

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Menara Kudus Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang percetakan, penerbitan dan toko buku. Lokasi perusahaannya ada di Jl Besito no 35 Damaran Kota Kabupaten Kudus, perusahaan ini memiliki tiga perwakilan atau cabang yang berada di Jakarta Pusat, Yogyakarta, dan Surabaya. Fokus bisnis percetakan yang di lakukan PT Menara Kudus Indonesia adalah cetak Al Qur'an, Kitab dan Kalender akan tetapi berjalannya waktu percetakan ini juga menerima order cetak bungkus rokok. PT Menara Kudus Indonesia secara divisi atau bagian – bagian karyawan di bagi menjadi beberapa seperti Accounting, Marketing, Produksi, HRD, Gudang, dan IT.

Divisi marketing dalam sebuah perusahaan adalah salah satu bagian penting yang bertanggung jawab untuk mempromosikan, memasarkan, dan meningkatkan penjualan produk atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut. Adapun tugas utama divisi marketing sendiri sebagai berikut : pemasaran dan promosi, analisa pasar, pengembangan branding, pengelolaan media sosial dan digital, penetapan harga, pendekatan pelanggan, dan pengembangan rencana pemasaran jangka panjang. Secara keseluruhan, divisi marketing adalah tulang punggung dalam memasarkan produk atau layanan perusahaan dan membangun kesadaran mereka. Mereka bekerja sama dengan departemen lain, seperti penjualan, produksi, dan penelitian dan pengembangan, untuk mencapai tujuan bisnis perusahaan. Parameter keberhasilan karyawan dalam bekerja dapat dilihat secara nyata dengan adanya penilaian berbasis *Key Performance Indicators* (KPI). KPI sendiri memiliki pengertian sebagai metrik atau indikator kinerja yang digunakan untuk mengukur sejauh mana karyawan atau tim mencapai tujuan dan target yang telah ditetapkan.

Selama ini proses penilaian kinerja karyawan divisi marketing di PT Menara Kudus Indonesia belum ada, hal yang digunakan sebagai indikator divisi marketing sukses dalam mencapai target adalah ketika uang dari penjualan dari divisi marketing menutup kebutuhan dari perusahaan. Kebutuhan utama dari perusahaan seperti gaji yang harus dibayarkan dan juga pembayaran bahan baku untuk ke

semua supplier PT Menara Kudus Indonesia. Sedangkan kebutuhan dari perusahaan tidak hanya sekedar menutupi hal diatas melainkan harus ada *saving money* dan dana pengembangan yang dibutuhkan untuk membangun relasi, digitalisasi, dan inovasi yang kreatif . Pengukuran kinerja karyawan divisi marketing di PT Menara Kudus Indonesia menggunakan KPI dengan pendekatan atau metode *Performance Appraisal Metrics*, metode ini melibatkan evaluasi rutin dari karyawan berdasarkan kriteria tertentu yang berkaitan dengan pekerjaan mereka.

Berdasarkan kendala yang telah dijelaskan diatas maka PT Menara Kudus Indonesia membutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu direksi untuk melihat progress dari divisi marketingnya. Maka dari itu penulis mengusung judul Penerapan Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Divisi Marketing Berbasis *Key Performance Indicators* (KPI) Pada PT Menara Kudus Indonesia Berbasis Web (Metode KPI : *Performance Appraisal Metrics*). Pengembangan sistem ini akan berbasis web dengan bahasa pemrograman PHP dan kelola database MySQL.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang diatas, penulis merumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem penilaian kerja karyawan berbasis website dengan menggunakan *Key Performance Indicators* (KPI) sehingga dapat membantu direksi untuk melihat progress dari divisi marketing di PT. Menara Kudus Indonesia.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar memudahkan penulis dalam pembahasan masalah. Supaya permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem akan dibangun berbasis web dengan beberapa aktor antara lain : Admin HRD, dan karyawan divisi marketing
2. Sistem akan mengelola data seperti : data karyawan, data tipe penjumlahan, data jenis KPI.

3. Proses dalam sistem ini meliputi : proses penginputan realisasi pencapaian
4. Output dalam sistem ini adalah menampilkan secara statistik hasil penilaian karyawan divisi marketing
5. Penggunaan notifikasi Whatsapp untuk mengingatkan bagi karyawan yang belum mengisi realisasi dalam tiap bulannya
6. Sistem dikembangkan dengan bahasa pemrogram PHP dan kelola database MySql.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah menghasilkan sebuah sistem yang dapat mewujudkan sebuah sistem penilaian Kinerja Karyawan menggunakan penerapan *Key Performance Indicators* (KPI) berbasis Web, yang dapat meningkatkan kinerja divisi marketing, mendorong pertumbuhan bisnis, dan memfasilitasi penerapan *Key Performance Indicators*. Selain itu juga dapat memonitoring pemberian bonus kepada karyawan apabila mencapai target yang diberikan, semakin besar target yang dicapai maka bonus yang diterima semakin besar. Besaran pemberian bonus dapat meningkatkan kinerja karyawan.

