

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENILAIAN
E-KINERJA PEGAWAI**

(Studi Kasus: Kantor Camat Kwandang)

Oleh

SITI NUR RAHMA MAKSUD

T3120094

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian

guna memperoleh gelar Sarjana



**PROGRAM SARJANA
TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS ICHSAN GORONTALO
GORONTALO
2024**

PERSETUJUAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENILAIAN
E-KINERJA PEGAWAI
(Studi Kasus: Kantor Camat Kwandang)**

Oleh

SITI NUR RAHMA MAKSUD

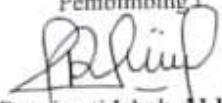
T3120094

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat ujian
guna memperoleh gelar Sarjana
Program Studi Teknik Informatika,
Ini telah disetujui oleh Tim Pembimbing

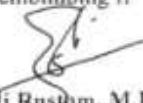
Gorontalo, Juni 2024

Pembimbing I


Reza Iwati Ishak, M.Kom

NIDN 0903087901

Pembimbing II


Subardi Rusli, M.Kom

NIDN 0915088403

PENGESAHAN SKRIPSI

RANCANG BANGUN APLIKASI PENILAIAN E-KINERJA PEGAWAI

OLEH

SITI NUR RAHMA MAKSUD
T3120094

Diperiksa oleh Panitia Ujian Strata Satu (S1)

Universitas Ichsan Gorontalo

1. Ketua Penguji

Husdi, M.Kom

2. Anggota

Apriyanto Alhamad, M.Kom

3. Anggota

Sumarni, M.Kom

4. Anggota

Rezqiwati Ishak, M.Kom

5. Anggota

Suhardi Rustam, M.Kom

Mengetahui,


Dekan Fakultas Ilmu Komputer
Ivan Abraham Salibi, M.Kom
NIDN : 0928028101


Ketua Program Studi
Sudirman S. Panna, M.Kom
NIDN : 0924038205

PERNYATAAN SKRIPSI

Dengan Ini Saya Menyatakan Bahwa:

1. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) baik di Universitas Ichsan Gorontalo maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis (Skripsi) saya ini adalah mumi gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis (Skripsi) saya tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis di cantumkan sebagai acuan/situasi dalam naskah dan dicantumkan pula daftar pustaka.
4. Karya ilmiah ini di buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari, pernyataan ini saya terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sangsi lainnya sesuai norma-norma yang berlaku di Universitas Ichsan Gorontalo.

Gorontalo, Juni 2024

Dalam membuat Pernyataan



Siti Nur Rahma Maksud

ABSTRACT

SITI NUR RAHMA MAKSUD. T3120094. DESIGN OF EMPLOYEE E-PERFORMANCE APPRAISAL APPLICATION

Employee performance appraisal is an important process in human resource management to measure the contribution and achievement of individuals in the organization. However, the manual process commonly used in performance appraisal is often prone to errors, slow, and less efficient. Therefore, this study aims to design and implement an employee e-performance appraisal application, as a solution to improve the efficiency and accuracy of the performance appraisal process. The software development method used is the waterfall method, consisting of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The developed application has features that allow managers to provide e-performance appraisals, track the progress of achieving goals, give feedback to employees, and generate performance reports automatically. The test results indicate that this application can improve the efficiency of the performance appraisal process by reducing the time required, minimizing data input errors, and facilitating performance management in a more structured manner. In addition, the application use also provides additional benefits in the form of increased transparency, accountability, and employee involvement in the performance appraisal process.

Keywords: appraisal, employee e-performance, application, efficiency, information management



ABSTRAK

SITI NUR RAHMA MAKSUD. T3120094. RANCANG BANGUN
APLIKASI PENILAIAN E-KINERJA PEGAWAI

Penilaian kinerja pegawai merupakan proses penting dalam manajemen sumber daya manusia untuk mengukur kontribusi dan pencapaian individu dalam organisasi. Namun, proses manual yang biasa digunakan dalam penilaian kinerja seringkali rentan terhadap kesalahan, lambat, dan kurang efisien. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi penilaian e-kinerja pegawai sebagai solusi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi proses penilaian kinerja. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode waterfall, yang terdiri dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Aplikasi yang dikembangkan memiliki fitur-fitur yang memungkinkan manajer untuk memberikan penilaian kinerja secara elektronik, melacak progres pencapaian tujuan, memberikan umpan balik kepada pegawai, dan menghasilkan laporan kinerja secara otomatis. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan efisiensi proses penilaian kinerja dengan mengurangi waktu yang dibutuhkan, meminimalkan kesalahan input data, dan memfasilitasi pengelolaan kinerja secara lebih terstruktur. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga memberikan manfaat tambahan berupa peningkatan transparansi, akuntabilitas, dan keterlibatan pegawai dalam proses penilaian kinerja.

Kata kunci: penilaian, e-kinerja pegawai, aplikasi, efisiensi, pengelolaan informasi



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memudahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini dengan judul **“RANCANG BANGUN APLIKASI PENILAIAN E-KINERJA PEGAWAI (STUDI KASUS : KANTOR CAMAT KWANDANG)”**, untuk memenuhi salah satu syarat penyusunan Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa usulan penelitian ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil. Untuk itu, dengan segala keikhlasan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Ibu Dr. Hj Juriko Abdusamad, M.SI, selaku Ketua Yayasan Pengembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (YPIPT) Ichsan Gorontalo;
2. Bapak Dr. Abdul Gaffar Latjokke, M.SI, selaku Rektor Universitas Ichsan Gorontalo;
3. Bapak Irvan Abraham Salihi, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
4. Bapak Sudirman Melangi, S.Kom, M.Kom, selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
5. Ibu Irma Surya Kumala Idris, S.Kom, M.Kom, selaku Wakil Dekan II Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo, Sekaligus Pembimbing Utama;
6. Bapak Sudirman S. Panna, S.Kom, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Ichsan Gorontalo;
7. Ibu Rezqiwati Ishak, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Utama, yang telah bimbingan penulis dengan baik dan juga memeberikan saran pada pembuatan proposal ini.
8. Bapak Suhardi Rustam M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Kedua, yang telah memberi banyak motivasi kepada penulis;
9. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Gorontalo yang telah mendidik dan mengajarkan berbagai disiplin ilmu kepada penulis;
10. Ibu dan Bapak yang tercinta, atas segala kasih sayang, doa restu dan jerih payah dalam membesarkan dan mendidik penulis;

11. Rekan-rekan seperjuangan yang telah banyak memberikan bantuan dan dukungan moril yang sangat besar kepada penulis;
12. Kepada semua pihak yang ikut membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tak sempat saya sebut satu-persatu.
13. Papa tercinta, Soehasman Maksud. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studynya sampai sarjana.
14. Mama tersayang, Rosmiaty Y. Tumulo. Terimakasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada beliau atas segala bentuk bantuan, dukungan, semangat dan doa yang diberikan selama ini. Terima Kasih atas nasehat yang diberikan, mama menjadi pengingat dan penguat yang paling hebat. Terima Kasih, Mama.
15. Kepada Yusuf Tumulo Family, terimakasih karena selalu memberikan dukungan, semangat dan doa kepada penulis sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan.
16. Kepada sahabat-sahabat saya yaitu, Shintia Hau, Febriyanti Pomanto, Febriani Abdullah, Marsita Modanggu, Jumriaty Maleba, Isra Oktaviani Jole, Dita Natasha Usman, Adelia Suila. yang telah mendukung dan memberikan saya semangat untuk tetap mengerjakan skripsi ini sampai selesai.
17. Terimakasih untuk teman-teman Teknik Informatika angkatan 2020 yang telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah.
18. Kepada orang-orang tersayang yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini. baik tenaga, waktu, maupun materi kepada saya. dalam segala hal yang menemani, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberi semangat untuk pantang menyerah.

Semoga Allah SWT melimpahkan balasan atas jasa-jasa mereka kepada kami. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang telah dicapai ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran yang konstruktif. Terakhir penulis berharap semoga hasil yang telah dicapai ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Gorontalo, Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	I
PERSETUJUAN SKRIPSI	II
PENGESAHAN SKRIPSI.....	III
PERNYATAAN SKRIPSI.....	IV
<i>ABSTRACT</i>	V
ABSTRAK	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Studi	4
2.2 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2.1 Definisi Sistem	5
2.2.2 Definisi Informasi	6
2.2.3 Definisi Sistem Informasi.....	6
2.2.4 Sasaran Kinerja Pegawai (SKP).....	6
2.2.5 Prestasi Kerja.....	6
2.2.6 Kinerja.....	6
2.2.7 Penilaian Kinerja Pegawai	7

2.2.8 Tujuan dan Manfaat Penilaian Kinerja.....	8
2.2.9 Graphic Rating Scale.....	8
2.2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	9
2.2.8 Desain Sistem.....	10
2.2.9 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	10
2.2.10 Pengujian Sistem.....	14
2.2.11 Konstruksi Sistem	16
2.3 Kerangka Pikir	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Jenis, Metode, Subjek, Objek, Waktu dan Lokasi Penelitian	18
3.2 Pengumpulan Data Training	18
3.3 Observasi dan Dokumentasi.....	18
3.4 Kriteria.....	19
3.5 Merancang Aplikasi E-Kinerja Pegawai	19
3.6 Analisis Sistem	20
3.7 Desain Sistem.....	20
3.8 Konstruksi Sistem	21
3.9 Pengujian Sistem	21
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN SISTEM.....	23
4.1 Use Case Diagram Pegawai.....	23
4.2 Activity Diagram Login.....	23
4.3 Activity Diagram Pegawai	24
4.4 Activity Diagram Yang Sedang Berjalan.....	24
4.5 Activity Diagram Absensi Pegawai yang diusulkan.....	25
4.6 <i>Sequence</i> Diagram Menambah Data.....	25
4.7 <i>Sequence</i> Diagram Menghapus Data.....	26
4.8 <i>Sequence</i> Diagram Mengubah Data	26

