



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DI PERPUSTAKAAN
UTAMA UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

SURYANTI

1410513009

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DI PERPUSTAKAAN
UTAMA UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

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

SURYANTI

1410513009

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Suryanti
NRP : 1410513009
Tanggal : 25 Juli 2016

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini maka saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 25 Juli 2016

Yang Menyatakan,



(Suryanti)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Suryanti
NRP : 1410513009
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 :

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DI PERPUSTAKAAN UTAMA UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA BERBASIS WEB

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 pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 25 Juli 2016

Yang Menyatakan,



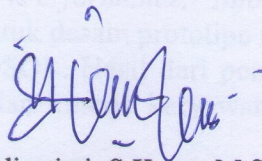
(Suryanti)

LEMBAR PENGESAHAN

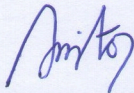
Skripsi diajukan oleh :

Nama : Suryanti
NRP : 1410513009
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penilaian
Kinerja Karyawan Di Perpustakaan Utama UIN Syarif
Hidayatullah Jakarta Berbasis Web.

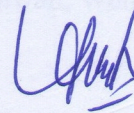
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Yuni Widiastiwi, S.Kom., M.Si
Ketua Penguji



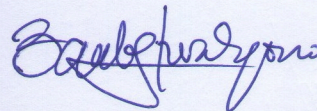
Anita Muliawati, S.Kom., MTI
Penguji I



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



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

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 25 Juli 2016

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN DI PERPUSTAKAAN UTAMA UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA BERBASIS WEB

Suryanti

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk merancang suatu sistem informasi penilaian kinerja karyawan, dikarenakan sistem yang berjalan saat ini masih dilakukan secara manual melalui media kertas. Perancangan sistem penilaian kinerja karyawan dapat membantu menghilangkan duplikasi data dan mempermudah pencarian data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* dimana analisis sistem menggunakan metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*), sedangkan untuk desain prototipe menggunakan aplikasi berbasis web memanfaatkan PHP dan MySQL. Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa prototipe sistem informasi penilaian kinerja karyawan di Perpustakaan Utama UIN Syarif Hidayatullah berbasis web.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Penilaian Kinerja, Karyawan, Web.

ANALYSIS AND DESIGN OF INFORMATION SYSTEM PERFORMANCE ASSESSMENT OF EMPLOYEES IN MAIN LIBRARY UIN SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA WEB-BASED

Suryanti

Abstract

This study was conducted to design an information system of performance appraisal, because the current system is still done manually through paper media. Designing performance appraisal systems can help eliminate data duplication and simplify pemcarian data. The method used in this research is the waterfall where the analysis system using the method PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service), while for the prototype design using web-based application utilizing PHP and MySQL. The results of the research conducted in the form of prototype Information system performance appraisal at the Main Library UIN Syarif Hidayatullah web based.

Keywords : Information Systems, Performance Appraisal, Employee, Web.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini dilaksanakan sejak Maret 2016 ini adalah Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan di Perpustakaan Utama UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Berbasis Web. Terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Ati Zaidiah, S.Kom.,MTI selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran yang sangat bermanfaat.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan penulis semangat dan doa. Penulis juga sampaikan terima kasih kepada teman-teman yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Jakarta, 25 Juli 2016

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	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Batasan Masalah	2
I.4 Luaran yang diharapkan.....	3
I.5 Sistematika Penulisan	4
 BAB II LANDASAN TEORI	 5
II.1 Konsep Dasar Sistem	5
II.2 Pengertian Informasi	5
II.3 Definisi Sistem Informasi	6
II.4 Komponen Sistem Informasi	7
II.5 Konsep Pendekatan Waterfall dalam Perancangan Sistem	7
II.6 Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	9
II.7 Rekayasa Perangkat Lunak.....	10
II.8 Pengertian Sistem Informasi Penilaian Kinerja.....	12
II.9 Penilaian Kinerja	12
II.10 Analisis PIECES.....	14
II.11 Penelitian Sejenis.....	16
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	 18
III.1 Tahapan Penelitian	18
III.2 Kegiatan Penelitian	19
III.3 Tempat dan Waktu Penelitian	20
III.4 Jadwal Penelitian	20
III.4 Alat dan Bahan Penelitian	21
 BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN	 22
IV.1 Profil Perpustakaan	22
IV.2 Visi dan Misi	24
IV.3 Struktur Organisasi	25
IV.4 Analisis Sistem Berjalan	28

IV.5 Identifikasi Masalah	30
IV.6 Rancangan Logik	34
IV.7 Perancangan UML	36
 BAB V PENUTUP.....	 63
V.1 Kesimpulan	63
V.2 Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	 64
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

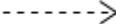
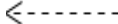
Tabel 1 Review Riset Yang Relevan	16
Tabel 2 Jadwal Penelitian.....	20
Tabel 3 Spesifikasi Perangkat Keras.....	21
Tabel 4 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	21
Tabel 5 Pegawai yang Berprestasi	26
Tabel 6 Pegawai yang Tidak Berprestasi	27
Tabel 7 Standar Penilaian Kinerja Karyawan UIN.....	28
Tabel 8 Dokumen Masukan Sistem Berjalan	29
Tabel 9 Dokumen Keluaran Sistem Berjalan.....	29
Tabel 10 Simpanan Data Sistem Berjalan.....	30
Tabel 11 Matriks Kegiatan & Kebutuhan Informasi Sistem Berjalan	30
Tabel 12 Daftar Istilah Aktor Atau Pelaku Bisnis	34
Tabel 13 Deskripsi Kegiatan Sistem	35
Tabel 14 Melihat Hasil Kinerja Pegawai	37
Tabel 15 Keluhan Pegawai.....	37
Tabel 16 <i>Use Case Login</i> Koordinator	38
Tabel 17 <i>Use Case</i> Mengolah Data Pegawai	39
Tabel 18 <i>Use Case</i> Mengolah Nilai Kinerja	39
Tabel 19 <i>Use Case</i> Lihat Data Pegawai.....	40
Tabel 20 <i>Use Case</i> Lihat Data Keluhan.....	41
Tabel 21 <i>Use Case</i> Lihat Hasil Kinerja.....	41
Tabel 22 <i>Use Case Log Out</i>	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Waterfall.....	8
Gambar 2 Tahapan Penelitian	18
Gambar 3 Struktur Organisasi Perpustakaan Utama UIN.....	25
Gambar 4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan	36
Gambar 5 <i>Activity Diagram Login</i>	43
Gambar 6 <i>Activity</i> Menampilkan Data Pegawai	44
Gambar 7 <i>Activity</i> Menambah Data Pegawai.....	45
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Lihat Hasil Kinerja	46
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Keluhan.....	47
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Pegawai.....	48
Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> Lihat Hasil Kinerja	49
Gambar 12 <i>Activity Diagram Logout</i>	50
Gambar 13 <i>Class Diagram</i>	51
Gambar 14 <i>Sequence Diagram</i> Koordinator.....	52
Gambar 15 <i>Sequence Diagram</i> Kepala Perpustakaan.....	53
Gambar 16 <i>Sequence Diagram</i> Pegawai.....	54

DAFTAR SIMBOL

a. Use Case Diagram

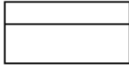
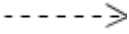
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. Aggregation, bentuk association dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.
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 <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> .
5		<i>Extend</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar <i>use case</i> yang menunjukkan bahwa satu <i>use case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> 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>UseCase</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 lainyang bekerjasama 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.

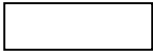
b. Activity Diagram

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 sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>ActivityFinal Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		<i>ForkNode</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 mempengaruhi elemen yang bergantung pada 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 symbol dari aktor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
2		<i>Garis hidup / lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
4		Waktuaktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan.
5		<i>Pesantipe create</i>	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Masukan Sistem Berjalan

Lampiran 1 Daftar Karyawan

Lampiran 2 Standar Penilaian

Lampiran 3 Daftar Penilaian

Lampiran B Dokumen Keluaran Sistem Berjalan

Lampiran 1 Hasil Kinerja

Lampiran C Tampilan Aplikasi

Lampiran 1 Halaman Utama Dan Login

Lampiran 2 Halaman Utama Setelah Login

Lampiran 3 Halaman Menu Utama

Lampiran 4 Halaman Ubah Password

Lampiran 5 Halaman Data Pegawai

Lampiran 6 Halaman Data Penilaian

Lampiran 7 Halaman Data Penilaian

Lampiran 8 Halaman Data Pegawai

Lampiran 9 Halaman Tambah Data Pegawai