

TUGAS AKHIR
APLIKASI PENILAIAN KINERJA TENAGA KEPENDIDIKAN
PADA STIE MULIA DARMA PRATAMA
BERBASIS WEBSITE



Oleh :

ZHAFIRAH WIDA DIRANDI

09010581822032

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM DIPLOMA KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2021**

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
APLIKASI PENILAIAN KINERJA TENAGA KEPENDIDIKAN
PADA STIE MULIA DARMA PRATAMA
BERBASIS WEBSITE

Sebagai salah satu syarat untuk membuat Tugas Akhir Program Studi Manajemen
Informatika
Jenjang Diploma III

Oleh :

Zhafirah Wida Dirandi

09010581822032

Palembang, 1 Agustus 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika

Pembimbing,



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP. 197704082009121001



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah dinilai dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Agustus 2021

Tim Pengudi :

1. Ketua Sidang : Ir. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc, MM
2. Pembimbing : Apriansyah Putra, M.Kom
3. Pengudi : Rizka Dhini Kurnia, M.Sc



Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Motto dan Persembahan

Motto :

“Jangan mudah menyerah, kegagalan bukan akhir dari segalanya, kau harus terus bangkit walaupun sakit. Demi mencapai kebahagiaan dan kesuksesan yang ada pada dirimu.”

Kupersembahkan kepada :

- *Ayahku yang ada di Surga*
- *Ibuku yang terus mendoakanku*
- *Saudara-saudaraku yang selalu mendukungku*
- *Apa dan ama*
- *Mino dan Nubi*
- *Pembimbingku*
- *Almamaterku*

ABSTRAK

APLIKASI PENILAIAN KINERJA TENAGA KEPENDIDIKAN PADA STIE MULIA DARMA PRATAMA BERBASIS WEBSITE

OLEH:

Zhafirah Wida Dirandi

09010581822032

STIE Mulia Darma Pratama adalah sekolah tinggi ilmu ekonomi yang berada di Palembang. Yayasan ini masih menggunakan cara manual dalam hal penilaian kinerja pegawainya, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam melakukan penilaian kinerja setiap satu bulan sekali. Penulis bertujuan untuk membuat Aplikasi Penilaian Kinerja Tenaga Kependidikan Pada STIE Mulia Darma Pratama Berbasis *Website*. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan HTML, dikembangkan dengan menggunakan metode waterfall, dirancang dengan menggunakan *UML(Unified Modelling Language)*. Dalam perihal perhitungan penilaian kinerja pegawai, aplikasi ini menggunakan metode *rating scale* yang dimana terdapat beberapa variabel, indikator, serta bobot pada setiap indikator yang menjadi penentu agar direktur dapat membentimbangkan pegawai tersebut untuk kenaikan jabatan jika mendapatkan skala tertinggi pada penilaian kinerjanya selama setiap 1 tahun. Output dari Aplkasi Penilaian Kinerja Tenaga Kependidikan Pada STIE Mulia Darma Pratama berbasis *Website* ini berupa cetak laporan penilaian dalam bentuk pdf secara otomatis.

Kata Kunci: *Website, Kinerja Pegawai, Responsive, Rating Scale*

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika

Palembang, 23 Agustus 2021
Pembimbing



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP. 197704082009121001



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

**APPLICATION OF EDUCATIONAL PERFORMANCE ASSESSMENT
At STIE MULIA DARMA PRATAMA
WEBSITE BASED**

BY:

Zhafirah Wida Dirandi

09010581822032

STIE Mulia Darma Pratama is an institute of economics located in Palembang. This foundation still uses the manual method in terms of evaluating the performance of its employees, thus allowing for errors in conducting performance appraisals once a month. The author aims to create a Website-Based Application for Performance Assessment of Education Personnel at STIE Mulia Darma Pratama. This application is made using the PHP and HTML programming languages, developed using the waterfall method, designed using UML (Unified Modeling Language). In terms of calculating employee performance appraisals, this application uses the rating scale method where there are several variables, indicators, and weights on each indicator that determine so that the director can consider the employee for promotion if he gets the highest scale in his performance appraisal for once a year. The output of the Education Personnel Performance Assessment Application at STIE Mulia Darma Pratama based on this website is an automatic print out of the assessment report in pdf format.

Keywords: *Website, Employee Performance, Responsive, Rating Scale*

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika**

**Palembang, 23 Agustus 2021
Pembimbing**



Apriansyah Putra, M.Kom
NIP. 197704082009121001

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Aplikasi Penilaian Kinerja Tenaga Kependidikan pada STIE Mulia Darma berbasis *Website*” sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada program Diploma Komputer Universitas Sriwijaya.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, pengarahan serta semangat dari beberapa pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis secara khusus ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Apriansyah Putra, M.Kom. Selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, juga selaku pembimbing akademik, dan pembimbing Tugas Akhir terima kasih telah membimbing dan memberi saran, bantuan serta waktu dan semua yang telah bapak berikan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Tryandhi Fadesa. Selaku Admin Program Studi Manajemen Informatika, terima kasih telah memberikan banyak informasi dari awal perkuliahan.

5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mengajarkan kami dari awal perkuliahan, serta memberikan saran-saran dalam Tugas Akhir ini Saya ucapkan terima kasih.
6. Seluruh Staff Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu serta memberikan saran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini saya ucapkan teima kasih.
7. Orang tua saya, mbak, serta adik yang saya cintai dan sayangi, terima kasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini.
8. Teman seperjuanganku sekaligus teman hidupku Berlian Sulistio yang telah berjuang bersamaku selama kuliah dan telah memberikan warna dalam keseharian ku, dan telah mengajarkan banyak sekali moral dalam kehidupan. Saya ucapkan terima kasih.
9. Orang tua dari Berlian Sulistio yang saya sayangi, terima kasih atas segala doa dan nasihat yang telah diberikan selama ini.
10. Keluarga besar Manajemen Informatika 2018 yang tidak disebutkan satu persatu. Terima kasih atas pertemanan, kerja sama, dan kisah-kisah menarik yang telah kita buat selama masa perkuliahan.
11. Rekan-rekan BPH Himdiko 2019-2020 yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Terima kasih atas pertemanan dan kerjasamanya.
12. Serta seluruh teman-teman yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini saya ucapkan terima kasih.

Akhirnya penulis mengharapkan agar penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang membaca. Tidak lupa penulis

mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi petunjuk dalam menyelesaikan tugas dimasa mendatang.

Palembang, 28 Juli 2021
Penulis

Zhafirah Wida Dirandi
NIM. 09010581822032

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMPERBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan.....	2
1.3. Manfaat.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metodologi Penelitian	3
1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	3
1.5.2. Metode Pengumpulan Data.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Gambaran Umum	6
2.1.1. Sejarah STIE Mulia Darma Pratama	6
2.1.2. Visi dan Misi STIE Mulia Darma Pratama.....	8
2.1.3. Struktur Organisasi	10
2.2. Teori Umum Penilaian Kinerja	10
2.3. Teori Pendukung	11
2.3.1. Definisi Pemrograman	11
2.3.2. Definisi Pemrograman Berorientasi Objek.....	11
2.3.3. Definisi Aplikasi	12
2.3.4. PHP	12

2.3.5. MySQL	12
2.3.6. Basis Data	12
2.3.7. Framework	13
2.3.8. Codeigniter.....	13
2.3.9. Definisi Web Responsive.....	13
2.3.10. XAMPP.....	14
2.3.11. Visual Studio Code	14
2.3.12. Metode Waterfall	14
2.3.13. Metode Rating Scale.....	16
2.4. Teori Khusus Perancangan Sistem Informasi.....	16
2.4.1. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek	16
2.4.2. UML(<i>Unified Modelling Language</i>)	17
2.4.3. Use Case Diagram	17
2.4.4. Class Diagram.....	18
2.4.5. Sequence Diagram	18
2.4.6. Activity Diagram	19
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	20
3.1. Analisa Sistem yang Berjalan Saat Ini	20
3.2. Permasalahan Yang Dihadapi	20
3.3. Sistem Yang Diusulkan.....	21
3.4. Use Case Diagram.....	22
3.4.1. Use Case Skenario.....	23
3.5. Activity Diagram	33
3.6. Class Diagram	46
3.7. Sequence Diagram	47
3.8. Penerapan Metode <i>Rating Scale</i>	58
3.9. Rancangan Website yang Diusulkan.....	64
3.9.1 Rancangan Interface Login	64
3.9.2 Rancangan Interface Dashboard User.....	64
3.9.3 Rancangan Interface Data Variabel	66
3.9.4 Rancangan Interface Data Indikator.....	66