4.9	<i>Class Diagram</i>	27
4.10	Arsitektur Sistem	27
4.11	Interface Desain.....	28
4.14.1	Mekanisme User.....	28
4.14.2	<i>Interface</i> Desain Login.....	28
4.14.3	Dashboard.....	28
4.14.4	Tampilan Data Pegawai	29
4.14.5	Tampilan Absensi Pegawai	29
4.14.6	Tampilan Laporan Data Absensi Kinerja Pegawai.....	29
4.15	Data Desain	29
4.15.1	Struktur Data.....	29
4.16	Hasil Kontruksi Sistem.....	31
4.16.1	Pemrograman Untuk Pengujian <i>White Box</i>	32
4.16.2	Flowchart Program Untuk Pengujian <i>White Box</i>	32
4.16.3	Flowgraph Program Untuk Pengujian <i>White Box</i>	35
4.16.4	Perhitungan CC Pada Pengujian <i>White Box</i>	35
4.16.5	Basis Path Pada Pengujian <i>White Box</i>	36
4.16.6	Pengujian Black Box	36
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
5.1	Pembahasan Sistem.....	38
5.1.1	Halaman Login	38
5.1.2	Tampilan Halaman Utama.....	38
5.1.3	Tampilan Halaman Data Pegawai	39
5.1.4	Tampilan Halaman Data Hak Akses.....	39
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN	40
6.1	Kesimpulan.....	40
6.2	Saran.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	9
Gambar 2.1 Kerangka Pikir.....	17
Gambar 4.1 Usecase Diagram Pegawai	23
Gambar 4.2 Activity Diagram Login	23
Gambar 4.3 Activity Diagram Pegawai	24
Gambar 4.4 Activity Diagram Yang Sedang Berjalan.....	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Absensi Pegawai Yang Diusulkan	25
Gambar 4.6 Sequence Diagram Menambah Data	25
Gambar 4.7 Sequence Diagram Menghapus Data	26
Gambar 4.8 Sequence Diagram Mengubah Data.....	26
Gambar 4.9 Class Diagram	27
Gambar 4.13 Interface Desain Login.....	28
Gambar 4.14 Dashboard.....	28
Gambar 4.15 Tampilan Data Pegawai.....	29
Gambar 4.16 Absensi Pegawai.....	29
Gambar 5.1 Flowchart Program Untuk Pengujian <i>White Box</i>	35
Gambar.5.2 Flowgraph Program Untuk Pengujian <i>White Box</i>	35
Gambar 5.1 Halaman Login	38
Gambar 5.2 Halaman Utama.....	38
Gambar 5.3 Halaman Data Pegawai	39
Gambar 5.4 Halaman Data Hak Akses.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	4
Tabel 2.2 Simbol Diagram use case	10
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol Diagram Barisan	13
Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram	14
Tabel 4.1 Mekanisme User	28
Tabel 4.2 Perancangan Tabel User	29
Tabel 4.3 Perancangan Tabel Pegawai	30
Tabel 4.4 Perancangan Tabel Jabatan	30
Tabel 4.4 Perancangan Tabel Absensi	30
Tabel 4.6 Program Desain	31
Tabel 5.5 Basis Path Pada Pengujian <i>White Box</i>	31
Tabel 5.6 Pengujian Black Box	36

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk meningkatkan dan menjaga kualitas pegawai dapat dilakukan sebuah penilaian kinerja. Menurut Mangkuprawira dan Vitalaya (2007), Penilaian kinerja adalah salah satu tugas penting untuk dilakukan oleh seorang manajer atau pimpinan karena dapat digunakan untuk memperbaiki keputusan-keputusan personalia dan memberikan umpan balik kepada pegawai tentang kinerja pegawai tersebut.

Pada dasarnya setiap instansi/perusahaan akan melihat capaian kinerja pegawai yang dibuat sebagai salah satu bentuk track record kerja pegawai, selain itu juga menjadi acuan dalam melihat kinerja pegawai. Dalam pembuatan capaian kinerja pegawai, juga terdapat detail waktu pengerjaan tugas tersebut. Misalnya suatu pengerjaan tugas, dilakukan dari jam sembilan sampai jam sepuluh pagi. Sehingga dapat diketahui, berapa lama pegawai menyelesaikan suatu pekerjaan tertentu. Selanjutnya, hasil pekerjaan yang telah diselesaikan akan di verifikasi oleh atasan. Lalu atasan akan memberikan verifikasi atas pekerjaan yang telah dilakukan oleh bawahannya.

Kantor Kecamatan Kwandang adalah salah satu kecamatan/camat yang ada di Kabupaten Gorontalo Utara, Provinsi Gorontalo. Melalui kecamatan ini warga dapat mengurus berbagai bentuk perizinan yang sering dibuat terkait dengan penerbitan izin usaha mikro kecil (IUMK), rekomendasi surat pengantar SKCK, surat keterangan domisili, surat izin menutup jalan untuk pembangunan atau acara, pengesahaan surat keterangan miskin, dispensasi nikah, rekomendasi dan pengesahaan permohonan cerai, belum nikah dan nikah. Kinerja para pegawai sangatlah dibutuhkan agar proses pelayanan kepada masyarakat bisa dilakukan dengan baik. Kantor Kecamatan Kwandang juga memiliki proses pendataan kinerja para pegawainnya tetapi masih menggunakan buku sebagai media informasinya. Data yang ada didalam buku tersebut rawan terjadinya kesalahan penulisan serta hilang apabila ada kejadian bencana alam yang terjadi.

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu sistem pencatatan, penilaian dan pengawasan terhadap kinerja pegawai masih dilakukan secara tidak efektif sehingga dapat terjadi kesalahan dalam pencatatan dan penilaian, Selain itu juga arsip-arsip yang disimpan dalam bentuk lembaran kertas bisa saja hilang. Oleh karena itu, laporan kinerja dalam menilai pegawai dibutuhkan laporan untuk menyesuaikan berapa penilaian yang di peroleh oleh setiap pegawai disetiap tahunnya, manfaat dari penilaian ini nantinya akan mempermudah setiap pegawai dalam melaksanakan tugasnya.

Dalam melakukan sebuah penelitian tentunya terdapat penelitian referensi terkait untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang baru. Maka penelitian terhadap pembuatan aplikasi sebagai referensi yang dibutuhkan sebagai penelitian teori penunjang beberapa referensi dibawah ini yaitu:

Penelitian yang dilakukan Shirly Syamsiah, Tan Amel ia dan Sri Hariani Eko Wulandari (2015) “Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai Berdasarkan Prestasi Kerja Berbasis Web Pada PDAM Surya Sembada”. Hasil penelitiannya adalah Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengolahan aktivitas pekerjaan harian pegawai, mulai dari penugasan, pencatatan, dan monitoring aktivitas harian berbasis web, penelitian ini juga menghasilkan laporan penilaian kinerja berdasarkan prestasi kerja. Kemudian aplikasi ini dapat digunakan unit kerja untuk memperhitungkan hasil kegiatan pencapaian program kerja yang dibandingkan dengan hasil yang dicapai, sehingga kinerja pegawai lebih terukur.

Penelitian selanjutnya dilakukan Dian Kartikasari (2013) dengan judul penelitian “Sistem Informasi Administrasi Penilaian Prestasi Kerja PNS Berdasarkan Sasaran Kerja Pegawai (SKP) Berbasis Web Pada Kantor Bkd Provinsi Jawa Tengah”. Pada penelitian ini menghasilkan suatu sistem yang mampu menampilkan tugas jabatan, informasi nilai capaian, dan hasil pencapain secara langsung berdasarkan penilaian sasaran kerja pegawai.

Berdasarkan penilitian diatas dengan menggunakan Aplikasi Elektronik Kinerja (E-Kinerja) yang dharapkan dapat digunakan untuk membantu membuat laporan dan penilaiaan setiap pegawai agar mendapatkan hasil penilaian yang akurat. Aplikasi berbasis web ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan dalam Penilaian Kerja Pegawai, meningkatkan kompetensi dan profesionalisme dalam

menjalankan tugas sebagai Pegawai dan dijadikan bahan dalam pengembangan karir serta menjadikan ajang evaluasi setiap pegawainya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan diatas, Kantor Kecamatan Kwandang Membutuhkan sebuah aplikasi yang bisa membantu menangani masalah yang terjadi di Kantor Kecamatan Kwandang, seperti membuat sebuah aplikasi penilaian kinerja kepegawaian yang berbasis web dan memudahkan proses penilaian kinerja pegawai di Kantor Camat Kwandang.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penilaian kinerja pegawai untuk kantor camat kwandang
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penilaian kinerja pegawai

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang aplikasi penilaian kinerja kepegawaian
2. Untuk mengetahui penilaian kinerja yang dilakukan oleh pegawai berdasarkan sasaran kerja pegawai.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya di bidang ilmu komputer dan dapat dijadikan bahan evaluasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diberikan akan membantu internal kantor untuk pengolahan data

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Berikut adalah penelitian terkait yaitu:

Tabel 2.1 Penelitian Terkait

No	Peneliti	Judul	Tahun	Hasil
1.	Nur Septiyani Aglis, Paradilla Shabilla, Inda Wulan Irawati, Yudo Devianto	Rancang Bangun Aplikasi Penilaian E- Kinerja Pegawai	2022	Dalam penelitian permasalahan yang ada kurangnya kedisiplinan pegawai dalam melakukan tugas dan kurangnya monitoring pegawai yang dilakukan oleh pimpinan, dalam penelitian tersebut dibuatkan suatu sistem monitoring berbasis Android yang bertujuan untuk memudahkan proses monitoring kinerja pegawai.

2.	Eddy Samsoleh, Hani Rubiani	Rancang Bangun Aplikasi Penilaian E-Kinerja Pegawai	2021	Penilaian dilakukan berdasarkan perencanaan kinerja pada tingkat individu dan tingkat unit atau organisasi, dengan memperhatikan target, capaian, hasil, dan manfaat yang dicapai, serta perilaku PNS.
3.	Sarwindah & Marini	Rancang Bangun Aplikasi Penilaian E-Kinerja Pegawai	2019	Hasil yang didapat dari penelitian ini yaitu bagian admin yang menjadi prioritas dan dapat diimplementasikan untuk menentukan administrasi yang rapi dan punya tanggung jawab

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Definisi Sistem

Menurut Ayu and Perdana (2014) [4] Sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang bekerja secara bersama-sama untuk mencapai tujuan dengan menerima masukan (input) dan menghasilkan keluaran (output) dalam suatu proses transformasi, Sistem juga memiliki tiga fungsi dasar yaitu sebagai input (masukan) untuk selanjutnya akan diproses, sebagai processing (proses) untuk mentransformasikan suatu masukan menjadi keluaran, dan sebagai output (keluaran) sebagai tujuan utama sistem tersebut dijalankan

2.2.2 Definisi Informasi

Menurut Ayu and Perdana (2014) [5] Informasi adalah data yang telah diproses sehingga memiliki arti dan nilai kepada penerima informasi tersebut. Selain itu juga disebutkan, informasi merupakan suatu pengetahuan yang diperoleh dari hasil pengolahan data-data sehingga dapat menjadi sebuah kesimpulan yang dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan.

2.2.4 Definisi Sistem Informasi

Menurut Ladjamudin dalam Prabowo and Syani (2016) [6] Sistem Informasi Berdasarkan definisi mengenai sistem dan informasi yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih.

2.2.4 Sasaran Kinerja Pegawai (SKP)

Menurut Susila and Triyono (2015) [7] Sasaran Kerja Pegawai (SKP) adalah salah satu unsur di dalam Penilaian Prestasi Kerja PNS yang diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 46 Tahun 2011.

2.2.5 Prestasi Kerja

Menurut mangkunegara dalam Siregar and Suryalena (2013) [8] Prestasi Kerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai seseorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya. Sedangkan menurut Prawirosentono Prestasi Kerja adalah hasil kerja yang dapat dicapai oleh seseorang atau sekelompok orang dalam suatu organisasi, sesuai dengan kewenangannya dan tanggung jawabnya masing-masing untuk mencapai tujuan organisasi bersangkutan secara legal, tidak melanggar hukum dan sesuai dengan moral maupun etika.

2.2.6 Kinerja

Keberhasilan suatu organisasi dipengaruhi oleh kinerja (*job performance*) sumber daya manusia, untuk itu setiap perusahaan akan berusaha untuk meningkatkan kinerja pegawai dalam mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan. Budaya organisasi yang tumbuh dan terpelihara dengan baik akan mampu memacu organisasi ke arah perkembangan yang lebih baik. Disisi lain, kemampuan pemimpin dalam menggerakkan dan memberdayakan pegawainya akan mempengaruhi kinerja. Istilah kinerja dari kata *job performance* atau *actual performance* (prestasi

kerja atau prestasi sesungguhnya yang dicapai oleh seseorang). Prestasi kerja pada umumnya dipengaruhi oleh kecakapan, keterampilan, pengalaman dan kesungguhan kerja dari tenaga kerja yang bersangkutan.