1.5 Manfaat

a. Bagi Individu

- 1) Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan.
- 2) Dapat melakukan perbandingan antara ilmu teori yang didapatkan selama dibangku perkuliahan dengan dunia pekerjaan yang sesungguhnya.
- 3) Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

b. Bagi Akademis

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

- 3) Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi

- 1) Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain
- 2) Mengukur kinerja karyawan dalam perusahaan agar bisa mencapai tujuan-tujuan yang ditetapkan
- 3) Memantau kemajuan kinerja karyawan untuk memantau kemajuan secara berkala dan mengidentifikasi tren-tren yang mungkin muncul

1.6 Metodologi Penelitian

A. Objek Penelitian

Nama : PT. Menara Kudus Indonesia

Alamat : Jalan Besito 35 Bakalan Krapyak, Damaran, Kec. Kota
Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59315

No. Telp : 082133033327

B. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data yang akurat, relevan, valid dan juga *reliable*, maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian yang melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi :

a. Observasi

Pengamatan dengan datang langsung atau observasi yang diakses di PT. Menara Kudus Indonesia, observasi bertujuan untuk mengumpulkan data dengan melihat langsung kegiatan yang dilakukan oleh user. User yang dimaksud di dalam Sistem Informasi

Penerapan *Key Performance Indicators* dengan hasil yang dihasilkan. Teknik observasi dibagi menjadi 2 macam, yaitu :

1. Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data yang spesifik, di mana nanti hasil observasi ini akan di analisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang telah ditentukan.

2. Observasi Semi terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai.

Pada saat melakukan observasi, sistem analis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi harus terjadwal agar saat observasi sudah matang dan mampu berjalan dengan efektif dan efisien.

- b. Wawancara

Salah satu metode yang efektif dan akurat yang bisa digunakan untuk sebuah penelitian adalah metode dengan teknik wawancara. Dalam proses pengembangan Sistem Informasi Produksi penulis mewawancarai salah satu karyawan PT. Menara Kudus Indonesia, teknik wawancara telah dilaksanakan dengan Bapak Ahmad Tegar selaku pemilik PT. Menara Kudus Indonesia. Teknik wawancara yang baik dapat mengetahui bagaimana sikap dari masing-masing orang yang terlibat didalamnya. Teknik wawancara bertujuan untuk mendapatkan data, tapi tergantung pada kemampuan pribadi sistem analisis untuk dapat memanfaatkannya. Ada beberapa yang sulit setiap kali menerima data yang akurat karena kedisiplinan diri dalam menggunakan teknik wawancara. Oleh karena itu, sistem analisis harus fleksibel dan mampu menangani berbagai macam manusia dan situasi.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut dapat diperoleh dari literatur atau buku. Sumber data sekunder meliputi :

1. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dikumpulkan dari literatur maupun dokumentasi dari media internet ataupun sumber informasi lainnya. Salah satu literatur yang saya gunakan adalah jurnal yang berjudul “Pengembangan Sistem Analisis *Key Performance* (Smart KPI) Berbasis Web” karya Dina Marwah Alfirahmi, Dea Syah Kania dan Danang Yusup(2023).

2. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dapat dikumpulkan melalui buku yang sesuai tema permasalahan penelitian. Buku yang digunakan seperti “Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengelolaan Sampah di Koperasi Pengelola Sampah Prangga Arta” Karya Paula Dewanti, I Made Bali Merta Yasa, I Kadek Mardianta, Putu Adi Guna Permana (2019).

C. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem merupakan Langkah penting dalam pembuatan sistem apapun. Pengembangan sistem informasi untuk penerapan key performance indicators (kpi) berbasis web pada sistem penilaian kinerja karyawan divisi marketing studi kasus di PT Menara Kudus Indonesia dapat melibatkan beberapa langkah dan metodologi tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode UCD (*User Centered Design*). Pengembangan sistem ini menggunakan software XAMPP dan Dreamweaver serta Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database, metode SDLC digunakan untuk pengembangan sistem. SDLC air terjun (*waterfall*) dan sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan system dalam metode *waterfall* antara lain:

a. 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. Penyusun menggunakan *software Visual Studio Code, Xampp dan Chrome*.

b. 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 antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Penyusunan menggunakan *coding PHP*.

b. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Pada pembuatan kode program, penyusun menggunakan *PHP dan Mysql* sebagai databasenya.

c. Pengujian

Pengujian hanya fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional, memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Penngujian software ini menggunakan metode *black box testing*.

d. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tahap Pendukung atau Pemeliharaan adalah proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, bukan untuk membuat perangkat lunak baru.

D. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah 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 system perangkat lunak. UML merupakan bahas visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah system dengan menggunakan diagram dan teks – teks pendukung. Berikut ini jenis – jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain :

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) system informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan system informasi yang akan dibuat. Ada beberapa aktor dalam system yaitu petugas verifikasi, petugas lapangan dan kepala bidang. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut.

b. Class Diagram

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

c. *Sequence Diagram*

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

d. *Actifity Diagram*

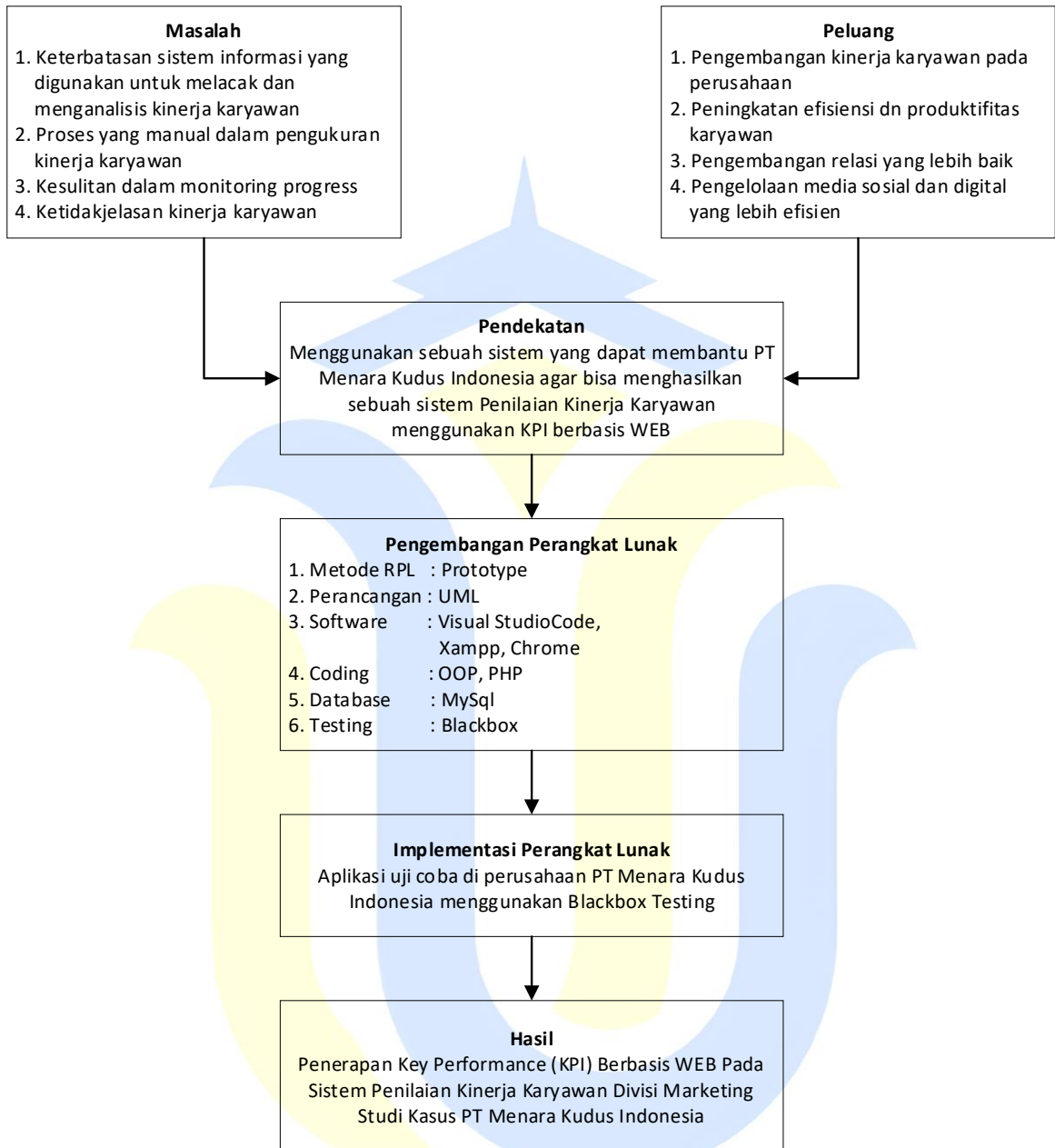
Actifity diagram merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktifitas atau aktifitas dari sebuah system atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktifitas menggambarkan aktifitas system bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktifitas yang dapat dilakukan oleh sistem saja.

e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transmisi dari sebuah mesin atau system 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

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran