

## SISTEM PENILAIAN KINERJA PEGAWAI BERBASIS WEBSITE PADA SDIT BINA INSANI SEMARANG

Febriana Angelia Purba<sup>1)</sup>, M. Azis Adnan Sukosugi<sup>2)</sup> dan Kusnadi<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Teknik Industri-S1/Fakultas Teknik, Universitas Singaperbangsa Karawang

<sup>2)</sup> Teknik Informatika-S1/Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

<sup>3)</sup> Teknik Industri-Dosen/Fakultas Teknik, Universitas Singaperbangsa Karawang

Diterima : 05 Januari 2022 / Disetujui : 09 Februari 2022

### ABSTRACT

*Performance appraisal is a process to determine the quality of human resources in an institution, school, and company. In improving employee performance, SDIT Bina Insani Semarang conducts an assessment of employees as measured by assessment indicators. Employee performance appraisal is carried out by each head of the field with the aim of knowing whether employees have increased or decreased in performance. Based on the problems that exist in SDIT Bina Insani Semarang, which still uses a performance appraisal system with only one side, a system that is able to input performance values from two sides is needed, namely, an assessment system where employees input their own performance values, then the validator will validate value for its performance. Therefore, the author will build an application that can simplify and assist the school in assessing employee performance, and in completing the writing, the author compiles this report by building an application that uses the PHP Native programming language and MySQL database so that later the results of testing the system carried out on the table questionnaire, the application built successfully runs all features and runs well.*

**Keywords:** Application, Performance, Judgment, System.

### ABSTRAK

Penilaian kinerja merupakan salah satu proses untuk mengetahui kualitas SDM di suatu instansi, sekolah, dan perusahaan. Dalam peningkatan kinerja pegawai, SDIT Bina Insani Semarang melakukan penilaian terhadap para pegawai yang diukur berdasarkan indikator penilaian. Penilaian kinerja pegawai dilakukan oleh masing-masing ketua bidang dengan tujuan untuk mengetahui para pegawai apakah mengalami peningkatan atau pun penurunan dalam kinerjanya. Berdasarkan dari permasalahan yang ada pada SDIT Bina Insani Semarang yang mana masih menggunakan sistem penilaian kinerja hanya dengan satu sisi saja maka diperlukan suatu sistem yang mampu menginputkan nilai kinerja dari dua sisi yaitu, suatu sistem penilaian yang pegawainya menginputkan sendiri nilai kinerjanya, kemudian validator akan memvalidasi nilai kinerjanya. Oleh karena itu, penulis akan membangun sebuah aplikasi yang dapat mempermudah, dan membantu pihak sekolah dalam melakukan penilaian terhadap kinerja pegawainya, dan dalam menyelesaikan tulisannya penulis menyusun Laporan ini dengan membangun sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP Native dan database MySQL sehingga nantinya dari hasil testing sistem yang dilakukan pada kuisioner table, aplikasi yang dibangun berhasil menjalankan keseluruhan fitur dan berjalan dengan baik.

Kata Kunci: Aplikasi, Kinerja, Penilaian, Sistem.

Korespondensi Penulis:

\*Email: fangelia870@gmail.com

## PENDAHULUAN

Universitas Dian Nuswantoro Semarang merupakan universitas yang mewajibkan setiap mahasiswa program studi sarjana (S1) untuk melaksanakan kerja praktek minimal selama 1 bulan yang akan berpengaruh terhadap bobot penilaian (2) SKS. Sehubungan dengan program studi. Dapat diartikan program magang adalah gambaran dari strategi pendidikan dengan mengaitkan, kesepadanan antara dunia pendidikan dengan dunia kerja baik usaha maupun industri. Strategi pada kasus ini memadukan proses belajar mengajar dalam kelas dengan pembelajaran dilapangan melalui kerja praktek pada suatu instansi, sekolah, dan lembaga pengelola usaha.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Bina Insani merupakan sekolah yang bernaung di bawah Yayasan Bina Insan Taqwa Semarang, Sekolah Islam Terpadu Bina Insani hadir untuk membentuk peserta didik menjadi anak – anak yang memiliki tanggung jawab tinggi, serta kecerdasan pada intelektual, emosional, dan spiritual secara terpadu berdasarkan konsep pendidikan Islam. Sebagai Sekolah Islam Terpadu yang memiliki motto “Sekolahku Sahabat Al Qura’an”, Bina Insani ingin menjadi sekolah unggulan berbasis Al Qur’an dan sunnah yang mengedepankan nilai-nilai ke-Islam-an dalam rangka mencetak generasi khaira Ummah yang berakhlak Qur’ani.

Dengan berbagai macam pengajaran, diperlukan pengembangan sumber daya manusia yang bertujuan untuk meningkatkan kondisi internal. Penilaian kinerja merupakan salah satu proses untuk mengetahui kualitas SDM di suatu instansi, sekolah, dan perusahaan. Dalam peningkatan kinerja pegawai, SDIT Bina Insani Semarang melakukan penilaian terhadap para pegawai yang diukur berdasarkan indikator penilaian. Penilaian kinerja pegawai dilakukan oleh masing masing ketua bidang dengan tujuan untuk mengetahui para pegawai apakah mengalami peningkatan atau pun penurunan dalam kinerjanya. Bagi pegawai yang mempunyai kinerja yang baik dan sesuai

dengan target maka akan mendapatkan tunjangan kinerja atau reward dan sebaliknya bagi pegawai yang mengalami penurunan dalam kinerjanya maka akan mendapatkan surat teguran.

Saat ini Sistem Penilaian Kinerja Pegawai di SDIT Bina Insani Semarang hanya bisa dilakukan satu sisi saja yang menginput. Sistem yang berjalan saat ini yaitu dimulai dari Staff SDM melakukan pengamatan terhadap cara kerja pegawai dan selanjutnya Staff SDM menginput nilai kinerja dari setiap pegawai. Setelah selesai menginput penilaian dari setiap pegawai, kemudian laporan penilaian ditujukan kepada kepala pimpinan saat evaluasi dilakukan. Sistem yang sedang berjalan saat ini memerlukan banyak waktu untuk dapat menyelesaikan input penilaian terutama pada bagian Staff SDM karena harus menginput dari banyaknya pegawai yang bekerja dan merekap ulang hasil penilaian kinerja pegawai.

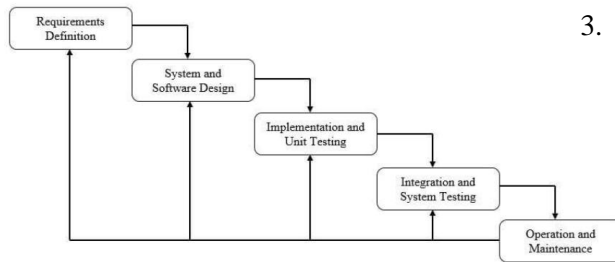
Berdasarkan dari permasalahan tersebut maka diperlukan suatu sistem yang mampu menginputkan nilai kinerja dari dua sisi yaitu diperlukan suatu sistem penilaian yang pegawainya menginputkan sendiri nilai kinerjanya, kemudian validator akan memvalidasi nilai kinerjanya. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat mempermudah dan membantu pihak sekolah dalam melakukan penilaian terhadap kinerja pegawainya, dan penulis tertarik untuk menyusun Laporan ini dengan membangun sebuah aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP Native dan database MySQL dengan judul “**Sistem Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis Website Pada SDIT Bina Insasi Semarang**”.

## METODE PENELITIAN

### Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* ini merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang memiliki umur paling panjang sebab sifatnya yang natural. Dikenal juga dengan istilah *Software Development Life Cycle*

(SDLC) yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak. Pendekatan pada SDLC paling awal merupakan metode *Waterfall* yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Dalam urutan metode *waterfall* sifatnya serial yang diawali dari proses perencanaan, analisa, mendesain, dan implementasi pada sistem. Pendekatan yang sistematis dilakukan pada metode ini, mulai dari tahap pemeriksaan kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing* atau *verification*, dan pemeliharaan. Harus diselesaikan satu per satu setiap Langkah demi langkah (tidak dapat meloncati langkah selanjutnya untuk dapat sampai) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun) [1].



Gambar 2. 1 Metode Waterfall

Penjelasan dari setiap tahapan metode *Waterfall* diatas adalah sebagai berikut:

1. Analisis Sistem

Seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan *user* terhadap sebuah perangkat lunak sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, hasilnya agar tidak ada *junk output* yang akan merugikan pengembang. Cara diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya merupakan metode pengumpulan informasi sehingga dapat diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga hingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan *software* yang akan dikembangkan.

2. Desain Sistem

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Analisis Sistem selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Untuk tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan, maka dilakukanlah perancangan desain. Selain itu pada tahap ini juga dapat menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak tentu saja hal ini akan membantu pengembang dalam pembuatan secara keseluruhan.

3. Implementasi

Tahap implementasi atau bisa disebut tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang nantinya akan digabungkan menjadi satu kesatuan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada tahap ini juga dapat dilakukan *testing*, dan *checking* terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. Testing Sistem

Dalam bagian-bagian kecil terlebih dahulu dilakukan pemeriksaan satu per satu. Barulah dapat di gabungkan sehingga setelah seluruh unit atau bagian yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi, selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Maka setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem atau pada penggabungan.