Secara etimologi, kinerja berasal dari kata prestasi kerja (*performance*). Sebagaimana dikemukakan oleh Mangkunegara (2007) bahwa istilah kinerja dari kata *job performance* atau *actual performance* (preastasi kerja atau prestasi sesungguhnya yang dicapai oleh seseorang) yaitu hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan padanya.

Menurut Rivai (2005), kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu di dalam melaksanakan tugas dibandingkan dengan berbagai kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran atau kriteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dan telah disepakati bersama.

2.2.6 Penilaian Kinerja Pegawai

Penilaian kinerja adalah salah satu tugas penting untuk dilakukan oleh seorang manajer atau pimpinan. Walaupun demikian, pelaksanaan kinerja yang objektif bukanlah tugas yang sederhana. Penilaian harus dihindarkan adanya "*like* dan *dislike*", dari penilai, agar objektivitas penilai dapat terjaga. Kegiatan penilaian ini adalah penting, karena dapat digunakan untuk memperbaiki keputusan-keputusan personalia dan memberikan umpan balik kepada pegawai tentang kinerja pegawai tersebut.

Mangkuprawira (2007), juga menyatakan bahwa penilaian kinerja yang ditetapkan dimana pengukuran kinerja tersebut memberikan umpan balik positif kepada pegawai.

Menurut Dessler (2007) ada lima faktor dalam penilaian kinerja yang populer, yaitu:

1. Prestasi pekerjaan, meliputi: akurasi, ketelitian, keterampilan, dan penerimaan keluaran.
2. Kuantitas pekerjaan, meliputi: volume keluaran dan kontribusi.
3. Kepemimpinan yang diperlukan, meliputi: membutuhkan, saran arahan atau perbaikan.

4. Kedisiplinan, meliputi: kehadiran, sanksi, warkat, regulasi, dapat dipercaya/diandalkan dan ketepatan waktu
5. Komunikasi, meliputi: hubungan antar pegawai maupun dengan pimpinan, media komunikasi

2.2.7 Tujuan dan Manfaat Penilaian Kinerja

Penilaian Kinerja merupakan suatu alat yang manfaatnya tidak hanya untuk mengevaluasi kinerja seorang pegawai akan tetapi juga mengembangkan serta memotivasi pegawai. Penilaian tersebut juga akan memberikan dampak yang positif dan semangat dalam diri pegawai untuk lebih berkualitas dan menghasilkan kinerja yang optimal.

Menurut Sedarmayanti (2007), tujuan dari penilaian kinerja adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterampilan dan kemampuan pegawai.
2. Sebagai dasar perencanaan bidang kepegawaian khususnya penyempurnaan kondisi kerja, peningkatan mutu dan hasil kerja
3. Sebagai dasar pengembangan dan pendayagunaan pegawai seoptimal mungkin, sehingga dapat diarahkan jenjang/rencana karirnya, kenaikan pangkat dan kenaikan jabatan.
4. Mengetahui kondisi organisasi secara keseluruhan dari bidang kepegawaian khususnya kinerja pegawai dalam bekerja.
5. Secara pribadi, pegawai mengetahui kekuatan dan kelemahannya sehingga dapat memacu perkembangannya.

2.2.8 Graphic Rating Scale

Menurut Wirawan (2009) metode ini adalah bentuk evaluasi kinerja yang paling banyak digunakan. Metode ini banyak digunakan oleh perusahaan karena metode ini mudah dikembangkan dan mudah untuk dimodifikasi jika diperlukan adanya perubahan terhadap kriteria-kriteria yang menjadi bahan penilaian. Ada beberapa tipe skala rating berdasarkan cakupan pengukuran dalam penilaian. Mereka dapat dikelompokkan menjadi skala rating individual dan kelompok. Pada skala rating individual, penilai dalam mengambil keputusan terhadap subjek yang dinilai, dilakukan tanpa membandingkan dengan penilai lain.

2.2.7 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Menurut M.C.Leod (2004), [10] secara konseptual siklus pengembangan sebuah sistem informasi berdasarkan Siklus Hidup Pengembangan Sistem (System Development Life Cycles) Siklus hidup pengembangan sistem dapat didefinisikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilaksanakan oleh professional dan pemakai sistem informasi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem informasi. Siklus hidup pengembangan sistem informasi saat ini terbagi atas 6 fase, yaitu :

1. Perencanaan system : perencanaan ini ditekankan ke aspek studi kelayakan pengembangan system.

2. Analisis system : system dianalisis bagaimana kemudian dijalankan, sehingga menghasilkan analisis berupa kelebihan dan kekurangan sistem, fungsi sistem, hingga pembaharuan yang dapat diterapkan.

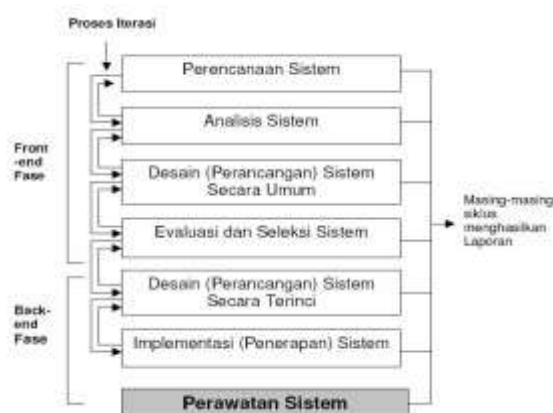
3. Perancangan sistem secara umum / konseptual : pada fase ini analisis sistem mulai merancang proses dengan meng-identifikasikan laporan-laporan dan output yang akan dihasilkan oleh sistem yang diusulkan.

4. Evaluasi dan seleksi sistem : akhir fase perancangan sistem secara umum menyediakan point utama untuk keputusan investasi.

5. Perancangan sistem secara detail : Fase perancangan sistem secara detail menyediakan spesifikasi untuk perancangan secara konseptual. Pada fase ini semua komponen dirancang dan dijelaskan secara detail.

6. Pengembangan Perangkat Lunak dan Implementasi system : sistem siap untuk dibuat dan diinstalasi. dan Sejumlah tugas harus dikoordinasi dan dilaksanakan untuk implementasi sistem baru.

7. Pemeliharaan / Perawatan Sistem



Gambar 2.3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

(Sumber: <http://sugiartha.staff.gunadarma.ac.id/>)

2.2.8 Desain Sistem

Dapat dikatakan bahwa desain sistem merupakan proses menggambarkan, merencanakan dan membuat menguraikan atau menyusun sejumlah unsur dipisahkan menjadi satu unit yang lengkap dan berfungsi penuh.

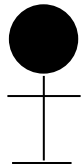
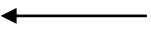
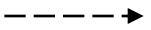
2.2.9 Unified Modeling Language (UML)

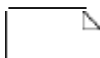
Pada tahun 1997, UML diterima sebagai standar teknik rekayasa perangkat lunak untuk pengembangan objekEmpat bahasa pemodelan terpadu (UML) adalah:

1. Diagram use case

Diagram use case menunjukkan suatu himpunan kasus penggunaan dan actor (tipe kelas khusus). Diagram ini penting dalam mengatur dan memodelkan operasi sistem yang diperlukan.

Tabel 2.2 Simbol Diagram Usecase

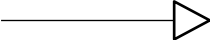
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang diciptakan dalam informasi sendiri.
2.		<i>Dependency</i>	Suatu hubungan dimana perubahan terjadi dalam satu kesatuan unsur otonom mempengaruhi unsur yang bergantung pada non unsur bebas tersebut.
3.		<i>Generalization</i>	Generalisasi dan spesialisasi (generik-spesifik) antara dua kasus penggunaan dimana satu fungsi lebih umum dari pada fungsi lainnya.
4.		<i>Include</i>	Hubungan kasus penggunaan tambahan dimana kasus penggunaan tambahan memerlukan kasus penggunaan ini untuk menjalankan

			fungsinya.
5.		<i>Extend</i>	Hubungan antara use case dan use case dan tambahan, dimana use case tambahan tersebut bisa bersifat independen.
6.		<i>Association</i>	Komunikasi antara aktor dan kasus penggunaan yang berpartisipasi dalam kasus penggunaan melibatkan interaksi dengan aktor.
7.		<i>System</i>	Identifikasi paket tampilan sistem yang dibatasi.
8.		<i>UseCase</i>	Menjelaskan serangkaian tindakan yang dilakukan oleh sistem untuk menghasilkan nilai yang terukur bagi agen.
9.		<i>Collaboration</i>	Interaksi antara aturan dengan faktor lainnya membantu menciptakan perilaku yang lebih besar dari jumlah bagian-bagiannya (sinergi)
10.		<i>Note</i>	Elemen fisik ada saat aplikasi berjalan dan mewakili sumber daya komputasi.

2. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan semua kelas, antarmuka, kolaborasi, dan hubungan. Diagram ini sering ditemukan dalam pemodelan sistem berorientasi objek.

Tabel 2.3 Simbol *Class Diagram*

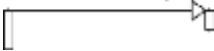
No.	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Fungsi Simbol
1.		Kelas	Kelas struktural sistem
2.		Antarmuka/ <i>Interface</i>	Mirip dengan konsep antarmuka dalam pemrograman berorientasi objek
3.		Asosiasi/ <i>Association</i>	Hubungan antar kelas dalam arti satu kelas digunakan oleh kelas lain, asosiasi sering kali terdiri dari beberapa asosiasi
4.		Asosiasi berarah/ <i>Directed Association</i>	Hubungan antar kelas dalam artian suatu kelas digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi tersebut sering kali disertai dengan asosiasi yang multiplisitas
5.		Generalisasi	Hubungan antar kelas dalam artian generalisasi – spesialisasi (khususnya generalisasi)

6.		Kebergantungan/Tanggung gan	Hubungan setiap antar kelas saling bergantung satu sama lain di dalam kelas
7.		Agregasi/Aggregation	Hubungan antar kelas berarti bagian bilangan bulat

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah interaksi yang berfokus pada pengiriman (message) pada satu titik waktu

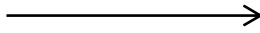
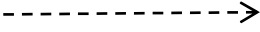
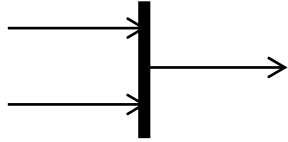
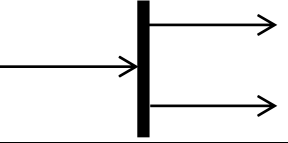
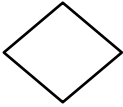
Tabel 2.4 Simbol Diagram Barisan

No	Gambar Simbol	Nama Simbol	Fungsi Simbol
1.		<i>Message</i>	Hubungan dalam komunikasi antar objek yang berisi informasi dengan operasi yang ada
2.		<i>Pesantipecall</i>	Mendeklarasikan bahwa pada suatu objek dapat memanggil operasi/metode pada objek lain atau pada objek itu sendiri

4. Activity Diagram

Activity Diagram adalah jenis diagram keadaan khusus yang menunjukkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini sangat penting dalam permodelan fungsional.

Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram

No.	Bentuk Simbol	Nama Simbol	Fungsi Simbol
1.		Activitas	Menunjukkan proses setiap lapisan antar muka yang berinteraksi satu sama lain.
2.		Aliran Control	Tampilkan perintah jalankan.
3.		Object Flow	Menunjukkan aliran objek dari satu tindakan atau aktivitas ke tindakan atau aktivitas lainnya.
4.		Start Point	Menandakan bahwa suatu benda terbentuk atau dimulai.
5.		End Point	Menunjukkan bahwa suatu objek terbentuk atau selesai.
6.		Join/Penggabungan	Negara-negara harus menggabungkan kegiatan atau bertindak secara paralel
7.		Fork	Menyatakan untuk pecahkan perilaku menjadi aktivitas atau tindakan paralel
8.		Decision	Menunjukkan gambaran suatu keputusan/tindakan yang harus diambil dalam kondisi tertentu

a. White Box Testing

Menurut Pressman (2010:588) “Pengujian white box (Pengujian Kotak Putih), terkadang disebut pengujian kotak kaca (glass box testing), adalah filosofi desain kasus uji yang menggunakan struktur kontrol yang

didefinisikan sebagai bagian dari desain rangkaian komponen untuk menghasilkan kasus uji”.

Dalam White Box Testing terdapat beberapa tahapan yaitu :

1. Membuat Flow Graph Notation

Tahapan awal adalah membuat Flow Graph Notation berdasarkan Source Code.

2. Membuat Cyclometric Complexity.

Setelah membuat Flow Graph Notation selanjutnya adalah menghitung jumlah Edge dan Node yang ada pada Flow Graph Notation. Jumlah Edge dan Node yang ada di masukkan kedalam rumus pencari Cyclometric Complexity.

3. Membuat Test Case

Tahap terakhir adalah membuat Test Case.

- a. Black box testing

Menurut Pressman (2010:597), Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam), juga dikenal sebagai pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, dengan menggunakan teknik pengujian kotak hitam, Anda dapat membuat sekumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya memenuhi semua persyaratan fungsional program. Pengujian kotak hitam bukanlah teknik alternatif untuk kotak hitam. Sebaliknya, ini adalah pendekatan pelengkap yang berpotensi untuk mendeteksi kelas kesalahan yang berbeda dari yang terdeteksi oleh metode white-box.

Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Black-box memungkinkan pelaku RPL memperoleh serangkaian kondisi input yang memenuhi syarat fungsional suatu perangkat lunak.

Beberapa kategori kesalahan yang akan ditemukan pada pengujian ini antara lain :

1. Fungsi-fungsi yang rusak atau salah
2. Kesalahan antarmuka perangkat lunak
3. Kesalahan kinerja
4. Kesalahan inisialisasi ataupun terminasi
5. Kesalahan struktur data atau akses basis data

2.2.11 Konstruksi Sistem

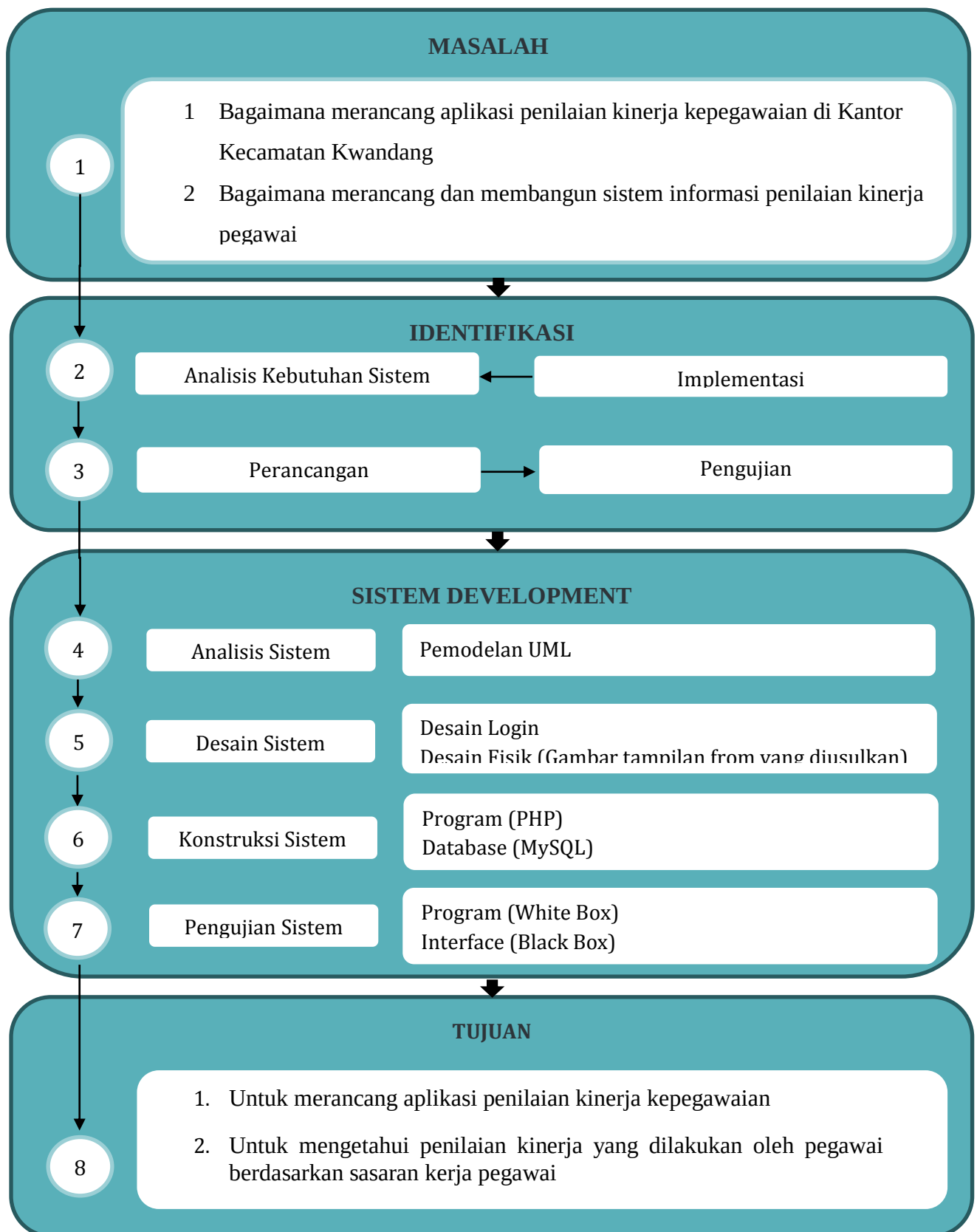
1. PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan sebuah bahasa scriptin open source yang banyak digunakan dalam pemrograman atau pengembangan situs web (web development). Bahasa itu biasanya bekerja dengan komunikasi sisi server dan saat ini didukung oleh sebagian besar sistem.

2. MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) *open source* yang beroperasi pada model klien-server. Jika DBMS merupakan sistem manajemen basis data umum, maka RDBMS adalah perangkat lunak manajemen basis data berdasarkan model relasional.

2.3 Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis, Metode, Subjek, Objek, Waktu dan Lokasi Penutupan

Berdasarkan penelitian diatas merupakan penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data serta informasi yang dapat diperoleh, dalam bentuk Data dan penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan data dalam bentuk numeric, untuk menganalisis kasus yang terjadi. Penelitian ini melakukan metode eksperimen.

Berdasarkan konteks dan kerangka ideology yang dijelaskan pada BAB I dan BAB II merupakan subyek penelitian adalah **“Rancang Bangun Aplikasi Penilaian E-Kinerja Pegawai”**

3.2 Pengumpulan Data Training

Data latih yang digunakan adalah file csv yang diperoleh dari proses pembagian data sebelumnya, khususnya data latih dan data validasi.

Data pelatihan dimuat sesuai dengan pengaturan hyperparameter yang ditentukan sebelumnya, yaitu ukuran batch 8, jumlah pekerja 16, panjang urutan maksimum 512 dan data pelatihan akan acak. Selama pelatihan, kehilangan dan keakuratan data pelatihan dan data validasi akan dipantau di setiap epoch. Pelatihan akan dilakukan menggunakan Google Collab, IDE berbasis Jupyter Notebook untuk pemrograman Phyton menggunakan resource komputasi yang disediakan Google Cloud dengan spesifikasi: RAM 26 GB, GPU NVIDIA Tesla P100 dengan VRAM 16 GB.

Data pelatihan menggunakan Adam sebagai pengoptimal dan sesuai dengan parameter default model BERT menggunakan kecepatan pembelajaran 3e-6. Pada pencairan ini berguna untuk menyesuaikan pengaturan.

3.3 Observasi dan Dokumentasi

Menurut Kus kegiatan individu atau objek lain yang diteliti. Jenis observasi meliputi observasi terstruktur, observasi tidak tersrtuktur, observasi partisipatif, dan observasi non partisipatif. Dalam penelitian ini, tergantung pada objek penelitiannya, peneliti memilih mengamati partisipan. Observasi partisipatif merupakan suatu teknik

observasi dimana peneliti ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek yang diteliti. Observasi ini dilakukan dengan mengamati langsung dan mencatat subjek penelitian, termasuk kegiatan observasi di kantor pusat distrik Kwandang. Sehingga peneliti dapat mengidentifikasi penyedia informasi yang akan menjadi subjek penelitian, sekaligus mengetahui lokasi, fungsi/kegiatan, alamat, dan nomor telepon calon penyedia informasi sehingga dengan mudah memperoleh informasi untuk keperluan penelitian.

Dokumentasi ialah cara yang digunakan oleh peneliti yang bertujuan untuk mendapatkan data.

3.4 Kriteria

Kriteria kinerja merupakan ukuran untuk menilai kinerja seseorang dalam suatu jabatan, kelompok, dan satuan kerja,

Menurut Afandi (2016:70).[12]. Ada tiga tipe dasar kriteria kinerja pekerjaan, yaitu:

1. Kriteria berbasis sifat focus pada karakteristik pribadi seseorang, loyalitas, dapat dipercaya keandalan, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kepemimpinan biasanya dipertimbangkan ciri-ciri yang dievaluasi. Selama proses evaluasi. Kriteria jenis ini berfokus pada seperti apa seseorang, bukan pada apa yang mereka capai atau gagal capai dalam pekerjaannya.

2. Kriteria berbasis perilaku berfokus pada sebagaimana pekerjaan dilakukan.

Kriteria tersebut sangat penting terutama untuk pekerjaan yang memerlukan hubungan interpersonal.

3. Kriteria berbasis hasil

Kriteria ini semakin populer seiring dengan meningkatnya tekanan terhadap produktivitas dan daya saing internasional. Kriteria ini berfokus pada apa yang dicapai atau diciptakan daripada bagaimana sesuatu itu dicapai atau diciptakan.

3.5 Merancang Aplikasi E-Kinerja Pegawai

Berdasarkan aplikasi yang akan dirancang pada bab ini bertujuan untuk mempermudah pegawai dalam melakukan analisa kinerja pegawai hingga menjadi laporan hasil analisa. Adapun penilaian kinerja pegawai secara langsung melalui supervisor cleaning service yang meliputi, persiapan: kerapihan, keaktifan, kreativitas, kepribadian, kedisiplinan, dan hasil kinerja. Data berikut akan diinput dan dilakukan

proses normalisasi. Penggunaan aplikasi ini dapat dijalankan pada PC dan menggunakan Bahasa php dan mysql untuk penyimpanan basis data. Perancangan aplikasi ini menggunakan Framework CodeIgniter dan XAMPP Aplikasi ini dinamakan e-kinerja.

