

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT DWI WAHANA EKUALINDO JAKARTA

Findri Retno Kapoh<sup>1</sup>, Syam Gunawan<sup>2</sup>  
Jurusan Sistem Informasi, Universitas Inaba  
Jl. Siantar No. 6, Cideng – Gambir, Jakarta 10150  
E-mail : [findrikapoh@gmail.com](mailto:findrikapoh@gmail.com)<sup>1</sup> , [syam.gun@gmail.com](mailto:syam.gun@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstract

Web and internet-based information technology transforms all data-dispersed communication within the concept of information system deployment. The spread of data in the form of information can be a contribution in making decisions based on the information that is diapat in order to achieve the desired goal. At PT Dwi Wahana Ekualindo in the Human Resource Department (HRD) there is no web-based information system in the management of employee performance assessment data. The process of managing employee performance data is still done manually, which is still typing one by one the employee performance values into the Microsoft Excel application to perform the calculation of values. The results of the employee performance assessment can be measured as a measure of career positions and labor wages or salaries every month. In addressing the issue, a web-based information system is required that makes it easier to manage employee performance assessment data and generates employee performance assessment results.

Key Word : Information Systems, Employee Performance Assessment, Web-Based

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Inovasi teknologi baru semakin banyak di temukan pada revolusi industri 4.0 sekarang ini yang mengakibatkan berkembang pesatnya teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi yang berkembang berpengaruh terhadap berubahnya pada cara berpikir dan berkerja manusia, yang beranggapan sudah mampu menggantikan posisi kemampuan otak manusia diberbagai bidang ilmu dan kegiatan sistem kerja manusia. Teknologi informasi sudah dikenal dan dirasakan manfaatnya dalam memberikan bantuan keringanan serta kenyamanan disemua aspek kehidupan manusia. Dalam hal ini teknologi informasi dijadikan solusi untuk memberikan kemudahan diberbagai permasalahan yang ada di sekitar lingkungan kehidupan.

Perkembangan teknologi informasi pada masa ini berpengaruh di segala bidang baik pendidikan, industri, ekonomi, kesehatan, pertanian dan pemerintahan. Salah satu faktor pengaruh teknologi informasi sekarang ini adalah memperkecil masalah dalam melakukan produksi, membuat data, memproses data dan menyajikan data kedalam bentuk informasi untuk disebarkan. Akibat perkembangan teknologi informasi tenaga manusia dalam bekerja akan berpindah pada tenaga mesin yang membantu lebih teliti, cepat dan hasilnya sesuai dengan tujuan yang diminta.

Dampak positif dari perkembangan teknologi informasi mengakibatkan komunikasi informasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah, karena adanya

teknologi informasi yang dikembangkan yaitu teknologi informasi berbasis *web*. Dengan penyebaran informasi melalui *web* ini informasinya cepat tersampaikan tanpa harus menunggu lama. Teknologi informasi berbasis *web* dapat menjadi kontribusi dalam mengambil keputusan berdasarkan informasi yang diapat agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan.

Untuk mengatasi hal tersebut diatas, maka sangat dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis *web* yang mempermudah proses pengolahan data dan hasil penilaian kinerja karyawan dalam pembuatan keputusan.

### 1.2 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi penilaian kinerja karyawan pada PT Dwi Wahana Ekualindo Jakarta sehingga mempermudah HRD dalam mengelola data penilaian terhadap karyawan.

Tujuan penelitian adalah:

1. Membantu untuk memperoleh informasi dengan cepat data hasil penilaian kinerja karyawan pada PT Dwi Wahana Ekualindo Jakarta.
2. Membantu untuk lebih mudah HRD dalam proses perhitungan penilaian kinerja kepada karyawan.

3. Mempermudah pimpinan, bagian keuangan dan bagian HRD dalam mendapatkan laporan dari hasil penilaian kinerja karyawan

### 1.3 Review Penelitian

Berikut adalah penelitian yang telah dilakukan dan memiliki korelasi yang searah dengan penelitian yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini, antara lain:

1. Judul Penelitian : Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Pada PT. Is Logistik.

Peneliti : Titik Misriati, Widiarina, Yoseph Tajul Arifin dan Amanda Subhi Pertiwi.

Sumber : Jurnal Mantik Penusa Volume 3, No.1, Juni 2019, E-ISSN 2580-9741, P-ISSN2088-3943.

Dalam penelitian ini membahas tentang :

Kinerja karyawan yang memenuhi standar yang telah ditetapkan dalam suatu perusahaan dapat diketahui dengan penilaian kinerja karyawan. Penilaian kinerja karyawan harus dilakukan dalam perusahaan mengetahui bagaimana karyawan dalam perusahaan tersebut melaksanakan tugasnya. PT. IS Logistik melakukan penilaian kinerja karyawan setiap setahun sekali. Penilaian ini dilakukan oleh dua orang atasan/pimpinan perusahaan. Hasil dari penilaian kinerja karyawan yang dilakukan pada PT. IS Logistik akan menentukan apakah karyawan kontrak tersebut diperpanjang kontrak kerjanya, karyawan kontrak diangkat menjadi karyawan tetap atau karyawan tetap mendapatkan kenaikan gaji. Selama ini, proses penilaian kinerja karyawan dilakukan secara manual dengan menggunakan *form* penilaian dan diolah menggunakan *Microsoft Excel*. Hal ini menyebabkan beberapa kendala dalam perusahaan. Oleh sebab itu, pada penelitian ini diusulkan penggunaan aplikasi untuk penilaian kinerja karyawan pada PT. IS Logistik supaya dapat membantupermasalahan dalam penilaian kinerja karyawan.

2. Judul Penelitian : Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis Web Pada Operasi Perangkat Daerah Kantor Camat Rantau Utara Labuhanbatu.

Peneliti : Surya Ramadhan, Sumitro Sarkum dan Iwan Purnama.

Sumber : Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI Volume V No. 1 Februari 2019, P-ISSN 2442-2436, E-ISSN: 2550-0120.

Dalam penelitian ini membahas tentang :

Sistem informasi penelitian Penilaian kinerja Karyawan berbasis *Web* bertujuan untuk :

Merancang sistem baru untuk meningkatkan sistem yang sedang digunakan hari ini oleh KANTOR CAMAT RANTAU UTARA, Membuat situs web dapat digunakan oleh agensi untuk mengetahui kinerja karyawan kantor kepala dari wilayah utara, Meningkatkan pengetahuan untuk penulis dan mengatasi masalah yang sedang dihadapi perusahaan atau lembaga, Sebagai bahan referensi untuk proyek penelitian selanjutnya. Adapun pemrograman yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah pemrograman situs web menggunakan database MySQL dan PHP, dan Sublime Text untuk pembuatan skrip php. Dari hasil pengujian terhadap sistem yang diusulkan dapat dinyatakan bahwa: Sistem yang diusulkan dapat membantu atasan dalam mengetahui kinerja pejabat dalam melaksanakan tugasnya, supervisor dapat mengetahui apakah karyawan melakukan pekerjaan sesuai dengan tugasnya, mengolah data karyawan lebih cepat dan akurat.

3. Judul Penelitian : *Reminder System* dan *Monitoring* Proyek untuk Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis Web

Peneliti : Nikko Putra Riyanto dan Tarimantan Sanberto Saragih

Sumber : Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), Volume 08, No.02, September 2019, ISSN : 2301-7988 , E-ISSN : 2581-0588

Dalam penelitian ini membahas tentang :

Monitoring proyek merupakan suatu prosedur yang diperlukan untuk memastikan proyek yang sedang dikerjakan dapat dikelola dengan efektif dan dapat diselesaikan tepat waktu. Permasalahan yang ada saat ini, terdapat beberapa proyek yang sedang dikerjakan kerap mengalami keterlambatan serta proses pelaporan pekerjaan proyek yang tidak terintegrasi dengan data pengembangan proyek pada sistem berjalan menyebabkan pencarian informasi historical aktivitas proyek sulit untuk dilakukan. Selain itu perhitungan penilaian kinerja karyawan masih dilakukan dengan cara konvensional menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga memakan waktu cukup lama dalam pembuatannya. Oleh karena itu, pada penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah sistem reminder dan monitoring aktivitas pengembangan proyek yang juga dapat digunakan untuk penilaian kinerja karyawan berbasis *web*, sehingga diharapkan dapat mempermudah proses monitoring dan pelaporan aktifitas proyek serta mempercepat proses penilaian kinerja karyawan. Metode penelitian

yang dilakukan merupakan studi kasus dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC) Waterfall* dan menggunakan perancangan diagram UML

