesuai dengan apa yang telah mereka capai selama mereka bekerja

Kata Kunci : Penilaian Kinerja, Kinerja Tim KPR, Penilaian Berbasis WEB.

SYSTEM INFORMATION PERFORMANCE ASSURANCE TEAM KPR BCA PONDOK INDAH WEB BASED

Meru Tri

Abstract

This study was conducted to build an employee performance appraisal information system or a beautiful BCA lodge KPR team that can help simplify the assessment of employee performance quickly and accurately so as to produce valid data in accordance with the performance performed by the employee. The method used in this research is waterfall where system analysis using PIECES method (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service), while prototype design using web based application that utilize PHP and MySQL. The result of this research is an information system application that can perform daily performance appraisal to determine the goodness of the employee performance based on the value in the can so that company can maximize the existing human resources and can be used to monitor the performance of its employees, and also for the giving of reward and awards such as promotions according to what they have accomplished during their work

Keywords : Performance Assurance, Team performance KPR, Web-Based Assessment

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala karunia-Nya, sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Ati Zaidah, S.Kom., MTI. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran yang bermanfaat selama pembuatan berlangsung.
2. Bapak Rexando yang telah memberikan izin dan bantuan dalam penelitian untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom.,MM. selaku Plt. dekan fakultas ilmu komputer
4. Bapak Bambang Tri Wahyono., S.Kom., M.Si.. selaku ketua program studi
5. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom.,MM., Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI., Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI, dan juga Ibu Erly Krisnanik. S.Kom. MM. yang telah membantu dalam memberikan informasi selama menyelesaikan skripsi ini sampai selesai.
6. Orang tua, keluarga yang selalu memberikan dorongan kepada penulis agar dapat menyelesaikan skripsinya.
7. Teman-teman

Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Jakarta, 20 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Tinjauan Penelitian	2
1.4. Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Definisi Sistem	5
2.1.1. Karakteristik Sistem	5
2.1.2. Siklus Hidup Sistem	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem.....	8
2.2. Definisi Sistem Informasi.....	9
2.2.1. Komponen Dasar Sistem Informasi	9
2.3. Pengertian <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	10
2.3.1. Tujuan UML.....	11
2.3.2. Diagram-diagram UML	11
2.4. Website	13
2.4.1. Jenis-jenis Website.....	13
2.5. Bahasa Pemrograman	14
2.5.1. HTML	14
2.5.2. Java Script	14
2.5.3. PHP	15
2.6. Database.....	16
2.7. CSS	17
2.8. MySQL	17
2.9. Penilaian Kinerja Karyawan	19
2.9.1. Metode dan Teknik Penilaian Prestasi Kerja Perusahaan	20
2.9.2. Tujuan Penilaian Kinerja.....	24
2.9.3. Manfaat Penilaian Kinerja.....	24

2.10. Teori dan Metode Pengembangan dengan Pendekatan <i>Waterfall</i> .	24
2.11. PIECES.....	26
2.12. Riview Jurnal yang Relevan.....	28
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1. Kerangka Berpikir	30
3.1.1. Identifikasi Masalah.....	31
3.1.2. Perumusan Masalah	31
3.1.3. Pengumpulan Data	31
3.1.4. Analisa Sistem.....	31
3.1.5. Perancangan Sistem	31
3.1.6. Uji Coba	32
3.1.7. Implementasi.....	32
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	32
3.3. Jadwal Penelitian	33
BAB 4 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	34
4.1. Sejarah Ringkas Perusahaan.....	34
4.2. Struktur Organisasi	36
4.2.1. Dokumentasi kredit.....	37
4.2.2. Collection	37
4.2.3. Customer Relation Unit.....	38
4.3. Tahapan Penelitian	38
4.3.1. Contoh Kasus	38
4.4. Analisa Sistem Berjalan.....	40
4.5. Identifikasi Masalah	41
4.5.1. Masalah Pokok.....	43
4.5.2. Use Case Sistem Berjalan	44
4.6. Prosedur Sistem Susulan	44
4.6.1. Use Case Diagram Usulan	47
4.6.2. Activity Diagram Sistem Berjalan	63
4.6.3. Sequence Diagram.....	76
4.6.4. Class Diagram	80
4.6.5. Rancangan Kode	81
4.6.6. Rancangan Struktur Menu.....	84
4.6.7. Tampilan Aplikasi Web	86
BAB 5 PENUTUP.....	92
5.1. Kesimpulan.....	92
5.2. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

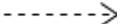
Tabel 2.1 Review Jurnal Yang Relevan.....	28
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	33
Tabel 4.1 Karyawan Yang Berprestasi.....	38
Tabel 4.2 Kualitas Penilaian Kinerja	40
Tabel 4.3 Dokumen Masukan Sistem Berjalan.....	41
Tabel 4.4 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	41
Tabel 4.5 Simpanan Data Sistem Berjalan.....	41
Tabel 4.6 Perhitungan Persentase Kualitas Nilai	45
Tabel 4.7 Kegiatan Sistem Usulan	46
Tabel 4.8 Daftar Definisi Use Case.....	48
Tabel 4.9 Naratif Use Case Kelola Data User.....	49
Tabel 4.10 Naratif Use Case input evaluasi harian	50
Tabel 4.11 Naratif Use Case Tambah Tim.....	51
Tabel 4.12 Naratif Use Case Kelola Data Karyawan.....	52
Tabel 4.13 Naratif Use Case Lihat Laporan Nilai Harian.....	53
Tabel 4.14 Naratif Use Case Input Nilai Harian	54
Tabel 4.15 Naratif Use Case Lihat Data Karyawan	55
Tabel 4.16 Naratif Use Case Login.....	56
Tabel 4.17 Naratif Use Case logout	57
Tabel 4.18 Naratif Use Case Input Nilai Evaluasi Karyawan.....	58
Tabel 4.19 Naratif Use Case Lihat Laporan Evaluasi Kinerja.....	59
Tabel 4.20 Naratif Use Case Cetak Laporan.....	60
Tabel 4.21 Naratif Use Case Grafik Tahunan Karyawan	61
Tabel 4.22 Tabel Data_karyawan	81
Tabel 4.23 Tabel Tim.....	81
Tabel 4.24 Tabel Kriteria	82
Tabel 4.25 Tabel User	82
Tabel 4.26 Tabel Evaluasi_harian_admin.....	82
Tabel 4.27 Tabel Nilai_harian_admin.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall.....	25
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	36
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	44
Gambar 4.3 Use Case Diagram Sistem Usulan.....	47
Gambar 4.4 Activity Diagram Login	62
Gambar 4.5 Activity Diagram logout.....	63
Gambar 4.6 Activity Diagram Kelola Data User	64
Gambar 4.7 Activity Diagram Tambah Tim	65
Gambar 4.8 Activity Diagram Kelola Data Karyawan	66
Gambar 4.9 Activity Diagram Input Evaluasi Harian.....	67
Gambar 4.10 Activity Diagram Lihat Laporan Nilai Harian	68
Gambar 4.11 Activity Diagram Input Nilai Harian	69
Gambar 4.12 Activity Diagram Lihat Laporan Nilai Harian (karyawan)	70
Gambar 4.13 Activity Diagram Lihat Laporan Nilai Harian(penilai).....	71
Gambar 4.14 Activity Diagram Input Nilai Evaluasi Karyawan	72
Gambar 4.15 Activity Diagram Lihat Laporan Evaluasi Kinerja	73
Gambar 4.16 Activity Diagram Lihat Data Karyawan(Penilai).....	74
Gambar 4.17 Activity Diagram Grafik Tahunan Karyawan.....	75
Gambar 4.18 Sequence Diagram Login	76
Gambar 4.19 Sequence Diagram Admin	77
Gambar 4.20 Sequence Diagram Kepala urusan.....	78
Gambar 4.21 Sequence Diagram Karyawan	79
Gambar 4.22 Class Diagram	80
Gambar 4.23 Bagan Struktur Halaman Utama	84
Gambar 4.24 Bagan Struktur Admin	84
Gambar 4.25 Bagan Struktur Kepala Urusan.....	85
Gambar 4.26 Bagan Struktur Karyawan	86
Gambar 4.27 Halaman Utama.....	86
Gambar 4.28 Halaman Menu Admin.....	87
Gambar 4.29 Halaman Input Evaluasi Harian Admin	87
Gambar 4.30 Halaman Data Karyawan Admin	88
Gambar 4.31 Halaman Kelola Data Tim.....	88
Gambar 4.32 Halaman Halaman Kelola Data User	89
Gambar 4.33 Halaman Laporan Harian	89
Gambar 4.34 Halaman Menu Kepala Urusan	90
Gambar 4.35 Halaman Input Nilai Evaluasi Kepala Urusan	90
Gambar 4.36 Halaman Grafik tahunan karyawan.....	91
Gambar 4.36 Halaman Cetak Laporan.....	91

DAFTAR SIMBOL

a. Use Case Diagram

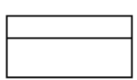
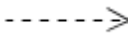
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Dependency</i>	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. Aggregation, bentuk assosiation dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
4		<i>Include</i>	Kegiatan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case.
5		<i>Extend</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar use case yang menunjukkan bahwa satu use case merupakan fungsionalitas dari use case yang lain jika kondisi atau syarat itu terpenuhi.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen- elemennya (sinergi)
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
7		<i>Event</i>	Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.

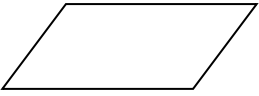
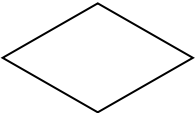
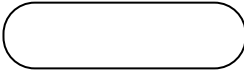
c. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Aktor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase name aktor
2		<i>Garis hidup / lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4		<i>Waktu aktif</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan
5		<i>Pesan tipe create</i>	Menyatakan suatu objek membuat Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

e. Flowchart

No.	SIMBOL	PENJELASAN
1.		<i>Input/Output</i> Digunakan untuk menggambarkan proses <i>input</i> yang berupa pembaca data dan sekaligus pembaca <i>output</i> yang berupa pencetak data
2.		<i>Decision</i> Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi
3.		<i>Terminal</i> Digunakan untuk menggambarkan awalan dan akhiran suatu kegiatan
4.		<i>Data Store</i> Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan data dari main program
5.		<i>Proses</i> Digunakan untuk menggambarkan instruksi atau proses pengolahan data

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Masukan Sistem Berjalan

Lampiran 1 Data Karyawan

Lampiran 2 Standar Penilaian

Lampiran 3 Perhitungan Persentase Kualitas Nilai

Lampiran B Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran 1 Hasil Penilaian