3.6 Analisis Sistem

Analisis sistem menurut Al Fatta (2007:24).[13]. Melibatkan pemahaman dan penspesifikasi secara rinci apa yang harus dilakukan sistem. Sedangkan Jogiyanto (2005:129) Analisis sistem adalah penguraian keseluruhan sistem informasi menjadi bagian-bagian dengan tujuan mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan saat ini, peluang, hambatan dan proyeksi kebutuhan, memprediksi sehingga dapat disarankan perbaikan.

Pada tahap analisis sistem, analisis sistem perlu menyelesaikan beberapa langkah dasar seperti, yaitu:

1. Identifikasi yaitu identifikasi masalah
2. Memahami yaitu memahami cara kerja sistem yang ada saat ini
3. Analisis, khususnya analisis sistem
4. Reporting yaitu membuat laporan hasil analisis

3.7 Desain Sistem

Burch dan Grudnitski dari Jogiyanto (2005: 196).[14] diterjemahkan dalam bukunya *information System Design and Analysis*, mengatakan: “Perancangan suatu sistem dapat digunakan sebagai presentasi. Sketsa dan melaksanakan suatu rencana tertentu atau sebagai prakitan sejumlah rencana tertentu”. Memisahkan elemen-elemen tersebut menjadi suatu rencana yang lengkap, dan unit fungsional. Dengan demikian, perancangan sistem dapat ditentukan sebagai berikut:

- a. Setelah tahap analisis siklus hidup pengembangan sistem
- b. Definisi untuk melaksanakan fungsional
- c. Bersiaplah untuk melaksanakan desain
- d. Menjelaskan bagaimana suatu sistem terbentuk
- e. Hal ini mungkin melibatkan menggambar, merencanakan dan menyiapkan sketsa atau mengatu sejumlah elemen individu menjadi satu kesatuan yang berfungsi penuh.

- f. Konfigurasi Mencakup kekhawatiran yang berkaitan dengan komponen perangkat lunak dan perangkat keras sistem

3.8 Konstruksi Sistem

Membangun atau merancang suatu sistem melibatkan penentuan proses dan data yang dibutuhkan sistem baru. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan memberikan gambaran yang jelas serta desain yang komprehensif

Langkah selanjutnya dalam fase perencanaan sistem meliputi:

- a). Menyiapkan desain sistem secara rinci
- b). Identifikasi alternatif konfigurasi sistem yang berbeda
- c). Mengevaluasi berbagai alternatif konfigurasi sistem
- d). Pilih konfigurasi terbaik
- e). Menyiapkan rencana pelaksanaan
- f). Menyetujui atau menolak aplikasi sistem

3.9 Pengujian Sistem

- a. White Box Testing

Menurut Pressman (2010:588) “Pengujian white box (Pengujian Kotak Putih), terkadang disebut pengujian kotak kaca (glass box testing), adalah filosofi desain kasus uji yang menggunakan struktur kontrol yang didefinisikan sebagai bagian dari desain rangkaian komponen untuk menghasilkan kasus uji”.

Dalam White Box Testing terdapat beberapa tahapan yaitu :

- b. Membuat Flow Graph Notation

Tahapan awal adalah membuat Flow Graph Notation berdasarkan Source Code.

- b. Membuat Cyclometric Complexity.

Setelah membuat Flow Graph Notation selanjutnya adalah menghitung jumlah Edge dan Node yang ada pada Flow Graph Notation. Jumlah Edge dan Node yang ada di masukkan kedalam rumus pencari Cyclometric Complexity.

- c. Membuat Test Case

Tahap terakhir adalah membuat Test Case.

d. Black box testing

Menurut Pressman (2010:597), Black Box Testing (Pengujian Kotak Hitam), juga dikenal sebagai pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, dengan menggunakan teknik pengujian kotak hitam, Anda dapat membuat sekumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya memenuhi semua persyaratan fungsional program. Pengujian kotak hitam bukanlah teknik alternatif untuk kotak hitam. Sebaliknya, ini adalah pendekatan pelengkap yang berpotensi untuk mendeteksi kelas kesalahan yang berbeda dari yang terdeteksi oleh metode white-box.

Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Black-box memungkinkan pelaku RPL memperoleh serangkaian kondisi input yang memenuhi syarat fungsional suatu perangkat lunak.

Beberapa kategori kesalahan yang akan ditemukan pada pengujian ini antara lain :

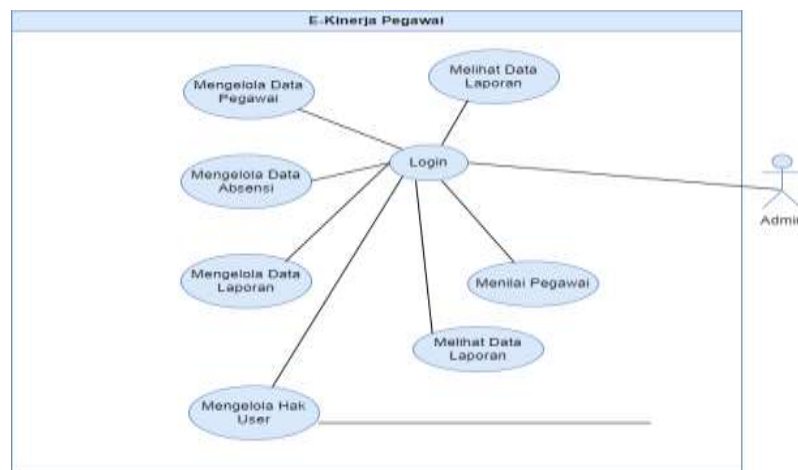
- a. Fungsi-fungsi yang rusak atau salah
- b. Kesalahan antarmuka perangkat lunak
- c. Kesalahan kinerja
- d. Kesalahan inisialisasi ataupun terminasi
- e. Kesalahan struktur data atau akses basis data

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN SISTEM

4.1 Use Case Diagram Pegawai

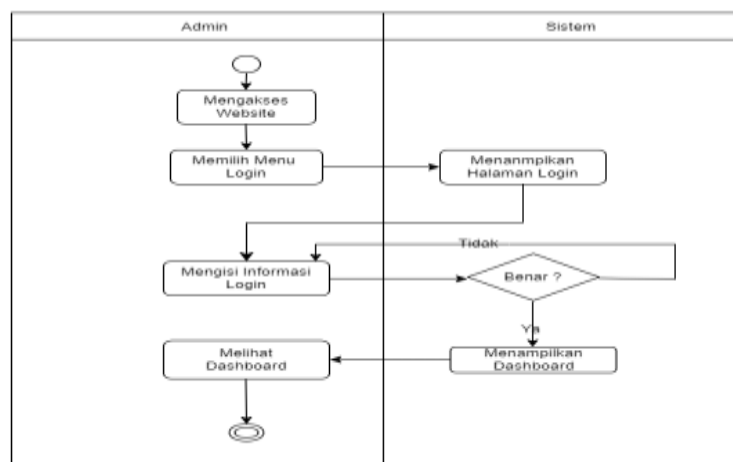
Use Case Diagram merupakan gambaran interaksi diantara komponen-komponen aplikasi yang memperkenalkan bagaimana interaksinya dengan pengguna. Sebuah use case diagram menggambarkan hubungan antara aktor (pengguna) dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Pegawai

4.2 Activity Diagram Login

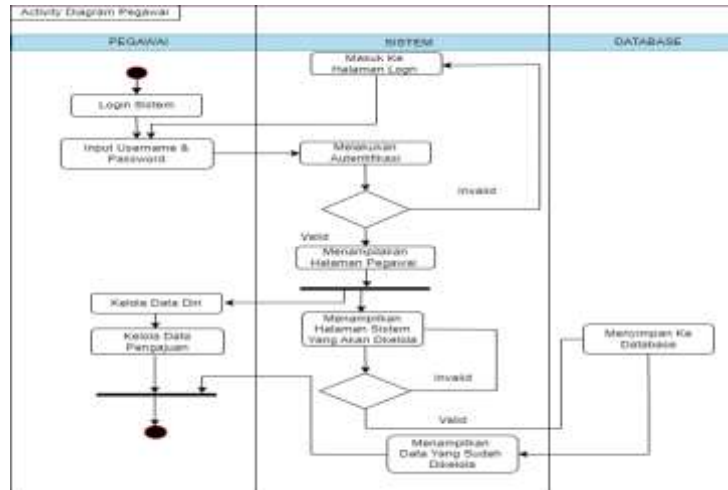
Activity Diagram Login pada sistem informasi kepegawaian yang akan di implementasikan. Activity ini mulai dari membuka sistem, kemudian input username dan password validasi jika username dan password benar, sistem akan membuka halaman beranda.



Gambar 4.2 Activity Diagram Login

4.3 Sequence Diagram Pegawai

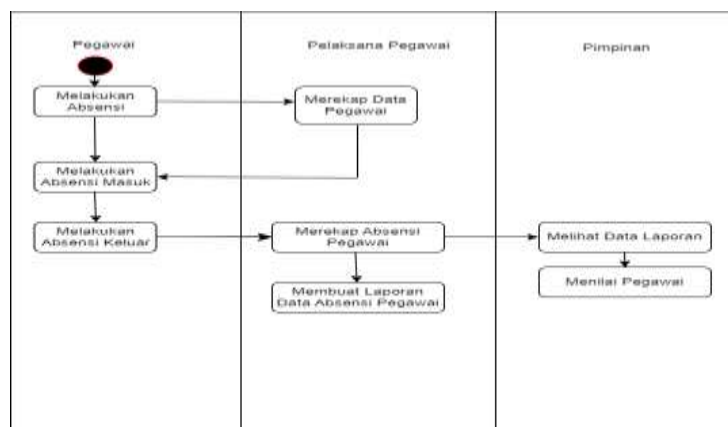
Activity diagram adalah diagram yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk menggambarkan aliran kerja atau proses bisnis. Dalam konteks sistem pegawai, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi dalam manajemen pegawai, mulai dari perekrutan hingga pengelolaan informasi pegawai



Gambar 4.3 Sequence Diagram Pegawai

4.4 Activity Diagram Yang Sedang Berjalan

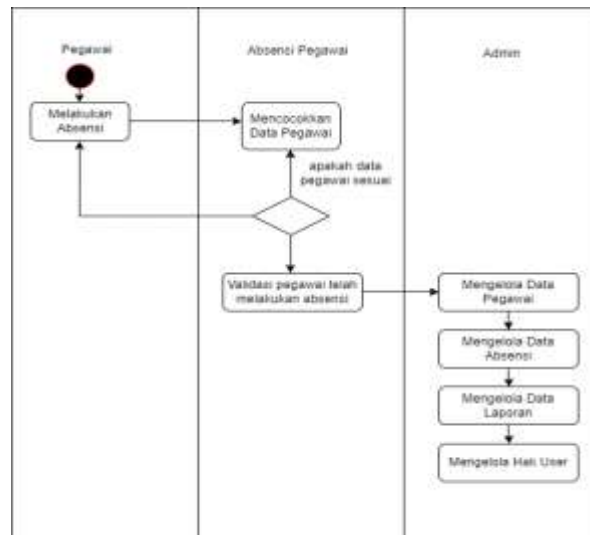
Activity diagram yang sedang berjalan adalah representasi visual dari serangkaian aktivitas yang sedang dilakukan atau sedang berlangsung dalam suatu proses atau sistem pada saat tertentu. Diagram ini menunjukkan bagaimana berbagai aktivitas saling terkait dan dijalankan dalam urutan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



Gambar 4.4 Activity Diagram Yang Sedang Berjalan

4.5 Activity Diagram Absensi Pegawai yang diusulkan

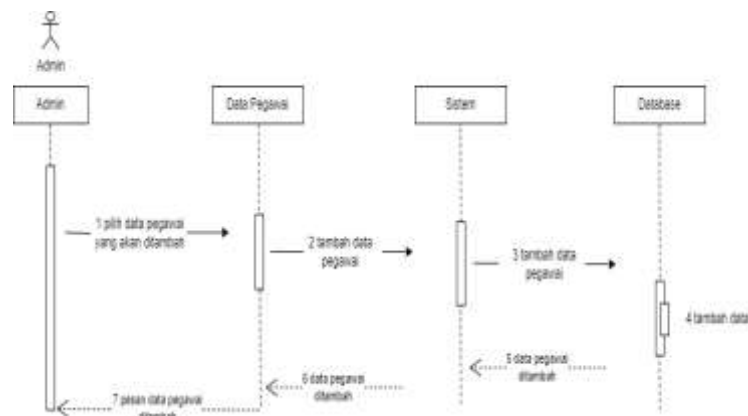
Activity Diagram Absensi Pegawai yang diusulkan adalah representasi visual dari langkah-langkah yang direncanakan dalam proses pencatatan kehadiran atau absensi pegawai. Diagram ini menggambarkan alur kerja yang diusulkan untuk mencatat kehadiran pegawai dengan langkah-langkah yang perlu dilakukan dari awal hingga akhir proses.