## II. Metodologi Penelitian

### 2.1 Landasan Teori

#### 1. Sistem

Menurut (Rusdiana & Irfan, Sistem Informasi Manajemen, 2014), "Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerjasama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan dari sistem tersebut."

Menurut (Sanjaya, 2015), "Sistem dapat diartikan sebagai satu kesatuan komponen yang satu sama lain saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu".

Menurut (Sutabri T. , 2016), "Sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau subsistem yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan."

#### 2. Sistem Informasi

Menurut (Sutabri T. , 2016, hal. 40), "Sistem informasi adalah sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan".

Menurut (Hutahaean, 2015, hal. 13), "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang pertumbuhan kebutuhan pengelolaan transaksi harian,

mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan".

#### 3. Data

Menurut (Hutahaean, 2015), Data adalah bahan mentah bagi informasi, dirumuskan sebagai sekelompok lambang-lambang tidak acak menunjukkan jumlah-jumlah, tindakan-tindakan, hal-hal dan sebagainya.

Menurut (Tyoso, 2016), "Data adalah hanyalah bahan mentah untuk memperoleh informasi".

Menurut (Sutabri T. , 2016), "Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata". mungkin berkaitan dengan produk fisik atau tidak".

#### 4. Penilaian Kinerja

Menurut Titik Misriati, dan dkk didalam Jurnal Mantik Penusa (2019). Penilaian kinerja karyawan merupakan suatu proses evaluasi dari tugas seseorang dalam suatu perusahaan sesuai dengan standar kinerja yang telah ditetapkan dan penilaian ini merupakan rutinitas perusahaan yang dilakukan untuk pengambilan keputusan. Salah satu tujuan penilaian kinerja karyawan adalah untuk memberikan timbal balik bagi karyawan. Perusahaan juga mampu mengoptimalkan kompetensi karyawan yang dimiliki. Penilaian kinerja karyawan adalah proses merencanakan, mengorganisasi, menyupervisi, mengontrol dan menilai kinerja. Menurut Cindi Ismi Januari, Hamidah Nayati Utami dan Ika Ruhana didalam Jurnal Administrasi Bisnis (2015), penilaian kinerja merupakan bagian penting dari seluruh proses kegiatan pegawai yang bersangkutan. Penilaian kinerja (*Performance Appraisal*) adalah suatu sistem yang digunakan untuk menilai dan mengetahui sejauh mana seorang karyawan telah melaksanakan pekerjaannya secara keseluruhan. Penilaian kinerja bertujuan untuk memberikan *feedback* kepada pegawai dalam upaya memperbaiki tampilan kerja, meningkatkan produktivitas dan sebagai dasar pengambilan berbagai kebijakan terhadap pegawai. Penilaian kinerja menjadi suatu pedoman dalam bidang personalia yang diharapkan dapat menunjukkan kepuasan kerja para karyawan secara rutin dan teratur.

Menurut Nelly dan Adam Mahmudi (2015) Penilaian Kinerja Pegawai adalah suatu set matrik yang digunakan untuk menghitung efisiensi dan efektifitas dalam suatu rangkaian tindakan. Sedangkan Menurut Mulyadi dan Setyawan dalam Mahmudi (2015) Penilaian kinerja juga dapat diartikan sebagai penentuan secara periodik efektifitas operasional bagian organisasi dan personilnya berdasarkan standar dan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Penilaian kinerja merupakan metode pengukuran kinerja dari individu pada sebuah organisasi terkait dengan tingkat kontribusi individu atau kinerja dalam menyelesaikan beban tugas yang menjadi tanggung jawabnya

#### 5. Basis Data

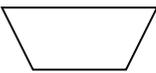
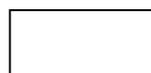
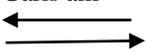
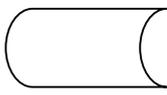
Menurut (Nurcholis, 2018, hal. 5-6), Database dikenal dengan istilah metadata yang digunakan sebagai data yang menjelaskan suatu data atau informasi mengenai suatu data seperti tentang kumpulan file, tipe file dan nama pengelola atau administratornya.