3.9.5	Rancangan Interface Jabatan.....	67
3.9.6	Rancangan Interface Pegawai pada Data Pegawai.....	67
3.9.7	Rancangan Interface Pegawai pada Penilaian Pegawai	68
3.9.8	Rancangan Interface Ubah Profil User	70
3.9.9	Rancangan Interface Ubah Password User	71
3.9.10	Rancangan Interface Cetak Laporan Penilaian	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
4.1.	Hasil	74
4.2.	Pembahasan	75
4.2.1	Interface Login.....	75
4.2.2	Interface Dashboard User	76
4.2.3	Interface Data Variabel.....	79
4.2.4	Interface Data Indikator	80
4.2.5	Interface Jabatan	81
4.2.6	Interface Pegawai pada Data Pegawai	82
4.2.7	Interface Pegawai pada Penilaian Pegawai.....	84
4.2.8	Interface Ubah Profil User.....	88
4.2.9	Interface Ubah Password User.....	89
4.2.10	Interface Cetak Laporan Penilaian.....	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
5.1.	Kesimpulan	91
5.2.	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo STIE Mulia Darma.....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi STIE Mulia Darma Pratama.....	10
Gambar 2.3 Logo Codeigniter.....	13
Gambar 2.4 Logo XAMPP.....	14
Gambar 2.5 Logo Visual Studio Code	14
Gambar 3.6 Use Case Diagram	22
Gambar 3.7 Activity Diagram Login	33
Gambar 3.8 Activity Diagram Kelola Data Pegawai	34
Gambar 3.9 Activity Diagram Kelola Data Variabel.....	35
Gambar 3.10 Activity Diagram Kelola Data Indikator.....	37
Gambar 3.11 Activity Diagram Kelola Penilaian Pegawai	38
Gambar 3.12 Activity Diagram Lihat Laporan Penilaian	40
Gambar 3.13 Activity Diagram Lihat Data Pegawai	41
Gambar 3.14 Activity Diagram Edit Profil	42
Gambar 3.15 Activity Diagram Cetak Laporan Penilaian	43
Gambar 3.16 Activity Diagram Kelola Data Jabatan.....	44
Gambar 3.17 Activity Diagram Logout	45
Gambar 3.18 Class Diagram	46
Gambar 3.19 Sequence Diagram Login	47
Gambar 3.20 Sequence Diagram Kelola Data Pegawai	48
Gambar 3.21 Sequence Diagram Kelola Data Variabel.....	49
Gambar 3.22 Sequence Diagram Kelola Data Indikator.....	50
Gambar 3.23 Sequence Diagram Kelola Penilaian Pegawai	51
Gambar 3.24 Sequence Diagram Lihat Laporan Penilaian.....	52
Gambar 3.25 Sequence Diagram Lihat Data Pegawai	53
Gambar 3.26 Sequence Diagram Edit Profil.....	54
Gambar 3.27 Sequence Diagram Cetak Laporan Penilaian	55
Gambar 3.28 Sequence Diagram Kelola Data Jabatan	56
Gambar 3.29 Sequence Diagram Logout	57
Gambar 3.30 Rancangan Interface Login	64

Gambar 3.31 Rancangan Interface Dashboard Admin	65
Gambar 3.32 Rancangan Interface Dashboard Direktur	65
Gambar 3.33 Rancangan Interface Dashboard Pegawai	65
Gambar 3.34 Rancangan Interface Data Variabel.....	66
Gambar 3.35 Rancangan Interface Data Indikator.....	66
Gambar 3.36 Rancangan Interface Jabatan	67
Gambar 3.37 Rancangan Interface Pegawai pada Data Pegawai.....	67
Gambar 3.38 Rancangan Interface Pegawai pada Penilaian Pegawai(Admin)....	68
Gambar 3.39 Rancangan Interface Pegawai pada Penilaian Pegawai(Direktur) ..	68
Gambar 3.40 Rancangan Interface Pegawai pada Penilaian Pegawai(Pegawai) ..	69
Gambar 3.41 Rancangan Interface Ubah Profil(Admin)	70
Gambar 3.42 Rancangan Interface Ubah Profil(Direktur)	70
Gambar 3.43 Rancangan Interface Ubah Profil(Pegawai)	71
Gambar 3.44 Rancangan Interface Ubah Password(Admin)	71
Gambar 3.45 Rancangan Interface Ubah Password(Direktur).....	72
Gambar 3.46 Rancangan Interface Ubah Password(Pegawai).....	72
Gambar 3.47 Rancangan Interface Cetak Laporan Penilaian	73
Gambar 4.48 Interface Login	75
Gambar 4.49 Interface Dashboard Admin	76
Gambar 4.50 Interface Dashboard Direktur.....	77
Gambar 4.51 Interface Dashboard Pegawai.....	78
Gambar 4.52 Interface Data Variabel pada Admin.....	79
Gambar 4.53 Interface Data Indikator pada Admin.....	80
Gambar 4.54 Interface Jabatan pada Admin	81
Gambar 4.55 Interface Data Pegawai pada Admin	82
Gambar 4.56 Interface Data Pegawai pada Direktur	83
Gambar 4.57 Interface Penilaian Pegawai pada Admin.....	85
Gambar 4.58 Interface Penilaian Pegawai pada Direktur	86
Gambar 4.59 Interface Penilaian Pegawai pada Pegawai	87
Gambar 4.60 Interface Ubah Profil User	88
Gambar 4.61 Interface Ubah Password User	89
Gambar 4.62 Interface Cetak Laporan Penilaian	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Penilaian Kerja Pegawai	16
Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan Use Case Diagram.....	17
Tabel 2.3 Simbol dan Keterangan Sequence Diagram.....	18
Tabel 2.4 Simbol dan Keterangan Activity Diagram.....	19
Tabel 3.5 Use Case Skenario Login.....	23
Tabel 3.6 Use Case Skenario Edit Data Pegawai.....	25
Tabel 3.7 Use Case Skenario View Data Pegawai.....	25
Tabel 3.8 Use Case Skenario Mengolah Data Variabel.....	26
Tabel 3.9 Use Case Skenario Mengolah Data Indikator	27
Tabel 3.10 Use Case Skenario Mengolah Penilaian Pegawai.....	28
Tabel 3.11 Use Case Skenario Cetak Laporan Penilaian.....	29
Tabel 3.12 Use Case Skenario Lihat Laporan Penilaian.....	30
Tabel 3.13 Use Case Skenario Mengolah Data Jabatan.....	31
Tabel 3.14 Use Case Skenario Logout	32
Tabel 3.15 Tabel Pembobotan Indikator	59
Tabel 3.16 Nilai yang diberikan beserta Keterangan	59
Tabel 3.17 Tabel Skala Penilaian Kinerja Pegawai	60

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kinerja adalah kemampuan suatu anggota dalam melakukan suatu pekerjaan, hasil dari kemampuan tersebut didapat dengan adanya penilaian kinerja. Tujuan dari penilaian kinerja adalah menghasilkan informasi yang relevan tentang perilaku dan kinerja setiap anggota organisasi. Stephen Robbins (dalam Lijan Poltak Sinambela 2018:480) menjelaskan bahwa kinerja adalah hasil evaluasi yang didapat dari pekerjaan yang telah dilakukan pada setiap individu dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh suatu organisasi.

Jadi, penilaian kinerja adalah hasil evaluasi kerja yang menghasilkan kualitas dan kuantitas setiap individu dengan kriteria dan sub-kriteria yang telah ditetapkan pada suatu perusahaan atau organisasi. Penilaian kinerja yang baik dapat mempengaruhi semangat pegawai dalam bekerja.

STIE Mulia Darma Pratama masih menerapkan metode secara manual dalam hal penilaian kinerja pegawainya hingga saat ini. Berdasarkan dari masalah-masalah tersebut maka perlu suatu sistem yang telah terkomputerisasi, yaitu berupa aplikasi agar dapat mempermudah dalam proses penilaian kinerja pegawai dan juga diperlukan suatu sistem yang mudah diakses bagi pegawai maupun pihak yang terlibat. Oleh sebab itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan penilaian terhadap kinerja pegawai. Penulis tertarik untuk membangun Tugas Akhir ini dengan judul **“Aplikasi Penilaian Kinerja Tenaga Kependidikan pada STIE Mulia Darma Pratama berbasis Website”** diperlengkapi untuk membuat penilaian kinerja berhasil dan efektif dalam siklus penilaian dan penimbunan informasi serta mempercepat jalan menuju penilaian kinerja yang representatif dan mengumumkan evaluasi dari penilaian kinerja kepada direktur.

1.2. Tujuan

Tujuan di balik eksplorasi ini adalah untuk membuat aplikasi penilaian kinerja tenaga kependidikan pada STIE Mulia Darma Pratama agar mempermudah dalam melakukan penilaian kinerja. Selain itu, dapat mengurangi penggunaan kertas dan alat tulis dalam melakukan penilaian kinerja pegawai.

1.3. Manfaat

Adapun manfaat yang penulis harapkan dari hasil penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengurangi penggunaan kertas dan alat tulis dalam melakukan penilaian kinerja pegawai.
2. Dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang kemajuan teknologi.
3. Meminimalisir terjadinya kekeliruan pada saat melakukan penilaian kinerja pegawai.
4. Agar berkas tidak mudah hilang.

1.4. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan terpusat serta tidak melenceng dari isu yang ada, sedapat mungkin derajat yang akan dibahas, yaitu:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk penilaian kinerja pegawai pada STIE Mulia Darma Pratama.
2. Penilaian kinerja ini dibangun dengan menggunakan sistem berbasis *website responsive*.
3. Rancangan program menggunakan database *MySQL* untuk menampung data pegawai.
4. Dalam perihal perhitungan penilaian kinerja, program dirancang dengan menggunakan metode *Rating Scale*.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Lama penelitian dilaksanakan selama 3 bulan dan dimulai dari bulan Februari-Mei 2021 pada STIE Mulia Darma Pratama di Jl. Jenderal Ahmad Yani No. 13 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30252.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Aktivitas penulisan tidak dapat dipisahkan dari adanya data yang merupakan bahan baku utama untuk membuat citra tertentu dari objek penulisan. Informasi adalah realitas yang tepat yang telah dikumpulkan oleh penulis untuk mengatasi masalah yang ada. Data penulisan dapat muncul dari berbagai hal yang dikumpulkan dengan menggunakan metode yang berbeda selama proses penulisan berlangsung.

Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Data Primer

Data Primer yaitu mengumpulkan data secara langsung dari objek yang akan dijadikan Laporan Tugas Akhir dengan cara yang menyertainya, yaitu:

a. Wawancara

Penulis mengumpulkan informasi dengan wawancara secara langsung yang berfungsi untuk mendapatkan informasi yang tepat dan akurat.

b. Pengamatan

Penulis langsung terjun dalam kegiatan sehari-hari untuk mengetahui keadaan sebenarnya dan bagaimana sebuah kerangka sistem bekerja.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah informasi yang diperoleh dari eksplorasi orang lain atau sumber yang didistribusikan. Di sini penulis mengumpulkan dan mempelajari berbagai laporan dan artikel dari berbagai media yang dapat menjadi referensi dan dukungan penulis dalam mendapatkan informasi mendasar yang tepat tentang perencanaan laporan Tugas Akhir ini.

a. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Kadir (2003), "metode waterfall adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, dimana kemajuan dipandang

sebagai arus mengalir ke bawah dan melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian". Adapun cara dalam merancang dan membuat aplikasi untuk mendefinisikan masalah termasuk mengambil informasi, mempelajari masalah dan memecahkan masalah.

b. Analisa

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan pengguna dalam pembuatan sistem. Dokumen ini akan menjadi acuan peneliti untuk membuat interpretasinya ke dalam bahasa pemrograman.

Analisa sistem dapat dicirikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam segmennya dengan maksud untuk mengenali dan menilai kebutuhan, permasalahan yang ada. Dengan tujuan agar perbaikan dapat diusulkan.

c. Perancangan

Proses desain membuat interpretasi prasyarat menjadi rencana perangkat lunak yang dapat dinilai sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail algoritma prosedural.

Tahap desain sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada *programmer* dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

Tujuan selanjutnya ini lebih mengarah pada konfigurasi kerangka kerja yang terperinci, yaitu membuat rancangan yang lengkap dan mudah dipahami untuk digunakan nanti dalam pembuatan program PC. Untuk mencapai tujuan ini, sistem analis harus memiliki pilihan untuk mencapai tujuan berikut:

- 1) Desain sistem harus bernilai, lugas dan kemudian sederhana dan dapat digunakan.
- 2) Desain sistem harus memiliki opsi untuk membantu tujuan utama perusahaan sesuai dengan apa yang telah dicirikan pada tahap perancangan sistem yang diikuti tahap analisis sistem.

d. Implementasi dan Pengujian

Implementasi merupakan interpretasi rancangan ke dalam bahasa yang dapat dipahami oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menguraikan permintaan yang diminta oleh *user*. Tahap implementasi yaitu tahap meletakkan sistem sehingga siap untuk digunakan. Tahap ini juga mencakup tindakan menyusun kode program jika paket program aplikasi tidak digunakan.

Seperti dalam pemanfaatan komputer akan diperluas pada tahap ini. Motivasi di balik pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan dalam sistem dan kemudian memperbaikinya. Pengujian adalah cara untuk menguji hasil perancangan aplikasi penilaian kinerja yang sudah dibuat, tingkat pengujian diselesaikan untuk menjamin bahwa konsekuensi dari pengujian yang dilakukan dapat menunjukkan hasil yang efisien dan signifikan.

e. Penerapan

Tahap ini seharusnya menjadi yang terakhir dalam membuat sebuah sistem. Setelah melakukan penyelidikan, perencanaan dan pengkodean, maka sistem yang telah selesai akan digunakan oleh *user*.

f. Pemeliharaan

Pemrograman yang telah disampaikan kepada *user* akan mengalami perubahan. Kemajuan ini dapat disebabkan oleh kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan seperti periferal baru atau sistem operasi baru atau karena memerlukan pergantian fungsi yang lebih praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Shalahuddin, M. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.
- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.
- Binanto, I. (2006). *Konsep Bahasa Pemrograman*. Yogyakarta Andi.
- Hakim, L. (2010). *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter*. Lokomedia.
- Irmayani, W., & Susyatih, E. (2017). *Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi Objek*. Khatulistiwa Informatika.
- Jackson, J. H., & Mathis, R. L. (2006). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Salemba Empat.
- Knight. (2011). *Responsive Web Design: What It Is and How To Use It*.
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual dengan UML*. Graha Ilmu.
- Murad, Kusniawati, Asyanto, & Agus. (2013). Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan PAUD Pada Himpaudi Kota Tangerang. *Jurnal CCIT*, 7, 57.
- Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework CodeIgniter*. CV Andi Offset.
- Raharjo, B. (2011). *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Informatika.
- Raharjo, B. (2015). *Belajar Otodidak Framework CodeIgniter*. Informatika.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika.

- Supono, & Putratama, V. (2016). *Pemograman Web Dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Supriyanto, A. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek.
- Winarno, E., & Zaki, A. (2014). *24 Jam Belajar VB.NET*. PT. Elek Media Komputindo.
- Sandika, I. (2019). SKRIPSI RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA PEGAWAI DENGAN METODE RATING SCALE. *IMAM SANDIKA-FST*, 60-110.
- Wikipedia, K. (2021, Juli 9). *Pemrograman Berorientasi Objek*. Retrieved Agustus 19, 2021, from Wikipedia: id.wikipedia.org/w/index.php?title=Pemrograman_berorientasi_objek&oldid=18635503