



**SISTEM APLIKASI PEMBERIAN BONUS BERDASARKAN
KINERJA KARYAWAN DENGAN METODE WEIGTED
PRODUCT PADA PT XYZ BERBASIS WEB
STUDY KASUS : BANK XYZ**

SKRIPSI

KRISTIAN PANDU PRADANA

1210513019

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2016



**SISTEM APLIKASI PEMBERIAN BONUS BERDASARKAN
KINERJA KARYAWAN DENGAN METODE WEIGTED
PRODUCT PADA PT XYZ BERBASIS WEB
STUDY KASUS : BANK XYZ**

SKRIPSI

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

KRISTIAN PANDU PRADANA

1210513019

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PRPGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**

PERNYA
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

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

Nama : Kristian Pandu Pradana

NPM : 1210513019

Tanggal : 04 Agustus 2016

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

Jakarta, 04 Agustus 2016

Yang Menyatakan,



(Kristian Pandu Pradana)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Kristian Pandu Pradana
NPM : 121.0513.019
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

**"SISTEM APLIKASI PEMBERIAN BONUS BERDASARKAN KINERJA
KARYAWAN DENGAN METODE WEIGTED PRODUCT PADA PT XYZ
BERBASIS WEB"**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir 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: 04 Agustus 2016

Yang Menyatakan,



(Kristian Pandu Pradana)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

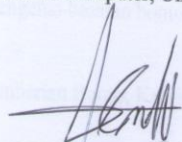
Nama : Kristian Pandu Pradana

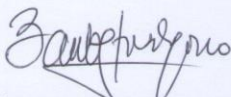
NRP : 121.0513.019


Program Studi : Sistem Informasi


Judul Skripsi : Sistem Aplikasi Pemberian Bonus Berdasarkan Kinerja
Karyawan Dengan Metode Weighted Product Pada PT XYZ
Berbasis Web

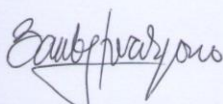
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.


Erly Krisnanik, S.Kom., MM
Ketua Penguji


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


Syarani B., S.Kom., M.Kom
Penguji II (Pembimbing)


Dr. Nidjo Sandjojo., M.Sc
Dekan


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

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 04 Agustus 2016

SISTEM APLIKASI PEMBERIAN BONUS BERDASARKAN KINERJA KARYAWAN DENGAN METODE WEIGHTED PRODUCT PADA PT XYZ BERBASIS WEB

Kristian Pandu Pradana

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan sebuah sistem pemberian bonus kinerja karyawan berbasis teknologi informasi. Sistem tersebut menghitung pemberian bonus yang diterima karyawan dengan metode *weighted product* berbasis web. Metode *weighted product* dikembangkan dengan model waterfall dan dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan XAMPP sebagai tool untuk membantu mengelola basis data MySQL. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi pemberian bonus karyawan berdasarkan kinerja dengan metode *weighted product* sehingga memberikan kemudahan bagi manajemen dalam memberikan informasi mengenai besaran bonus yang akan diterima karyawan.

Kata Kunci : Kinerja, Pemberian Bonus, Karyawan.

SISTEM APLIKASI PEMBERIAN BONUS BERDASARKAN KINERJA KARYAWAN DENGAN METODE WEIGHTED PRODUCT PADA PT XYZ BERBASIS WEB

Kristian Pandu Pradana

Abstract

The purpose of this research is to develop a system of employee performance bonus based on information technology. The system calculates bonuses received by employees with web-based product weighted method. Weighted method of product developed with the waterfall model and built with PHP and XAMPP as a tool to help manage the MySQL database. The result of this study is in the form of information system employees' bonuses based on the performance of the method of weighted product that makes it easy for management to provide information regarding the amount of the bonus will be received by employees.

Keyword : Performance, Give Bonus, Employer.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji serta syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan yang berkuasa atas nikmat dan karunia-NYA yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Setelah melalui proses panjang yang telah mengiringi akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan mengambil judul **“Sistem Aplikasi Pemberian Bonus Berdasarkan Kinerja Karyawan Dengan Metode Weigted Product Pada PT XYZ Berbasis Web”**. Pada kesempatan yang sangat baik ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Keluarga, Khususnya orang tua penulis yang selama ini mendukung baik materil maupun non materil serta tidak lelah memberikan doa dan kasih sayangnya kepada penulis.
2. Bpk. Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bpk. Syahrani B. Sko., MKom., selaku pembimbing penulis yang telah memberikan petunjuk dan masukan, serta meluangkan waktu untuk membimbing hingga terselesaikannya tugas akhir penulis.
4. Rekan–rekan kerja penulis di Card Business Group yang selalu memberi dukungan kepada penulis

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah diharapkan penulis sebagai timbal balik atas apa yang penulis tuangkan di tugas akhir ini dan demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga penulisan tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Jakarta, 04 Agustus 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	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Maksud dan Tujuan	2
I.4 Ruang Lingkup	2
I.5 Manfaat	2
I.6 Luaran yang Diharapkan	2
I.7 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
II.1 Pengertian Perbankan	4
II.2 Pengertian Manager	4
II.3 Pengertian HRD	5
II.4 Sistem Informasi Manajemen	6
II.5 Unified Modeling Language (UML)	8
II.6 Basis Data	10
II.7 Jaringan Komunikasi	11
II.8 Pengertian SQL	12
II.9 Pengertian PHP	12
II.10 Pengertian Metode Weigted Product	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
III.1 Kerangka Berpikir	20
III.2 Pendekatan Penelitian	22
III.3 Metode Pengumpulan Data	22
III.4 Kebutuhan Alat dan Bahan	22
III.5 Objek Penelitian	23
III.6 Jadwal Penelitian	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	24
IV.1 Profil Perusahaan	24
IV.2 UML Sistem Berjalan	27

IV.3 Identifikasi Masalah	32
IV.4 Analisa Kebutuhan Sistem	33
IV.5 Rancangan Sistem Usulan	34
IV.6 Sistem Usulan	35
IV.7 Rancangan Logik	35
IV.8 Activity Diagram Sistem Usulan	40
IV.9 Class Diagram	43
IV.10 Rancangan Fisik	44
IV.11 Rancangan Kode	45
IV.12 Rancangan Data	46
IV.13 Rancangan Tampilan Web	49
IV.14 Konfigurasi Sistem Usulan	50
IV.15 Implementasi Sistem	51
BAB V PENUTUP.....	55
V.1 Kesimpulan	55
V.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

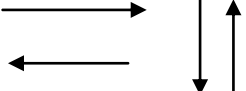


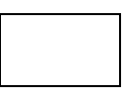
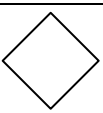
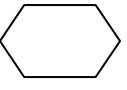
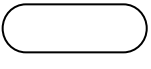

Tabel 1 Bobot Penilaian	15
Tabel 2 Kriteria Penilaian	15
Tabel 3 Skor Penilaian	16
Tabel 4 Tabel KPI	18
Tabel 5 Jadwal Kegiatan Penilaian	23
Tabel 6 Deskripsi Aktor Use Case Diagram Sistem Berjalan	30
Tabel 7 Deskripsi Aktor Use Case Diagram Sistem Usulan	39
Tabel 8 Rancangan Data Biodata Karyawan	46
Tabel 9 Rancangan Data Penilaian	46
Tabel 10 Rancangan Data Periode Penilaian	47
Tabel 11 Rancangan Data Login	47
Tabel 12 Rancangan Data Omset	48
Tabel 13 Rancangan Penilaian Karyawan	48
Tabel 14 Rancangan Data Kpi	49
Tabel 15 Rancangan Masukan	50

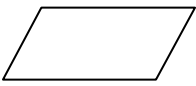


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Flowchart Metodologi Penelitian	20
Gambar 2 Struktur Organisasi	26
Gambar 3 Use Case Diagram Sistem Berjalan	29
Gambar 4 Usecase Sistem Usulan Sisi Login Dan Logout	36
Gambar 5 Usecase Diagram Sistem Usulan Dari Office	37
Gambar 6 Usecase Diagram Sistem Usulan Dari Supervisor	38
Gambar 7 Usecase Diagram Sistem Usulan Dari Manager	38
Gambar 8 Usecase Diagram Sistem Usulan Dari Hrd	39
Gambar 9 Activity Diagram Sistem Usulan Officer	40
Gambar 10 Activity Diagram Sistem Usulan Supervisor	41
Gambar 11 Activity Diagram Sistem Usulan Manager	42
Gambar 12 Activity Diagram Sistem Usulan Hrd	43
Gambar 13 Class Diagram Sistem Usulan	44
Gambar 14 Bagan Pembagian Modul Pengolahan	44
Gambar 15 Menu User	45
Gambar 16 Menu Admin	45






DAFTAR SIMBOL






a. Flowchart

No	Simbol	Nama Simbol	Penggunaan
1		Arus / Flow	Penghubung antara prosedur / proses
2		Connector	Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang sama
3		Off-line Connector	Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang lain
4		Process	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan Komputer
5		Decision	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban / aksi
6		Predefined Process	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan didalam storage
7		Terminal	Simbol untuk permulaan atau akhir dari suatu program
8		Manual Input	Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard



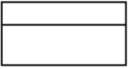


9		Input-Output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
10		Document	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output di cetak dikertas
11		Disk and On-line Storage	Simbol untuk menyatakan input berasal dari disk atau output di simpan ke disk

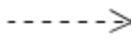

b. Use Case Diagram

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>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
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>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.






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

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>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</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>Actifity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

- A-1 Area Penilaian Karyawan Berjalan
- A-2 Area Hasil Penilaian Karyawan Berjalan
- A-3 Area Histori Penilaian Karyawan Berjalan
- A-4 Dokumen Laporan Hasil Penilaian Berjalan

Lampiran B

- B-1 Area Login User
- B-2 Area Biodata Karyawan
- B-3 Area Input Penilaian Karyawan
- B-4 Area Approval Penilaian Karyawan
- B-5 Area Laporan Penilaian Karyawan
- B-6 Area Ubah Biodata Karyawan
- B-7 Area Ubah Kriteria Penilaian
- B-8 Area Ubah Omset Perusahaan
- B-9 Area Ubah Periode Penilaian Karyawan
- B-10 Area Key Performance Indicator