Menurut (Indrajani, 2015, hal. 70), Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. *Database* adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan

**2.2 Metode Penelitian**

1. *Flowmap*

Menurut (Dennis, Wixom, & Tergarden, 2015), *Flowmap* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut.

No.	Simbol	Deskripsi
1.		Menunjukkan dokumen input atau output untuk proses manual atau komputer.
2.		Kegiatan proses yang di lakukan dengan manual.
3.		Kegiatan proses yang di lakukan dengan komputerisasi.
4.		Menunjukkan alir data dari atau ke proses.
5.		Menunjukkan penyimpanan arsip atau dokumen non komputer.

Gambar 2.1 Simbol *Flowmap*

2. *PIECES*

Mengidentifikasi masalah maka harus dilakukan analisa terhadap kinerja, informasi, ekonomi,

pengendali, efisiensi dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan *PIECES*. Penjelasan mengenai *PIECES*, Sebagai berikut :

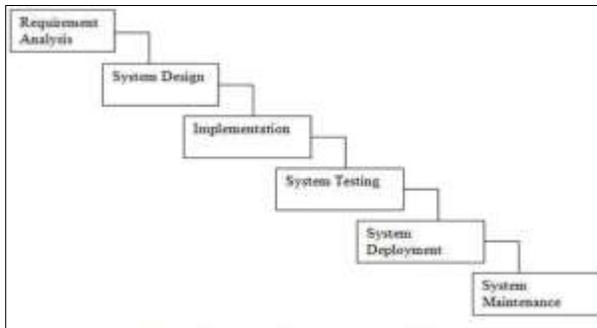
1. *Analisa Kinerja Sistem (Performance)*  
Kinerja adalah kinerja dengan jumlah produksi, yaitu kemampuan menyelesaikan tugas-tugas dalam proses penginputan data karyawanpenyediaan laporan rekapan absensi dan gaji keseluruhan dengan waktu yang cepat sehingga dapat tercapainya informasi yang diinginkan.
2. *Analisa Informasi (Information)*  
Kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat dapat dievaluasi untuk menangani masalah. Laporan penggajian merupakan salah satu informasi bagi manajemen dalam melakukan tindakan selanjutnya.
3. *Analisa Ekonomi (Economy)*  
Penilaian sistem dalam pengurangan dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang dikembangkan. Sistem ini memberikan penghematan operasional dan meningkatkan keuntungan perusahaan.
4. *Analisa Pengendalian (Control)*  
Sistem keamanan yang digunakan harus mengamankan data dari kesalahan pada sistem. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem dan menjamin keamanan data informasi.
5. *Analisa Efisiensi (Efficiency)*  
Berhubungan dengan perbandingan antara input yang diperlukan dengan output yang dihasilkan. Dengan pemakaian secara maksimal atas sumber daya yang tersedia meliputi manusia, waktu, dan keterlambatan dalam pengolahan data
6. *Analisa Pelayanan (Service)*  
Analisa ini berhubungan dengan pelayanan dari sistem dalam melakukan proses penggajian dengan cepat, tepat dan akurat

3. *Waterfall*

Menurut Muhammad Susilo dkk, (2018 : 100), model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk tahap pengembangan. Model *waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Model air terjun ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Menurut Rahmayu, (2016 : 36), model *waterfall* adalah model yang paling banyak digunakan untuk

tahap pengembangan. Model *waterfall* ini juga dikenal dengan nama model tradisional atau model klasik. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa, metode *waterfall* adalah suatu metode yang sering digunakan dalam SDLC oleh para analis dan programmer untuk membangun dan mengembangkan sistem informasi dimana didalamnya terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan secara terurut mulai dari tahap *analysis, design, coding, dan testing*.



