

**APLIKASI MONITORING KINERJA PEGAWAI
PADA DINAS PERKEBUNAN DAN PETERNAKAN
KABUPATEN PELALAWAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu Program Studi Teknik Informatika pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau



DISUSUN OLEH:

SEPTIYANI YENDRIKI

143510332

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

PEKANBARU

2021

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nama : Septiyani Yendriki
NPM : 143510332
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Pada Dinas Perkebunan Dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.

Format sistematika dan pembahasan materi pada masing-masing bab dan sub bab dalam skripsi ini telah dipelajari dan dinilai relatif telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kriteria - kriteria dalam metode penulisan ilmiah. Oleh karena itu, skripsi ini dinilai layak dapat disetujui untuk disidangkan dalam ujian komprehensif.

Rekanbaru, 17 Desember 2021

Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing


Dr. APRI SISWANTO, S.Kom., M.Kom


ANA YULIANTI, S.T., M.Kom

**LEMBAR PENGESAHAN
TIM PENGUJI UJIAN SKRIPSI**

Nama : Septiyani Yendriki
NPM : 143510332
Fakultas : Teknik
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)
Judul Skripsi : Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Pada Dinas
Perkebunan Dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.

Skripsi ini secara keseluruhan dinilai telah memenuhi ketentuan-ketentuan dan kaidah-kaidah dalam penulisan penelitian ilmiah serta telah diuji dan dapat dipertahankan dihadapan tim penguji. Oleh karena itu, Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Teknik Universitas Islam Riau menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan dinyatakan **Telah Lulus Mengikuti Ujian Komprehensif Pada Tanggal 17 Desember 2021** dan disetujui serta diterima untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Bidang Ilmu **Teknik Informatika**.

Pekanbaru, 17 Desember 2021

Tim Penguji

1. Ir. Des Suryani, M.Sc

Sebagai Tim Penguji



2. Ause Labellapansa, S.T., M.Cs., M.Kom

Sebagai Tim Penguji



Disahkan Oleh

Ketua Prodi Teknik Informatika

Dosen Pembimbing


Dr. APRI SISWANTO, S.Kom., M.Kom


ANA YULIANTI, S.T., M.Kom

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septiyani Yendriki
Tempat/Tgl Lahir : Pekanbaru, 24 September 1996
Alamat : Perum Engku Putri Blok B No.14 Pangkalan Kerinci
Kota, Pangkalan Kerinci, Pelalawan
Adalah mahasiswa Universitas Islam Riau yang terdaftar pada:
Fakultas : Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan : Strata-1 (S1)

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar dan asli hasil dari penelitian yang telah saya lakukan dengan judul **"Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Pada Dinas Perkebunan Dan Peternakan Kabupaten Pelalawan"**.

Apabila dikemudian hari ada yang merasa dirugikan atau menuntut karena penelitian ini menggunakan sebagian hasil tulisan atau karya orang lain tanpa mencantumkan nama penulis yang bersangkutan atau terbukti karya ilmiah ini bukan karya saya sendiri atau plagiat hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 22 Desember 2021
Yang membuat pernyataan,




Septiyani Yendriki

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Dengan segala kerendahan hati Penulis haturkan rasa syukur dalam kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia-Nya yang berupa kemampuan, kesehatan dan juga kesempatan kepada Penulis untuk menyelesaikan proposal tugas akhir “Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan” ini.

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam proses pembuatan skripsi ini, karena berkat dan dorongan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, rasa terimakasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan motivasi, nasehat serta didikannya sampai saat ini hingga penulis dapat kuliah dan menyelesaikan proposal tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Eng. Muslim, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Apri Siswanto S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Islam Riau.

4. Ibu Ana Yulianti, S.T., M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan pengajaran, arahan dan telah sabar dalam memberikan bimbingan disela-sela kesibukan beliau.
5. Bapak dan Ibu Dosen UIR yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menduduki bangku perkuliahan khususnya bagi Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika.

Demikian yang dapat saya sampaikan semoga dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca. Akhir kata, apabila terdapat kesalahan ketik atau format penulisan yang tidak sesuai pada skripsi ini, dengan rendah hati penulis memohon maaf atas segala kekuarangan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 01 Oktober 2021

Septiyani Yendriki

NPM: 143510332

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	viix
ABSTRACT	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1. Monitoring	7
2.2.2. Kinerja.....	8
2.2.3. Aplikasi	8
2.2.4. Xampp	9
2.2.5. MySQL.....	9
2.2.6. Hypertext Preprocessor (PHP)	10
2.2.7. Database	11

2.2.8.	Usecase Diagram.....	12
2.2.9.	Flowchart	13
2.2.10.	Data Flow Diagram (DFD)	14
2.2.11.	Entity Relationship Diagram (ERD)	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		17
3.1	Alat dan Bahan Penelitian	17
3.1.1.	Alat Penelitian.....	17
3.1.2.	Bahan Penelitian.....	18
3.2	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan	20
3.3	Pengembangan dan Perancangan	22
3.3.1.	Gambaran Pengembangan.....	22
3.3.2.	Context Diagram	23
3.3.3.	Hierarchy Chart.....	24
3.3.4.	Data Flow Diagram (DFD)	25
3.3.5.	Desain Output	27
3.3.6.	Desain Input	31
3.3.7.	Desain Database.....	35
3.3.8.	Desain Interface	401
3.3.9.	Flowchart	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Pengujian Black Box	49
4.1.1	Pengujian Proses Login User, Pegawai dan Pejabat Nilai	49
4.1.2	Pengujian Proses Login User	50
4.1.3	Pengujian Proses Login Pegawai	51
4.1.4	Pengujian Proses Login Pejabat Nilai	52

4.1.5	Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama User	53
4.1.6	Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama Pegawai	53
4.1.7	Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama Pejabat Nilai	54
4.1.8	Pengujian Proses Pengolahan Data Kinerja Harian	55
4.1.9	Pengujian Proses Pengolahan Data Kinerja Harian Bawahan	56
4.2	Hasil Pengujian <i>Black box</i>	56
4.3	Pembahasan	61
4.3.1	Implementasi Sistem	61
4.3.2	Kesimpulan Implementasi Sistem.....	62
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol dan Fungsi Flowchart	13
Tabel 2.2	Simbol dan Fungsi DFD.....	14
Tabel 2.3	Simbol dan Fungsi ERD.....	15
Tabel 3.1	Tabel Pegawai.....	37
Tabel 3.2	Tabel User	38
Tabel 3.3	Tabel Pejabat Nilai	38
Tabel 3.4	Tabel Kinerja_Harian.....	39
Tabel 4.1	Pengujian Proses Login User	56
Tabel 4.2	Pengujian Proses Login Pegawai	57
Tabel 4.3	Pengujian Proses Login Pejabat Nilai	58
Tabel 4.4	Pengujian Proses Tambah Pegawai.....	58
Tabel 4.5	Pengujian Proses Tambah Pejabat Nilai.....	59
Tabel 4.6	Pengujian Proses Tambah User.....	60
Tabel 4.7	Hasil Nilai Pertanyaan Kuisisioner Aplikasi Monitoring	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Sistem yang Sedang Berjalan	21
Gambar 3.2	Sistem yang Diusulkan	23
Gambar 3.3	Context Diagram Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai	24
Gambar 3.4	Hirarchy Chart Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai	25
Gambar 3.5	DFD Level 0 Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai	26
Gambar 3.6	Desain Tampilan Output User	28
Gambar 3.7	Desain Tampilan Output Pegawai	29
Gambar 3.8	Desain Tampilan Output Pejabat Nilai	30
Gambar 3.9	Desain Tampilan Output Data Kinerja Harian	30
Gambar 3.10	Desain Tampilan Output Data Kinerja Harian Bawahan	31
Gambar 3.11	Desain Tampilan Input Log In Awal	32
Gambar 3.12	Desain Tampilan Input Log In	32
Gambar 3.13	Desain Tampilan Input User	33
Gambar 3.14	Desain Tampilan Input Pegawai	33
Gambar 3.15	Desain Tampilan Input Pejabat Nilai	34
Gambar 3.16	Desain Tampilan Input Laporan Kinerja Pegawai	34
Gambar 3.17	Desain Tampilan Input Kinerja Harian Bawahan	35
Gambar 3.18	Desain Database Aplikasi Monitoring Kinerja Harian Pegawai	36
Gambar 3.19	Halaman Utama User	41
Gambar 3.20	Halaman Utama Pegawai	41
Gambar 3.21	Halaman Utama Pejabat Nilai	42

Gambar 3.22	Flowchart Log In	43
Gambar 3.23	Flowchart Menu Utama User	43
Gambar 3.24	Flowchart Menu Utama Pegawai	44
Gambar 3.25	Flowchart Menu Utama Pejabat Nilai	45
Gambar 3.26	Flowchart Laporan Kinerja Pegawai	46
Gambar 3.27	Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai	47
Gambar 3.28	Flowchart Verifikasi Laporan Kinerja Pegawai Bawahan	47
Gambar 3.29	Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai Bawahan	48
Gambar 4.1	Proses Log In Aplikasi	50
Gambar 4.2	Proses Sign In User	51
Gambar 4.3	Proses Error Sign In User	51
Gambar 4.4	Proses Sign In Pegawai	51
Gambar 4.5	Proses Error Sign In Pegawai	52
Gambar 4.6	Proses Sign In Pejabat Nilai	52
Gambar 4.7	Proses Error Sign In Pejabat Nilai	53
Gambar 4.8	Proses Tampilan Halaman Utama User	53
Gambar 4.9	Proses Tampilan Halaman Utama Pegawai	54
Gambar 4.10	Proses Tampilan Halaman Utama Pejabat Nilai	55
Gambar 4.11	Proses Pengolahan Data Kinerja Harian	55
Gambar 4.12	Proses Pengolahan Data Kinerja Harian Bawahan	56
Gambar 4.13	Grafik Hasil Kuisisioner Pegawai	61

APLIKASI MONITORING KINERJA PEGAWAI PADA DINAS PERKEBUNAN DAN PETERNAKAN KABUPATEN PELALAWAN

ABSTRAK

Septiyani Yendriki
Universitas Islam Riau
Teknik Informatika

Email : septiyani@student.uir.ac.id

Penyimpangan pegawai merupakan masalah yang sering ditemui dalam sebuah instansi maupun perusahaan, khususnya di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan. Kurangnya tingkat kesadaran pegawai merupakan faktor utama dari permasalahan ini. Tugas akhir ini bertujuan membuat aplikasi untuk mengurangi bahkan menghilangkan masalah tersebut. Pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan perlu adanya sebuah aplikasi monitoring kinerja pegawai agar dapat mempermudah atasan dalam memantau dan menilai kinerja pegawai dalam menjalankan pekerjaannya. Aplikasi monitoring kinerja pegawai yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Preprocessor (PHP), database MySQL dan diakses menggunakan website agar memudahkan pegawai. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini efektif dengan presentasi 86 % untuk dapat digunakan pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan. Untuk keseluruhan, aplikasi berguna untuk memantau dan mengevaluasi dari kinerja seluruh pegawai.

Kata Kunci : Aplikasi, Monitoring, Kinerja Pegawai, Website

EMPLOYEE PERFORMANCE MONITORING APPLICATION AT THE PLANTATION AND ANIMAL HUSBANDRY DEPARTMENT OF PELALAWAN DISTRICT

ABSTRACT

Septiyani Yendriki
Universitas Islam Riau
Teknik Informatika

Email : septiyani@student.uir.ac.id

Employee deviation is a problem that is often encountered in an agency or company, especially in the Plantation and Livestock Service Office of Pelalawan Regency. Lack of employee awareness level is a major factor in this problem. This final project aims to create an application to reduce or even eliminate these problems. At the Plantation and Livestock Service Office of Pelalawan Regency, it is necessary to have an employee performance monitoring application in order to make it easier for superiors to monitor and assess employee performance in carrying out their work. Employee performance monitoring application created using the Hypertext Preprocessor (PHP) programming language, MySQL database and accessed using a website to make it easier for employees. The result of this research is that this application is effective with a presentation of 86% to be used at the Plantation and Livestock Service Office of Pelalawan Regency. Overall, the application is useful for monitoring and evaluating the performance of all employees.

Keywords: Application, Monitoring, Employee Performance, Website

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Salah satu faktor yang paling penting untuk meningkatkan produktivitas kerja di suatu instansi dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Salah satu cara untuk bisa mengetahui kualitas tersebut dengan dilakukan pemantauan dan melihat kinerja dari seorang pegawai. Tujuannya adalah untuk mengetahui seorang pegawai bekerja dengan baik atau tidaknya dalam menjalankan tugasnya.

Hasil dari pemantauan kinerja digunakan oleh atasan sebagai bahan pertimbangan untuk pembinaan pegawai seperti pengangkatan jabatan, kenaikan pangkat, pendidikan atau pelatihan, pemberian penghargaan serta memberikan penilaian kinerja kepada seorang pegawai itu sendiri. Pemantauan kinerja pegawai negeri sipil dilaksanakan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1979 tentang Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan (DP3). Akan tetapi, sejak tahun 2014 penilaian kinerja pegawai negeri sipil sudah menggunakan Sasaran Kerja Pegawai (SKP) yaitu didasarkan pada PP Nomor 46 Tahun 2011.

Di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan saat ini proses pemantauan kinerja pegawai masih secara manual dengan mengurus laporan data kinerja harian. Selain itu, proses pemantauan dan memverifikasi laporan oleh atasan masih dilakukan manual sehingga membutuhkan waktu yang lama.

Proses kontrol dan pengelolaan pekerjaan wajib dilakukan untuk mendapatkan hasil yang maksimal untuk mencapai target yang diinginkan, sehingga diperlukannya pengawasan dari seorang atasan dalam mengontrol kegiatan pekerjaan yang dikerjakan pegawai agar hasil dari target bisa tercapai. Salah satu yang bisa dilakukan adalah dengan memantau dan meninjau apakah laporan hasil kinerja pegawai dapat diterima atau tidaknya. Jika diterima maka laporan akan diverifikasi oleh atasan dan jika tidak diterima maka pegawai wajib memperbaiki sesuai ketentuannya. Saat ini pegawai dalam melaksanakan kinerja diawasi oleh atasan, sedangkan diatas atasan masih ada atasan dari atasan yang akan mengawasi setiap pekerjaan yang dikerjakan oleh pegawai agar tercapainya pekerjaan tersebut.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya analisis untuk membuat sebuah aplikasi monitoring kinerja pegawai agar dapat mempermudah atasan dalam memantau dan menilai kinerja pegawai dalam menjalankan pekerjaannya. Maka pada laporan penelitian tugas akhir ini mengambil topik “Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut :

1. Sulitnya atasan dalam melihat dan memantau pekerjaan dari kinerja pegawainya.

2. Belum adanya alternatif aplikasi untuk membantu pegawai dalam pelaporan kinerja harian tersebut.

1.3. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi monitoring kinerja harian pegawai?
2. Bagaimana proses pembuatan dan pemantauan laporan kinerja dari semua pegawai?

