

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pasar Kliwon merupakan pasar yang berada di kabupaten Kudus yang terletak pada pantura timur yaitu terletak pada desa Rendeng Kecamatan Kota Kudus Kabupaten Kudus. Pasar Kliwon ini merupakan pasar terbesar khususnya di Jawa Tengah khususnya di pantura timur. Pasar ini merupakan pusat grosir dan eceran di pasar Kliwon ini ada bagian kios maupun los untuk para pedagang berjualan. Pasar Kliwon ini terdiri beberapa blok dan lantai yaitu Blok A, Blok B, Blok C dan Blok D hampir semua menjual berbagai macam jualan mulai dari sayuran, ikan, makanan, minuman, pakaian, aksesoris, peralatan rumah tangga, dan obat tradisional.

Sistem Penilaian Kinerja Karyawan adalah sistem yang digunakan untuk memberikan penilaian terhadap karyawan yang masuk tidak telat, disiplin dalam bekerja, gesit dalam mengambil barang yang diinginkan pembeli, mengantarkan barang ke pada pembeli. Pembeli biar bisa merasa senang dalam pelayanan yang gesit.

Kepemilikan tokoh yang melakukan pengelolaan semua kegiatan karyawan yang mempunyai tanggung jawab untuk melakukan pendataan seluruh kegiatan karyawan, seiring berjalannya usaha banyak terjadi permasalahan yang terjadi seperti pegawai yang berangkat telat, tidak masuk tanpa alasan, kerjanya lambat, suka main sendiri, bicara tidak sopan.

Berdasarkan permasalahan di atas tersebut maka penulis ingin membuat Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode SAW yang nantinya berguna untuk menampung dokumentasi dan reward yang layak diberikan, di harapkan dengan program ini bisa membantu pada Toko Merpati Jaya Pasar Kliwon Kudus.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu Bagaimana cara merancang program Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan di Toko Merpati Jaya ?

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini bisa melakukan tambah karyawan, tambah gaji, tambah reward, tambah nilai kinerja karyawan, tambah absensi karyawan, mencetak laporan
2. Karyawan akan mendapatkan gaji perhari dihitung (contoh: 50 rb perhari)
3. Karyawan juga akan mendapat bonus dengan diambil yang terbaik dari penilaian admin.
4. Sistem akan menghasilkan laporan kinerja karyawan, laporan bonus karyawan, laporan reward

## 1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai proses penerapan ilmu yang di dapatkan mahasiswa selama di bangku perkuliahan. Serta membuat Sistem informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pada Toko Merpati Jaya di Pasar Kliwon Kudus Menggunakan Metode SAW.

## 1.5. Manfaat

### a. Bagi Individu

- 1) Bisa menerapkan ilmu yang didapat diperkuliahan kepada universitas sendiri
- 2) Memperluas pengetahuan dan wawasan mahasiswa terhadap sistem informasi.

### **b. Bagi Akademis**

- 1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.
- 2) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.

### **c. Bagi Instansi**

- 1) Meningkatkan kualitas karyawan dalam disiplin waktu dan melayani pembeli.
- 2) Meningkatkan teknologi informasi di Toko Merpati Jaya.

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2009) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Sugiyono (2009) juga menjelaskan bahwa “dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik penelitian, diantaranya :

#### **a. Observasi**

Metode pengumpulan data dengan observasi yaitu teknik mengumpulkan data yang digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan responden yang diamati tidak terlalu besar. Metode observasi dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

- 1) Observasi partisipasi, adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan dimana peneliti terlibat keseharian informan.
- 2) Observasi tidak terstruktur adalah pengamatan yang dilakukan tanpa menggunakan pedoman observasi, sehingga peneliti mengembangkan pengamatannya berdasarkan perkembangan yang terjadi di lapangan.
- 3) Observasi kelompok adalah pengamatan yang dilakukan oleh sekelompok tim peneliti terhadap suatu isu yang diangkat menjadi suatu

objek penelitian.

#### **b. Wawancara**

Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dilakukan secara sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian. Peneliti menerapkan jenis pembicaraan informal, pertanyaan yang diajukan muncul secara spontanitas. Pembicaraan dimulai dari segi umum menuju yang khusus. Peneliti mengajukan pertanyaan yang bebas kepada subyek menuju fokus penelitian. Adapun hubungan antara peneliti dengan subyek yang diwawancarai adalah dalam suasana biasa dalam kehidupan sehari-hari saja, sehingga tidak terlihat kaku dan menakutkan.

#### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu proses untuk memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian yang berasal dari data yang berbentuk arsip (dokumen), karena dokumen merupakan sumber data yang berupa bahasa tertulis, foto atau dokumen elektronik. Metode dokumentasi bermanfaat dalam melengkapi hasil pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Data yang diperoleh berupa struktur organisasi, jumlah anggota penabung, personalia.

#### **1.6.2. Metode Pengembangan Sistem**

Model pengembangan perangkat lunak atau biasa dikenal dengan *software development life cycle* (SDLC) atau sering disebut juga *system development life cycle* yang digunakan untuk mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang dipergunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Model yang cocok digunakan untuk spesifikasi sistem yang jarang berubah adalah model air terjun (*waterfall*). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model waterfall merupakan model SDLC paling sederhana yang cocok digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dengan melakukan pendekatan secara sistematis dengan spesifikasi yang jarang berubah. Model *waterfall* ini terdiri dari beberapa tahapan dalam sistematika pelaksanaan modelnya. Tahapan *waterfall* (Rosa dan Shalahuddin, 2016) yang dimaksud, yaitu:



### 1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### 2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

### 5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

### 1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Activity Diagram*

*Activity diagram* yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram

aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

#### 5. *Statechart Diagram*

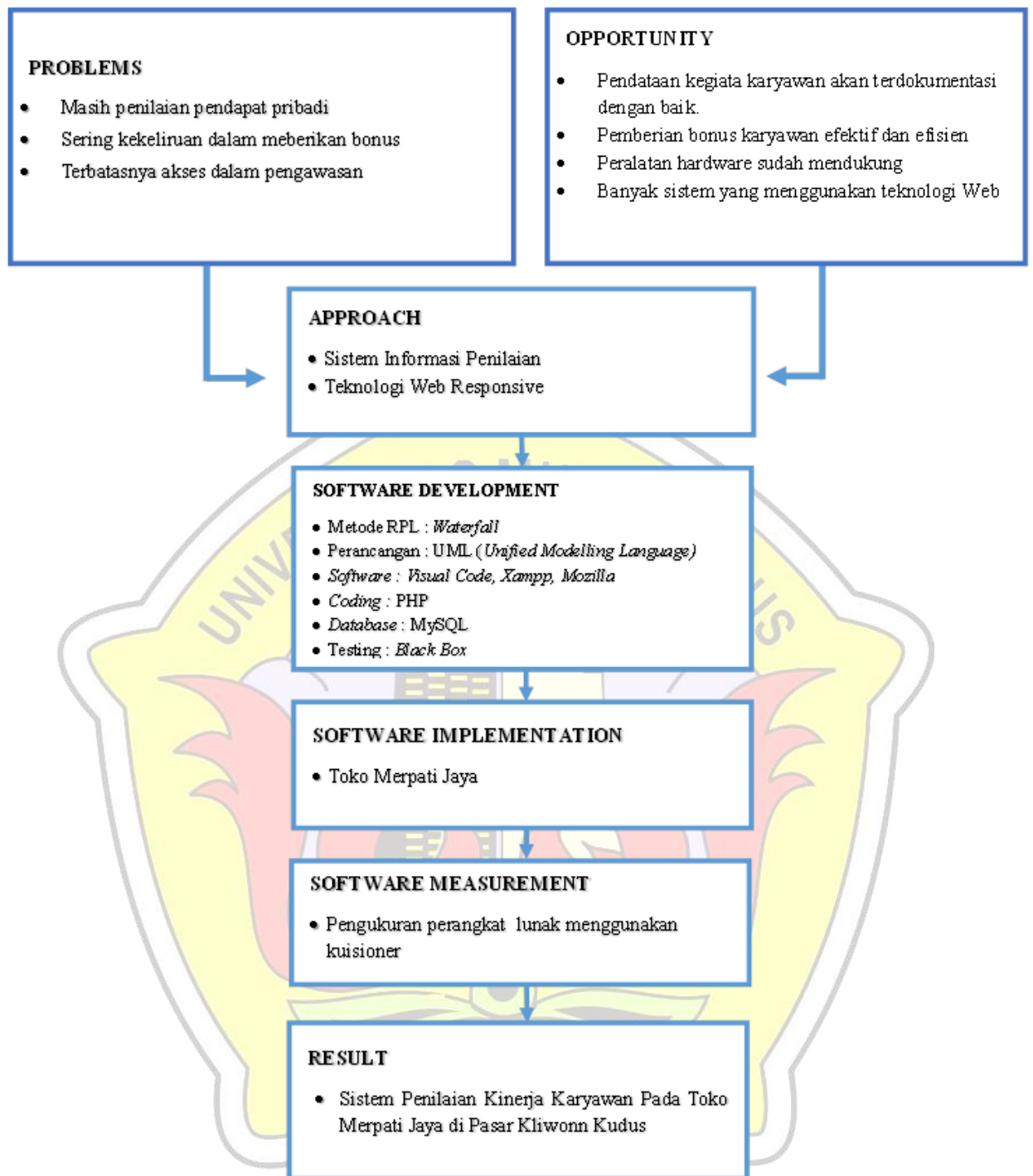
*Statechart diagram* atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

#### 1.7. **Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

- a. *Problems:*  
Berisi masalah penelitian yang diangkat oleh penulis.
- b. *Approach:*  
Berisi solusi dan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.
- c. *Software Development:*  
Berisi proses pengembangan software yang digunakan.
- d. *Software Implementation:*  
Penerapan Software ke target yang penulis pilih.
- e. *Software Measurement:*  
Seberapa jauh software terbukti bermanfaat.
- f. *Result:*  
Bagian yang menyimpulkan seluruh proses penelitian dan pengukuran yang dilakukan penulis.

Berikut merupakan kerangka pemikiran yang penulis gambarkan seperti yang terlihat pada gambar 1.1 dibawah ini



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**