Gambar 2.2 Model *Waterfall*

4. UML

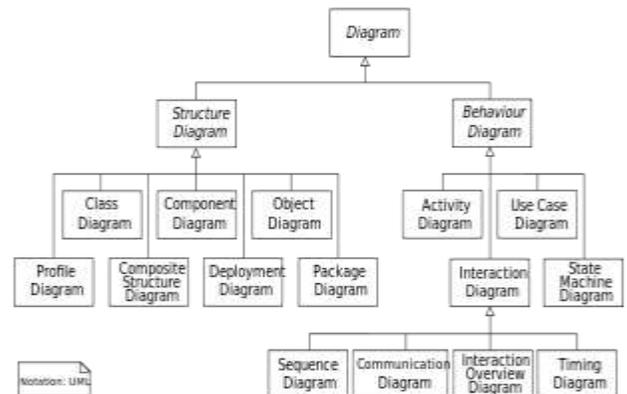
Menurut (Syukron A. d., 2015), “*Unified Modelling Language (UML)* adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun dengan menggunakan pemrograman berorientasi objek (OOP).”.

Menurut (Manalu, 2015), “*Unified Modelling Language (UML)* adalah sebuah ‘bahasa’ yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan piranti lunak.”

Dari definisi di atas dapat di simpulkan UML adalah Bahasa yang dapat membantu pendeskripsian dalam industry visualisasi khususnya dalam perancangan sistem. UML menyediakan 10 macam diagram untuk memodelkan aplikasi berorientasi objek, yaitu:

1. *Use Case Diagram* untuk memodelkan proses bisnis.
2. *Conceptual Diagram* untuk memodelkan konse –konsep yang ada di dalam aplikasi.
3. *Sequence Diagram* untuk memodelkan pengiriman pesan (*message*) antar *objects*.
4. *Collaboration Diagram* untuk memodelkan interaksi antar *object*.
5. *State Diagram* untuk memodelkan perilaku *object* di dalam sistem.

6. *Activity Diagram* untuk memodelkan perilaku *Use Cases* dan *object* di dalam *system*.
7. *Class Diagram* untuk memodelkan struktur kelas.
8. *Object Diagram* untuk memodelkan struktur *object*.
9. *Component Diagram* untuk memodelkan komponen *object*.



Gambar 2.3 UML Diagram

a. Class diagram

Menurut Shalahuddin, *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.

1. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas

Tabel 2.1 Simbol *Class Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content;">nama_kelas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; width: fit-content;">+atribut</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;">+operasi()</div>	Kelas pada struktur sistem.

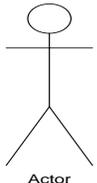
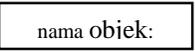
No	Simbol	Deskripsi
2.	Antarmuka / <i>Interface</i> 	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
3.	Asosiasi / <i>Association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4.	Asosiasi berarah / <i>Directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
5.	Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
6.	Kebergantungan/ <i>Dependency</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
7.	Agregasi / <i>Aggregation</i> 	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

b *sequence diagram*

Menurut Shalahuddin, *Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang

diinstansiasi menjadi objek. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram sekuen:

Tabel 2.2 Simbol *Sequence Diagram*

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor  Actor	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
2.	Objek  nama objek:	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
3.	Pesan  Message	Simbol yang menggambarkan alur interaksi antara objek satu dengan objek lainnya.

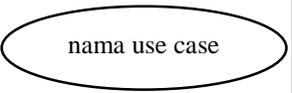
c *use case diagram*

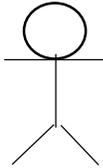
Menurut Shalahuddin, *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu mendefinisikan apa yang disebut aktor dan *use case*.

1. Aktor merupakan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat.
2. *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai *unit-unit* yang saling bertukar pesan antar *unit* atau aktor.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case*:

Tabel 2.3 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	<i>Use case</i>  nama use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai <i>unit-unit</i> yang saling bertukar pesan antar

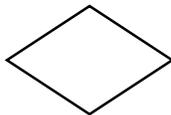
No	Simbol	Deskripsi
.		<i>unit</i> atau aktor.
2.	Aktor / <i>actor</i> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat.
3.	Asosiasi / <i>association</i> 	Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan.
5.	Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> .

d Activity Diagram

Menurut Shalahuddin, *Activity diagram* menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujiannya.

Tabel 2.4 Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah

No	Simbol	Deskripsi
		diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	<p><i>Swimlane</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">                 nama swimlane             </div>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

**2.3 Objek Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini, objek observasi penelitian yang dipilih oleh penulis adalah PT Dwi Wahana Ekuwalindo yang beralamatkan di Jl. Cideng Barat No.36 B Kecamatan Gambir Jakarta Pusat. Observasi ini digunakan untuk mengamati langsung proses penilaian kinerja karyawan pada PT Dwi Wahana Ekuwalindo Jakarta dan untuk memperoleh informasi mengenai sistem yang berjalan menilai kinerja karyawan.

**III. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1 Hasil Penelitian**



Gambar 3.1 Form Input Nilai Karyawan

Ketika HR Manager akan melakukan penilaian, terlebih dahulu melakukan login ke aplikasi penilaian karyawan, selanjutnya masuk ke menu

karyawan dan pilih form input nilai karyawan. Dengan mengisih kolom-kolom penilaian yang sudah tersedia.

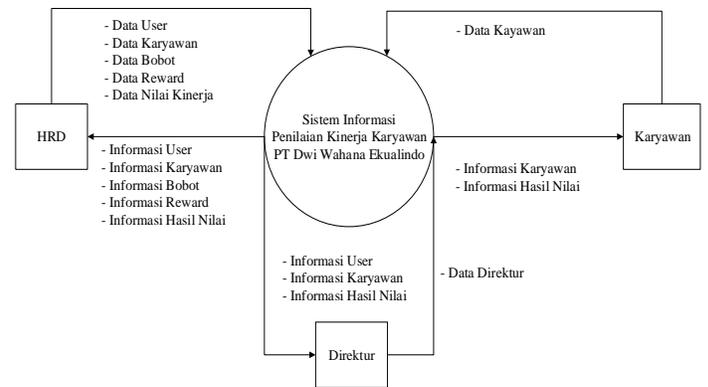


Gambar 3.1 Tampilan Hasil Penilaian Karyawan

Setelah HR Manager menginput semua data penilaian karyawan, selanjutnya masuk ke menu hasil nanti akan ada dua pilihan, melihat menu semua karyawan dan karyawan terbaik. Dan aplikasi akan langsung menampilkan hasilnya.

**3.2 Pembahasan**

**1. Diagram Konteks**



Gambar 3.2 Diagram Konteks

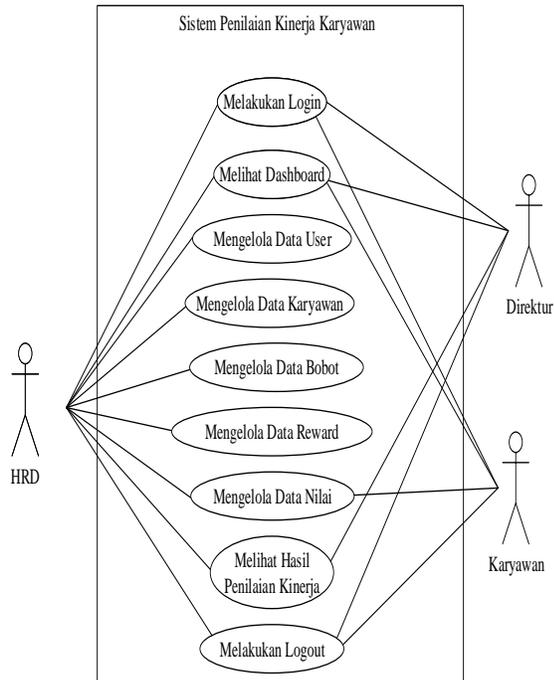
Diagram Konteks berisi alir data suatu sistem yang akan dibuat dari beberapa aktor yang terlibat dalam sistem informasi.