5. Maintenance

Pada tahap terakhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan *maintenance* atau pemeliharaan. Pemeliharaan yang dilakukan memungkinkan pengembang untuk melakukan *improvement* atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

Kelebihan dari metode *Waterfall* yaitu :

1. Memiliki proses yang urut, mulai dari analisa hingga *support*
2. Setiap proses memiliki karakteristiknya tersendiri, sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang diinginkan (tepat sasaran)
3. Setiap proses tidak dapat saling tumpang tindih, bercampur atau saling mendahului.

Kekurangan dari metode *Waterfall* yaitu :





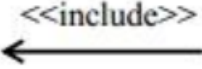
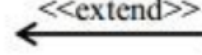
1. Proses yang dilakukan cenderung memakan waktu yang panjang.
2. *Budgeting* penggunaan metode yang cenderung mahal
3. Membutuhkan banyak riset dan juga penelitian pendukung untuk mengembangkan sistem menggunakan metode *waterfall*.

### ***Use Case Diagram***

Suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor merupakan pengertian dari *Use Case diagram*. *Use case* dapat dijalankan dengan menggambarkan tipe interaksi antara *user* suatu program (sistem) dengan sistemnya sendiri. *Use case* melewati sebuah *story* yang mana sebuah sistem itu dipakai. *Use case* juga digunakan dapat membentuk perilaku (*behaviour*) sistem yang akan dibuat. Sebuah *use case* menggambarkan sebuah interaksi antara pengguna (*aktor*) dengan sistem yang sudah ada[2].

Tujuan dari *Use Case Diagram* yaitu untuk memetakan kebutuhan sistem, merepresentasikan interaksi pengguna terhadap sistem, dan mengetahui kebutuhan diluar sistem. *Use Case Diagram* juga mempunyai manfaat yaitu dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan *end user* dan *domain expert*, memastikan pemahaman yang tepat tentang kebutuhan sistem, dan digunakan untuk mengidentifikasi siapa yang berinteraksi dengan system, dan apa yang harus dilakukan sistem.

Use Case Diagram memiliki simbol yang memiliki arti sebagai berikut :

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Merupakan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalisasi</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram ((Sumber : Peneliti)

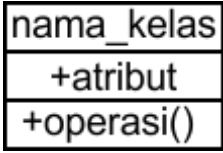
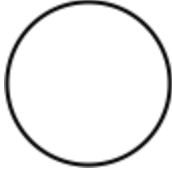


### 2.1 Class Diagram

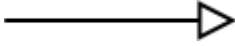
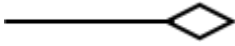
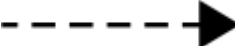
Class diagram adalah sebuah bagian dari UML (Unified Modeling Language). Dimana *class diagram* ini menggambarkan visual dari struktur serta deskripsi dan hubungan antar *class diagram* tertentu. Dengan memodelkan *class*, atribut, dan objek disamping itu juga hubungan satu sama lain seperti pewarisan, *containmet*, asosiasi dan lainnya. *Class diagram* juga memberikan gambaran diagram statis

tentang sistem atau *software* dan relas-relasi yang ada didalamnya. Sekilas apabila

diperhatikan *class diagram* ini hampir menyerupai ERD (Entity Relationship Diagram), hanya saja yang menjadi perbedaan *class diagram* memiliki operasi dan *method* [3]

Berikut ini adalah simbol-simbol dari class diagram yaitu :

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem. penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah nama kelas, kedua atribut dan terakhir operasi.
	Interface	Lingkaran ini adalah simbol untuk interface atau dalam bahasa indonesianya antar muka. konsep yang digunakan pun sama dengan pemrograman berorientasi object (OOP).
	Association	Simbol ini sering disebut dengan simbol Association atau dalam bahasa indonesianya yaitu asosiasi. Garis ini adalah garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum.
	Directed Association	Nama dari simbol ini adalah indirected association atau dalam bahasa indonesianya adalah asosiasi berarah. Simbol ini merupakan simbol relasi antar kelas seperti yang diatas, namun yang membedakan pada relasi ini adalah cara penggunaannya. Simbol ini

		digunakan jika kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lainnya.
	Generalisasi	Simbol ini bernama Generalisasi. Generalisasi digunakan untuk menghubungkan antar kelas dengan arti umum-khusus. Jadi jika ada kelas bermakna umum dan kelas bermakna khusus dapat menggunakan simbol ini.
	Aggregation	Nama dari simbol ini adalah Aggregation atau dalam bahasa indonesia nya Agregasi. Simbol ini adalah simbol yang menghubungkan antar kelas dengan makna untuk semua bagian. Jadi relasi ini digunakan jika kelas yang satu adalah semua bagian dari kelas yang lainnya.
	Dependency	Nama dari simbol ini adalah Dependency atau dalam bahasa indonesia nya ketergantungan. Kadangkala sebuah class menggunakan class yang lain. Umumnya penggunaan dependency digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

Tabel 2. 2 simbol-simbol dari class diagram

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Sistem

Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap sistem yang telah berjalan saat ini. Pada fase analisis ini bertujuan untuk mengetahui perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perancangan yang berkaitan dengan proyek sistem. Langkah untuk menganalisa antara lain: wawancara pada salah satu pendamping kerja praktek di SDIT Bina Insani, kemudian melakukan observasi, mengidentifikasi masalah, kebutuhan fungsional, dan kebutuhan non-fungsional.

#### Wawancara

Pada tahap ini melakukan wawancara langsung kepada pendamping kerja praktek di SDIT Bina Insani yang bertujuan untuk mengetahui secara langsung permasalahan dan keinginan SDIT Bina Insani untuk mengembangkan sistem penilaian kinerja pegawai.

#### Observasi

Melakukan observasi dengan mengamati proses dalam menilai kinerja pegawai di SDIT Bina Insani. Hasil observasi yang diperoleh yaitu selama ini sistem penilaian kinerja pegawai di SDIT Bina Insani pada penginputan nilai hanya mampu menginput satu sisi saja.

#### Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dapat ditarik kesimpulan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana sistem mampu menginputkan nilai, melakukan editing nilai, dan penghapusan data nilai dari user?
2. Bagaimana sistem mampu menginputkan nilai dengan dua sisi?
3. Bagaimana sistem melakukan proses validasi nilai yang diinputkan pegawai?

#### Kebutuhan fungsional

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan identifikasi masalah maka dapat

diidentifikasi kebutuhan fungsional untuk sistem yang akan dibuat yaitu :

1. Fungsi input nilai melalui pegawai dan pimpinan, editing nilai, penghapusan data nilai hanya melalui pimpinan.
2. Fungsi input dua sisi yaitu melalui pegawai dan pimpinan.
3. Fungsi pemvalidasian nilai yang diinputkan kemudian divalidasi melalui user validator.

#### Kebutuhan non-fungsional

Selain itu adapun kebutuhan yang bersifat non-fungsional diantaranya:

1. Aplikasi web dapat diakses dengan perangkat apapun.
2. Aplikasi web dapat diakses disemua browser.
3. Tampilan aplikasi ramah dan mudah dipahami terhadap user.

### Desain Sistem

Desain sistem merupakan proses desain yang merupakan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum sistem tersebut dibuat. Design sistem ini berisi Usecase Diagram, Class Diagram, Entity Relationship Diagram (ERD), Sequence Diagram, dan Activity Diagram.

#### Use Case Diagram



Gambar 4. 1 Use Case Diagram

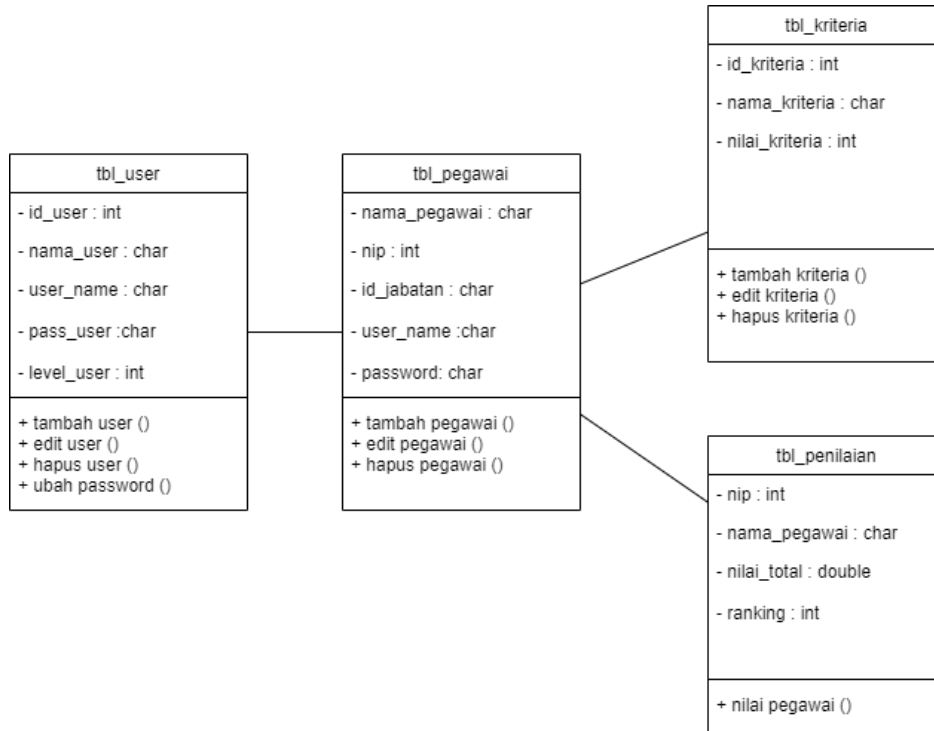
Gambar diatas merupakan *Use Case Diagram* dari sistem penilaian



kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani. Terdapat tiga Actor yang menggunakan aplikasi ini yaitu pimpinan, validator, dan staff. Dari gambar use case diatas pimpinan dapat membuat inputan baru dan melihat menambah merubah dan

menghapus data. Validator hanya melakukan validasi nilai saja. Staff hanya menginput nilai kinerjanya sendiri.

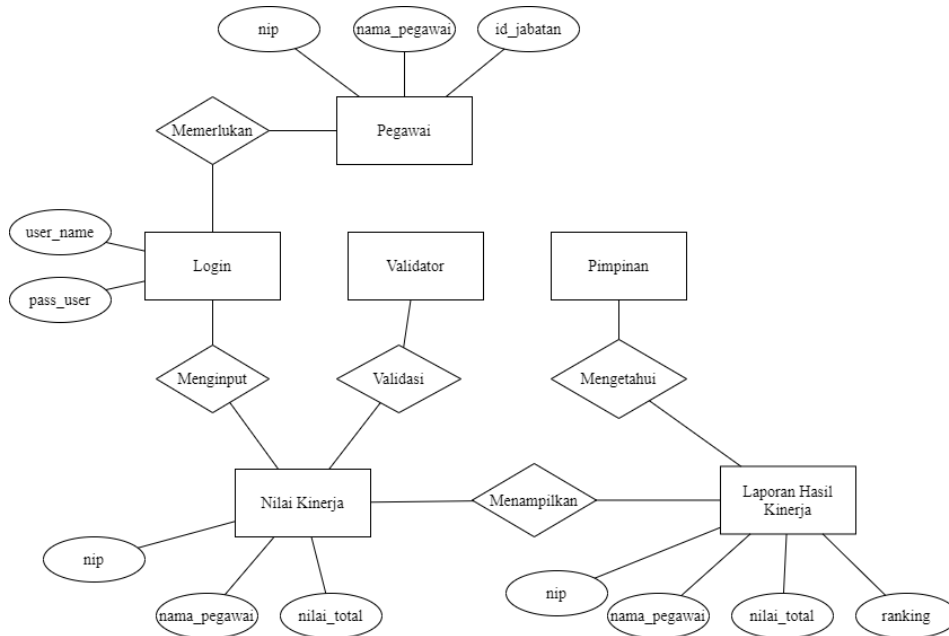
#### Class Diagram



Gambar 4. 2 Class Diagram

Gambar diatas merupakan Class Diagram dari dari sistem penilaian kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani. Dimana gambar diatas merupakan visual dari struktur sistem database dari aplikasi ini.

## Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4. 3 Entity Relationship Diagram (ERD)

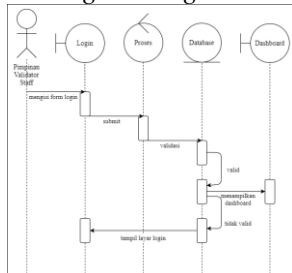
Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analyst dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk database.

Gambar diatas merupakan proses melakukan login dimana pimpinan, validator, dan staff harus mengisi form login terlebih dahulu yang berisi username dan password. Setelah mengisi form harus melakukan submit agar data dapat diproses untuk validasi. Jika data valid maka user akan dibawa ke dashboard aplikasi. Jika tidak valid maka admin akan dibawa kembali ke menu login awal.

### Sequence Diagram

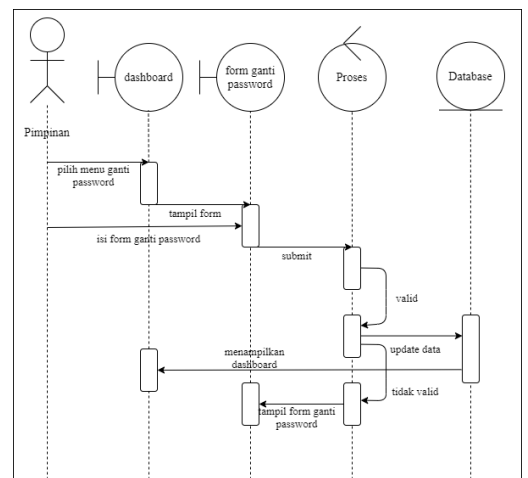
Sequence Diagram dari dari sistem penilaian kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani sebagai berikut :

#### 1. Sequence Diagram Login



Gambar 4. 4 Sequence Diagram Login

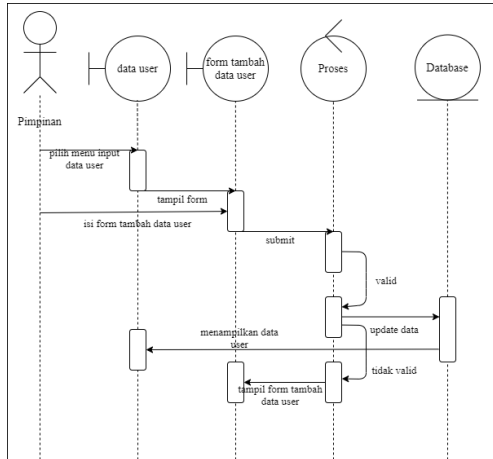
#### 2. Sequence Diagram ganti password



Gambar 4. 5 Sequence Diagram Ganti Password

Untuk mengganti password user bisa memilih menu ganti password. Setelah itu sistem akan menampilkan form ganti password. User mengisi form lalu disubmit untuk memproses data. Setelah diproses, data di perbaharui pada database.

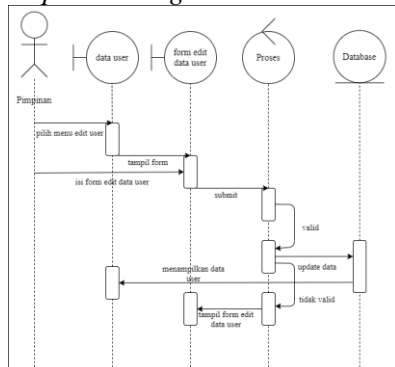
3. *Sequence Diagram data user*  
 A. *Sequence Diagram tambah data user*



Gambar 4. 6 Sequence Diagram Data Tambah User

Tambah user dilakukan dengan memilih menu user. Setelah itu sistem akan menampilkan form tambah data user pada role pimpinan. Pimpinan mengisi form lalu di submit. Setelah itu akan diproses. Jika data valid akan tersimpan pada database dan pimpinan akan dibawa ke halaman data usernya. Jika data tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form tambah user.

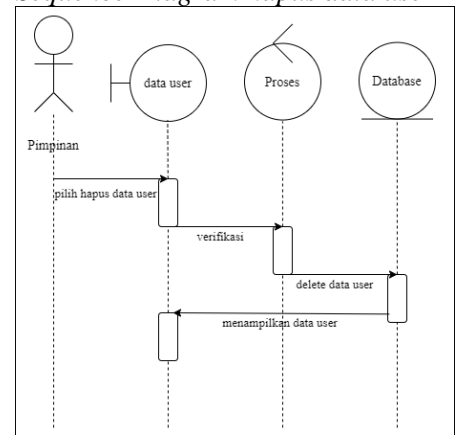
B. *Sequence Diagram edit data user*



Gambar 4. 7 Sequence Diagram Edit Data User

Edit data user dilakukan dengan memilih menu user lalu pilih edit data user. Setelah itu sistem akan menampilkan form untuk mengedit data user. Pimpinan mengisi form lalu submit agar data diproses. Jika data yang diedit valid maka data akan di update pada database dan pimpinan dibawa ke halaman data user. Jika tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form edit data user.

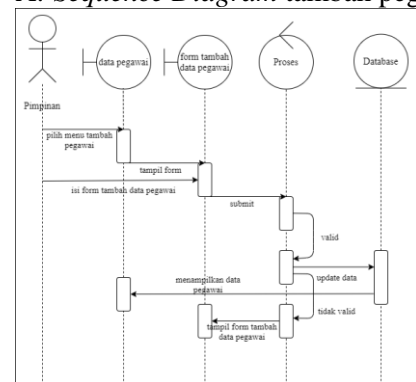
C. *Sequence Diagram hapus data user*



Gambar 4. 8 Sequence Diagram Hapus Data User

Hapus data user dilakukan dengan memilih menu user lalu pilih hapus data user. Setelah itu data akan diverifikasi. Setelah data terverifikasi maka data user akan dihapus dan pimpinan akan dibawa ke menu data user.

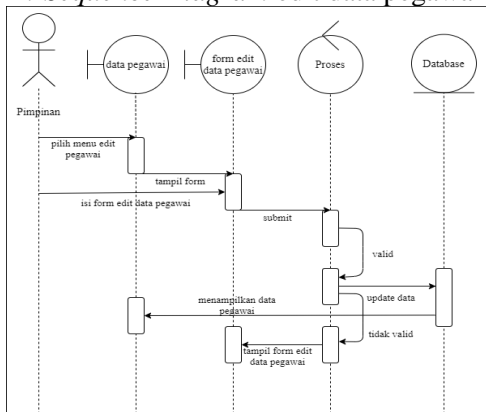
4. *Sequence Diagram data pegawai*  
 A. *Sequence Diagram tambah pegawai*



Gambar 4. 9 Sequence Diagram Tambah Data Pegawai

Tambah pegawai dilakukan dengan memilih menu pegawai. Setelah itu sistem akan menampilkan form tambah data pegawai pada role pimpinan. Pimpinan mengisi form lalu di submit. Setelah itu akan diproses. Jika data valid akan tersimpan pada database dan pimpinan akan dibawa ke halaman data pegawainya. Jika data tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form tambah pegawai.

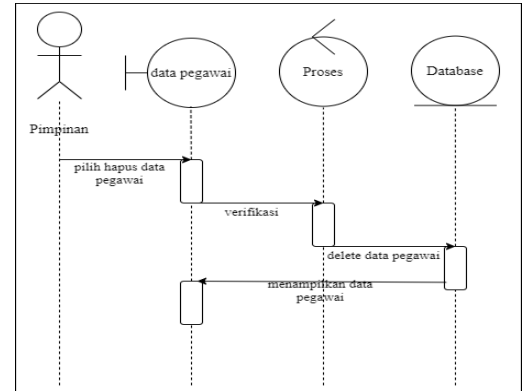
### B. Sequence Diagram edit data pegawai



Gambar 4. 10 Sequence Diagram Edit Data Pegawai

Edit data pegawai dilakukan dengan memilih menu pegawai lalu pilih edit data pegawai. Setelah itu sistem akan menampilkan form untuk mengedit data pegawai. Pimpinan mengisi form lalu submit agar data diproses. Jika data yang diedit valid maka data akan di update pada database dan pimpinan dibawa ke halaman data pegawai. Jika tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form edit data pegawai kembali.

### C. Sequence Diagram hapus data pegawai

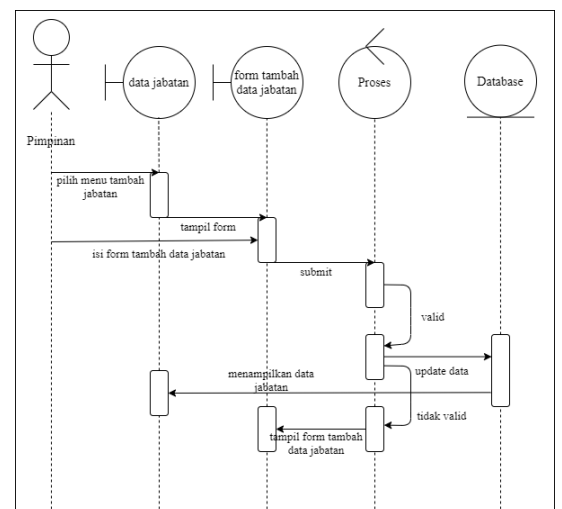


Gambar 4. 11 Sequence Diagram Hapus Data Pegawai

Hapus data pegawai dilakukan dengan memilih menu pegawai lalu pilih hapus data pegawai. Setelah itu data akan diverifikasi. Setelah data terverifikasi maka data pegawai akan dihapus dan pimpinan akan dibawa ke menu data pegawai.

## 5. Sequence Diagram data jabatan

### A. Sequence Diagram tambah data jabatan

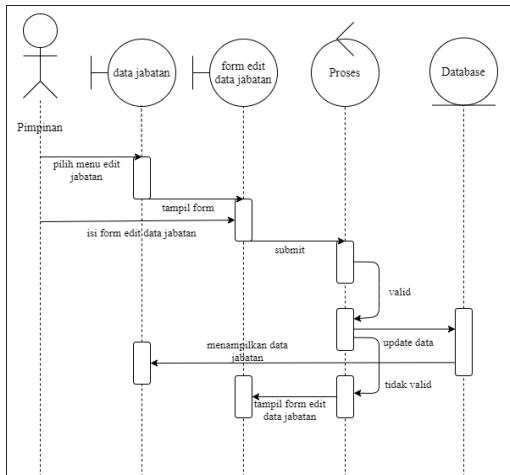


Gambar 4. 12 Sequence Diagram Tambah Data Jabatan

Tambah jabatan dilakukan dengan memilih menu jabatan. Setelah itu sistem akan menampilkan form tambah data jabatan pada role pimpinan. Pimpinan mengisi form lalu di submit. Setelah itu akan diproses. Jika data valid akan

tersimpan pada database dan pimpinan akan dibawa ke halaman data jabatan. Jika data tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form tambah jabatan.

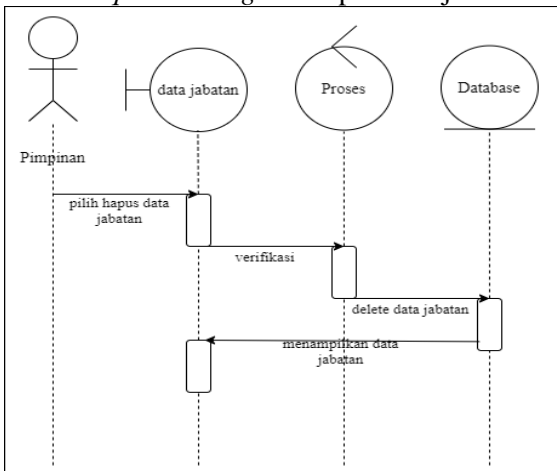
**B. Sequence Diagram tambah edit jabatan**



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Edit Data Jabatan

Edit data jabatan dilakukan dengan memilih menu jabatan lalu pilih edit data jabatan. Setelah itu sistem akan menampilkan form untuk mengedit data jabatan. Pimpinan mengisi form lalu submit agar data diproses. Jika data yang diedit valid maka data akan di update pada database dan pimpinan dibawa ke halaman data jabatan. Jika tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form edit data jabatan kembali.

**C. Sequence Diagram hapus data jabatan**

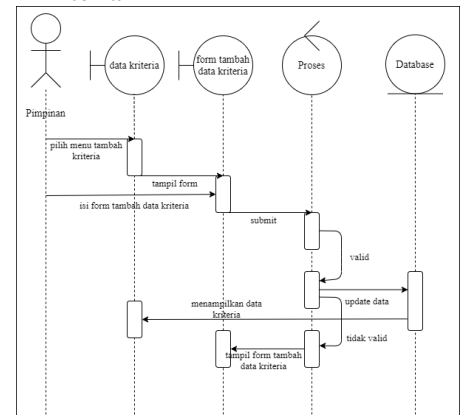


Gambar 4. 14 Sequence Diagram Hapus Data Jabatan

Hapus data jabatan dilakukan dengan memilih menu jabatan lalu pilih hapus data jabatan. Setelah itu data akan diverifikasi. Setelah data terverifikasi maka data jabatas akan dihapus dan pimpinan akan dibawa ke menu data jabatan.

**6. Sequence Diagram data kriteria**

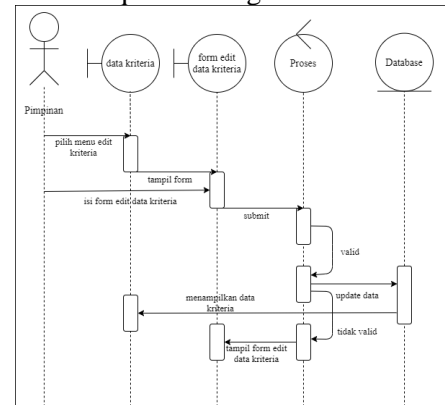
**A. Sequence Diagram tambah data kriteria**



Gambar 4. 15 Sequence Diagram Tambah Data Kriteria

Tambah kriteria dilakukan dengan memilih menu kriteria. Setelah itu sistem akan menampilkan form tambah data kriteria pada role pimpinan. Pimpinan mengisi form lalu di submit. Setelah itu akan diproses. Jika data valid akan tersimpan pada database dan pimpinan akan dibawa ke halaman data kriteria. Jika data tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form tambah kriteria.

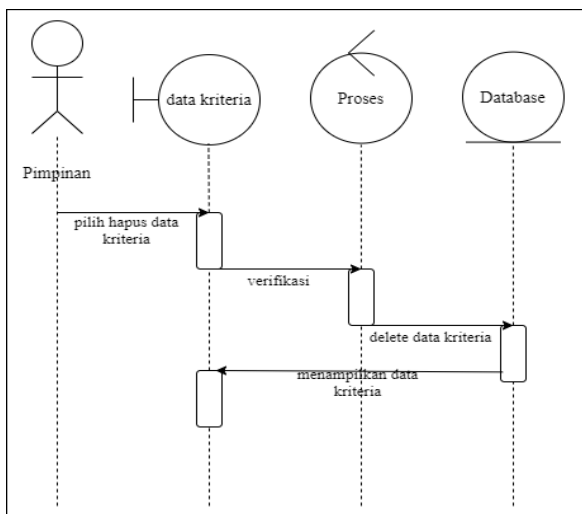
**B. Sequence Diagram edit data kriteria**



Gambar 4. 16 Sequence Diagram Edit Data Kriteria

Edit kriteria dilakukan dengan memilih menu kriteria lalu pilih edit data kriteria. Setelah itu sistem akan menampilkan form untuk mengedit data kriteria. Pimpinan mengisi form lalu submit agar data diproses. Jika data yang diedit valid maka data akan di update pada database dan pimpinan dibawa ke halaman data kriteria. Jika tidak valid maka pimpinan akan dibawa ke halaman form edit data kriteria kembali.

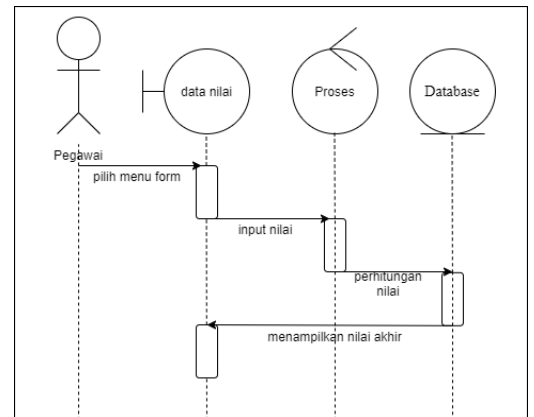
### C. Sequence Diagram hapus kriteria



Gambar 4. 17 Sequence Diagram Hapus Data Kriteria

Hapus data kriteria dilakukan dengan memilih menu kriteria lalu pilih hapus data kriteria. Setelah itu data akan diverifikasi. Setelah data terverifikasi maka data kriteria akan dihapus dan pimpinan akan dibawa ke menu data kriteria.

### 7. Sequence Diagram penilaian pegawai

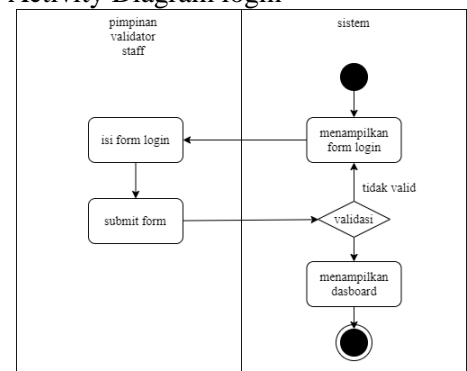


Gambar 4. 18 Sequence Diagram Penilaian Pegawai

Untuk penilaian, pegawai memilih menu form pada halaman menu data nilai. Lalu pegawai input nilai dan lalu submit agar data diproses. Lalu sistem akan melakukan perhitungan data dan akan menampilkan data nilai akhir.

### Activity Diagram

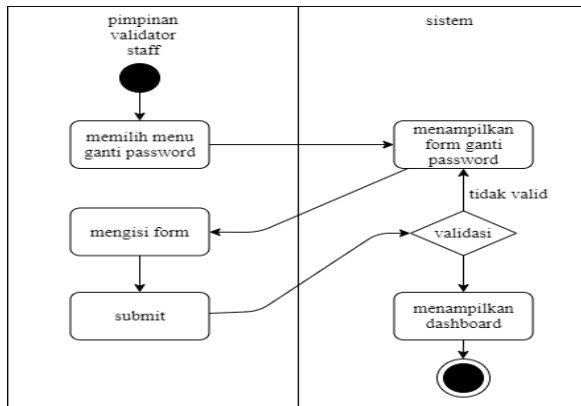
#### 1. Activity Diagram login



Gambar 4. 19 Activity Diagram Login

Activity diagram pada gambar diatas merupakan proses login, dimana user harus mengisi form login dan submit. Jika data valid sistem akan menampilkan dashboard aplikasi. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form login.

## 2. Activity Diagram ganti password

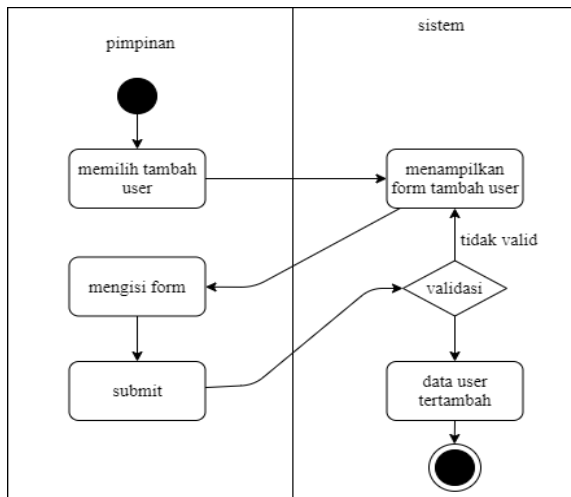


Gambar 4. 20 Activity Diagram Ganti Password

Activity diagram diatas adalah proses merubah password, dimana user membuka menu ganti password. Kemudian sistem akan menampilkan form ganti password. Kemudian user mengisi form dan submit. Jika data valid sistem akan menampilkan dashboard aplikasi. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form ganti password.

## 3. Activity Diagram data user

### A. Activity Diagram tambah data user

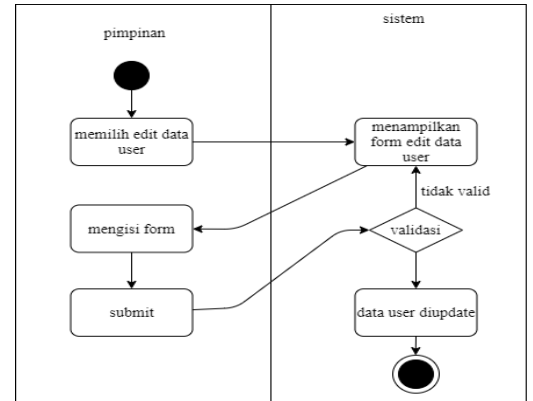


Gambar 4. 21 Activity Diagram Tambah Data User

Activity diagram proses diatas merupakan tambah data user, dimana pimpinan membuka menu tambah data user. Kemudian sistem akan menampilkan form tambah data user. Pimpinan

kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form tambah data user.

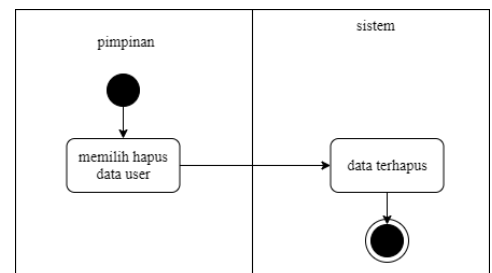
### B. Activity Diagram edit data user



Gambar 4. 22 Activity Diagram Edit Data User

Activity diagram proses diatas merupakan edit data user, dimana pimpinan memilih tombol edit data user. Kemudian sistem akan menampilkan form edit data user. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form edit data user.

### C. Activity Diagram hapus data user

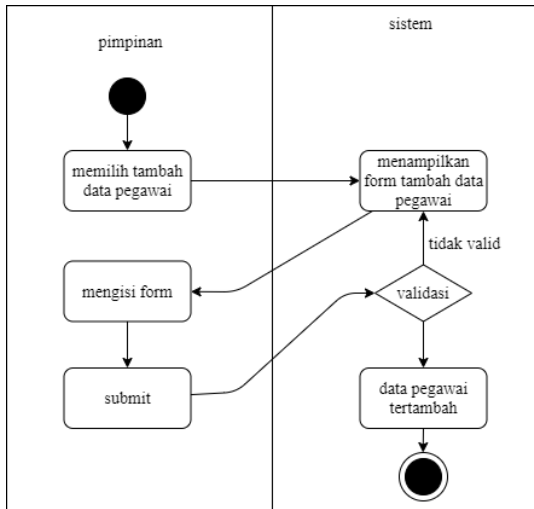


Gambar 4. 23 Activity Diagram Hapus Data User

Gambar diatas merupakan activity diagram proses hapus data user, dimana pimpinan memilih tombol hapus data user. Kemudian sistem akan menghapus data usernya.

## 4. Activity Diagram data pegawai

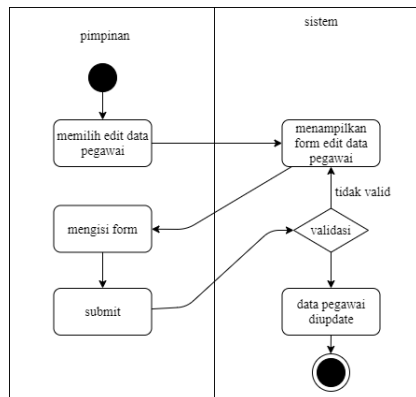
### A. Activity Diagram tambah data pegawai



Gambar 4. 24 Activity Diagram Tambah Data Pegawai

Activity diagram proses diatas merupakan tambah data pegawai, dimana pimpinan membuka menu tambah data pegawai. Kemudian sistem akan menampilkan form tambah data pegawai. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form tambah data pegawai.

B. Activity Diagram edit data pegawai

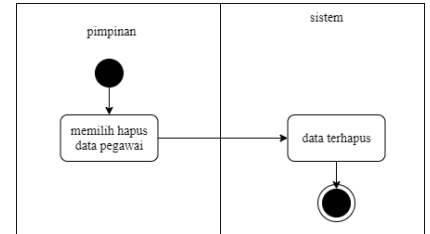


Gambar 4. 25 Activity Diagram Edit Data Pegawai

Activity diagram proses diatas merupakan edit data pegawai, dimana pimpinan memilih tombol edit data pegawai. Kemudian sistem akan menampilkan form edit data pegawai. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem

akan menampilkan form edit data pegawai.

C. Activity Diagram hapus data pegawai

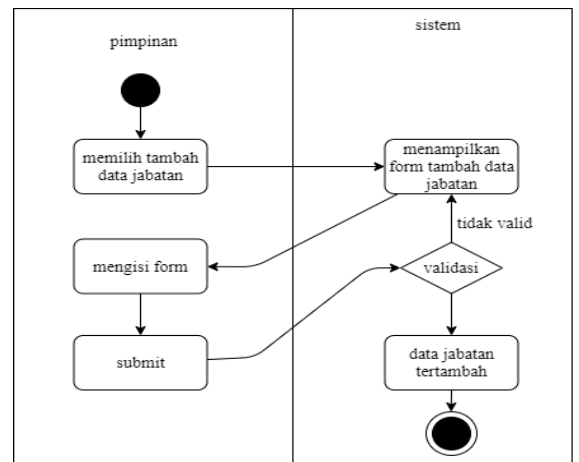


Gambar 4. 26 Activity Diagram Hapus Data Pegawai

Gambar diatas merupakan activity diagram proses hapus data pegawai, dimana pimpinan memilih tombol hapus data pegawai. Kemudian sistem akan menghapus data pegawai.

5. Activity Diagram data jabatan

A. Activity Diagram tambah data jabatan

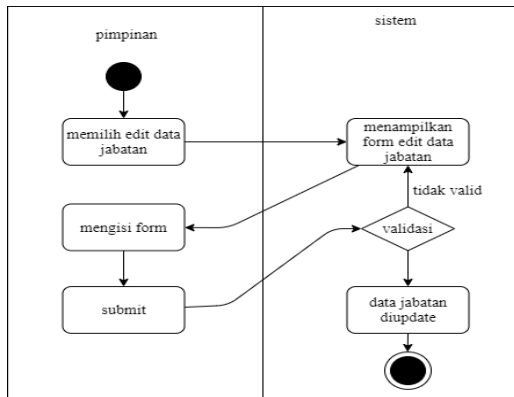


Gambar 4. 27 Activity Diagram Tambah Data Jabatan

Activity diagram proses diatas merupakan tambah data jabatan, dimana pimpinan membuka menu tambah data jabatan. Kemudian sistem akan menampilkan form tambah data jabatan. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form tambah data jabatan.



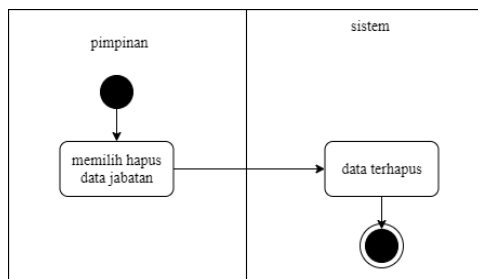
## B. Activity Diagram edit data jabatan



Gambar 4. 28 Activity Diagram Edit Data jabatan

Activity diagram proses diatas merupakan edit data jabatan, dimana pimpinan memilih tombol edit data jabatan. Kemudian sistem akan menampilkan form edit data jabatan. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form edit data jabatan.

## C. Activity Diagram hapus data jabatan

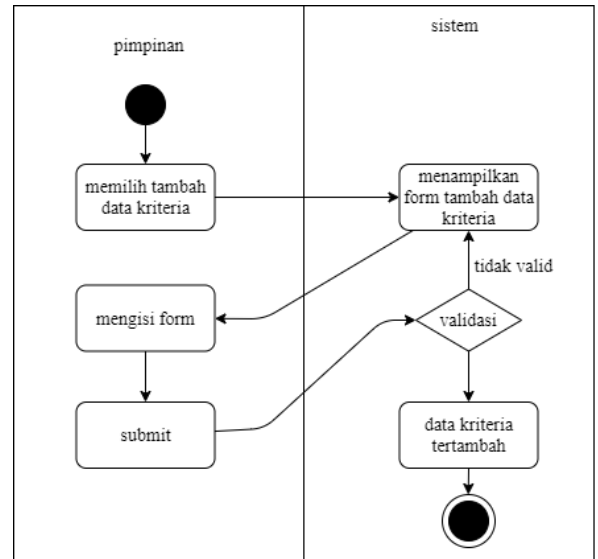


Gambar 4. 29 Activity Diagram Hapus Data Jabatan

Gambar diatas merupakan activity diagram proses hapus data jabatan, dimana pimpinan memilih tombol hapus data jabatan. Kemudian sistem akan menghapus data jabatan.

## 6. Activity Diagram data kriteria

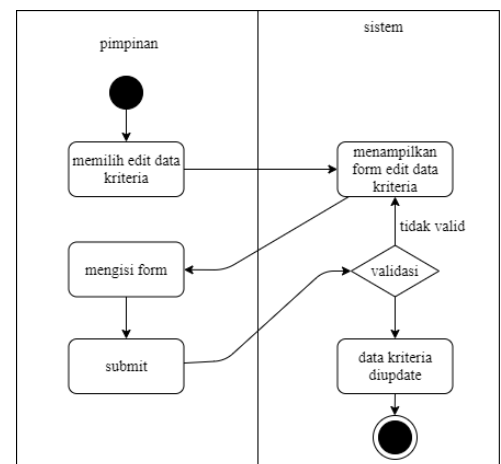
### A. Activity Diagram tambah data kriteria



Gambar 4. 30 Activity Diagram Tambah Data Kriteria

Activity diagram proses diatas merupakan tambah data kriteria, dimana pimpinan membuka menu tambah data kriteria. Kemudian sistem akan menampilkan form tambah data kriteria. Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form tambah data kriteria.

### B. Activity Diagram edit data kriteria

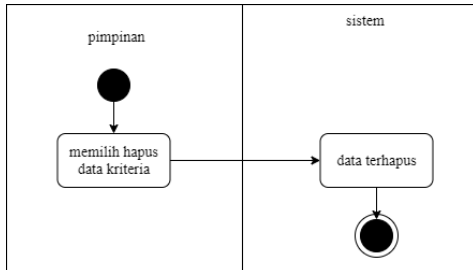


Gambar 4. 31 Activity Diagram Edit Data Kriteria

Activity diagram proses diatas merupakan edit data kriteria, dimana pimpinan memilih tombol edit data kriteria. Kemudian sistem akan menampilkan form edit data kriteria.

Pimpinan kemudian mengisi form dan submit. Jika data valid maka data akan bertambah. Jika tidak valid maka sistem akan menampilkan form edit data kriteria.

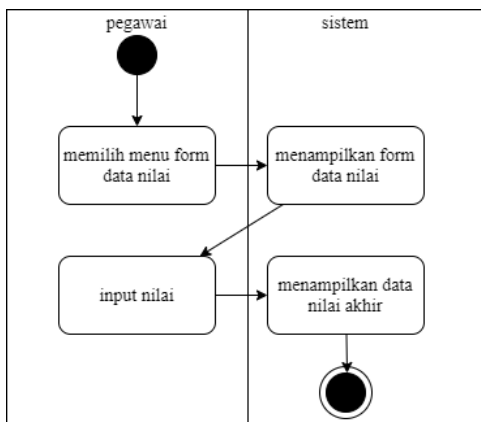
### C. Activity Diagram hapus data kriteria



Gambar 4. 32 Activity Diagram Hapus Data Kriteria

Gambar diatas merupakan activity diagram proses hapus data jabatan, dimana pimpinan memilih tombol hapus data jabatan. Kemudian sistem akan menghapus data jabatan.

### 7. Activity Diagram penilaian pegawai



Gambar 4. 33 Activity Diagram Penilaian Pegawai

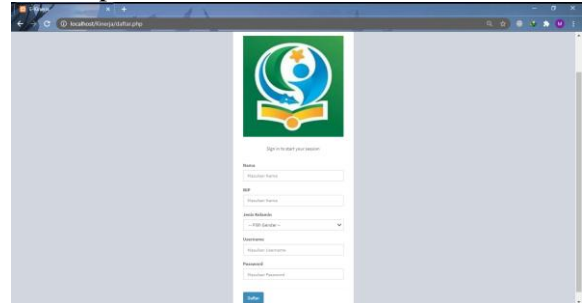
Gambar diatas merupakan activity diagram proses penilaian pegawai, dimana pegawai membuka menu penilaian lalu sistem akan menampilkan form data nilai, lalu pegawai menginputkan nilainya. Kemudian sistem akan melakukan perhitungan dan menampilkan nilai akhir.

### Implementasi

Pada tahapan implementasi ini penulis menggunakan PHP Native sebagai bahasa pemrograman dan frameworknya. Berikut hasil

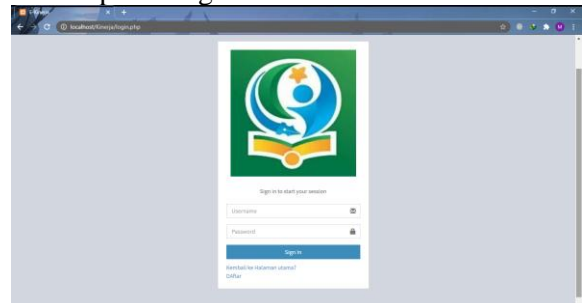
implementasi sistem pada aplikasi Sistem penilaian kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani:

### Tampilan Daftar



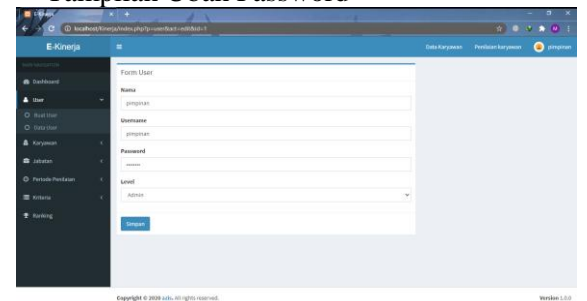
Gambar 4. 34 Tampilan Daftar

### Tampilan Login



Gambar 4. 355 Tampilan Login

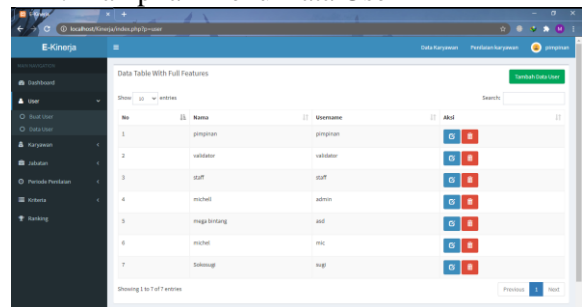
### Tampilan Ubah Password



Gambar 4. 36 Tampilan Ubah Password

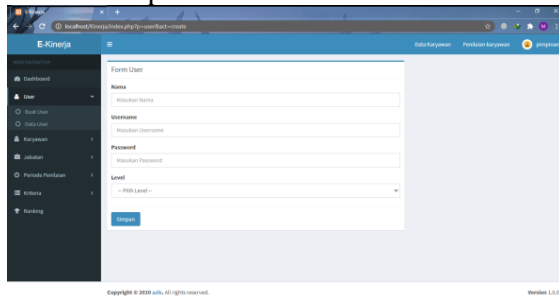
### Tampilan User Pimpinan

#### 1. Tampilan Menu Data User



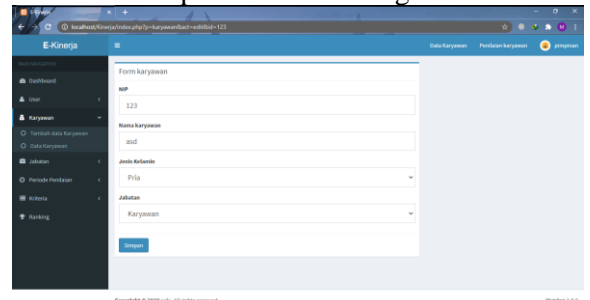
Gambar 4. 37 Tampilan Menu Data User

a. Tampilan Tambah Data User



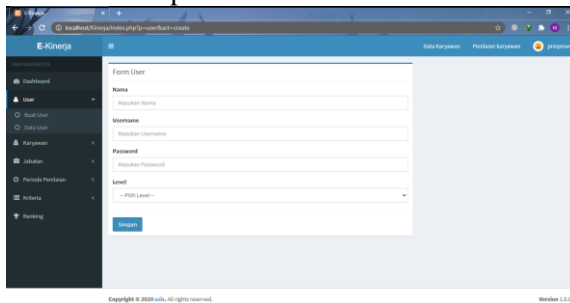
Gambar 4. 388 Tampilan Tambah Data User

b. Tampilan Edit Data Pegawai



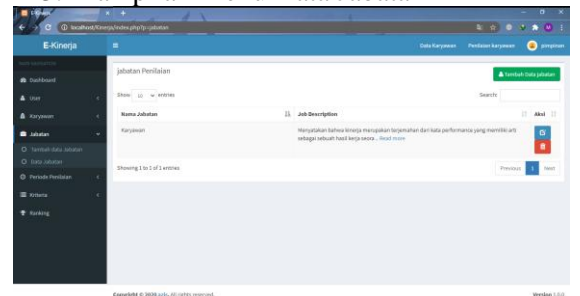
Gambar 4. 422 Tampilan Edit Data Pegawai

b. Tampilan Edit Data User



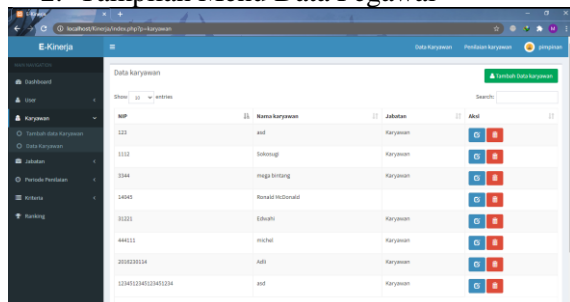
Gambar 4. 39 Tampilan Edit Data User

3. Tampilan Menu Data Jabatan



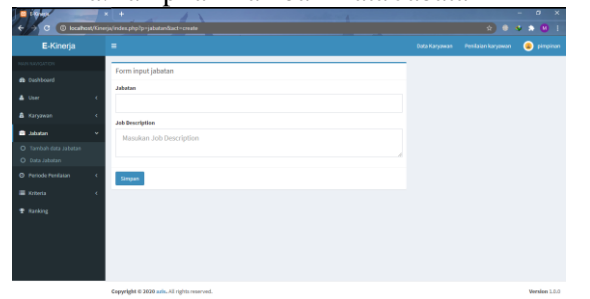
Gambar 4. 43 Tampilan Menu Data Jabatan

2. Tampilan Menu Data Pegawai



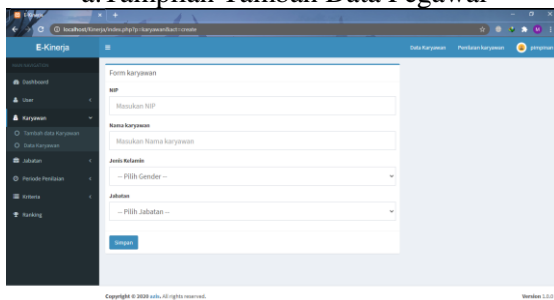
Gambar 4. 40 Tampilan Menu Data Pegawai

a. Tampilan Tambah Data Jabatan



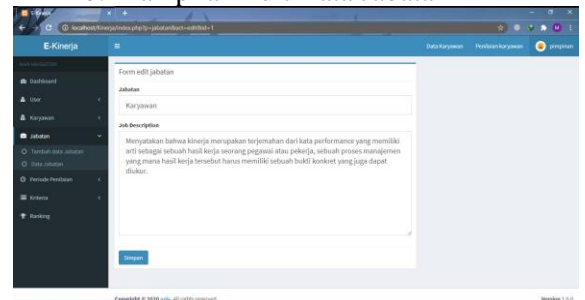
Gambar 4. 44 Tampilan Tambah Data Jabatan

a. Tampilan Tambah Data Pegawai



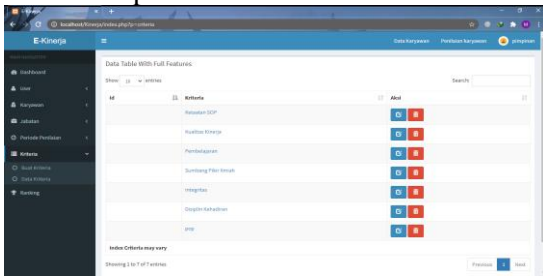
Gambar 4. 41 Tampilan Tambah Data Pegawai

b. Tampilan Edit Data Jabatan



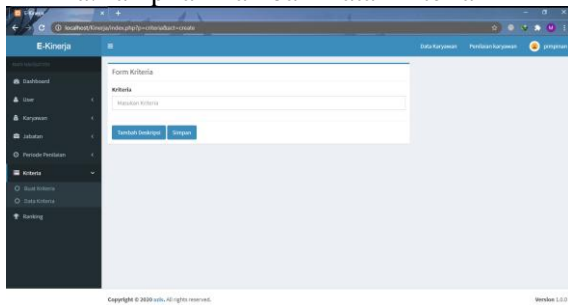
Gambar 4. 45 Tampilan Edit Data Jabatan

#### 4. Tampilan Menu Data Kriteria



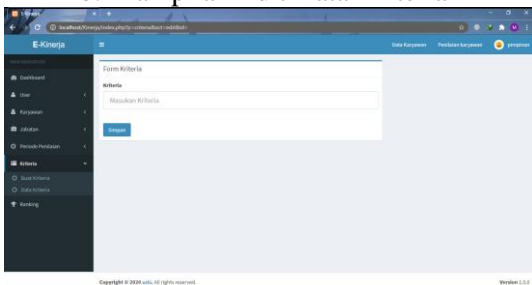
Gambar 4. 46 Tampilan Menu Data Kriteria