Gambar 4.5 Activity Diagram Absensi Pegawai Yang Diusulkan

4.6 Sequence Diagram Menambah Data

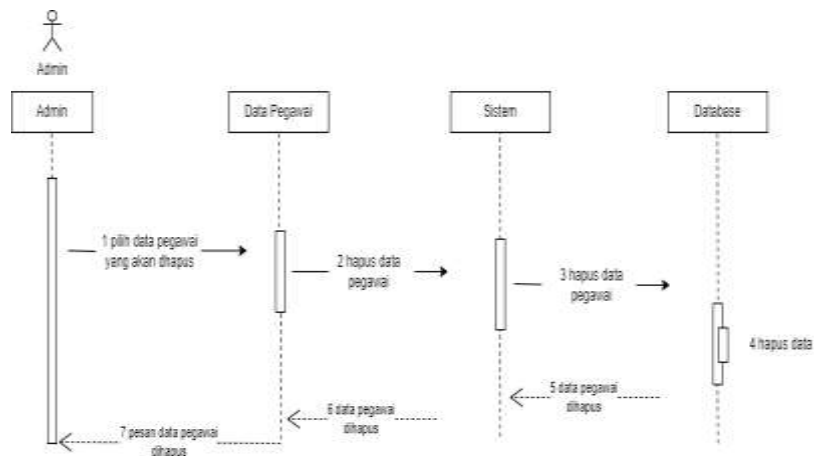
Sequence Diagram adalah jenis diagram interaksi dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan bagaimana objek berinteraksi dalam suatu urutan waktu. Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan proses secara kronologis, menunjukkan urutan pesan yang dikirim antara objek atau aktor dalam sistem.



Gambar 4.6 Sequence Diagram Menambah Data

4.7 Sequence Diagram Menghapus Data

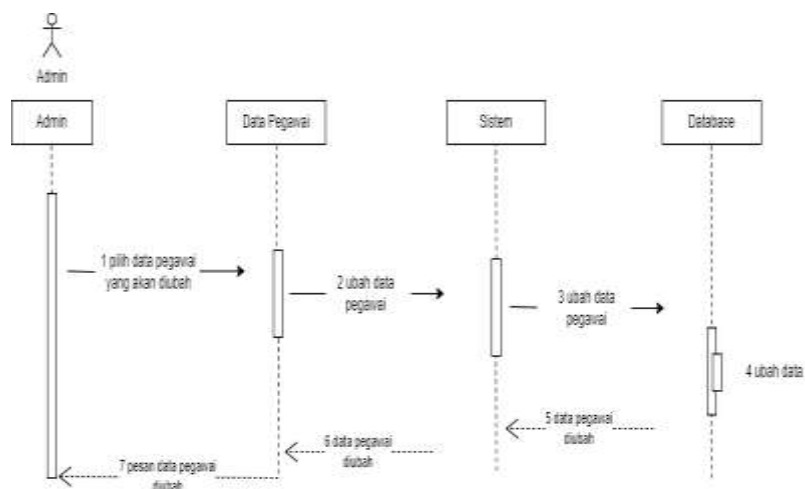
Sequence diagram adalah jenis diagram interaksi dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan urutan pesan yang dikirim antara objek atau entitas dalam suatu skenario tertentu. Dalam konteks menghapus data, sequence diagram menggambarkan urutan pesan atau panggilan metode yang terjadi antara objek yang terlibat dalam proses penghapusan data.



Gambar 4.7 Sequence Diagram Menghapus Data

4.8 Sequence Diagram Mengubah Data

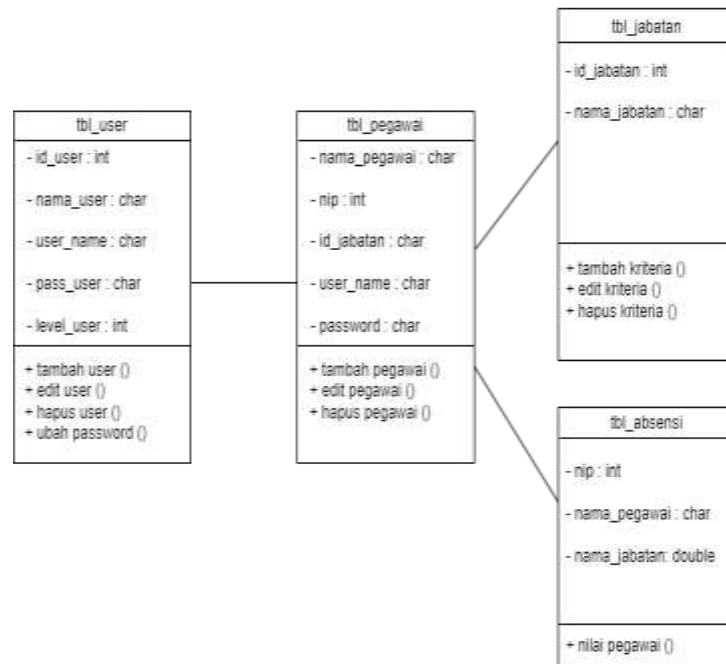
Sequence diagram adalah jenis diagram interaksi dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan urutan pesan atau panggilan metode yang terjadi antara objek atau entitas dalam suatu skenario tertentu. Dalam konteks mengubah data, sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek yang terlibat dalam proses perubahan atau pembaruan data.



Gambar 4.8 Sequence Diagram Mengubah Data

4.9 Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram struktural dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis dari sistem atau aplikasi yang sedang dibangun. Diagram ini mendefinisikan kelas-kelas, atribut-atribut, dan hubungan antar kelas dalam sistem tersebut.



Gambar 4.9 Class Diagram

4.10 Arsitektur Sistem

Untuk kinerja sistem yang optimal, sebaiknya gunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Processor : AMD A9-9400 RADEON R5,
5 COMPUTE CORES 2C+3G 2.40 GHz
2. RAM : 4 GB
3. VGA : 64 Bit
4. Hardisk : 1TB
5. Operating System : Windows 10

4.11 Interface Desain

4.14.1 Mekanisme User

Tabel 4.1 Mekanisme User

User	Kategori	Akses Input	Akses Output
Admin	Administrator	All	All

4.14.2 Interface Desain Login

Silahkan Login

Username

Password

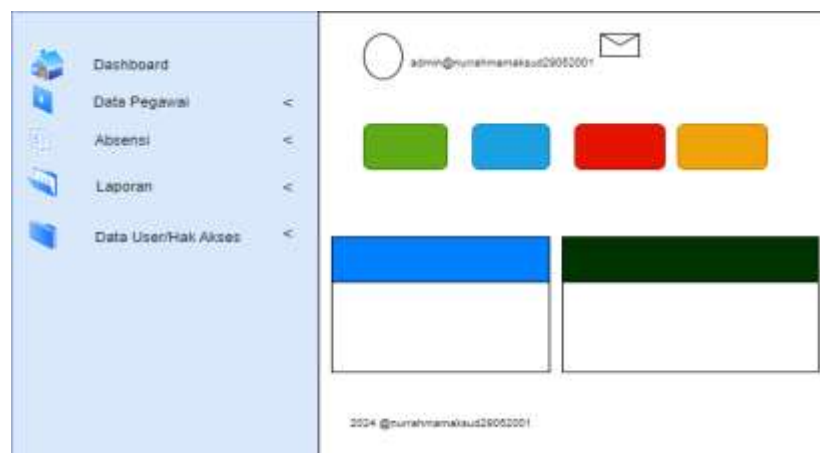
Masukan Username dan Password

LOGIN

Gambar 4.14 *Interface Desain Login*

4.14.3 Dashboard

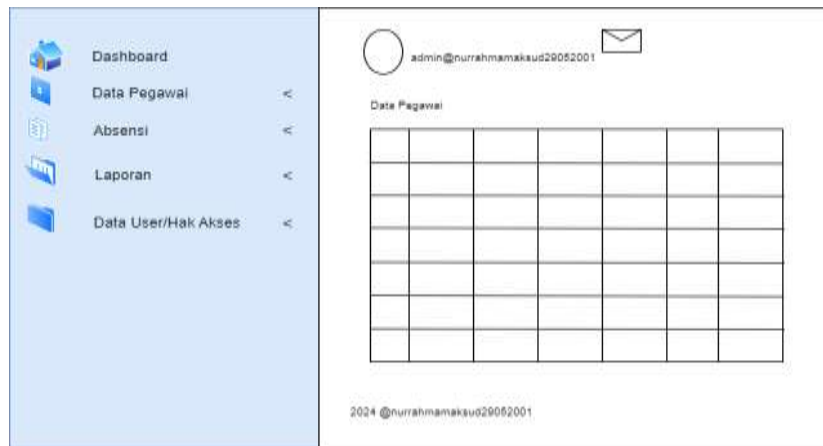
Dashboard adalah sebuah tampilan visual yang menyajikan informasi secara ringkas dan mudah dimengerti dalam satu layar atau halaman. Dashboard biasanya digunakan untuk menampilkan data, metrik, atau KPI (Key Performance Indicators) yang relevan dalam suatu organisasi atau sistem.



Gambar 4.15 Dashboard

4.14.4 Tampilan Data Pegawai

Tampilan data pegawai adalah presentasi visual dari informasi yang terkait dengan pegawai dalam suatu organisasi atau perusahaan. Tujuan utamanya adalah untuk menyediakan ringkasan tentang informasi kunci terkait dengan pegawai, seperti data pribadi, data pekerjaan, dan kinerja. Tampilan data pegawai dapat berupa bagian dari sistem manajemen sumber daya manusia (HRM) atau dapat disajikan dalam bentuk dashboard HR.



Gambar 4.15 Tampilan Data Pegawai

4.15 Data Desain

4.15.1 Struktur Data

Tabel 4.2 Perancangan Tabel User

Nama File	: Tb_User
Primary	: Id_User
Media	: Hardisk
Fungsi	: Merupakan Data User
Struktur Data	:

No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	Id	Int	2	Primary key
2.	Name	Varchar	50	
3.	Email	Varchar	50	
4.	Password	Varchar	100	
5.	Kategori	Varchar	20	
6.	Remember_token	Varchar	100	
7.	Created_at	Timestamp		
8.	Update_at	Timestamp		

Tabel 4.3 Perancangan Tabel Pegawai

Nama File : Tb_Pegawaian Primary : Id_Pegawaian Keterangan : Merupakan Data Pegawai Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	Id	Int	2	Primary key
2.	User_id	Int	2	Foreign key
3.	Jabatan_id	Int	2	Foreign key
4.	Nip	Varchar	10	
5.	Nama lengkap	Varchar	50	
6.	Jenis kelamin	Varchar	10	
7.	Agama	Varchar	20	
8.	Nama jabatan	Varchar	100	
9.	Pendidikan	Varchar	20	
10.	Status kepegawaian	Varchar	20	
11.	Alamat lengkap	Varchar	20	

Tabel 4.4 Perancangan Tabel Jabatan

Nama File : Tb_Absensi Primary : Id_Basen Keterangan : Tabel Data Jabatan Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	Id	Int	2	Primary key
2.	User_id	Int	2	Foreign key
3.	Jabatan-id	Int		
4.	Nama lengkap	Varchar		
5.	Jenis kelamin	Varchar		
6.	Agama	Varchar	50	
7.	Nama jabatan	Timestamp		
8.	Pendidikan	Timestamp		
9.	Status kepegawaian	Varchar	20	
10.	Alamat lengkap	Varchar	20	

Tabel 4.5 Perancangan Tabel Absensi

Nama File : Tb_Absensi Primary : Id_Basen Keterangan : Tabel Data Absensi Struktur Data :				
No	Field Name	Type	Size	Keterangan
1.	Id	Int	2	Primary key
2.	User_id	Int	2	Foreign key
3.	Jabatan_id	Int		
4.	Nama lengkap	Varchar		
5.	Jenis kelamin	Varchar		
6.	Agama	Varchar	50	
7.	Nama jabatan	Varchar		

8.	Pendidikan	Varchar		
9.	Status kepegawaian	Varchar	20	
10.	Alamat lengkap	Varchar	20	

Tabel 4.6 Program Desain

<i>CLASS/TYPE</i>	<i>ATRIBUTES[TYPE]</i>	<i>METHODS[EVENT OR TYPE]</i>
Form Login	Username[input text] Password[input text] Login[button]	Formmain[load] Login[click]
Form Utama	Home[menu] Login [menu] Pegawai[menu] Jabatan[menu] Absensi pegawai[menu] Data user/hak akses [menu]	Form Main[Load] Login[click] Tambah data pegawai[click] Jabatan[click] Absensi pegawai[click] Data user/hak akses [click]
Form Pegawai	Tekan[button]	FormMain[load] Tekan[click]
Form Jabatan	Tekan[button]	FormMain[load] Tekan[click]
Form Absensi Pegawai	Tekan[button]	Formmain[load] Login[click]
Form Data user/hak akses	Tekan[button]	Formmain[load] Login[click]

4.16 Hasil Kontruksi Sistem

Pada tahap kontruksi sistem, hasil dan desain sistem kemudian diterjemahkan ke kontreksi sistem/software dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Adapun alat bantu yang digunakan pada tahap ini yaitu :

1. PHP untuk pemrograman.

2. MySQL untuk menyimpan data base.
3. Visual Studio Code untuk editor web.

4.16.1 Pemrograman Untuk Pengujian *White Box*

```
<?php
class laporan extends CI_controller
{
function __construct()
{
parent::__construct();
if($this->session->userdata('admin') != TRUE){
redirect(base_url());
exit;
};
$this->load->model('m_laporan');
$this->load->model('m_admin');
}
public function laporan_pegawai($value=")
{
    $x = array('judul' =>'Laporan Data Pegawai Terdaftar',
'data'=>$this->m_laporan->pegawai(),
'print'=>FALSE,);
    tpl('laporan/pegawai',$x);
}
public function laporan_pegawai_print($value=")
{
    $x = array('judul' =>'Laporan Data Pegawai Terdaftar',
'data'=>$this->m_laporan->pegawai(),
'print'=>TRUE,);
    $this->load->view('laporan/pegawai',$x);
}
public function laporan_absensi($value=")
{
if (isset($_POST['cari'])) {
```

//cek data apabila berhasil Di kirim maka postdata akan melakukan cek dan sebaliknya

```
$dari=$this->input->post('dari');
$sampai=$this->input->post('sampai');
$x=array(
'judul'=>'Data Laporan Kehadiran Pegawai',
'data'=>$this->m_laporan->absensi($dari,$sampai),
'depan'=>FALSE,
'cetak'=>TRUE);
$pesan='<div class="alert alert-success alert-dismissible">
<button      type="button"      class="close"      data-dismiss="alert"      aria-
hidden="true">×</button>
<h4><i class="icon fa fa-check"></i> Hasil Laporan!</h4>
Data Laporan Absensi Terhitung Dari.'.tgl_indonesia($this->input->post('dari')).'
Sampai Dengan '.tgl_indonesia($this->input->post('sampai')).'
</div>';
$this->session->set_flashdata('pesan',$pesan);
tpl('laporan/absensi',$x);
}else{
$x = array('judul' =>'Laporan Data Absensi Kinerja Pegawai',
'depan'=>TRUE,
'cetak'=>FALSE);
tpl('laporan/absensi',$x);
}
}

public function cetak_laporan_absensi($dari="", $sampai="")
{
$x = array(
'cetak'=>FALSE,
'depan'=>FALSE,
'data' => $this->m_laporan->absensi($dari,$sampai),
'judul'=> 'Data Absensi Pegawai');
$this->load->view('laporan/absensi',$x);
}
```

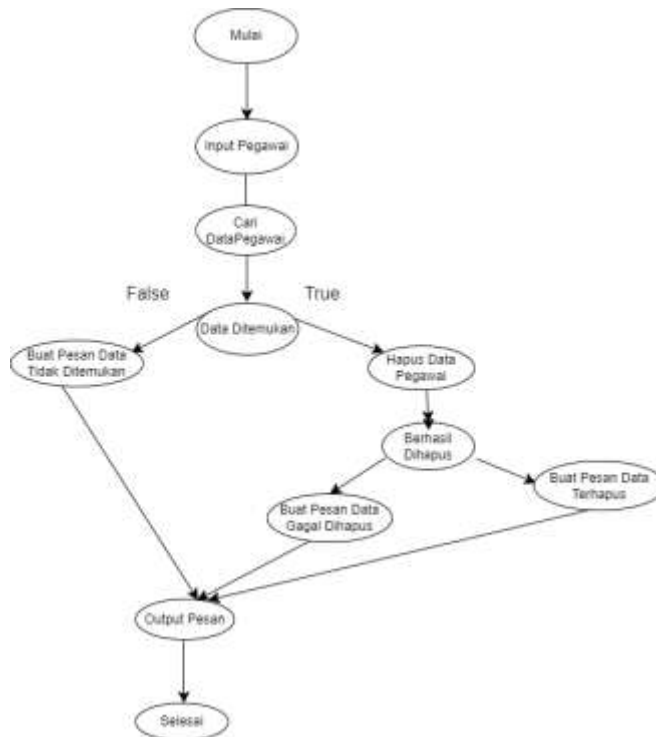
```

public function laporan_tpp()
{
    if(isset($_POST['cari'])){
        $dari=$this->input->post('dari');
        $sampai=$this->input->post('sampai');
        $x = array('judul' =>'Laporan Data Tunjangan Pendapatan Pegawai',
        'data' => $this->m_laporan->tpp($dari,$sampai),
        'cetak'=>TRUE,
        'depan'=>FALSE,);
        tpl('laporan/tpp',$x);
    }else{
        $x = array('judul' =>'Laporan Data Tunjangan Pendapatan Pegawai',
        'cetak'=>TRUE,
        'depan'=>TRUE,);
        tpl('laporan/tpp',$x);
    }
}

public function laporan_tpp_cetak($dari="", $sampai="")
{
    $x = array('judul' =>'Laporan Data Tunjangan Pendapatan Pegawai',
    'data' => $this->m_laporan->tpp($dari,$sampai),
    'cetak'=> FALSE,
    'depan'=>FALSE,);
    $this->load->view('laporan/tpp',$x);
}

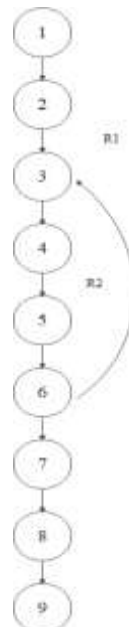
```


4.16.2 Flowchart Program Untuk Pengujian *White Box*



Gambar 5.1 Flowchart Program Untuk Pengujian *White Box*

4.16.3 Flowgraph Program Untuk Pengujian *White Box*



Gambar.5.2 Flowgraph Program Untuk Pengujian *White Box*

4.16.4 Perhitungan CC Pada Pengujian *White Box*

Menghitung Nilai *Cyclomatic Complexity*(CC)

Dimana :

$$\text{Region(R)} = 2$$

$$\text{Node(N)} = 9$$

$$\text{Edge(E)} = 9$$

$$\text{Predikat Node(P)} = 1$$

$$V(G) = E - N + 2$$

$$= 9 - 9 + 2$$

$$= 2$$

$$V(G) = P + 1$$

$$= 1 + 1$$

$$= 2$$

4.16.5 Basis Path Pada Pengujian *White Box*

Tabel 4.5 Basis Path Pada Pengujian *White Box*

	Ket
R1 = 1-2-3-4-5-6-7-8-9	OK
R2 = 1-2-3-4-5-6-3-4-5-6-7-8-9	OK

4.16.6 Pengujian *Black Box*

Tabel 4.6 Pengujian *Black Box*

INPUT/EVENT	FUNGSI	HASIL	SESUAI
Menampilkan halaman utama Kinerja Pegawai	Menguji validasi Username&password	Tampilan pesan "Uername&Passwor d salah"	Sesuai
Masukkan Username & Password yang salah	Menguji validasi Username&password	Tampilan pesan "Uername&Passwor d salah"	Sesuai
Masukkan Username&Password dengan yang benar	Menguji validasi Username&Password	Tampilan Halaman Dashboard	Sesuai
Klik sign in	Log in halaman dashboard	Tampilan halaman pilihan data pegawai "pegawai&jabatan"	Sesuai

Klik data pegawai	Menampilkan halaman data pegawai	Tampilan halaman data pegawai	Sesuai
Klik jabatan	Menambah data jabatan	Tampilan form tambah pegawai	Tidak Sesuai
Klik data absensi pegawai	Menyimpan data absensi pegawai	Data absensi pegawai berhasil disimpan	Sesuai
Klik laporan	Menampilkan halaman data pegawai	Tampilan halaman data pegawai	Sesuai
Klik laporan	Menampilkan halaman data absensi	Tampilan halaman data absensi	Sesuai
Klik data user/hak akses	Menampilkan data user/hak akses	Data user/hak akses berhasil disimpan	Sesuai

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Pembahasan Sistem

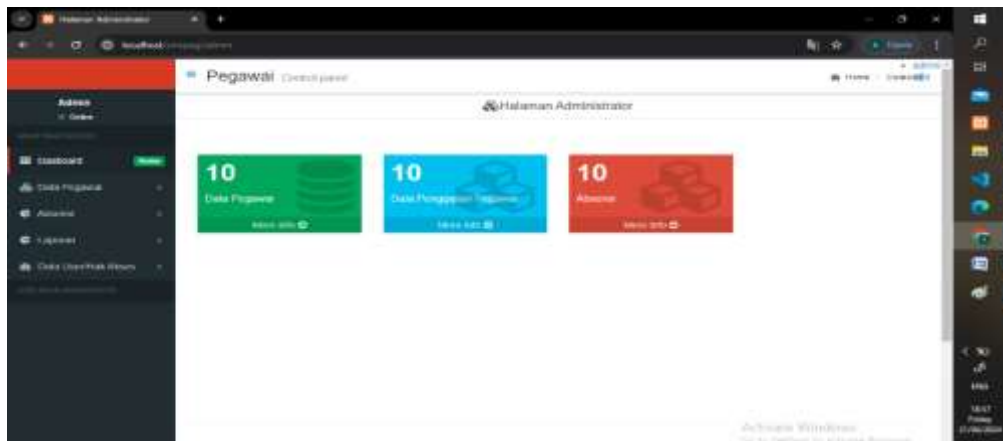
5.1.1 Halaman Login



Gambar 5.1 Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk mengakses halaman admin. Diawali dengan memasukkan username dan password, untuk melanjutkan proses login, silahkan klik tombol login.

5.1.2 Tampilan Halaman Utama



Gambar 5.2 Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman utama admin. Di halaman ini terdiri dari halaman depan yaitu halaman untuk masuk ke login. Dashboard yang merupakan halaman utama admin. Data Pegawai.

5.1.3 Tampilan Halaman Data Pegawai

No	Nip	Nama	Jenis Kelamin	Agama	Nama Jabatan	Pendidikan	Status Kependidikan	Alamat Lengkap	Aksi
1	197412252007012017	Widhiwaty Pokaps, S.TP,MP	Perempuan	Islam	Widhiwaty Pokaps, S.TP,MP	98	Sekretaris	Kawandang	Edit Hapus
2	198303152011012003	Abdul Rizaq Potuli, S.P	Laki-Laki	Islam	Abdul Rizaq Potuli, S.P	98	Pengadvisan Umum	Kawandang	Edit Hapus
3	199307222023112018	Achir Jan Makko, SE	Perempuan	Islam	Achir Jan Makko, SE	98	Pendukung	Kawandang	Edit Hapus
4	199112222009051002	Widwan Nawa, SE	Laki-Laki	Islam	Widwan Nawa, SE	98	Analisis Desa dan Kelurahan	Kawandang	Edit Hapus
5	197006151991072002	Hartika	Perempuan	Islam	Hartika	98	Analisis Kependidikan	Kawandang	Edit Hapus

Gambar 5.3 Halaman Data Pegawai

Halaman ini bertujuan untuk menampilkan dan mengelola data pegawai dalam suatu program pegawai. Halaman ini dirancang agar mudah digunakan oleh pengguna untuk melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data pegawai.

5.1.4 Tampilan Halaman Data Hak Akses

No	Username	Nama	Hak Akses	Log Akses	Aksi
1	admin	admin	Admin	2018-03-30 10:51:21	Edit Hapus
2	User	User	User	2018-04-03 02:27:39	Edit Hapus
3	Nar	Nar	User	2014-06-02 22:04:23	Edit Hapus

Gambar 5.4 Halaman Data Hak Akses

Halaman ini bertujuan untuk menampilkan dan mengelola hak akses pengguna dalam sebuah program pegawai. Halaman ini dirancang agar pengguna (administrator) dapat dengan mudah melihat, menambah, mengedit, dan menghapus hak akses yang diberikan kepada setiap pegawai atau kelompok pengguna.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

1. Website sistem penilaian e-kinerja pegawai ini dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
2. Dengan adanya sistem aplikasi penilaian e-kinerja pegawai berbasis website ini diharapkan mampu membantu pihak terkait dalam pengelolaan data, terutama data pegawai. pegawai dapat terbantu dalam penginputan tugas dari atasan dan atasan dapat dengan mudah untuk memberi tugas serta memberi penilaian pekerjaan yang telah dikerjakan oleh pegawai.

6.2 Saran

Adapun saran dari penulis untuk kedepannya pada website penilaian e-kinerja pegawai yaitu:

1. Pengembangan Fitur dan Fungsionalitas: Aplikasi ini masih perlu dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan secara optimal. Fitur tambahan seperti analisis data kinerja, notifikasi otomatis, dan integrasi dengan sistem HR yang sudah ada dapat membantu mempermudah pekerjaan para pegawai dan meningkatkan efisiensi.
2. Peningkatan Desain Antarmuka Pengguna (UI/UX): Perancangan website yang saat ini masih sederhana perlu diperbaiki agar lebih interaktif dan user-friendly. Pengembangan UI/UX yang lebih baik akan mendukung kebutuhan pengguna dan meningkatkan pengalaman penggunaan aplikasi secara keseluruhan.
3. Pelatihan dan Sosialisasi Penggunaan: Disarankan untuk mengadakan pelatihan rutin bagi pegawai tentang cara penggunaan aplikasi ini. Selain itu, sosialisasi manfaat aplikasi secara berkala akan meningkatkan kesadaran dan partisipasi aktif dari seluruh pegawai dalam menggunakan sistem penilaian e-kinerja ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jamila, Nurlaila, Irhamni Irhamni, and Munawir Munawir. "SISTEM INFORMASI E-KINERJA BERBASIS WEB PADA KANTOR MAHKAMAH SYARIYAH BANDA ACEH." *Karya Ilmiah Fakultas Teknik (KIFT)* 2.2 (2022): 23-30.
2. Rahmadi, Dimas Agung, Sulistiowati Sulistiowati, and Julianto Lemantara. *Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai Berdasarkan Metode Graphic Rating Scale Pada Rumah Sakit PHC Surabaya*. Diss. Universitas Dinamika, 2017. Suharto, E. (2012).
3. Soemarno, Dewangga Pramananda. *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai pada Balai Besar Karantina Pertanian Surabaya*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2015.
4. Putra, Rahmat Julianto. *LKP: Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai di Kantor Kecamatan Sawahan Surabaya Berbasis Web*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2018.
5. Haditio, A. R. *TA: Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur*. Diss. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2017.
6. Aglis, Nur Septiyani, et al. "Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Berbasis Android." *Jurnal Ilmiah FIFO* 14.1 (2022): 92-101.
7. Munandar, Gerry Aris, and Amarudin Amarudin. "Rancang Bangun Aplikasi Kepegawaian Pegawai Negeri Sipil Dan Pegawai Honorer pada Badan Kepegawaian dan Diklat Kabupaten." *Jurnal Teknoinfo* 11.2 (2017): 54-58.
8. Astika, Reni, and Sefri Arahman. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Stok Persediaan Barang Berbasis Web pada Toko the Don's House." *J. Cendikia* 17.1 (2019).
9. Karim, Irwan, and Fajar Hermawanto. "Rancang Bangun Sistem Informasi Sasaran Kinerja Pegawai." *Energy: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik* 6.1 (2016): 8-11.
10. Marfuah, Marfuah, and Suryo Widianoro. "Rancang Bangun Aplikasi Perekrutan Pegawai Berbasis Web (Studi Kasus Universitas Universal)." *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen* 8.1 (2018): 78-89.

11. Taufiq, Rohmat, et al. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Web di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Tangerang." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 4.4 (2019): 119-124.
12. Roosdianto, Rully, Ani Oktarini Sari, and Arief Satriansyah. "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan Online." *INTI Nusa Mandiri* 15.2 (2021): 135-142.
13. Rizki, Muhammad Al Khusnul, and A. Ferico Oktaviansyah Pasaribu. "Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara)." *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi* 2.3 (2021): 1-13.
14. Kurniawan, Fajar Sari. "Rancang Bangun Presensi Pegawai dan Pelaporan Pekerjaan secara Online Menggunakan Aplikasi Appsheet." *Journal of System, Information Technology and* 1.2 (2021): 40-49.
15. Firdaus, Muhammad Bambang, et al. "Rancang Bangun Aplikasi Presensi Pegawai Berbasis Area Menggunakan Geolocation." *METIK JURNAL* 7.1 (2023): 36-41.

RIWAYAT HIDUP MAHASISWA

Nama : Siti Nur Rahma Maksud

NIM : T3120094

Tempat, Tanggal Lahir : Kwandang, 29 Mei 2001

Agama : Islam

Email : nurrahmamsud29052001@gmail.com



Riwayat Pendidikan :

1. Tahun 2008, Menyelesaikan Pendidikan di TK, Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
2. Tahun 2014, Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara
3. Tahun 2017, Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kwandang
4. Tahun 2020, Menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Kesehatan Muhammadiyah Gorontalo Utara
5. Tahun 2020, Telah Diterima Menjadi Mahasiswa Perguruan Tinggi di Universitas Ichsan Gorontalo



PEMERINTAH KABUPATEN GORONTALO UTARA
KECAMATAN KWANDANG

Alamat : Jalan Kasmat Lahay Desa Titidu Kode Pos : 96518

Nomor : 070/Kwd- 117/V / 2024

Lampiran : *

Perihal : Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fransiske Latandrang, SE

Jabatan : Sekretaris Camat

Sehubungan dengan Surat dari lembaga penelitian Universitas Ichsan
Gorontalo Nomor : 4672/PIP/LEMLIT-UNISAN/GTLO-/VIII/2024 Hal izin
pengambilan data dalam rangka penyusunan proposal / skripsi kepada :

Nama : Siti Nur Rahma Maksud

N I M : T3120094

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : Teknik Informatika

Lokasi Penelitian : Kantor Camat Kwandang Kabupaten Gorontalo Utara

Bahwa dengan ini memberi persetujuan untuk mengadakan penelitian di
Kantor Camat Kwandang dengan Judul Penelitian : RANCANG BANGUN
APLIKASI PENILAIAN E-KINERJA PEGAWAI.

Demikian surat persetujuan penelitian ini dibuat dan diberikan kepada yang
bersangkutan untuk digunakan seperlunya.

Kwandang, 27 Mei 2024

Camat Kwandang

Fransiske Latandrang, SE



FRANSISKE LATANRANG, SE
NIP. 01232010012001



Similarity Report ID: old-25211-60722540

PAPER NAME

Skripsi Siti Nur Rahma Maksud.docx

AUTHOR

Siti Nur Rahma Maksud

WORD COUNT

3038 Words

CHARACTER COUNT

23265 Characters

PAGE COUNT

29 Pages

FILE SIZE

1.4MB

SUBMISSION DATE

Jun 5, 2024 7:28 AM GMT+8

REPORT DATE

Jun 5, 2024 7:29 AM GMT+8

● 15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 14% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 0% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 30 words)

15% Overall Similarity

Top sources found in the following databases:

- 14% Internet database
- 0% Crossref database
- 0% Submitted Works database
- 1% Publications database
- 0% Crossref Posted Content database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	ejournal.unesa.ac.id	Internet	3%
2	repository.usm.ac.id	Internet	3%
3	eprints.polsri.ac.id	Internet	2%
4	fdokumen.id	Internet	1%
5	journal.mediapublikasi.id	Internet	1%
6	repository.upp.ac.id	Internet	1%
7	repository.uin-suska.ac.id	Internet	1%
8	Muis Nanja, Yulianti Lasena, Hastuti Dalai. "Perancangan Sitem Uji Keb...	Crossref	<1%