1.4. Batasan Masalah

Untuk memudahkan pekerjaan serta membatasi pekerjaan guna menghindari adanya kegiatan diluar tujuan yang akan dicapai, sehingga dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan suatu batasan masalah. Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk user yang merupakan admin dari dinas yang bekerja di bagian kepegawaian dan pegawai di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.
2. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk seluruh pegawai di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan dari penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai upaya membangun pelaporan kinerja harian pegawai.
2. Mengetahui seberapa efektif kinerja pegawai menggunakan aplikasi monitoring di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.
3. Untuk mengetahui dan menentukan pegawai terbaik di setiap bulannya.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tersedianya aplikasi monitoring kinerja pegawai yang lebih baik.
2. Mewujudkan aplikasi monitoring yang mempermudah proses pelaporan dari kinerja suatu pegawai.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Untuk menyusun proposal penelitian ini, penulis menggunakan acuan penelitian yang bersumber dari penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang akan dibahas oleh penulis. Hal ini berguna untuk pembandingan serta bahan referensi yang berguna bagi penulis dalam penyusunan laporan penelitian.

Ika Purwanti dan Rahman (2019) melakukan penelitian analisis sistem evaluasi kinerja karyawan melalui e-performance. Sistem evaluasi kinerja berbasis *e-performance* memberi akses kecepatan perihal evaluasi kinerja PNS di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Lamongan. Kinerja pegawai negeri sipil di badan kesatuan bangsa dan politik kabupaten lamongan mengalami peningkatan sejak diterapkannya sistem evaluasi kinerja. Setiap pegawai wajib melaporkan kinerjanya melalui aplikasi ini. Sistem ini dipantau langsung oleh atasan masing-masing sehingga untuk hasil evaluasi bisa langsung ditindak lanjuti oleh atasan masing-masing. Aplikasi ini memberikan dampak positif bagi kinerja pegawai di instansi. Setiap pegawai lebih bersemangat melakukan pekerjaannya sehingga target kinerja dapat tercapai dengan baik.

Muhammad Zaini, Ihda Innar Ridho dan Dian Agustini (2020) melakukan penelitian aplikasi kinerja dan penggajian pegawai kontrak pada dinas perhubungan kota banjarbaru mengatakan pada dinas ini memiliki banyak pegawai kontrak yang

masih menggunakan seluruh aktivitas secara konvensional sehingga kemungkinan terjadi banyak kesalahan yang tidak disengaja. Maka diperlukannya aplikasi penunjang kinerja yang bertujuan untuk membuat pengolahan data yang lebih baik dan terstruktur sehingga semua informasi kinerja setiap pegawai dapat diketahui dengan baik dan mendapati hasil secara cepat dan akurat untuk menghindari kesalahan.

Imam Teguh Islamy, Hanim Maria Astuti dan Radityo Prasetyanto Wibowo (2020) melakukan penelitian perancangan dan pembuatan sistem pelaporan kinerja berbasis online untuk pranata komputer mengatakan pembuatan sistem pelaporan kinerja berdasarkan usulan KPI menghasilkan aplikasi bernama aplikasi pelaporan kinerja pranata komputer ITS. Sistem pelaporan ini memiliki fitur membuat, menampilkan, merubah dan menghapus data pada daftar realisasi KPI serta melakukan inventaris hardware.

Okta Veza, Nofri Yudi Arifin, David Saro dan Rio Adam (2020) melakukan penelitian dashboard monitoring kinerja aparatur sipil negara pada dinas pengelolaan pajak provinsi kepulauan riau mengatakan dashboard sistem informasi dirancang berbasis website menggunakan PHP dan MySQL sebagai *database*. Aplikasi ini menampilkan informasi berbentuk teks untuk membantu atasan dalam menilai dan memantau kinerja pegawainya.

Lalu Muhammad Agung Hidayatullah, dkk (2019) melakukan penelitian sistem informasi penilaian dan monitoring kinerja aparatur sipil negara kota mataram, sistem ini memudahkan pekerjaan ASN dalam hal mengisi data kegiatan SKP, mengajukan permohonan penilaian kepada pejabat penilai dan mencetak

laporan akhir SKP dengan sistem yang mudah digunakan tanpa perlu menggunakan media bantuan lain. Laporan akhir dari sistem berupa laporan lengkap SKP dengan format yang sudah ditentukan. Berdasarkan hasil pengujian dari metode *black box*, semua fungsi dapat berjalan dengan baik dan benar. Sistem ini memiliki tampilan yang mudah dipahami, mudah digunakan dan mempermudah pekerjaan ASN dalam hal mengolah data.

Menurut penelitian-penelitian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa pembuatan aplikasi monitoring kinerja pegawai sangat membantu pegawai dalam memantau dan menilai kinerja seorang pegawai. Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL pada pembuatan aplikasi serta membuat tampilan yang mudah digunakan oleh seluruh pegawai.

2.2 Dasar Teori

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari teori-teori yang sudah ada, dasar teori diperlukan untuk mengetahui sumber dari teori yang dikemukakan pada penelitian ini.

2.2.1. Monitoring

Monitoring (pemantauan) adalah pemantauan yang dapat dijelaskan sebagai kesadaran tentang apa yang ingin diketahui dan akan memberikan informasi tentang status atau evaluasi dari waktu ke waktu, pemantauan umumnya dilakukan untuk tujuan tertentu.

Dalam peraturan Pemerintah Nomor 39 Tahun 2006 tentang evaluasi dan pengendalian pelaksanaan rencana pembangunan, monitoring adalah suatu kegiatan mengamati secara seksama suatu keadaan atau kondisi termasuk perilaku atau kegiatan tertentu dengan tujuan agar semua data masukan atau informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan tersebut dapat menjadi landasan dalam mengambil keputusan tindakan selanjutnya.

2.2.2. Kinerja

Menurut Mangkunegara (2011), kinerja berasal dari *job performance* atau *actual performance*, yaitu hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melakukan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab masing-masing yang diberikan kepadanya. Ada tiga aspek yang saling berkaitan perlu dipahami setiap pegawai atau pimpinan suatu unit kerja yaitu:

1. Tugas atau pekerjaan yang menjadi tanggung jawab.
2. Hasil yang diinginkan dari pekerjaan atau fungsi menjadi jelas.
3. Seberapa banyak waktu yang digunakan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan agar hasil yang diinginkan tercapai.

2.2.3. Aplikasi

Menurut Abdurahman dan Riswaya (2014), aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Secara umum aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus sesuai kemampuan yang dimilikinya.

2.2.4. Xampp

Xampp adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*) yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah Bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

2.2.5. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (*Database Management System*), database ini *multithread*, *multi user*. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU General Public Licence (GPL), tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus yang bersifat khusus. Kekuatan MySQL tidak ditopang oleh sebuah komunitas, seperti Apache yang dikembangkan oleh

komunitas umum dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh pemilik masing-masing, tetapi MySQL didukung penuh oleh sebuah perusahaan profesional dan komersial, yakni MySQL AB dari Swedia. MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL (*General Public License*). Di mana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed Source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Miftakhul Huda dan Bunafit Nugroho, 2010).

2.2.6. Hypertext Preprocessor (PHP)

Hypertext Preprocessor adalah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis. PHP dapat digunakan untuk membangun sebuah CMS. Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama *Form Interpreted (FI)*, yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum

dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP. Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini, *interpreter* PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

2.2.7. Database

Basis data (atau *database*) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Database digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang terintegrasi dengan baik di dalam komputer.

Untuk mengelola database diperlukan suatu perangkat lunak yang disebut DBMS (*Database Management System*). DBMS merupakan suatu sistem perangkat lunak yang memungkinkan user (pengguna) untuk membuat, memelihara, mengontrol dan mengakses database secara praktis dan efisien. Dengan DBMS, user akan lebih mudah mengontrol dan memanipulasi data yang ada.

Sedangkan RDBMS atau *Relationship Database Management System* merupakan salah satu jenis DBMS yang mendukung adanya *relationship* atau hubungan antar tabel. Di samping RDBMS terdapat jenis DBMS lain, misalnya Hierarchy DBMS, Object Oriented DBMS, dsb.

Beberapa Istilah Database:

1. Table

Sebuah tabel merupakan kumpulan data (nilai) yang diorganisasikan ke dalam baris (*record*) dan kolom (*field*). Masing-masing kolom memiliki nama yang spesifik dan unik.

2. Field

Field merupakan kolom dari sebuah table. Field memiliki ukuran type data tertentu yang menentukan bagaimana data nantinya tersimpan.

3. Record

Record merupakan sebuah kumpulan nilai yang saling terkait.

4. Key

Key merupakan suatu field yang dapat dijadikan kunci dalam operasi tabel. Dalam konsep database, key memiliki banyak jenis diantaranya Primary Key, Foreign Key, Composite Key, dll.

2.2.8. Usecase Diagram






Use case diagram merupakan pemodelan untuk tingkah laku sistem informasi yang dibuat. Use case diagram mendeskripsikan sebuah

interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang dibuat. Secara kasar, Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi itu. Syarat penamaan use case nama didefinisikan sesederhana mungkin dan dapat dipahami (Rosa dan Salahudin, 2011).

2.2.9. Flowchart

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Simbol flowchart dan fungsinya dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol dan Fungsi Flowchart


No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminator</i>	Permulaan / pengakhiran program
2		<i>Flow Line</i>	Arah aliran program
3		<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi/ pemberian nilai awal
4		<i>Process</i>	Proses pengolahan data
5		<i>Input/Output Data</i>	Proses <i>input/output</i> data, parameter, informasi

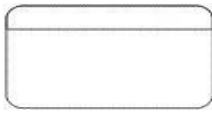

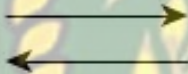
6		<i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program / proses menjalankan sub program
7		<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, menyeleksi data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
8		<i>On Page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada suatu halaman
9		<i>Off Page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda

2.2.10. Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah suatu diagram yang menggunakan simbol untuk menggambarkan arus dari data sistem untuk membantu memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem. Simbol DFD dan fungsinya dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol dan Fungsi DFD


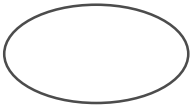
No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		<i>Terminator/ Entitas</i> Eksternal	Entitas di luar sistem yang berhubungan langsung dengan sistem

2		Proses	Fungsi yang mentransformasi data secara umum
3		Data Store / Tempat penyimpanan data	Komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau File
4		Alur data	Menggambarkan alur data dari suatu proses keproses

2.2.11. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk permodelan basis data relasional sehingga jika penyimpanan basis data menggunakan OODBMS maka perancangan basis data tidak perlu menggunakan ERD. Simbol ERD dan fungsinya dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol dan Fungsi ERD

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Entitas	Tabel yang ada didalam basis data
2		Atribut	Field / kolom yang ada didalam suatuentitas

5		Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas.
6		Asosiasi	Penghubung antar relasi dan entitas dimana di dua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan Penelitian

Untuk menyusun proposal penelitian ini, penulis juga menggunakan acuan penelitian yang bersumber dari penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang diangkat oleh penulis. Hal ini sangat berguna sebagai pembandingan serta bahan referensi bagi penulis.

3.1.1. Alat Penelitian

Alat merupakan suatu hal yang sangat penting dalam merancang sebuah sistem. Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini akan disesuaikan dengan spesifikasi yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun. Alat yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi ini meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Adapun perangkat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- A. Hard disk 298,09 GB
- B. Memory RAM 4.00 GB
- C. Processor Intel(R) Core(TM)2 Duo CPU T6500 @ 2.10GHz

D. Type System 64-bit Operating System

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- A. Sistem Operasi : Microsoft Windows 10
- B. Bahasa Pemograman : PHP, CSS, HTML dan JQuery Mobile
- C. Database Management System : MySQL
- D. Desain Logika Program : Click Charts dan Untitled Diagram
- E. Notepad++ dan Sublime Text
- F. Google Chrome atau Mozilla Firefox

3.1.2. Bahan Penelitian

Bahan-bahan yang digunakan untuk melengkapi pembuatan penelitian ini antara lain:

1. Jenis Data Penelitian

Untuk menyusun proposal ini, penulis menggunakan acuan penelitian yang bersumber dari penelitian-penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini.

A. Data Primer

Data primer adalah data penulis yang didapat dari hasil dilakukannya wawancara dengan pihak instansi Dinas

Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan yang akan dianalisa dan disimpulkan oleh penulis.

B. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari berbagai informasi tentang permasalahan yang dibahas, melakukan penelitian studi pustaka, mempelajari dokumen dan buku acuan serta sumber lainnya untuk dijadikan referensi.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan tahapan yang harus dilalui oleh penulis untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan rinci tentang isi dari penelitian, maka penyusunan metodologi penelitian ini sebagai berikut:

a. Wawancara

Dalam kegiatan pengumpulan data dan informasi tentang permasalahan yang dibahas berupa informasi tentang data pegawai, data pejabat penilai, info laporan kegiatan pekerjaan. Data ini didapatkan dengan melakukan pencarian data dan wawancara langsung dengan pegawai dinas perkebunan dan peternakan kabupaten pelalawan.

b. Analisis

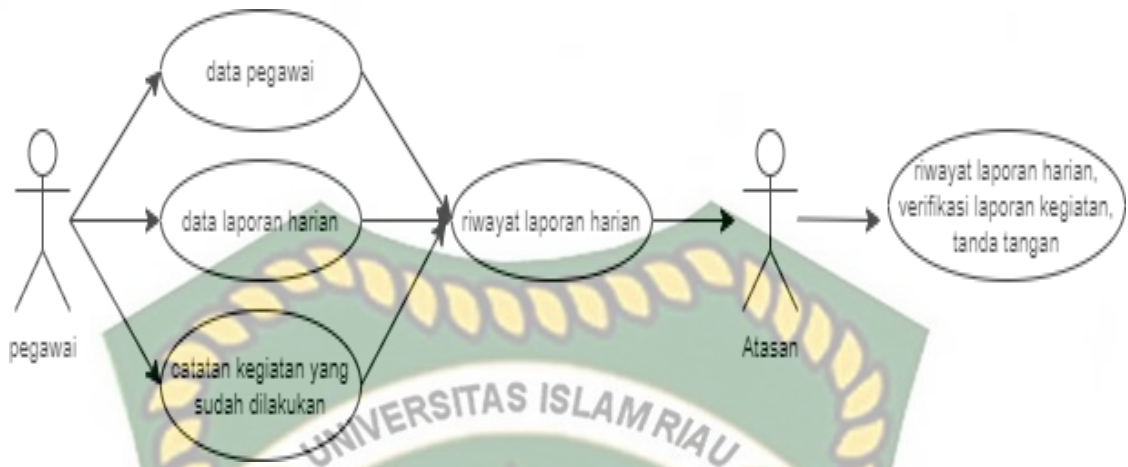
Pada perancangan aplikasi ini akan dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan. Perancangan perangkat lunak ini meliputi desain struktur data, desain aliran informasi, desain antar muka, desain algoritma dan pemograman.

c. Studi Kepustakaan

Pada metode ini penulis juga melakukan studi kepustakaan, membaca dan mempelajari dokumen, buku acuan serta sumber lain yang berkaitan dengan penelitian ini untuk dijadikan referensi.

3.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sistem pemantauan kinerja pada dinas perkebunan dan peternakan kabupaten pelalawan masih manual. Dimana atasan masih mengawasi dan pemantau pegawai dalam melakukan pekerjaannya. Atasan memberitahukan kepada pegawai apa yang akan dibuat lalu pegawai akan membuat surat/laporan yang diminta lalu menyerahkan kepada atasan untuk diperiksa dan diminta verifikasi berupa tanda tangan untuk pengesahan laporan atau surat sebagai bukti pekerjaan telah selesai dan diterima dapat dilihat dari gambar 3.1.



Gambar 3.1 Sistem yang Sedang Berjalan

Dengan kegiatan kinerja pegawai selama ini, masih terdapat kendala yang dihadapi oleh pegawai, ketika pejabat nilai sedang tidak berada ditempat maka pegawai harus menunggu hingga pejabat nilai bisa hadir di instansi untuk menyerahkan laporan yang dikerjakan untuk meminta tanda tangan persetujuan. Sedangkan pejabat nilai sulit untuk melakukan pengawasan dan pemantauan terhadap semua pegawai dikarenakan banyaknya pegawai dan juga ketika pejabat nilai sedang tidak berada di instansi tersebut. Banyak pegawai yang tidak langsung mengerjakan pekerjaan dan malah menumpukkan pekerjaan hingga waktu tenggat tiba.

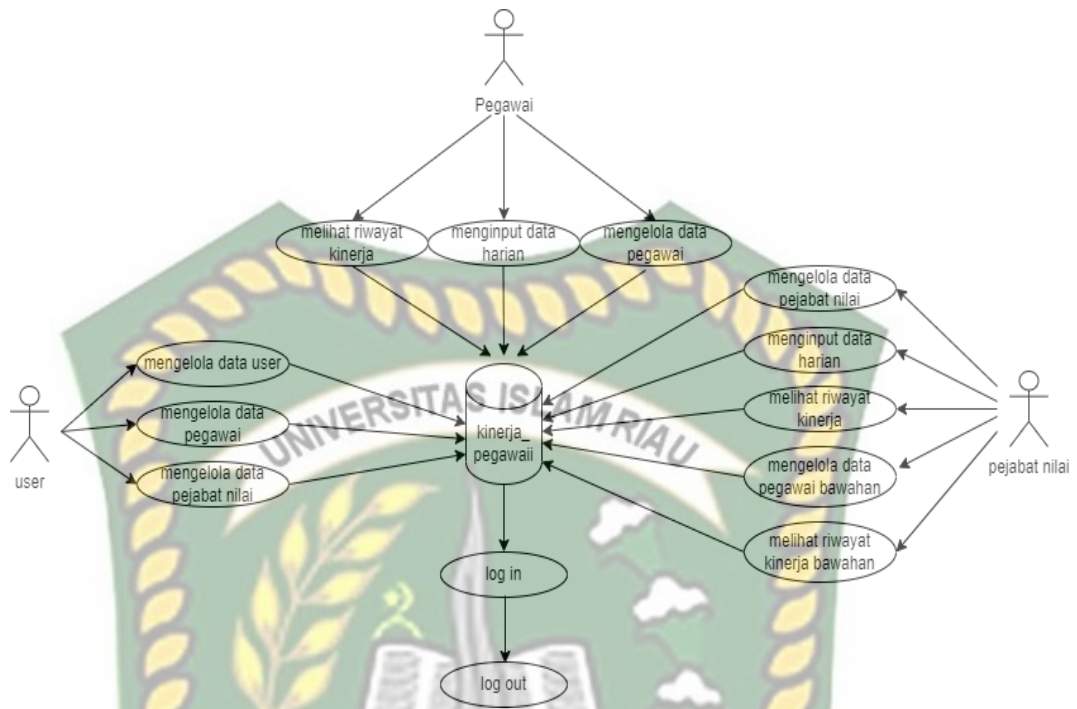
Maka untuk memudahkan pegawai dan pejabat nilai dalam pelaksanaan kegiatan pekerjaan masing-masing, perlu dibangun sebuah aplikasi monitoring kinerja pegawai sebagai media yang bisa membantu memudahkan pemantauan kegiatan dan pekerjaan pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.

3.3 Pengembangan dan Perancangan

Perancangan aplikasi merupakan gambaran atau rancangan yang menggambarkan dari deskripsi-deskripsi sebuah aplikasi yang akan dibangun. Adapun tahapan-tahapan dari perancangan aplikasi kinerja pegawai ini diantaranya adalah *Context Diagram*, *Hierarchy Chart*, *Data Flow Diagram*, *Desain Ouput*, *Desain Input*, *Desain Database*, *Desain Interface* dan *Flowchart*.

3.3.1. Gambaran Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, penulis melihat perlu adanya perancangan aplikasi agar mempermudah pegawai dalam melakukan pekerjaan dengan membangun sebuah aplikasi dengan dibantu oleh seorang administrator. Pada aplikasi ini pegawai dibagi menjadi pegawai bawahan dan pegawai pejabat nilai keduanya bisa dengan cepat melakukan pekerjaannya serta menyerahkan pekerjaan kepada pejabat nilai untuk dilihat dan pejabat nilai bisa dengan cepat dan mudah dalam melakukan pekerjaan serta mengawasi dan memantau pekerjaan pegawai bawahannya seperti pada gambar 3.2 aplikasi yang ingin dikembangkan.

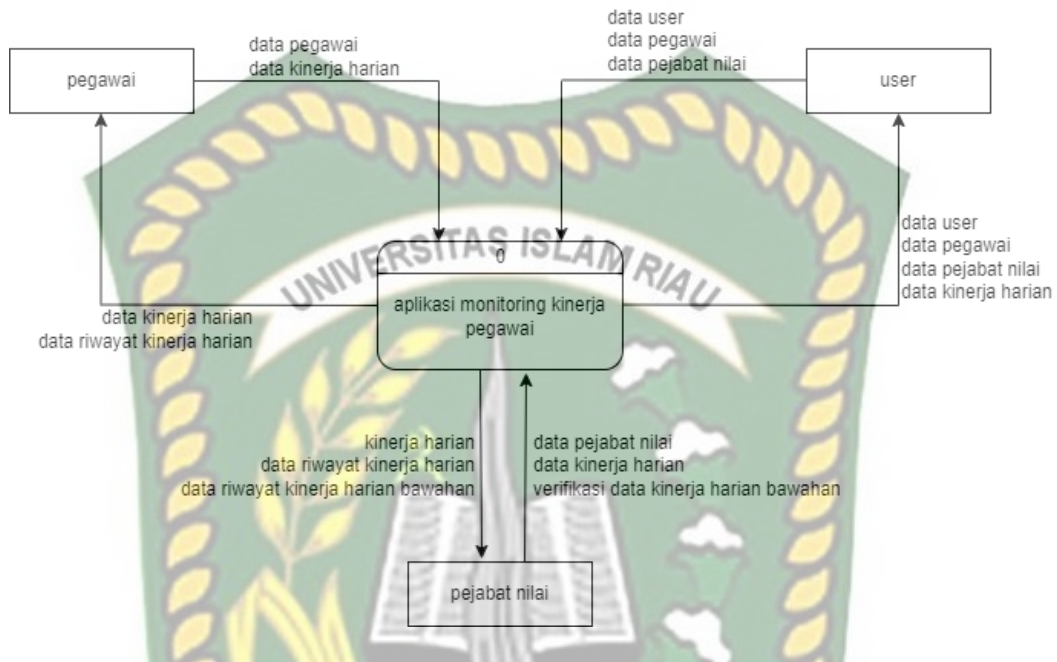


Gambar 3.2 Sistem yang Diusulkan

3.3.2. Context Diagram

Context diagram merupakan gambaran umum dari aplikasi yang akan dibangun itu sendiri. Diagram ini menggambarkan hubungan *input* dan *output* antara seluruh aplikasi. Context diagram digunakan untuk menyampaikan aliran data yang digunakan kepada sistem yang berinteraksi antara pengguna dengan aplikasi terhadap input menuju output yang digunakan. Pada gambar 3.3 context diagram aplikasi *monitoring* kinerja, pegawai dapat mengubah data pegawai, memasukkan data laporan harian pegawai serta melihat data riwayat pegawai, sedangkan pejabat nilai bisa memantau kegiatan pegawai serta memeriksa pekerjaan pegawai

bawahannya dengan mudah. Context diagram untuk aplikasi *monitoring* kinerja pegawai pada gambar 3.3.



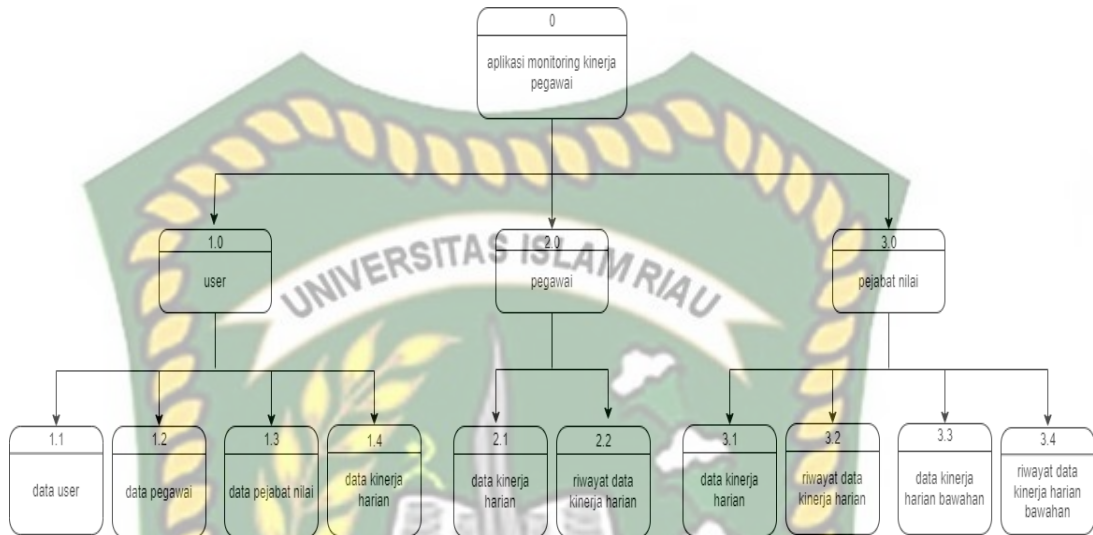
Gambar 3.3 Context Diagram Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai

3.3.3. Hierarchy Chart

Hierarchy chart adalah sebuah diagram yang menggambarkan permasalahan yang sudah kompleks dan diuraikan dengan elemen-elemen yang bersangkutan.

Pada diagram ini dapat digambarkan bentuk dari proses monitoring kinerja pegawai terdapat 3 aktor yaitu user, pegawai dan pejabat nilai. User berperan dalam menginputkan data awal untuk user itu sendiri, data pegawai dan data pejabat nilai. Pegawai berperan dalam menginputkan data kinerja serta melihat riwayat kinerja harian. Pejabat nilai berperan sama seperti pegawai lainnya hanya saja mempunyai tugas tambahan untuk memeriksa

data kinerja bawahan. *Hirarchy chart* aplikasi monitoring kinerja pegawai bisa dilihat pada gambar 3.4.

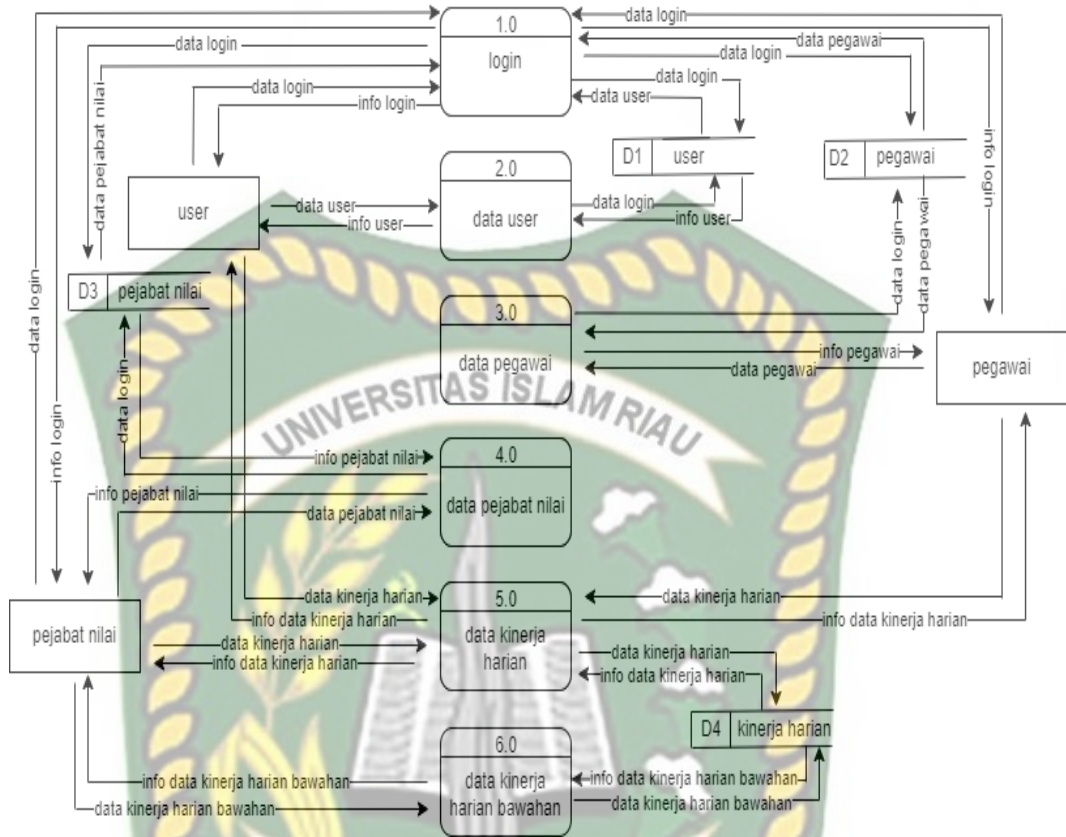


Gambar 3.4 *Hirarchy chart* Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai

3.3.4. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) berfungsi untuk menggambarkan suatu aplikasi yang telah ada atau aplikasi baru yang dikembangkan tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir.

Pada DFD level 0 pada aplikasi ini terdapat 3 aktor yaitu user, pegawai dan pejabat nilai. Sedangkan untuk proses terdapat 6 proses yang terjadi yaitu proses login, proses data user, proses data pegawai, proses data pejabat nilai, proses data kinerja harian dan proses data harian bawahan. Untuk dapat mengerti dengan jelas bisa dilihat pada gambar 3.5 DFD level 0 aplikasi monitoring kinerja pegawai.



Gambar 3.5 DFD Level 0 Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai

Dari DFD level 0 pada gambar 3.5 menunjukkan proses dari rincian data berikut:

1. Proses *Log in*

Pada proses ini *user*, pegawai dan pejabat nilai akan melakukan *log in* dengan username dan password yang sudah disediakan.

2. Proses data user

Pada proses ini seorang *user* bisa memasukkan data untuk *user*, pegawai dan pejabat untuk bisa mengakses aplikasi serta bisa melihat hasil kinerja pegawai.

3. Proses data pegawai

Pada proses ini pegawai bisa melakukan login, mengubah data diri sendiri, memasukkan data kinerja harian untuk laporan dan melihat data kinerja harian.

4. Proses data pejabat nilai

Pada proses ini pejabat nilai bisa melakukan login, mengubah data diri sendiri, memasukkan data kinerja harian untuk laporan dan melihat data kinerja harian.

5. Proses data kinerja harian

Pada proses ini seorang pegawai maupun pejabat nilai harus memasukkan data kinerja harian untuk bisa dilihat dan dinilai oleh pejabat nilai.

6. Proses data kinerja harian bawahan

Pada proses ini hanya pejabat nilai saja yang bisa mengakses untuk memverifikasi atau menilai data laporan yang sudah dimasukkan oleh pegawai bawahan.

3.3.5. Desain Output

Desain output adalah hasil dari sebuah proses pada aplikasi yang menggambarkan bentuk hasil proses dari keluaran dalam bentuk laporan.

1. Desain Output User

Desain output user merupakan desain dari menampilkan data user untuk menambahkan user atau mengubah data user yang sudah ada. Didalamnya terdapat data diri user administrator yang bisa diubah, dihapus serta dicetak. Bisa dilihat gambar 3.6 yang merupakan tampilan dari desain output user.



Gambar 3.6 Desain Tampilan Output User

2. Desain Output Pegawai

Desain output pegawai merupakan desain yang menampilkan data pegawai untuk menambahkan data pegawai atau mengubah data pegawai yang sudah ada. Didalamnya terdapat data diri pegawai yang bisa diubah, dihapus serta dicetak. Bisa dilihat gambar 3.7 yang merupakan tampilan dari desain output pegawai.

Data Pegawai		
x(20)	ID	: 9 (5)
	NIP	: 9 (16)
	Nama Pegawai	: x (30)
	Golongan	: x(20)
	Jabatan	: x(20)
	Pangkat	: x(20)
	Unit Kerja	: x(20)
	Status	: x (10)
	E-mail	: x (35)

Gambar 3.7 Desain Tampilan Output Pegawai

3. Desain Output Pejabat Nilai

Desain output pejabat nilai merupakan desain yang sama dengan pegawai karena pejabat nilai juga merupakan seorang pegawai yang jabatannya lebih tinggi dari pegawai lainnya dikarena kenaikan pangkat. Desain ini menampilkan data pegawai pejabat nilai untuk menambahkan data atau mengubah data pegawai yang sudah ada. Didalamnya terdapat data diri sendiri yang bisa diubah, dihapus serta dicetak. Bisa dilihat gambar 3.8 yang merupakan tampilan dari desain output pejabat nilai.

Data Pejabat Nilai

x(20)	ID	: 9 (5)
	NIP	: 9 (16)
	Nama Pegawai	: x (30)
	Golongan	: x(20)
	Jabatan	: x(20)
	Pangkat	: x(20)
	Unit Kerja	: x(20)
	Status	: x (10)
	E-mail	: x (35)

Gambar 3.8 Desain Tampilan Output Pejabat Nilai

4. Desain Output Data Kinerja Harian

Desain output data kinerja harian merupakan desain yang digunakan untuk pegawai memasukkan data pekerjaan yang ingin diserahkan kepada pejabat nilai untuk dilihat dan dinilai apakah pekerjaan pegawai tersebut sudah benar atau tidaknya. Bisa dilihat gambar 3.9 yang merupakan tampilan dari desain output data kinerja harian.

Data Laporan Harian

No	Tanggal	Kegiatan	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Lama Kerja	Output	Satuan	Status	Biaya	Ket	Verifikator	Aksi
9	9	x (200)	9	9	9	x(200)	x(20)	x(10)	9(10)	x(200)	x	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 3.9 Desain Output Data Kinerja Harian

5. Desain Output Data Kinerja Harian Bawahan

Desain output data kinerja harian merupakan desain yang digunakan untuk pejabat nilai untuk melihat dan menilai data pekerjaan dari pegawai bawahan. Bisa dilihat gambar 3.10 yang merupakan tampilan dari desain output data kinerja harian bawahan.

Data Laporan Harian Bawahan													
<input type="text"/>													
No	Nama Pegawai	Tanggal	Kegiatan	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Lama Kerja	Output	Satuan	Status	Biaya	Ket	Verifikator	Aksi
9	9	9	x (200)	9	9	9	x(200)	x(20)	x(10)	9(10)	x(200)	x(30)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 3.10 Desain Output Data Kinerja Harian Bawahan

3.3.6. Desain Input

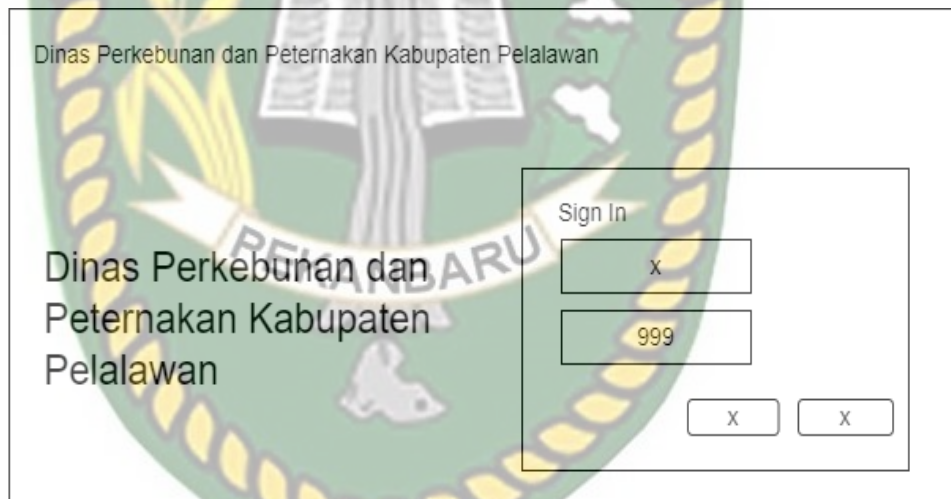
Desain input adalah bentuk awal proses pada sebuah aplikasi untuk diproses menghasilkan keluaran output dalam bentuk laporan.

1. Desain Tampilan Input Log In

Desain input login merupakan tampilan untuk user, pegawai dan pejabat nilai yang ingin masuk ke dalam aplikasi *monitoring* kinerja pegawai dengan memasukkan username dan password yang dapat dilihat dari gambar 3.11 dan 3.12.



Gambar 3.11 Desain Tampilan Input Log In Awal



Gambar 3.12 Desain Tampilan Input Log In

2. Desain Tampilan Input User

Desain input user adalah inputan data untuk memasukkan data user baru dan bisa mengubah data jika ada terdapat kesalahan. Dapat dilihat dari gambar 3.13.

Data User

ID :

Nama :

No.hp :

Email :

Status :

Password :

Foto :

Gambar 3.13 Desain Tampilan Input User

3. Desain Tampilan Input Pegawai

Desain input pegawai adalah inputan data untuk memasukkan data pegawai baru dan bisa mengubah data jika ada terdapat kesalahan. Dapat dilihat dari gambar 3.14.

Data Pegawai

NIP :

Nama :

Unit Kerja :

Golongan :

Pangkat :

Jabatan :

Satuan :

Email :

Pejabat Nilai :

Status :

Password :

Foto :

Gambar 3.14 Desain Tampilan Input Pegawai

4. Desain Tampilan Input Pejabat Nilai

Desain input pejabat nilai adalah inputan data yang sama untuk memasukkan data pegawai baru dan bisa mengubah data jika ada terdapat kesalahan. Dapat dilihat dari gambar 3.15.

Gambar 3.15 Desain Tampilan Input Pejabat Nilai

5. Desain Tampilan Input Kinerja Harian

Desain input kinerja harian adalah inputan data untuk memasukkan data kinerja harian yang diberikan kepada pejabat nilai untuk diperiksa. Dapat dilihat pada gambar 3.16.

Data Laporan Harian												
<input type="text"/>												
No	Tanggal	Kegiatan	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Lama Kerja	Output	Satuan	Status	Biaya	Ket	Verifikator	Aksi
9	9	x (200)	9	9	9	x(200)	x(20)	x(10)	9(10)	x(200)	x	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 3.16 Desain Tampilan Input Laporan Kinerja Pegawai

6. Desain Tampilan Input Kinerja Harian Bawahan

Desain input kinerja harian bawahan adalah inputan data untuk mencari data laporan kinerja pegawai bawahan. Dapat dilihat pada gambar 3.17.

Verifikasi Laporan Kinerja Harian Pegawai Bawahan

Cari Data Pegawai

Dari Tanggal
 Hingga Tanggal
 Status

No	Nama Pegawai	Tanggal	Kegiatan	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Lama Kerja	Output	Satuan	Status	Biaya	Ket	Verifikator	Aksi
9	x(30)	9	x (200)	9	9	9	x(200)	x(20)	x(10)	9(10)	x(200)	x(30)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

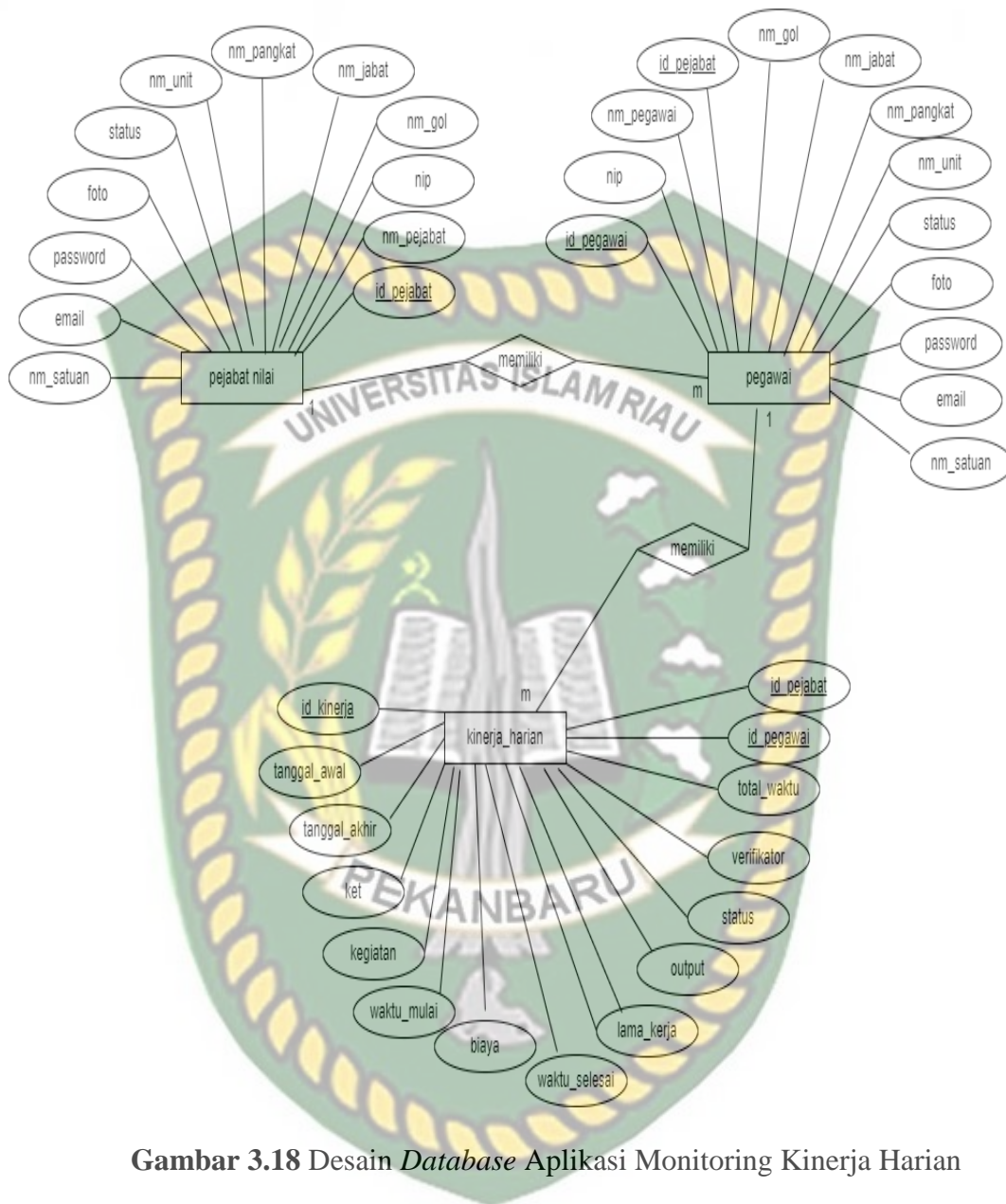
Gambar 3.17 Desain Tampilan Input Kinerja Harian Bawahan

3.3.7. Desain Database

Datbase merupakan komponen yang berperan penting sebagai tempat penyimpanan data yang telah dimasukkan oleh user atau pengguna lainnya. Pada gambar 3.18 dapat dilihat tampilan *Entity Relationship Diagram* sebagai berikut ini:

1. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Gambaran dari *entity relationship diagram* pada aplikasi monitoring kinerja pegawai di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan akan dijelaskan pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Desain *Database* Aplikasi Monitoring Kinerja Harian Pegawai

2. Schema Data

Pada *schema* data ini akan penulis uraikan secara terperinci tentang tabel yang digunakan dalam aplikasi. Adapun tabel-tabel yang dimaksud adalah sebagai berikut:

A. Tabel Pegawai

Tabel pegawai merupakan tabel untuk data pegawai yang diinputkan oleh user pada aplikasi. Tabel pegawai dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel Pegawai

No	Field	Data Type	Size	Ket
1	Id_pegawai	Integer	5	Primary Key
2	Nip	Integer	16	-
3	Nm_pegawai	Varchar	30	-
4	Id_pejabat	Integer	5	Foreign Key
5	Nm_gol	Varchar	20	-
6	Nm_jabat	Varchar	20	-
7	Nm_pangkat	Varchar	20	-
8	Nm_unit	Varchar	20	-
9	Status	Enum	-	('Aktif','Non-Aktif')
10	Foto	Varchar	20	-
11	Password	Char	8	-
12	Nm_satuan	Varchar	20	
13	Email	Varchar	35	-

B. Tabel User

Tabel user merupakan tabel untuk data user baru yang diinputkan oleh user pertama pada *database* aplikasi. Tabel user dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel User

No	Field	Type	Size	Ket
1	Id_user	Integer	5	Primary Key
2	Nm_user	Varchar	35	-
3	Foto	Varchar	21	-
4	Password	Char	8	-
5	Email	Varchar	35	-
6	Status	Enum		('Aktif','Non-Aktif)
7	Nohp	Varchar	13	-

C. Tabel Pejabat Nilai

Tabel pejabat nilai merupakan tabel untuk data pejabat nilai yang diinputkan oleh user pada aplikasi. Tabel pejabat nilai dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Pejabat Nilai

No	Field	Type	Size	Ket
1	Id_pejabat	Integer	5	Primary Key
2	Nm_pejabat	Varchar	30	-
3	Nip	Integer	16	-
4	Nm_gol	Varchar	20	-
5	Nm_jabat	Varchar	20	-

6	Nm_pangkat	Varchar	20	-
7	Nm_unit	Varchar	20	-
8	Status	Enum	-	(‘Aktif’,’Non-Aktif’)
9	Foto	Varchar	20	-
10	Password	Char	20	-
11	Email	Varchar	35	-
12	Nm_satuan	Varchar	20	-

D. Tabel Kinerja_Harian

Tabel kinerja harian merupakan tabel untuk data laporan harian pegawai yang diinputkan oleh pegawai pada aplikasi. Tabel 3.4 kinerja harian pada database aplikasi monitoring kinerja pegawai.

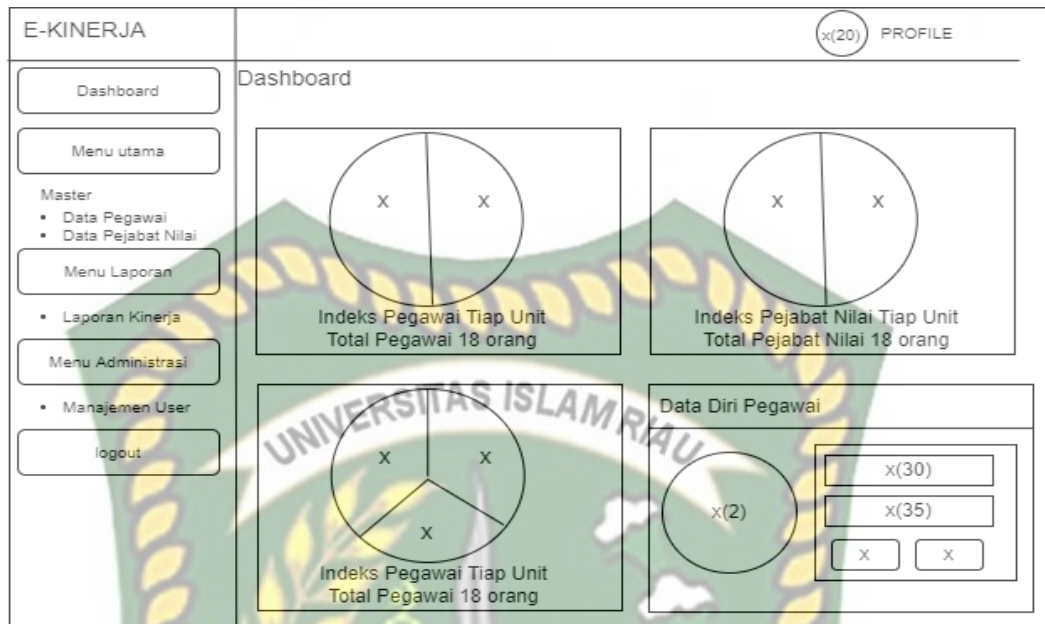
Tabel 3.4 Tabel Kinerja_Harian

No	Field	Type	Size	Ket
1	Tanggal_awal	Date	-	-
2	Tanggal_akhir	Date	-	-
3	Kegiatan	Text	-	-
4	Waktu_mulai	Time	-	-
5	Waktu_selesai	Time	-	-
6	Lama_kerja	Time	-	-

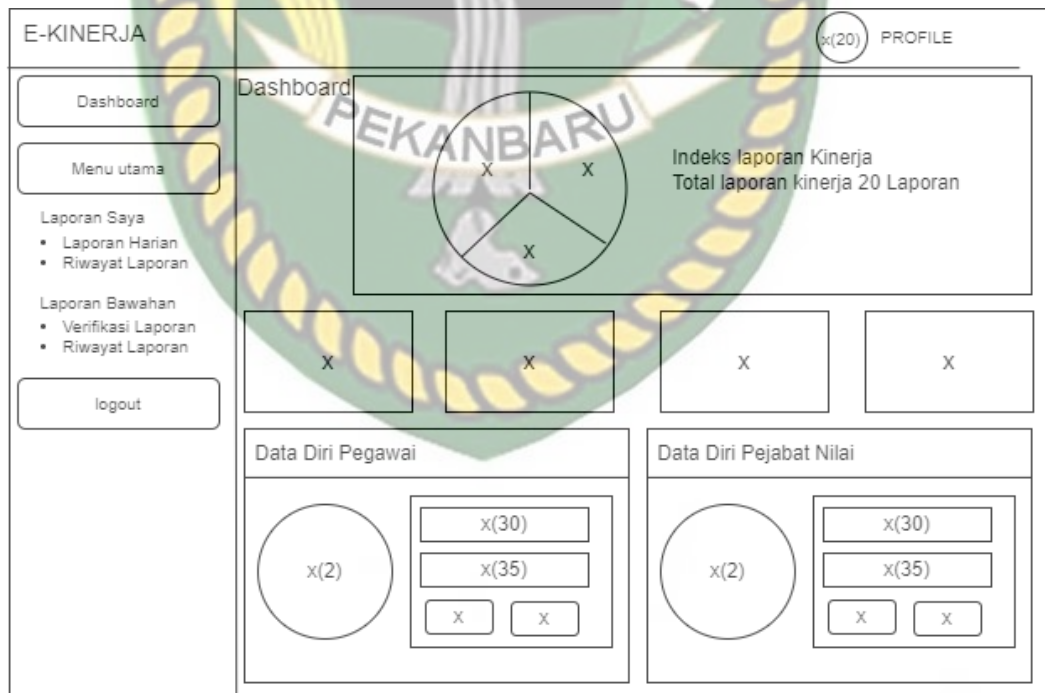
7	Output	Text	-	-
8	Status	Enum	-	('Proses', 'Terima', 'Tolak')
9	Verifikator	Varchar	30	-
10	Total_waktu	Time	-	-
11	Id_pegawai	Integer	5	Foreign Key
12	Ket	Text	-	-
13	Biaya	Integer	10	-
14	Id_kinerja	Integer	5	Primary Key

3.3.8. Desain Interface

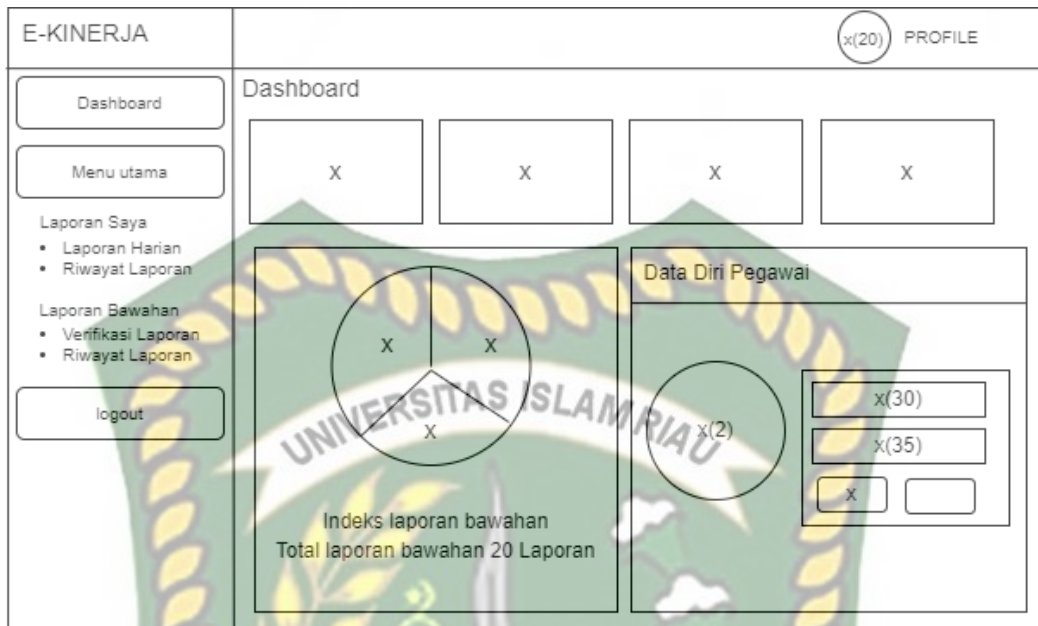
Desain *interface* dalam aplikasi menjadi tampilan utama dan penting dari sebuah aplikasi monitoring kinerja pegawai, tampilan *interface* dalam aplikasi ini ada 3 yaitu halaman utama user, halaman utama pegawai dan halaman pertama pejabat nilai. Bentuk tampilannya sama hanya isi dalam *dashboard* aplikasi yang berbeda sesuai dengan pekerjaan yang dilakukan masing-masing. Dapat dilihat tampilan halaman utama pada gambar 3.19, 3.20 dan 3.21.



Gambar 3.19 Halaman Utama User



Gambar 3.20 Halaman Utama Pegawai



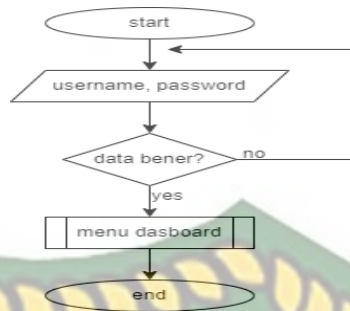
Gambar 3.21 Halaman Utama Pejabat Nilai

3.3.9. Flowchart

Pada tahap ini penulis menggambarkan logika program yang akan dibuat, dalam hal ini penulis menggunakan alat bantu program flowchart. Tujuan yang ingin dicapai pada aplikasi yang akan dibangun dengan flowchart yang akan digambarkan menunjukkan data yang dimasukkan sampai program tersebut menghasilkan output.

1. Flowchart Log In

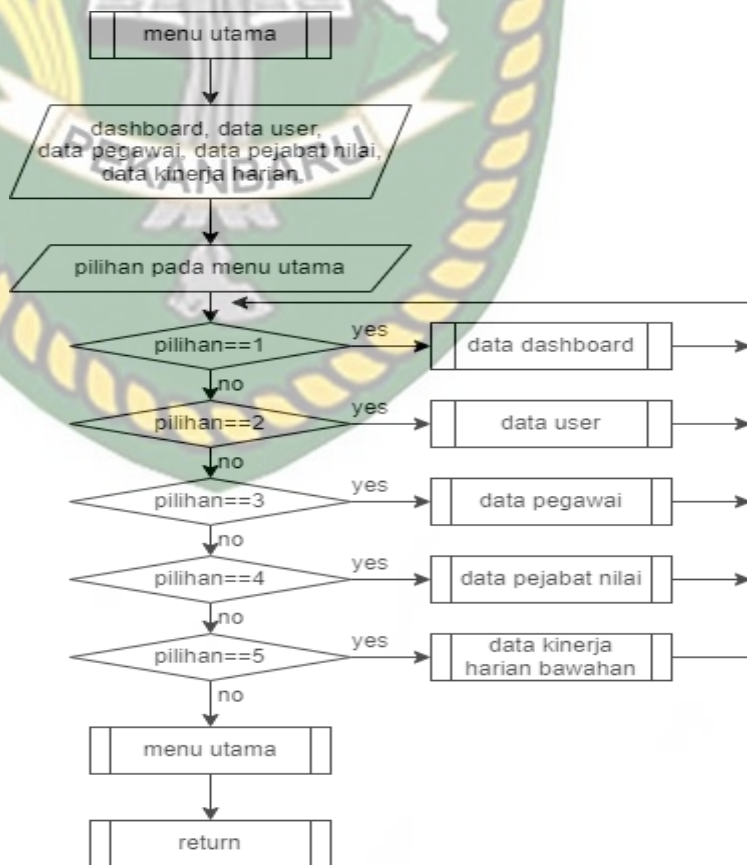
Pada flowchart login akan diminta username yang berupa id/nip, password dan level. Jika data yang dimasukkan salah maka pengguna tidak akan dapat masuk kedalam aplikasi. Jalannya flowchart seperti gambar 3.22.



Gambar 3.22 Flowchart Login

2. Flowchart Menu Utama User

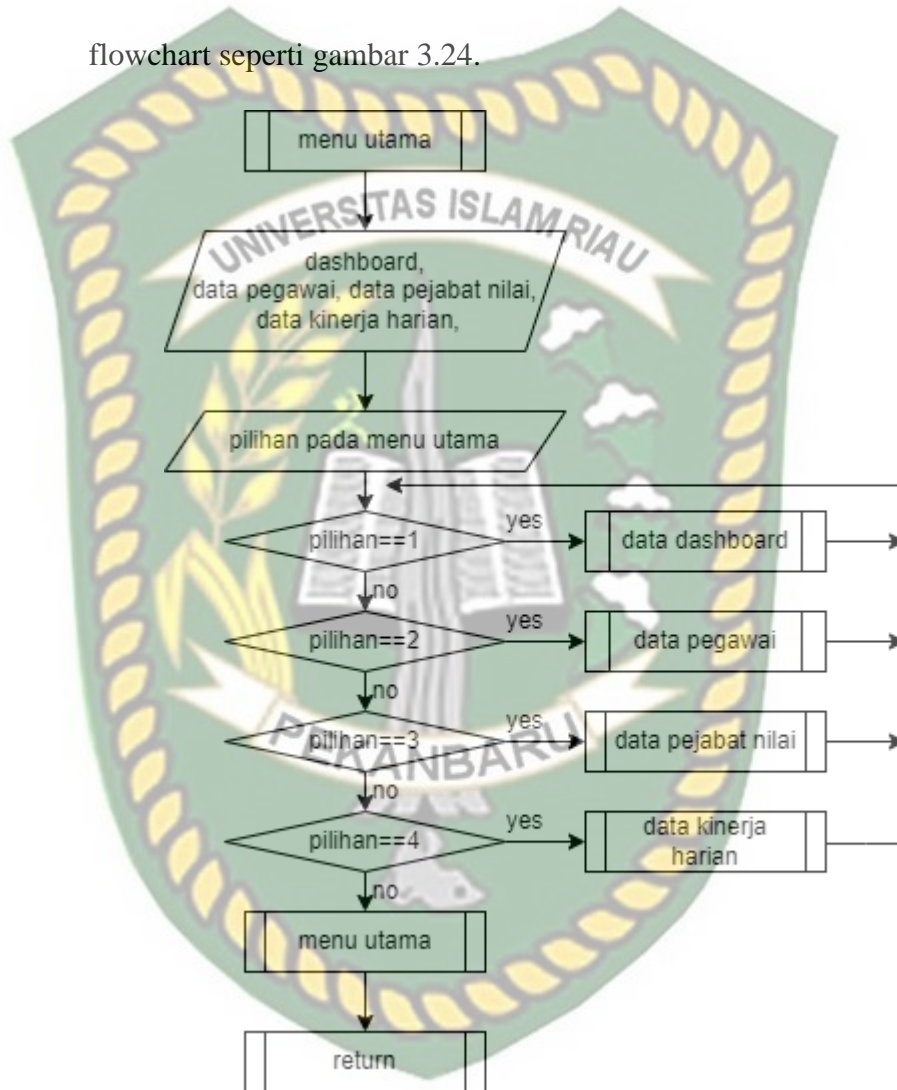
Pada flowchart menu utama user terdapat pilihan menu *dashboard*, data pegawai, data user, data pejabat nilai dan data kinerja harian. Jalannya flowchart seperti gambar 3.23.



Gambar 3.23 Flowchart Menu Utama User

3. Flowchart Menu Utama Pegawai

Pada flowchart menu utama pegawai terdapat pilihan menu dashboard, data pegawai, data pejabat nilai dan data kinerja. Jalannya flowchart seperti gambar 3.24.

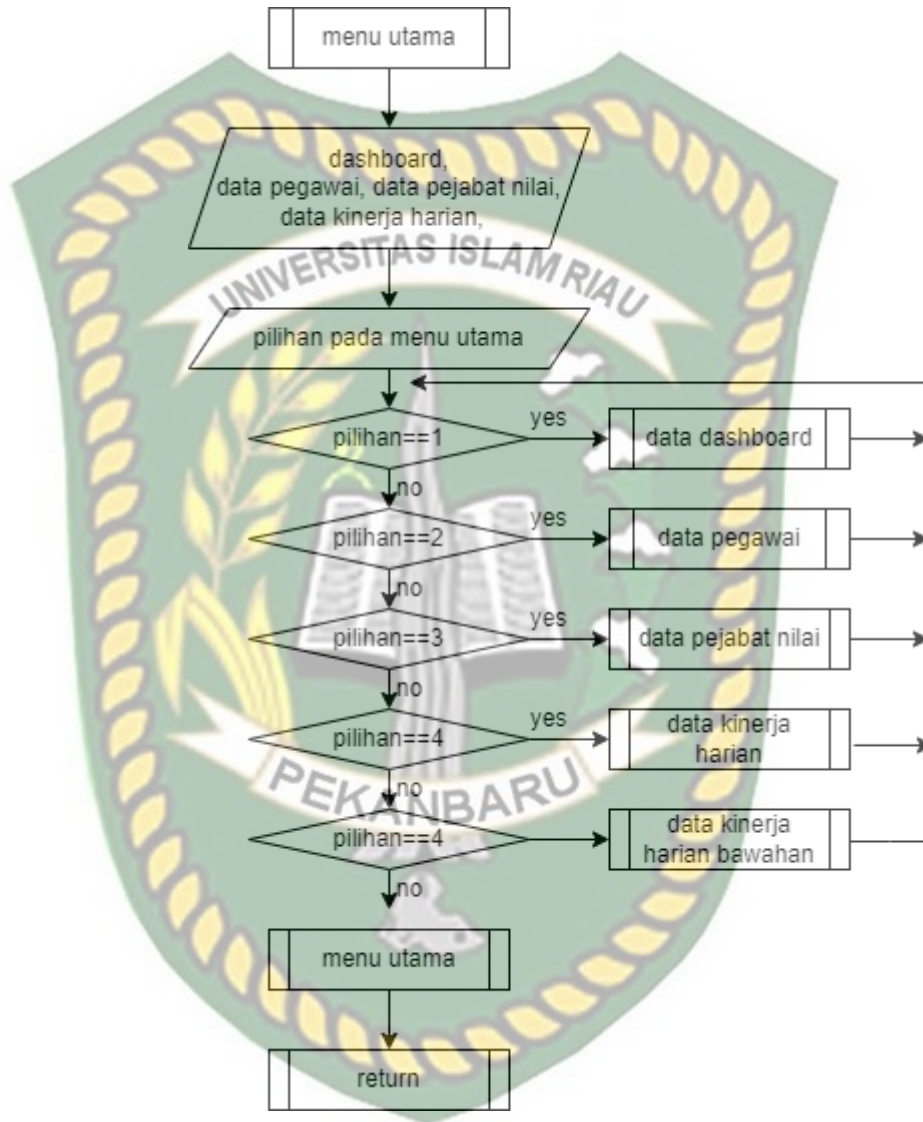


Gambar 3.24 Flowchart Menu Utama Pegawai

4. Flowchart Menu Utama Pejabat Nilai

Pada flowchart menu utama pejabat nilai menginputkan data seperti menu utama dashboard, data pegawai, data pejabat nilai, data

kinerja harian dan data kinerja harian bawahan. Jalannya flowchart seperti gambar 3.25.

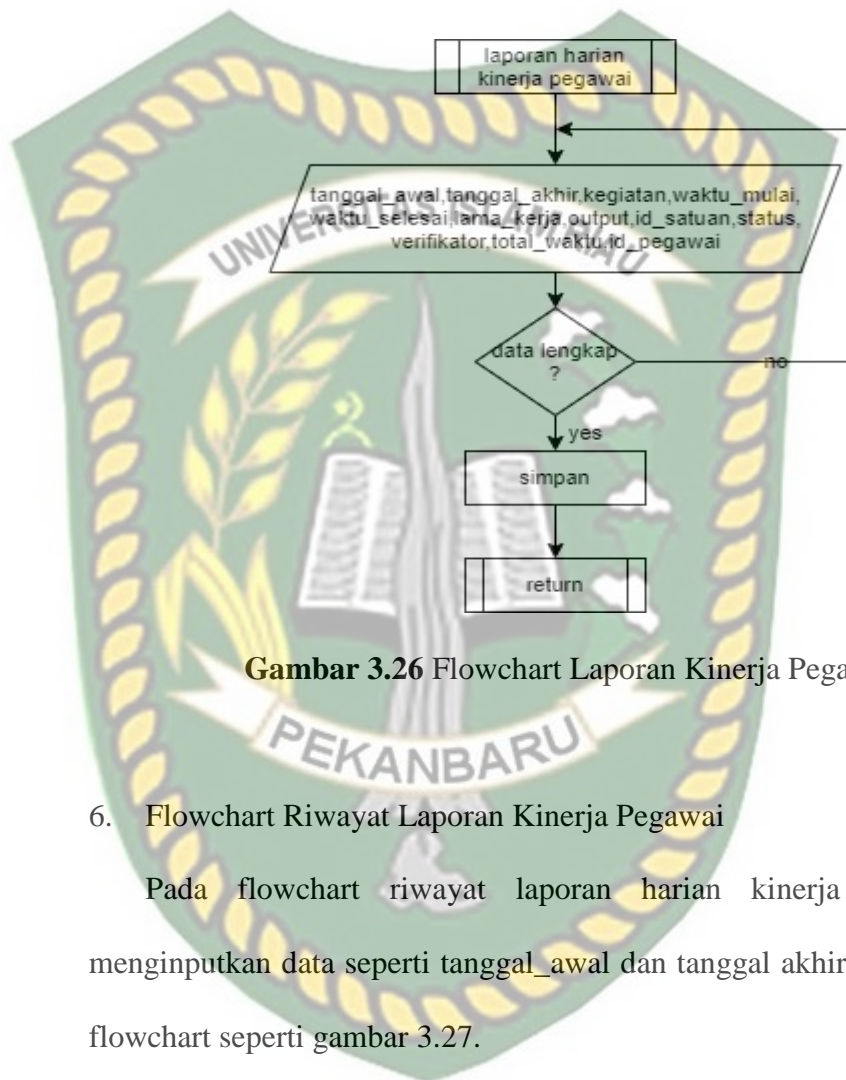


Gambar 3.25 Flowchart Menu Utama Pejabat Nilai

5. Flowchart Laporan Kinerja Pegawai

Pada flowchart laporan harian kinerja pegawai menginputkan data seperti tanggal_awal, tanggal_akhir, kegiatan, waktu_mulai,

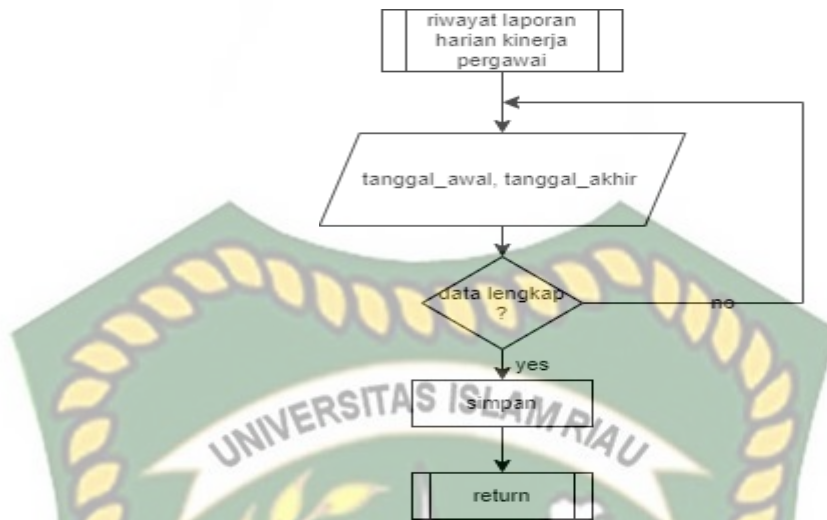
waktu_selesai, lama_kerja, output, id_satuan, status, verifikator, total waktu dan id_pegawai. Jalannya flowchart seperti gambar 3.26.



Gambar 3.26 Flowchart Laporan Kinerja Pegawai

6. Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai

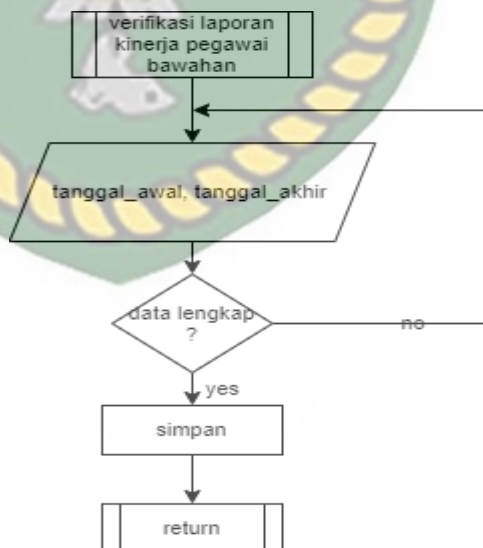
Pada flowchart riwayat laporan harian kinerja pegawai menginputkan data seperti tanggal_awal dan tanggal akhir. Jalannya flowchart seperti gambar 3.27.



Gambar 3.27 Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai

7. Flowchart Verifikasi Laporan Kinerja Pegawai Bawahan

Pada flowchart verifikasi laporan kinerja pegawai bawahan menginputkan data seperti tanggal_awal dan tanggal akhir. Jalannya flowchart seperti gambar 3.28 dibawah ini.

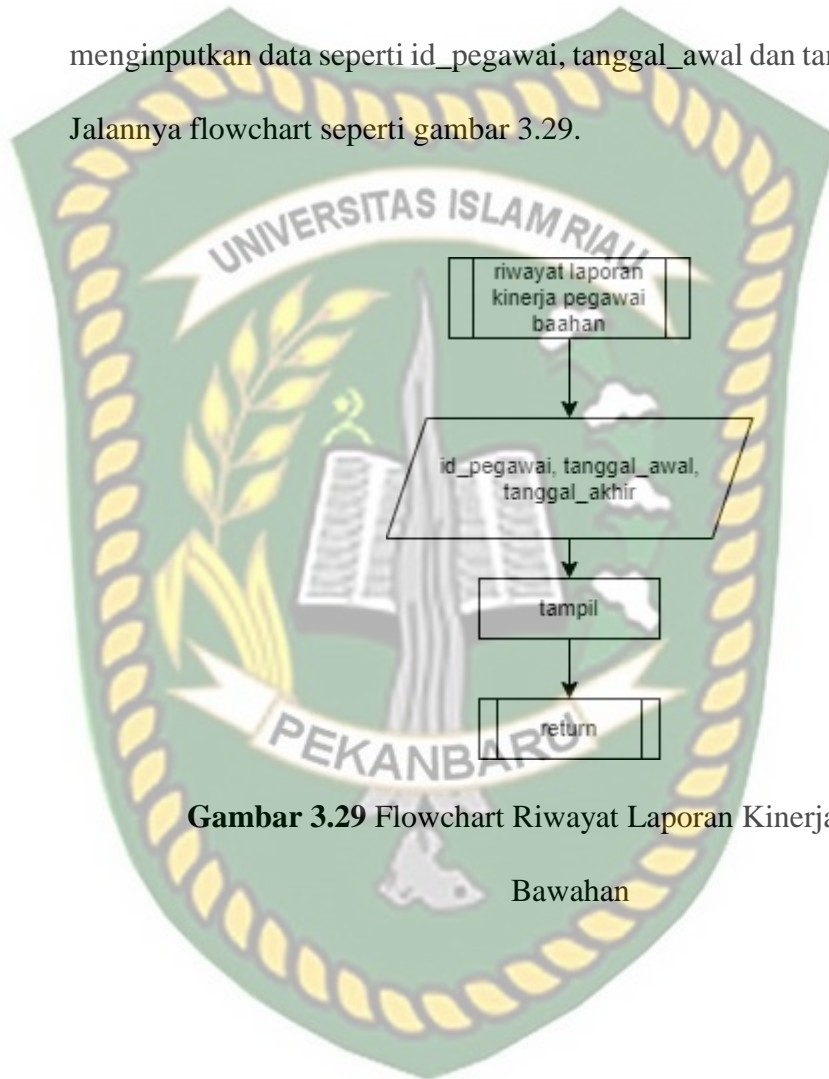


Gambar 3.28 Flowchart Verifikasi Laporan Kinerja Pegawai

Bawahan

8. Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai Bawahan

Pada flowchart riwayat laporan kinerja pegawai bawahan menginputkan data seperti id_pegawai, tanggal_awal dan tanggal akhir. Jalannya flowchart seperti gambar 3.29.



Gambar 3.29 Flowchart Riwayat Laporan Kinerja Pegawai Bawahan

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

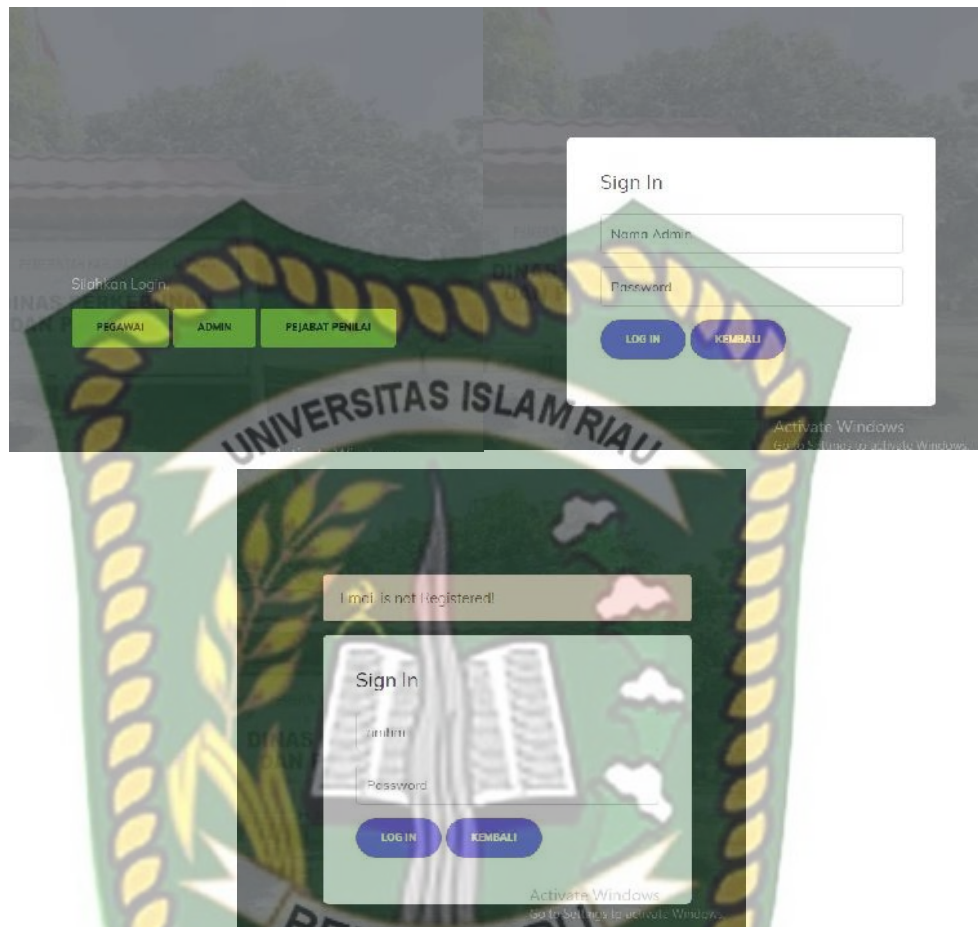
Sebelum aplikasi ini di implementasikan langsung di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan hal ini dimaksudkan agar aplikasi yang sudah diimplementasikan tidak terjadi kesalahan yang tidak diinginkan. Dalam pengujian aplikasi ini dilakukan metode *blackbox*.

4.1 Pengujian Black Box

Pengujian ini berfokus pada pengujian dengan melihat fungsi-fungsi yang terdapat dalam aplikasi tanpa harus mengetahui bagaimana fungsi tersebut dibuat. Pada aplikasi ini pengujian merujuk pada fungsi-fungsi yang dimiliki, kemudian membandingkan hasil keluaran sistem dengan hasil yang diinginkan. Bila hasil yang diinginkan berhasil sesuai dengan hasil pengujian, berarti hal ini sudah sesuai dengan desain yang telah ditentukan sebelumnya. bila belum sesuai maka perlu dilakukan pengecekan perbaikan lebih lanjut. Berikut ini pengujian *black box* terhadap aplikasi.

4.1.1 Pengujian Proses Login User, Pegawai dan Pejabat Nilai

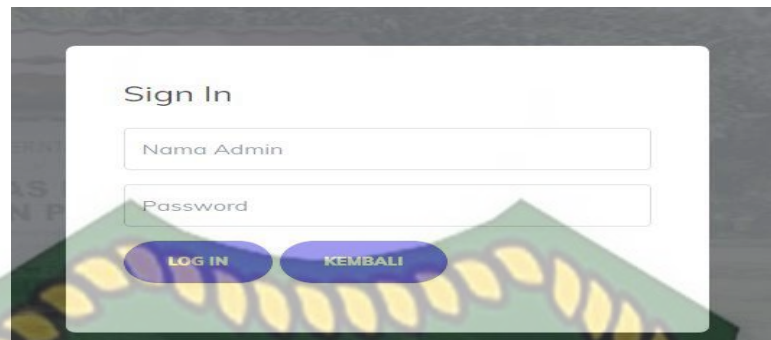
Untuk user, pegawai dan pejabat nilai memiliki halaman login masing-masing. Pada tahap ini seluruh pengguna yang akan masuk ke dalam aplikasi akan diinputkan data dulu oleh user utama. Setelah data diinputkan maka user baru, pegawai dan pejabat nilai baru bisa melakukan login, seperti pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Proses Login Aplikasi

4.1.2 Pengujian Proses Login User

Setelah user utama sudah menginputkan data maka jika user baru ingin masuk ke aplikasi maka user tersebut harus melakukan *login* terlebih dahulu kehalaman masing-masing. *User* harus mengisi *username* dan *password* yang sudah ada untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Jika *user* salah mengisi *username* dan *password* maka akan tampil peringatan bahwa *username* dan *password* tidak *valid*.



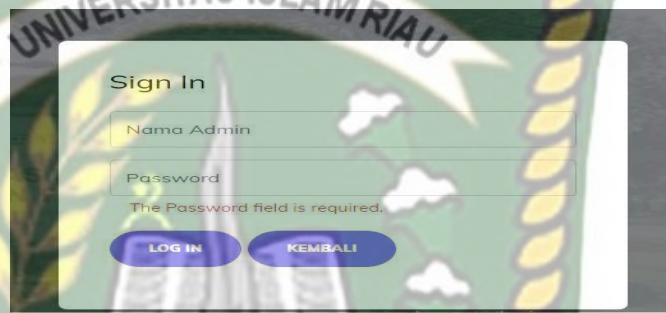
Sign In

Nama Admin

Password

LOG IN KEMBALI

Gambar 4.2 Proses Sign In User



Sign In

Nama Admin

Password

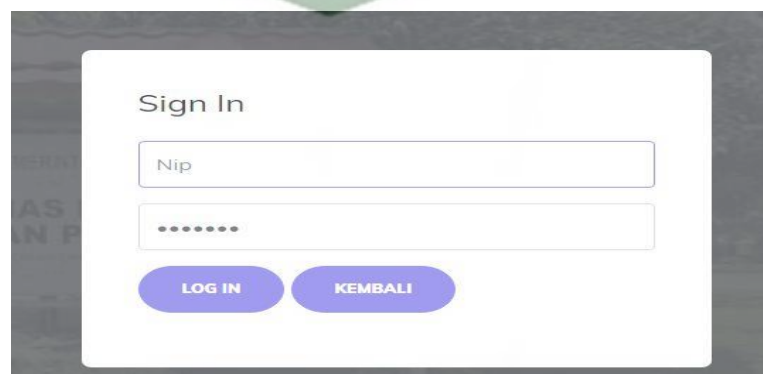
The Password field is required.

LOG IN KEMBALI

Gambar 4.3 Proses Error Sign In User

4.1.3 Pengujian Proses Login Pegawai

Setelah user utama sudah menginputkan data maka jika pegawai ingin masuk ke aplikasi maka pegawai tersebut harus melakukan *login* terlebih dahulu kehalaman masing-masing. Pegawai harus mengisi *username* dan *password* yang sudah ada untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Jika pegawai salah mengisi *username* dan *password* maka akan tampil peringatan bahwa *username* dan *password* tidak *valid*.



Sign In

Nip

.....

LOG IN KEMBALI

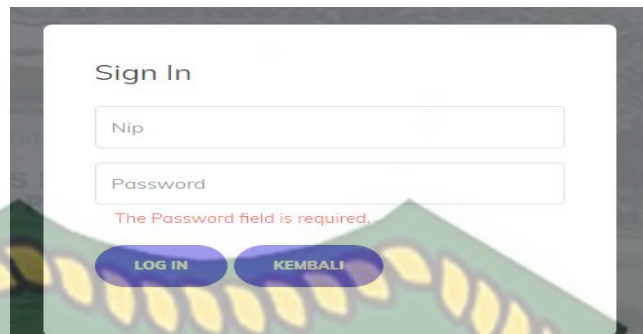
Gambar 4.4 Proses Sign In Pegawai

Gambar 4.5 Proses Error Sign In Pegawai

4.1.4 Pengujian Proses Login Pejabat Nilai

Setelah user utama sudah menginputkan data maka jika pejabat nilai ingin masuk ke aplikasi maka pejabat nilai tersebut harus melakukan *login* terlebih dahulu kehalaman masing-masing. Pejabat nilai harus mengisi *username* dan *password* yang sudah ada untuk dapat masuk kedalam aplikasi. Jika pejabat nilai salah mengisi *username* dan *password* maka akan tampil peringatan bahwa *username* dan *password* tidak *valid*.

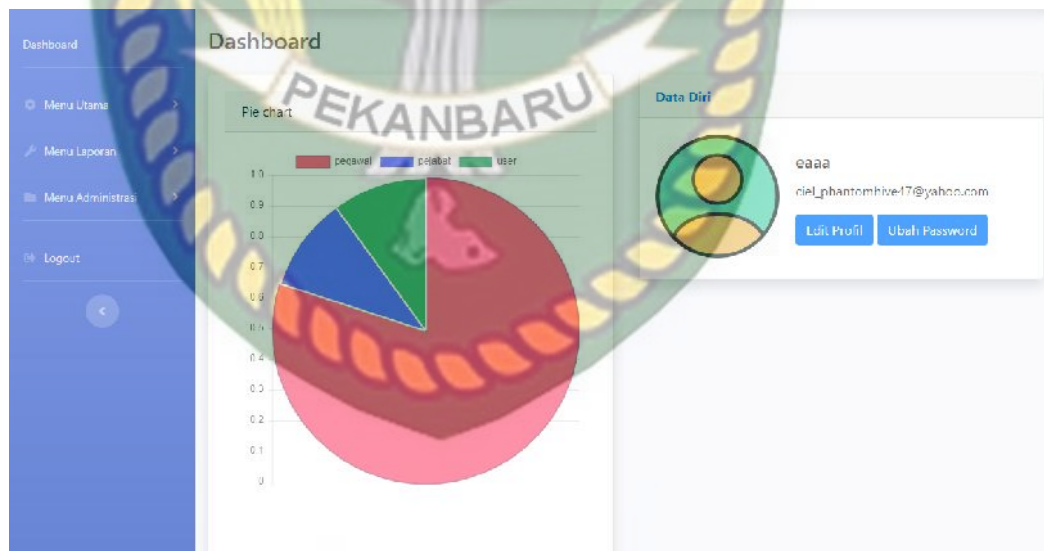
Gambar 4.6 Proses Sign In Pejabat Nilai



Gambar 4.7 Proses Error Sign In Pejabat Nilai

4.1.5 Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama User

Jika proses masuk ke aplikasi berhasil maka user dapat mengelola data user itu sendiri, data pegawai, data pejabat nilai serta melihat kinerja harian pegawai. Berikut bisa melihat tampilan halaman utama user pada gambar 4.8.

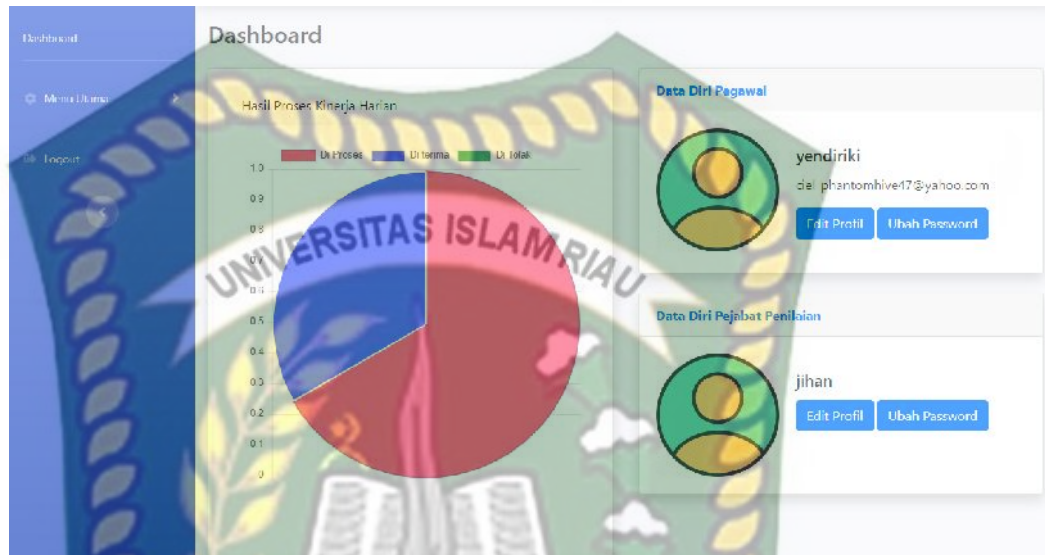


Gambar 4.8 Proses Tampilan Halaman Utama User

4.1.6 Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama Pegawai

Jika proses masuk ke aplikasi berhasil maka pegawai dapat mengelola data pegawai itu sendiri, mengelola data kinerja harian serta

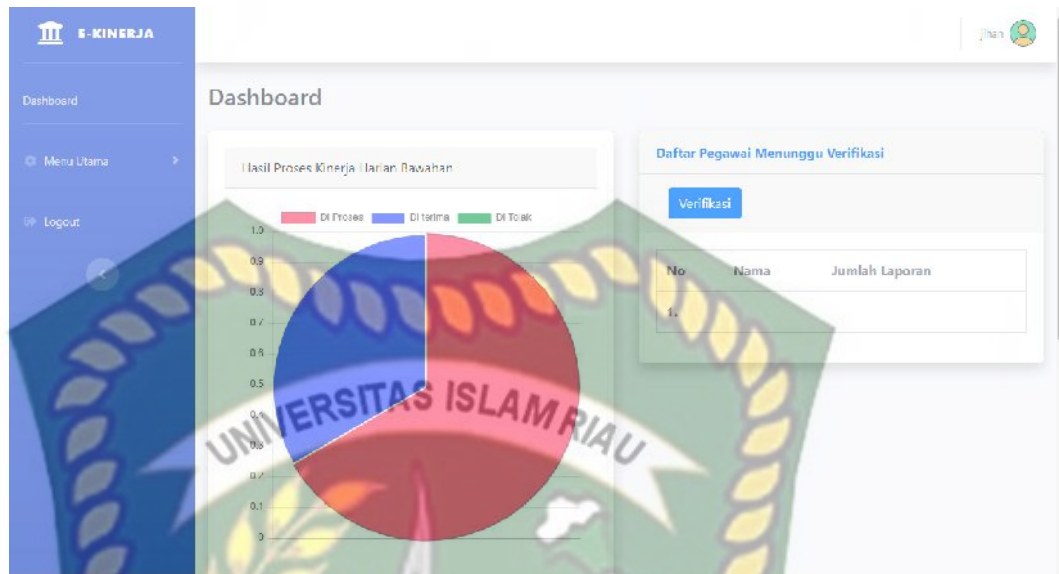
melihat data kinerja harian yang sudah dikelola. Berikut bisa melihat tampilan halaman utama user pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Proses Tampilan Halaman Utama Pegawai

4.1.7 Pengujian Proses Tampilan Halaman Utama Pejabat Nilai

Jika proses masuk ke aplikasi berhasil maka pejabat nilai dapat mengelola data pejabat nilai itu sendiri, mengelola data kinerja harian serta melihat, kinerja harian yang sudah dikelola dan mengelola data kinerja harian dari pegawai bawahan. Berikut bisa melihat tampilan halaman utama user pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Proses Tampilan Halaman Utama Pejabat Nilai

4.1.8 Pengujian Proses Pengolahan Data Kinerja Harian

Setelah dapat masuk kedalam aplikasi maka pegawai dan pejabat nilai dapat mengelola data kinerja harian sesuai dengan yang tugas yang akan dilakukan, seperti pada gambar 4.11.

The screenshot shows the 'Tambah Laporan Harian' form. It includes the following fields: 'Tanggal' (mm/dd/yyyy), 'Waktu Mulai' (time), 'Waktu Selesai' (time), 'Kegiatan yang dilakukan' (text area), 'Output' (text area), 'Satuan' (text area), and 'File Materi' with a 'pilih file' button and a 'Browse' button. A blue 'Tambah Data' button is at the bottom right.

Gambar 4.11 Proses Pengolahan Data Kinerja Harian

4.1.9 Pengujian Proses Pengolahan Data Kinerja Harian Bawahan

Setelah dapat masuk kedalam aplikasi maka pegawai dan pejabat nilai dapat mengelola data kinerja harian sesuai dengan yang tugas yang akan dilakukan, seperti pada gambar 4.12.

Gambar 4.12 Proses Pengolahan Data Kinerja Harian Bawahan

4.2 Hasil Pengujian *Black box*

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya dapat melihat penampilan luarnya saja tanpa tau apa yang ada dibalik bungkus hitamnya.

Untuk mengetahui bagaimana proses login user maka dapat di lihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Pengujian Proses Login User

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan username	Username: (kosong)	<i>Email is not registered</i>	Sesuai Harapan

	,mengisi password pada sistem dan menekan tombol simpan	Password: (12345678)		
2	Mengisi username, mengosongkan password dan menekan tombol simpan	Username: (yendriki) Password: (kosong)	<i>The password field is required</i>	Sesuai Harapan

Untuk mengetahui bagaimana proses login pegawai maka dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Pengujian Proses Login Pegawai

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan nip ,mengisi password pada sistem dan menekan tombol simpan	Nip: (kosong) Password: (12345678)	<i>Email is not registered</i>	Sesuai Harapan
2	Mengisi nip, mengosongkan password dan menekan tombol simpan	Username: (yendriki) Password: (kosong)	<i>The password field is required</i>	Sesuai Harapan

Untuk mengetahui bagaimana proses login pejabat nilai maka dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Pengujian Proses Login Pejabat Nilai

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan nip ,mengisi password pada sistem dan menekan tombol simpan	Nip: (kosong) Password: (12345678)	<i>Email is not registered</i>	Sesuai Harapan
2	Mengisi nip, mengosongkan password dan menekan tombol simpan	Username: (yendriki) Password: (kosong)	<i>The password field is required</i>	Sesuai Harapan

Untuk mengetahui bagaimana proses tambah pegawai maka dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Pengujian Proses Tambah Pegawai

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan semua isian data dan menekan tombol simpan	Nip: (kosong) Nama(kosong) Unit(kosong) Golongan(kosong) Pangkat(kosong)	Data tidak lengkap slengkap	Sesuai Harapan

		Jabatan(kosong) Satuan(kosong) Email(kosong)		
2	Mengisi semua isian data dan menekan tombol simpan	Nip: (12345678) Nama(yendriki) Unit(peternakan) Golongan(IIA) Pangkat(kasubag umum) Jabatan(pegawai umum) Email(yani@gmail.com)	Data tersimpan	Sesuai Harapan

Untuk mengetahui bagaimana proses tambah pejabat nilai maka dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Pengujian Proses Tambah Pejabat Nilai

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan semua isian data dan menekan tombol simpan	Nip: (kosong) Nama(kosong) Unit(kosong) Golongan(kosong) Pangkat(kosong) Jabatan(kosong) Satuan(kosong) Email(kosong)	Data tidak lengkap slengkap	Sesuai Harapan
2	Mengisi semua isian data dan	Nip: (12345678) Nama(yendriki) Unit(peternakan)	Data tersimpan	Sesuai Harapan

	menekan tombol simpan	Golongan(IIA) Pangkat(kasubag umum) Jabatan(pegawai umum) Email(yani@gmail.com)		
--	--------------------------	---	--	--

Untuk mengetahui bagaimana proses tambah pegawai maka dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pengujian Proses Tambah User

No	Skenario Pengujian	Uji Kasus	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Mengosongkan semua isian data dan menekan tombol simpan	Id (kosong) Nama(kosong) Email(kosong)	Data tidak lengkap lengkap	Sesuai Harapan
2	Mengisi semua isian data dan menekan tombol simpan	Id (12345) Nama(yani) Email(yani@gmail.com)	Data tersimpan	Sesuai Harapan

4.2.1 Kesimpulan Pengujian Black Box

Berdasarkan pengujian *black box* yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa setiap *form* dari sistem ini sudah memenuhi harapan dalam meminimalisir kesalahan baik itu data tidak valid atau kesalahan penginputan data.

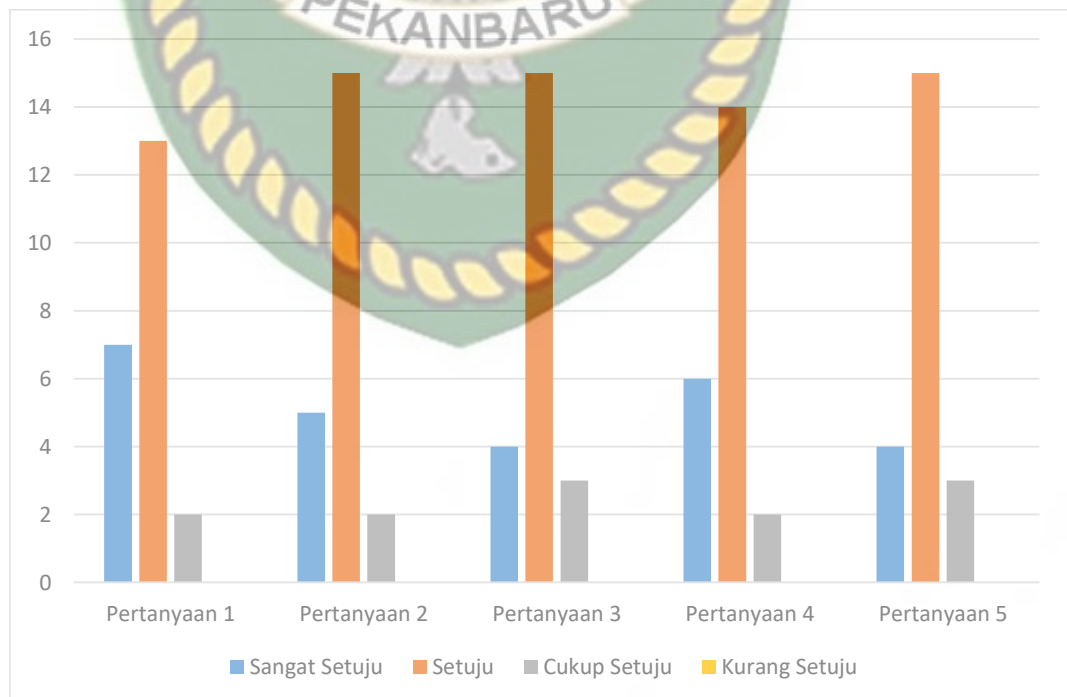
4.3 Pembahasan

4.3.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem yang dipakai adalah membuat kuisisioner dengan 5 pertanyaan dan 22 koresponden yang terdiri dari pegawai negeri sipil dan pegawai honorer. Kepada koresponden diajukan pertanyaan yang terkait dengan kinerja dari aplikasi. Adapun pertanyaan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi ini mudah digunakan?
2. Apakah tampilan aplikasi ini menarik?
3. Apakah ketepatan fungsi tombol pada aplikasi ini sangat efisien?
4. Apakah sistem ini membantu dalam hal memantau pekerjaan?
5. Apakah sistem ini mempermudah pengguna dalam melakukan pekerjaan?

Dari pertanyaan-pertanyaan diatas, maka hasil jawaban dari koresponden terhadap kinerja dari sistem berdasarkan pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.13 Grafik Hasil Kuisisioner Pegawai

Keterangan:

1. Apakah aplikasi ini mudah digunakan memiliki nilai sangat setuju: 7 koresponden, setuju: 13 koresponden, cukup setuju: 2 koresponden dan kurang setuju: 0 koresponden.
2. Apakah tampilan aplikasi ini menarik memiliki nilai sangat setuju: 5 koresponden, setuju: 15 koresponden, cukup setuju: 2 koresponden dan kurang setuju: 0 koresponden.
3. Apakah ketepatan fungsi tombol pada aplikasi ini sangat efisien memiliki nilai sangat setuju: 4 koresponden, setuju: 15 koresponden, cukup setuju: 3 koresponden dan kurang setuju: 0 koresponden.
4. Apakah sistem ini membantu dalam hal memantau pekerjaan memiliki nilai sangat setuju: 6 koresponden, setuju: 14 koresponden, cukup setuju: 2 koresponden dan kurang setuju: 0 koresponden.
5. Apakah sistem ini mempermudah pegawai dalam melakukan pekerjaan memiliki nilai sangat setuju: 4 koresponden, setuju: 15 koresponden, cukup setuju: 3 koresponden dan kurang setuju: 0 koresponden.

4.3.2 Kesimpulan Implementasi Sistem

Berdasarkan hasil dari kuisisioner tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ini memiliki presentasi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Nilai Pertanyaan Kuisisioner Aplikasi *Monitoring*

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Cukup Setuju	Kurang Setuju
1	Apakah aplikasi ini mudah di gunakan?	7	13	2	0

2	Apakah tampilan aplikasi ini menarik?	5	15	2	0
3	Apakah ketepatan fungsi tombol pada aplikasi ini sangat efisien?	4	15	3	0
4	Apakah sistem ini membantu dalam hal memantau pekerjaan?	6	14	2	0
5	Apakah sistem ini mempermudah pegawai dalam melakukan pekerjaan?	4	15	3	0
Total		26	72	12	0

Maka secara keseluruhan penilaian aspek sistem ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus tabulasi. Berdasarkan rumus ini, masing-masing kondisi diperoleh persentase sebagai berikut:

1. $P_{\text{sangat setuju}} = (26 / 100) * 100 = 26 \%$
2. $P_{\text{setuju}} = (72 / 100) * 75 = 54 \%$
3. $P_{\text{cukup}} = (12 / 100) * 50 = 6 \%$
4. $P_{\text{kurang setuju}} = (0 / 100) * 25 = 0 \%$

Maka total persentase di dapat dengan menjumlahkan $P_{\text{sangat setuju}} + P_{\text{setuju}} + P_{\text{cukup}} + P_{\text{kurang setuju}}$ sehingga didapatkan nilai aspek penggunaan sistem pada kuisisioner pegawai ini sebesar 86 % atau diinterpretasikan .

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan uji coba dan evaluasi terhadap rancangan bangun aplikasi *monitoring* kinerja pegawai, maka dapat diambil kesimpulan diantaranya :

1. Dari hasil kuisioner yang disebarkan 86 % setuju bahwa aplikasi ini efektif digunakan di Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan.
2. Penelitian ini telah menghasilkan aplikasi pemantauan kinerja harian pegawai untuk bisa digunakan pada Dinas Perkebunan dan Peternakan Kabupaten Pelalawan yang dapat digunakan oleh seluruh pegawai.
3. Aplikasi memberi kemudahan dalam proses pelaporan pegawai dan pemantauan kinerja harian pegawai.
4. Aplikasi dapat memperlihatkan hasil kegiatan hasil pelaporan data kinerja, sehingga kinerja pegawai dapat terukur untuk meningkatkan kinerja dan semangat menyelesaikan suatu pekerjaan dari pemantauan dan evaluasi dari pejabat nilai.

5.2 Saran

Berdasarkan aplikasi yang telah dibuat, saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi *monitoring* kinerja pegawai yaitu :

1. Aplikasi dapat digabungkan dengan penilaian sasaran kinerja pegawai.

2. Aplikasi bisa dikembangkan menjadi lebih kompleks dengan menambahkan absensi agar bisa dimasukkan untuk penilaian sasaran kinerja pegawai.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan aplikasi dapat dibangun dengan berbasis *mobile* agar memudahkan *user* untuk dapat mengakses aplikasi melalui *smartphone*.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Budi Rahman, Bahar, 2016. Sistem Monitoring Kinerja PNS Dengan Aplikasi SKP Berbasis Web, STMIK Banjarbaru, Banjar Baru.
- Farham Aliansyah, 2018. Rancang Bangun Sistem Penilaian Kinerja Anggota Polri Pada Kepolisian Resort Barru Berbasis Web, UIN Alauddin, Makassar.
- Hari Yeni, Wayan Hendriawan, 2018. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Sistem Kehadiran Berbasis Web Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Camat Tobadak, Universitas Tomakaka, Sulawesi Barat
- Irani Febriyanti, 2019. Perancangan Dashboard Monitoring Kinerja Pegawai, Universitas Pasundan, Bandung.
- Lalu Muhammad Agung Hidayatullah, Royan Afwani, Budi Irmawati, 2019. Sistem Informasi Penilaian dan Monitoring Kinerja Aparatur Sipil Negara Kota Mataram, Universitas Mataram, Nusa Tenggara Barat.
- Muhammad Andi Setiawan, 2020. Perancanagn Aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai Berbasis Web Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode Prototype Universitas Bina Darma, Palembang.
- Noora Qotrun Nada, Muhammad Wahyu Izzul Fahmi, Aris Trijaka H, 2020. Aplikasi Monitoring Kinerja Pegawai Menggunakan Algoritma Simple Addiive Weighting Di Badan Statistik Kabupaten Pati Berbasis Mobile, Universitas PGRI, Semarang.
- Romzi, Wire Bagye, Ahmad Tanton dan Hairul Fahmi, 2019. Monitoring Kinerja Pegawai Bidang Lalu Lintas Dinas Perhubungan Kabupaten Lombok

Tengah Berbasis Android, Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok.

Sri Rahayu, 2021. Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Negeri Sipil Berdasarkan Sasaran Kerja Pegawai Dengan Model Web Based Application, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.

Yurnaati Rahmadila Sari, 2019. Perancangan Desain Antarmuka Pengguna Pada Aplikasi Kinerja Pegawai Kantor Imigrasi Kelas 1 Banjarmasin Dengan Metode Human Centered Design, Institut Bisnis Dan Informatika Stikum Surabaya.