##### a. Tampilan Tambah Data Kriteria



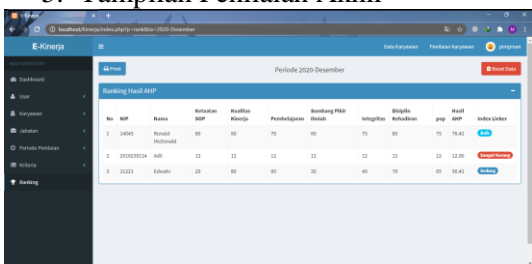
Gambar 4. 47 Tampilan Tambah Data Kriteria

##### b. Tampilan Edit Data Kriteria



Gambar 4. 48 Tampilan Edit Data Kriteria

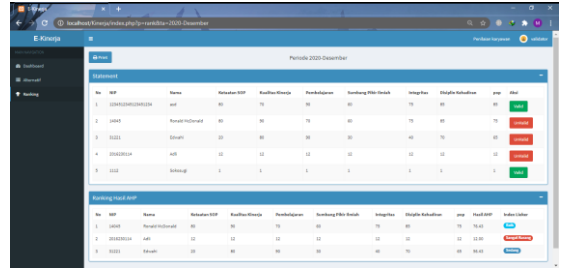
#### 5. Tampilan Penilaian Akhir



Gambar 4. 49 Tampilan Penilaian Akhir

##### Tampilan User Validator

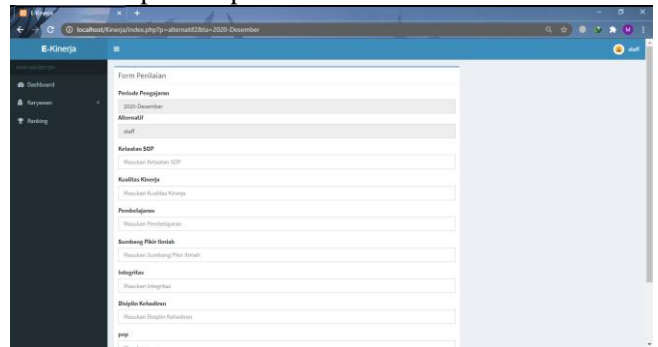
##### 1. Tampilan Validasi Nilai Akhir



Gambar 4. 50 Tampilan Validasi Nilai Akhir

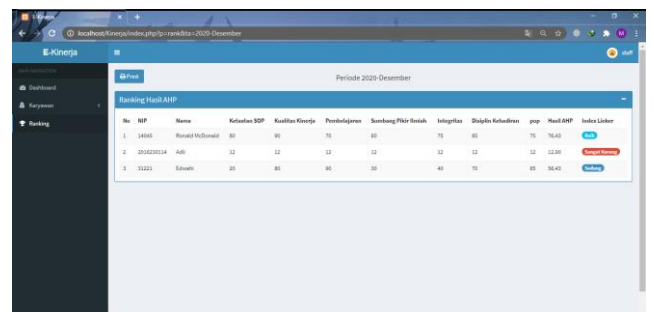
##### Tampilan User Pegawai

##### 1. Tampilan Input Nilai



Gambar 4. 51 Tampilan Input Nilai

##### 2. Tampilan Nilai Akhir



Gambar 4. 52 Tampilan Nilai Akhir

#### Testing Sistem

Testing Sistem penilaian kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani ini dilakukan dengan metode Black Box Testing yaitu dengan membuat tabel kuisisioner uji coba fungsionalitas dari fitur aplikasi. Berikut testing yang dilakukan :

No	Fitur Testing	Apakah Fitur Berjalan ?	
		Ya	Tidak
1	Login user		

2	Ganti password		
3	Menampilkan data user		
4	Menambah data user		
5	Mengedit data user		
6	Menghapus data user		
7	Menampilkan data pegawai	✓	
8	Menambah data pegawai	✓	
9	Mengedit data pegawai	✓	
10	Menghapus data pegawai	✓	
11	Menampilkan data jabatan	✓	
12	Menambah data jabatan	✓	
13	Mengedit data jabatan	✓	
14	Menghapus data jabatan	✓	
15	Menampilkan data kriteria	✓	
16	Menambah data kriteria	✓	
17	Mengedit data kriteria	✓	
18	Menghapus data kriteria	✓	
19	Menginputkan nilai kinerja	✓	
20	Memvalidasi nilai kinerja	✓	
21	Menampilkan nilai akhir	✓	
22	Logout User	✓	

Tabel 4. 3 Tabel Testing Fiture

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa semua fitur dari aplikasi Sistem penilaian kinerja pegawai pada SDIT Bina Insani berjalan dengan baik.

### Maintenance

Pada tahap ini Aplikasi Sistem Penilaian Kinerja Pegawai di SDIT Bina Insani ini akan dilakukan *maintenance* ketika sistem dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan SDIT Bina Insani.

## SIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil Kerja Praktek pada SDIT Bina Insani. Membuat Sistem Penilaian Kinerja Pegawai berbasis website, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun dapat mempermudah pegawai atau pimpinan untuk menginput yang bisa melalui dua sisi dan memonitoring hasil kerjanya.
2. Rancangan aplikasi dibuat dengan metode waterfall dan dibuat berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan Sistem Penilaian Kinerja Pegawai di SDIT Bina Insani.
3. Aplikasi yang dibangun berbasis web dan menggunakan Franework Native dengan bahasa pemrograman PHP.
4. Dari hasil testing sistem yang dilakukan pada kuisisioner table, aplikasi yang dibangun berhasil menjalankan keseluruhan fitur dan berjalan dengan baik.

### Saran

Dalam Aplikasi Sistem Penilaian Pegawai pada SDIT Bina Insani ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk menciptakan sebuah aplikasi yang baik tentu perlu dilakukan pengembangan baik dari sisi manfaat maupun dari sisi kerja sistem, berikut beberapa saran bagi yang ingin mengembangkan aplikasi yang mungkin dapat menambah nilai dari aplikasi nantinya:

1. Menambahkan fitur grafik informasi hasil kinerja untuk pegawai setiap bulannya agar pegawai bisa melihat hasil kerjanya setiap bulan.
2. Seiring dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi maka tidak akan menutup kemungkinan website yang sudah ada saat ini nantinya dapat dikembangkan lagi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan ilmu pengetahuan aplikasi penilaian kinerja karyawan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Hidayat, "Pengertian Metode Waterfall dan Tahap-Tahapnya," 2018. [https://ranahresearch.com/metode-waterfall/#:~:text=Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural.&text=Metode ini dilakukan dengan pendekatan,testing%2Fverification%2C dan maintenance \(accessed Jan. 03,](https://ranahresearch.com/metode-waterfall/#:~:text=Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural.&text=Metode ini dilakukan dengan pendekatan,testing%2Fverification%2C dan maintenance (accessed Jan. 03,)

- 2021).
- [2] Ansori, “Pengertian Use Case Diagram : Tujuan, Fungsi, Simbol, dan Contohnya,” 2020. <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-use-case-diagram.html> (accessed Jan. 03, 2021).
- [3] Y. Putri, “Class Diagram : Pengertian, Contoh, Komponen, Dan Fungsinya,” 2020. <https://reynaldiarya.id/class-diagram-adalah/> (accessed Jan. 03, 2021).
- [4] A. N. Baharsyah, “ERD? Apa Sih Itu?,” 2020. <https://www.jagoanhosting.com/blog/erd-apa-sih-itu/> (accessed Jan. 03, 2021).
- [5] webstudi.site, “Sequence Diagram adalah - Pengertian, Simbol, Cara Membuat & Contoh Sequence Diagram,” 2019. <https://www.webstudi.site/2019/11/Sequence-Diagram-adalah.html> (accessed Jan. 03, 2021).
- [6] www.waskhas.com, “Pengertian Activity Diagram,” 2020. <http://www.waskhas.com/2020/03/pengertian-activity-diagram.html> (accessed Jan. 03, 2021).
- [7] E. S. Puspita and L. Yulianti, “Perancangan Sistem Peramalan Cuaca Berbasis Logika Fuzzy,” *Media Infotama*, vol. 12, no. 1, pp. 1–10, 2016.
- [8] T. Murti, L. A. Abdillah, and M. Sobri, “Sistem penunjang keputusan kelayakan pemberian pinjaman dengan metode fuzzy tsukamoto,” pp. 252–256, 2015, [Online]. Available: <http://arxiv.org/abs/1506.00091>.
- [9] B. Intermedia, “Pengertian PHP : Fungsi, Syntax, dan Alasan Menggunakan PHP,” 2019. <https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/> (accessed Jan. 03, 2021).
- [10] Julia, “PHP NATIVE,” 2019. <https://jldwiana.wordpress.com/2019/01/04/php-native/> (accessed Jan. 03, 2021).
- [11] Andy, “Pengertian XAMPP Lengkap dengan Fungsi dan Cara Instalasi,” 2019. <https://qwords.com/blog/pengertian-xampp/> (accessed Jan. 03, 2021).
- [12] N. Rahmalia, “Apa Itu Black Box Testing? Yuk, Kenali Arti, Manfaat, dan Jenis-jenisnya,” 2020. [https://glints.com/id/lowongan/black-box-testing/#.X\\_GyjdgzblIU](https://glints.com/id/lowongan/black-box-testing/#.X_GyjdgzblIU) (accessed Jan. 03, 2021).