- a. HRD Masuk ke Sisfo penilaian kinerja karyawan PT. Dwi Wahana Ekuwalindo untuk mengelolah Data User, Data Karyawan Data Bobot, Data Reward, Data Nilai Kerja

b. Karyawan Masuk ke Sisfo kinerja karyawan PT. Dwi Wahana Ekualindo untuk mengetahui hasil kinerja.

c. Direktur Masuk ke Sisfo kinerja karyawan PT. Dwi Wahana Ekualindo untuk melihat data karyawan dan hasil penilaian karyawan.

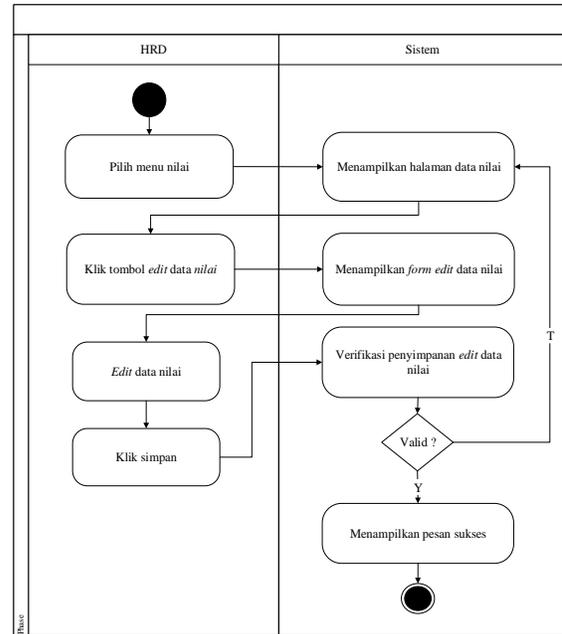
2. Use Case Diagram



Gambar 3.3 Use Case Diagram

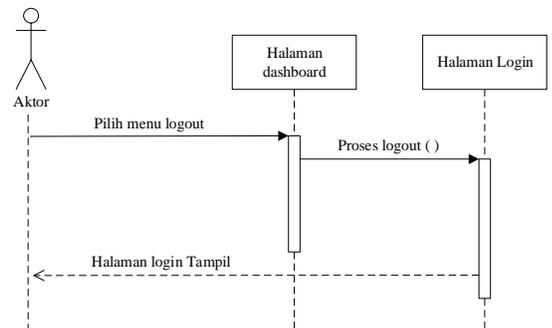
Use case Diagram memperlihatkan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

3. Activity Diagram



Gambar 3.4 Actify Diagram tambah data bobot

4. Diagram Sequence



Gambar 3.4 Sequence Diagram melakukan logout

IV. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian, pengamatan, perancangan serta implemetasi aplikasi penilaian kinerja karyawan pada PT Dwi Wahana Ekualindo, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem diharapkan dapat:

1. Dari aplikasi penilaian kinerja karyawan, memudahkan karyawan untuk mengetahui hasil penilaian kinerja tanpa harus menanyakan ke bagian HRD.

2. Dengan adanya aplikasi penilaian kinerja karyawan, maka memudahkan bagian untuk mengelola data nilai kinerja karyawan pada periode tertentu.
3. Dengan aplikasi ini pimpinan lebih mudah mengetahui laporan hasil penilaian kinerja karyawan.

## V Daftar Pustaka

- [1] Rusdiana, & Irfan, M. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Pustaka Setia
- [2] Sutabri, S. M. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET
- [3] Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish
- [4] Nurcholis, A. (2018). *Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman PHP dan MySQL*. Sukabumi: CV. Jejak
- [5]. Syukron, A. d. (2015). Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong. *Jurnal Bianglala Informatika*, 30.
- [6] Dennis, A., Wixom, B. H., & Tergarden, D. (2015). *Systems Analysis and Design: An Object Oriented Approach with UML, 5th Edition*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- [7] Indrajani. (2015). *Database Design*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo