# **BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

* 1. **Kajian Penelitian Terdahulu**

Pada kesimpulan tugas akhir ini, latar belakang teori yang terkait dengan masalah digunakan untuk menyudahi kendala yang ada . Pembahasan pada bagian ini diawali dengan latar belakang teori yang terkait dengan masalah, kemudian dilanjutkan dengan laporan tentang materi yang digunakan dalam menyelesaiakan masalah.

* + 1. **Penelitian Menurut Mohamad Natsir, Yunita Sartika, dan Alamsyah (2020)**

Survey yang dilakukan oleh Mohamad Nazeer and Friends (2020) yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Kinerja Karyawan Menggunakan Metode Web Profile Matching” menjelaskan tentang penggunaan metode profile matching ketika membangun aplikasi kinerja karyawan di PT.. Grafis Hansel duta. Tujuan dari perancangan aplikasi ini adalah agar departemen pengembangan sumber daya manusia perusahaan dapat memantau dan mengevaluasi kinerja karyawan dengan menggunakan sistem komputerisasi yang mencakup kemampuan data karyawan yang terkomputerisasi dan mengikuti pekerjaan karyawan sesuai standar. melihat laporan penilaian kinerja.

 Hasil survei ini telah diterima dengan baik oleh pengguna, dan hampir 88% pengguna merasa terbantu dengan menggunakan sistem informasi penilaian kinerja ini. Aplikasi ini mampu mengelola data karyawan dengan lebih efektif dan efisien, mempermudah pengamatan kinerja karyawan untuk pengambilan keputusan, dan dijadikan pembobotan prioritas kinerja karyawan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kinerja setiap karyawan. Dari penelitian ini, peneliti memberikan saran supaya dalam penelitian selanjutnya terkait pembuatan aplikasi sistem informasi penilaian kinerja karyawan bisa lebih objektif dan dirancang sesuai dengan standar perusahaan masing-masing. Selain itu, perlu adanya pengembangan tampilan pada aplikasi supaya lebih menarik dan bisa untuk dicetak dalam berbagai format media.

* + 1. **Penelitian Menurut Raras Dhika Parasmatri (2017)**

Penelitian ini berupa skripsi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis Web Pada RSI Jemursari”, dilakukan sebagai salah satu bentuk tugas akhir di STIKOM Surabaya yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam proses evaluasi kinerja pegawai di RSI Jemursari. melalui perancangan aplikasi berbasis web. Terdapat beberapa proses dalam pembuatan aplikasi ini, seperti proses pembuatan master kinerja pegawai, master jenis pelanggaran, proses penilaian kinerja pegawai, dan proses pelaporan.

Hasil dari uji coba aplikasi ini, seperti yang telah dilakukan langsung oleh RSI Jemursari, adalah dapat melakukan penilaian kinerja bagi rekan kerja karyawan, diri sendiri, dan bawahan karyawan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menjadi penentu hasil beberapa karyawan mengenai layak tidaknya perpanjangan waktu kerja. Sistem aplikasi ini kemudian dikembangkan dengan penambahan metode penilaian dan sistem absensi dan gaji.

* + 1. **Penelitian Menurut Menurut Eko Setiobudi (2017)**

Penelitian yang berjudul “Survey Analisis Sistem Evaluasi Kinerja Pegawai di PT” dilakukan oleh EkoSetiobudi. Tridharma Kencana merupakan survei yang mencakup rincian sistem penilaian kinerja karyawan yang digunakan oleh PT. Tridal Mackenkana. Oleh karena itu, dari sudut pandang peneliti, karyawan diberikan prioritas tinggi ketika mengukur tata kelola talenta dalam partisipasi mereka dalam mencapai tujuan perusahaan. Tridharma Kencana melakukan penilaian kinerja pegawai setiap tiga bulan sejak tahun 2016 menggunakan key performance indicator (KPI). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sistem penilaian yang diterapkan di PT Tridharma Kencana berdasarkan aspek penilaian. Deskriptif ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan positif penggunaan sistem KPI terkait penggunaan ISO 9001 dari penggunaan formulir evaluasi sederhana. Aspek penilaian yang berlaku meliputi Indikator Perolehan Nilai, Indikator Kinerja Umum, Indikator Kinerja Prestasi, dan Indikator Kinerja Pribadi yang kemudian diturunkan menjadi indikator kinerja pegawai dengan kriteria SMART yaitu spesifik, terukur, dapat dicapai, wajar, berbasis waktu.

* + 1. **Penelitian Menurut Norman Sasono, Meri Chrismes Aruan, dan Andri Rahadyan (2020)**

Penelitian yang berjudul “Merancang Sistem Aplikasi Evaluasi Kinerja Karyawan PT Bluepay Digital International Berbasis Java”,merupakan penelitian yang berlatar belakang adanya kesulitan-kesulitan yang ditemui dalam proses penilaian karyawan di PT. Bluepay Digital International. Proses penilaian yang masih dilakukan secara manual oleh HRD di perusahaan ini dinilai masih kurang efektif dan efisien sehingga peneliti melakukan penelitian ini guna memberikan solusi atas kendala yang ada. Peneliti melakukan pembuatan aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah penilaian kinerja karyawan serta memberikan inovasi di bidang teknologi.

Hasil dari penelitian dan perancangan aplikasi yang dilakukan oleh peneliti mampu memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses penilaian kinerja karyawan. Dengan adanya sistem yang terkomputerisasi, motivasi karyawan menjadi meningkat, data penilaian karyawan tersimpan dengan baik, serta mampu memperbaiki sistem yang berjalan dari berbagai kendala.

* + 1. **Penelitian Menurut Rita Komalasari, S.Si., M.Kom, Agus Ramdan (2020)**

Penelitian yang berjudul “Merancang Aplikasi Formulir Penilaian Kinerja Karyawan Pada PT. Daya Adicipta Motora” dilakukan dengan tujuan untuk memperkenalkan sistem pencatatan berbasis aplikasi web yang baik dan memudahkan karyawan dalam proses pencatatan penilaian kinerja karyawan melalui aplikasi yang mudah, cepat, tepat dan akurat. Perancangan program penilaian kinerja karyawan PT.

Setelah perancangan sistem pencatatan berbasis web ini, penyusunan laporan penilaian kinerja pegawai yang semula dikelola secara sederhana kini mampu mengatasi berbagai permasalahan dan dapat diakses secara realtime . Perancangan aplikasi web yang telah dibuat ini memberikan nilai positif dalam efisiensi waktu dalam mengolah input penilaian kinerja pegawai dan membantu dalam mencari data penilaian.

* 1. **Sistem Informasi**
		1. **Pengertian Sistem**

*System* yang berasal dari bahasa latin (systēma) serta bahasa Yunani (sustēma) ialah suatu ke satuan yang terdiri dari elemen yang saling terkait untuk memperlancar arus informasi, material tersebut. Biasanya digunakan hanya meng gambarkan satu paket entitas yang ber interaksi, dan sering dapat digunakan untuk membuat model matematika. Sistem ini juga ialah unit dari bagian yang saling ber hubungan yang berada dalam domain dan memiliki elemen penggerak (misalnya, contoh umum seperti keadaan). Sebuah negara adalah kumpulan dari beberapa elemen individu lainnya, seperti Negara-negara dihubungkan satu sama lain untuk membentuk negara bagian yang dipromosikan oleh rakyat negara bagian itu. Kata “sistem” kerap di pakai dalam obrolan tiap harii, forum dialog, serta dokumen ilmiah. Kata ini mempunyai banyak makna, sehingga memiliki banyak arti. Dalam penafsiran yang sangat universal, sistem merupakan kumpulan objek yang terpaut dengannya.

* + 1. **Pengertian Informasi**

Informasi adalah informasi, pemberitahuan, berita, atau berita tentang sesuatu. Dalam buku tentang sistem informasi akuntansi, Susant (2013:29) menyatakan, “Informasi sebagai hasil pengolahan data, data yang dihasilkan, dapat memiliki arti dan manfaat tertentu bagi orang lain yang menerimanya.” Selain itu, beberapa peneliti lain menjelaskan definisi informasi. Misalnya, menurut Murdick (2015: 252), Informasi data merupakan informasi yang sudah diterima serta diolah dan digunakan buat menaikkan cerminan tentang suatu. Untuk membuat prediksi dan keputusan. Dari sini dapat kita simpulkan bahwa informasi merupakan kumpulan data mentah dan akan diolah menjadi sebuah pesan.

* + 1. **Pengertian Sistem Informasi**

Sistem data di definisikan sebagai sistem komputerisasi yang terintegrasi secara maksimal ,yang dapat mengumpulkan beberapa jenis data yang valid untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda. Sistem data pada dasarnya tercipta dari rangkaian aktivitas operasional:

1. Mengkumpulkan informasi

2. Mengelompokkan informasi

3. Perhitungan

4. Analisis

5. Mempersiapkan Laporan

Sasaran Sistem Data selaku berikut:

1. Tingkatkan penyelesaian tugas
2. Untuk mendapatkan hasil berkualitas tinggi, Anda harus lebih roduktif bagi pengguna Anda
3. Meningkatkan efektivitas secara seluruh
4. Sistem sederhana
5. Meningkatkan perekonomian
6. Manfaat sistem harus lebih besar dari biaya yang dihabiskan
	* 1. **Sistem Informasi Berbasis Web**

Sistem data berbasis website merupakan aplikasi berbasis website. Aplikasi ini pula menyertakan database selaku mengelola informasi tertentu. Bagi Indarto, pada Sistem Data Geografis tahun 2014. Sistem data berbasis website merupakan media yang digunakan buat menunjukkan data tentang data lewat media interaksi semacam foto, video, audio, ataupun campuran dari seluruh informasi tersebut( Indirto, 2013).

* 1. **Konsep Dasar Penilaian**
		1. **Pengertian Kinerja**

Menurut Mangkunegara (2009), Kinerja adalah hasil kerja kualitatif dan kuantitatif yang dilakukan oleh karyawan untuk melaksanakan tugas sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan. Kinerja organisasi merupakan respon terhadap keberhasilan atau kegagalan tujuan organisasi. Atasan dan manajer sering diabaikan kecuali ada sesuatu yang benar-benar salah atau ada yang salah. Terlalu sering, manajer tidak tahu seberapa buruk sisa kinerja mereka, meninggalkan masalah serius bagi perusahaan / instansi. Kesan buruk dari organisasi yang mendalam menciptakan dan mengabaikan tanda-tanda peringatan penurunan kinerja.

* + 1. **Pengertian Penilaian Prestasi**

Evaluasi kinerja adalah kegiatan untuk mengevaluasi dan mengevaluasi kinerja dan keterampilan, dan untuk mengkonfirmasi pertumbuhan karyawan. Penilaian kinerja harus konsisten agar perusahaan dapat melihat bagaimana perkembangan kinerja individu karyawan.Bagi Rivai( 2015) Evaluasi kinerja merupakan proses membangun uraian bersama tentang pendekatan apa yang wajib dicapai untuk memandu dan mendorong orang dengan lebih baik ketika perbaikan jangka pendek atau jangka panjang dibuat. Penilaian kinerja harus konsisten agar perusahaan dapat melihat bagaimana perkembangan kinerja individu karyawan. Kegagalan melakukan hal ini dapat menurunkan produktivitas karyawan dan tentu saja berdampak negatif pada bisnis. Berikut ini merinci definisi evaluasi kinerja dan proses implementasinya.

* + 1. **Kriteria Efektivitas Penilaian Kinerja**

 Menurut Sururi, Udin S. Saud, dan Asep Suryana dalam survei efektivitas penilaian kinerja kepala sekolah SMP Negeri tahun 2016, penilaian kinerja yang efektif tidak dapat dijawab. harus. sebagai berikut:

1. Confidence; Penilaian atas konsistensi setiap karyawan. Penilaian yang dilakukan oleh penilai yang bekerja secara independen harus konsisten satu sama lain.
2. Relevansi :Alat penilaian berarti bahwa ada hubungan yang unik antara kriteria kinerja pekerjaan tertentu dan tujuan perusahaan, dan antara elemen pekerjaan. Oleh karena itu, identifikasi dilakukan melalui Job Analysis
3. dengan dimensi yang dievaluasi.
4. Sensitivitas Jika kriteria yang digunakan benar-benar dapat membedakan pegawai yang baik dan buruk, maka sensitivitas instrumen penilaian kinerja adalah
5. Acceptance Alat evaluasi kinerja kepala sekolah yang dibuat telah mendapat 4.444 persetujuan dari staf asesor.
6. Kepraktisan; Alat penilaian mudah dipahami dan digunakan untuk evaluator dan evaluator.
	* 1. **Proses Penilaian Kinerja**
			1. **Analisis Pekerjaan**

Tahap dalam analisa pekerjaan ini dimulai dengan analisis posisi. Analisis pekerjaan memudahkan untuk menemukan jabatan dan jabatan untuk karyawan. Ini juga memudahkan mereka untuk menjelaskan apa pekerjaan mereka, apa yang mereka lakukan, dan kondisi kerja apa Proses analisis kerja sangat penting karena dapat menjadi dasar untuk menetapkan dan mengevaluasi kriteria. Selain itu, Anda dapat melihat bagaimana karyawan memahami pekerjaan dan tanggung jawab profesional mereka.

* + - 1. **Sistem Penilaian Kinerja**

Siagian (2016: 229) menyatakan bahwa menciptakan sistem penilaian kinerja membutuhkan persiapan yang sangat matang. Ada empat metode dalam proses evaluasi kinerja yang benar-benar perlu Anda gunakan. Pertama, ada metode penilaian perilaku atau performance yang fokus pada penilaian perilaku. Berikut ini adalah sistem evaluasi kepegawaian dan kinerja yang menitikberatkan pada individualitas pegawai, yaitu suatu metode evaluasi kinerja. Ketiga, metode sistem evaluasi berdasarkan hasil, yaitu evaluasi kinerja yang hanya melihat hasil kerja mereka. Terakhir, ada metode sistem evaluasi darurat yang menggabungkan perilaku, sopan santun, dan produk kerja, yaitu evaluasi kinerja. Perusahaan dapat menggunakan salah satu dari empat metode penilaian kinerja untuk mengevaluasi dan mengukur hasil kinerja karyawan..

* + - 1. **Standar Kinerja**

“Kriteria kinerja terbaik menurut Bandari's Sedarmayanti (2016: 19) antara lain:

1. tergantung pada pekerjaan yang dilakukan di bawah kondisi yang diharapkan.
2. Secara ekonomis; biaya rendah/wajar yang terkait dengan aktivitas yang bersangkutan
3. Berlaku: Sesuai dengan kondisi yang ada.
4. Ketika kondisi berubah, kita perlu mengembangkan standar yang diperbarui untuk mencerminkan kondisi yang ada dari waktu ke waktu. Konsistensi: Membantu komunikasi dan operasi yang konsisten dari semua fungsi organisasi
5. Menyeluruh; mencakup semua kegiatan terkait
6. Dapat dimengerti: Instruksi yang digunakan harus konkret dan lengkap, diungkapkan secara sederhana dan jelas untuk menghindari kesalahpahaman / ambiguitas.
7. Apa yang terukur harus dikomunikasikan secara akurat
8. Stabil: Perlu kerangka waktu yang cukup untuk mengantisipasi dan mengirimkan pekerjaan yang harus diselesaikan
9. Adaptabilitas: Ini harus dirancang sehingga elemen dapat ditambahkan, diubah, dan diperbarui tanpa mengubah struktur keseluruhan.
10. Legitimasi: Disetujui secara resmi.
	* 1. **Manfaat Penilaian Kinerja**

Proses evaluasi kinerja memiliki banyak manfaat baik bagi karyawan maupun perusahaan. Menurut Sedarmayanti Annisa (2018: 134), beberapa manfaat dari pada penilaian kinerja reguler adalah:

1. Menaikan kinerja karyawan. Oleh karena itu, memiliki karyawan yang baik, Anda akan langsung diakui.
2. Menaikkan komunikasi antara pegawai dan atasan.
3. Untuk menghindari kesalahan tentang hasil hasil pekerjaan yang dilakukan.
4. Dengan kata lain, ada informasi yang jelas tentang pekerjaan karyawan. Ini adalah deskripsi singkat tentang apa itu penilaian kinerja dan bagaimana hasilnya diukur.

Padahal, kegiatan ini dapat meningkatkan produktivitas karyawan. Selain itu, ada cara lain untuk meningkatkan produktivitas dan kinerja. Itu berarti sering berdiskusi dan bertukar pikiran.

* 1. **Pemodelan Data**
		1. ***Unified Modeling Language***

Menurut Booch (2015: 7), “UML merupakan bahasa standar buat desain fitur lunak.” UML umumnya digunakan buat menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan hasil dari sistem fitur lunak yang intensif. Komentar Nugroho( 2010: 6)“ UML merupakan bahasa pemodelan sistem ataupun fitur lunak dengan paradigma berorientasi objek. Pemodelan tipe ini digunakan untuk menguasai permasalahan yang lingkungan. Ini adalah komponen. Bisa jadi diringkas sebagai berikut:

***1. View***

Bagian ini akan membantu Anda menjelajahi sistem yang dimodelkan dari berbagai aspek. Aspek-aspek ini dapat dibagi menjadi beberapa jenis tampilan UML berikut:

**a.Logical View**

Menjelaskan struktur statis (kelas, hubungan, dan objek), sistem , dan kemampuan kolaborasi dinamis ketika satu objek mengirim pesan dengan satu fungsi ke fungsi lainnya.

**b. *Use Case View***

Menjelaskan fungsi-fungsi sistem yang perlu dilakukan sesuai dengan keinginan aktor eksternal.

**c.** ***Concurency View***

Tampilan konkurensi diwakili oleh dua diagram: diagram dinamis (diagram urutan, status, aktivitas, dan kolaborasi) dan diagram implementasi (diagram penyebaran dan komponen).

***d.Development View***

Menjelaskan sistem fisik seperti komputer dan perangkat (node) dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain.

**2. Diagram**

Diagram disusun untuk menggambarkan sisi atau bagian tertentu. Bagan adalah bagian dari tampilan tertentu, dan bagan dapat dibagi menjadi beberapa jenis. UML memiliki notasi penting yang umum digunakan, seperti:

**Tabel 2.1** Daftar Notasi Bahasa Model Tertanam ( A,. S., Rossa serta Salahudin( 2015) Rekayasa Fitur Lunak Terstruktur serta Berorientasi Objek)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Karakter** | **Alias** | **Ket** |
| https://1.bp.blogspot.com/-uHGZk8RfJpc/Xn7dpsbkWRI/AAAAAAAAA-E/FDMxmDxG2eUfchpuIDjw7-HkFRnnpDWbgCPcBGAYYCw/s1600/16.JPG | Aktor  | Mewakili peran , sistem, atau entitas lain. |
| https://1.bp.blogspot.com/-6adkXj2hzNY/Xn7dyH04gGI/AAAAAAAAA-M/bzn3UzhW_GECY92YiLfE40tmRZMc4eRsQCPcBGAYYCw/s1600/17.JPG | Use Case | ketika berhadapan dengan kasus penggunaan.. |
|  | Asosiasi  | Generalisasi kasus penggunaan |
| https://1.bp.blogspot.com/-zR6HWPVZ8ZU/Xn_s0zFnFAI/AAAAAAAAA_E/0OFY92YebJILluVlYdO7UjdqD_ih_4vyQCLcBGAsYHQ/s1600/22.JPG | Generalization | kasus penggunaan. |
|  | Note |  Abstraksi komunikasi dengan aktor |
| https://1.bp.blogspot.com/-F9Mq5187p5g/Xn_tErPFJkI/AAAAAAAAA_Q/eKBB5l048J8GsBbkw33Sk3EvM5YtHa0dQCLcBGAsYHQ/s1600/24.JPG | Class | Kasus penggunaan |
| https://1.bp.blogspot.com/-NC3V7NWMiBA/Xn_tSchESjI/AAAAAAAAA_Y/VDhIB9oXcw4WfmwAdP0sKqri-SEOASWVQCLcBGAsYHQ/s1600/25.JPG | Interface | Menunjukkan bidang keahlian para aktor yang dapat berpartisipasi. |
|  | Interaction | Kasus penggunaan interaksi  |
|  | Realization | Sebuah elemen fisik di mana program dilakukan dan mewakili SDK. |
|  | Dependency | Kumpulan objek dengan atribut dan operasi. |
|  | Package | Kumpulan operasi yang kelas paketnya tidak diimplementasikan |

* + - 1. ***Use Case Diagram***

Menurut Booch( 2015: 7),“ UML merupakan bahasa standar buat desain fitur lunak.” UML umumnya digunakan buat menggambarkan, membangun, serta mendokumentasikan hasil dari sistem fitur lunak yang intensif. Pendapat Nugroho( 2010: 6)“ UML ialah bahasa pemodelan sistem maupun fitur lunak dengan paradigma berorientasi objek. Pemodelan jenis ini digunakan buat memahami kasus yang area. Ini berarti buat UML. Ini ialah komponen. Bisa jadi diringkas sebagai berikut: Untuk Murad( 2013: 57),“ Diagram use case ialah diagram fase yang menunjukkan rangkaian use case dan aktor( tipe kelas tertentu).” Sukamto dan Salahuddin( 2013: 155) menarangkan perspektif lain.“ Sesuatu use case maupun diagram use case ialah sesuatu pemodelan dari perilaku( behavior) dari sistem informasi yang dibuat.” Berikut ini ialah deskripsi dari simbol/ notasi/ komponen dan use case diagram pada tabel ini.

**Tabel 2. 2** Catatan Notasi Use Case Diagram( A., S., Rosa and Salahudin( 2015) Rekayasa Fitur Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek).

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakter | Alias | Ket |
| Actor | Actor | Abstraksi asosiasi koneksi antara aktor serta permasalahan pemakaian. |
| Use Case | Use Case | Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case. |
|  | Association | Menampilkan bidang kemampuan aktor yang berpartisipasi dalam permasalahan pemakaian universal.. |
| https://1.bp.blogspot.com/-zR6HWPVZ8ZU/Xn_s0zFnFAI/AAAAAAAAA_E/0OFY92YebJILluVlYdO7UjdqD_ih_4vyQCLcBGAsYHQ/s1600/22.JPG | Generalisasi | Menunjukkan bidang keahlian aktor yang berpartisipasi dalam kasus penggunaan umum.. |
|  | Include | Menampilkan bahwa use case yang disertakan merupakan fitur dari use case yang sama sekali berbeda. |
|  | Extend | Menampilkan bahwa use case secara fungsional memenuhi use case lain kala keadaan yang diperluas terpenuhi |

* + - 1. ***Activity Diagram***

Bagi Sukaamto serta Salahuddin( 2013: 1611),“ suatu diagram aktivitas menggambarkan skema kerja ataupun kegiatan dari sesuatu sistem ataupun proses bisnis ataupun menu yang terletak di dalam fitur lunak.” Bagi Satzinger( 2011: 23),“ kegiatan. Diagram Kerapkali tata cara logika prosedural buat menggambarkan proses bisnis serta alur kerja.” Diagram kegiatan memakai notasi berikut:

**Tabel 2.3** Catatan Representasi Diagram Aktivitas( A. S., Rosa dan Salahuddin( 2015) Rekayasa Fitur Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| karakter | Alias | Ket |
|  | Status awal | Diagram status dini. |
| https://1.bp.blogspot.com/-U60e55A9_wE/XoAiWjWmqQI/AAAAAAAABAo/qr_m_Iqz22ADwVXJD9Lq9MnvGXQXPAASwCLcBGAsYHQ/s1600/29.JPG | Aktivitas | Aktivitas dimulai dengan kata kerja. |
| https://1.bp.blogspot.com/-ienDNaQT5sU/XoAibfP9KUI/AAAAAAAABAs/_Z4g9leMjxoaECeCyjo82rM4d0oHnJeXQCLcBGAsYHQ/s1600/30.JPG | Percabangan / Decision | dimana opsi aktivitas yang lebih dari satu |
| https://1.bp.blogspot.com/-tiFv0q8EpH8/XoAiqyNM_BI/AAAAAAAABA0/T6HN29bvqSEdWS-41pw7Dic6V7lEEXlhQCLcBGAsYHQ/s1600/31.JPG | Penggabungan/ Join | Penggabungan lebih dari satu aktivitas. |
|  | Status Akhir | Status Akhir Status Akhir Status akhir yang dicoba sistem, sesuatu diagram kegiatan memiliki sesuatu status akhir  |
| https://1.bp.blogspot.com/-q8yoa2_yczE/XoAi4VDRYOI/AAAAAAAABBA/fNspEKEDYIIPBV7P-31vonrEquPsgmnGQCLcBGAsYHQ/s1600/33.JPG | Swimlane | Membedakan bagian yang bertanggungjawab terhadap aktifitas |

* + - 1. ***Sequence Diagram***

Bagi Sukamto serta Salahuddin( 2013: 1651),“ Sequence diagram ataupun diagram urutan menggambarkan sikap sesuatu perilaku suatu objek dalam sesuatu use case dengan menggambarkan masa hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek.” Bagi Satzinger( 2010: p. 126),“ Sequence diagram merupakan diagram yang mewakili urutan pesan antara aspek eksternal serta internal dalam sesuatu sistem dalam use case ataupun skenario yang dirancang lebih dahulu. Digunakan dalam diagram urutan. Beberapa notasi yang digunakan merupakan:

**Tabel 2.4** Catatan Notasi Sequence Diagram( A., S., Rosa serta Shalahudin ( 2015) Rekayasa Fitur Lunak Ter struktur serta Berorientasi Objek)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Karakter | Alias | Ket |
| https://1.bp.blogspot.com/-uHGZk8RfJpc/Xn7dpsbkWRI/AAAAAAAAA-E/FDMxmDxG2eUfchpuIDjw7-HkFRnnpDWbgCPcBGAYYCw/s1600/16.JPG | Aktor | Ialah entitas yang tidak samadi luar sistem serta berhubungan dengan sistem. |
| https://1.bp.blogspot.com/-wLnzy7ZYs7Y/XoP079udWNI/AAAAAAAABFA/Ge-NiAbA8ks9SApzoulfRfhnniscqxaVACLcBGAsYHQ/s1600/36.JPG | Life line | Suatu diagram urutan khas mewakili entitas, Tepi sistem semacam BorderB. Antarmuka pengguna ataupun fitur yang berhubungan dengan sistemyang lain. |
| https://1.bp.blogspot.com/-BkCxvmjoSdY/XoP1KRtiT4I/AAAAAAAABFE/kKVpODbY32ABUeNaINupbIIZ7MFkvNfJgCLcBGAsYHQ/s1600/37.JPG | General | Sesuaikan aliran data dalam skenario. Poin ini mengendalikan sikap serta sikap secara umumIni merupakan tepi dari sistem |
| https://1.bp.blogspot.com/-xrrrHhB0lE8/XoP1Ty0K4jI/AAAAAAAABFM/R8YxJ3Qri_007WvPcQ30cJ1hSmLzKxeYgCLcBGAsYHQ/s1600/38.JPG | Boundary | Antarmuka pengguna ataupun fitur yang berhubungan dengan sistem lain |
| https://1.bp.blogspot.com/-djfB_Btv1is/XoP1uJ6OL7I/AAAAAAAABFY/HlVcf1HmxfYEBKth8L-7gEEVj2aknNj8ACLcBGAsYHQ/s1600/39.JPG | Control | lemen mengkoordinasikan alirandata dalam skenario. Item ini biasanya mengendalikan sikap serta sikap industri. |
| https://1.bp.blogspot.com/-SygnXbSj64Q/XoP11GvMNgI/AAAAAAAABFc/QLHGc5cM_aQr3FelNYK8p4ouNAn5FjzDACLcBGAsYHQ/s1600/40.JPG | Entitas | Posisi yang bertanggung jawab buat menaruh informasi ataupun data. Itu dapat berbentuk kacang ataupun objek model. |
|  | Activation | Dimana objek mulai bergabung Urutan objek aktivasi memastikan kapan wajib mengirim ataupun menerima objek. |
|  | Message Entry |  Digunakan buat menggambarkan pesan/ ikatan antar objek serta menampilkan urutan peristiwa yang sudah terjalin. |
| https://1.bp.blogspot.com/-Hu9bhfZB0_E/XoP3jlAMeAI/AAAAAAAABF0/qDY_EkPcqYg2ey-B7qZzD0nA2jI8OuZHgCLcBGAsYHQ/s1600/44.JPG | Message to Self | Ikon ini menarangkan serta menampilkan ikatan antara pesan serta objek itu sendiri.Serangkaian peristiwa yang sudah terjadi |
| https://1.bp.blogspot.com/-2j92of0--oY/XoP3swXSQEI/AAAAAAAABF4/XPwpzOqPTJcRVswoCYdvamb-WDPzyG-LwCLcBGAsYHQ/s1600/43.JPG | Message Return | Menarangkan hasil mengirim pesan, dinyatakan selaku:arah dari kanan ke kiri. |

* + 1. ***Conceptual Data Model***

Bagi Rosa( 2013: 154),“ Conceptual informasi model( CDM) ataupun model informasi konseptual merupakan sesuatu konsep yang berkaitan dengan pemikiran pengguna terhadap informasi yang ditaruh dalam database.” CDM terbuat dalam bentuk non- data meja. Hendak dicoba. Type serta menggambarkan ikatan antara entitas.

* + 1. ***Physical Data Model***

 Model informasi raga atau raga merupakan model ikatan informasi tabular dari sesuatu entitas, dengan jenis informasi serta ikatan antar entitas.

* + 1. ***Framework***

Kerangka kerja banyak digunakan buat memfasilitasi pengembangan aplikasi serta sistem data. Bagi Raharjo( 2015: 2), Framework ialah kumpulan kumpulan kode berbentuk library serta tools yang digabungkan dalam framework Untuk memesatkan proses pengembangan aplikasi website. Komentar lain pula dipaparkan oleh para pakar. Maksudnya, bagi Hakim( 2010: 3), kerangka kerja merupakan kumpulan ataupun kumpulan bagian- bagian program yang terstruktur ataupun terstruktur yang bisa digunakan buat membangun aplikasi yang lengkap tanpa wajib menulis ulang seluruhnya.

* + 1. ***Model View Controller***

Model View Controller ataupun MVC merupakan metode buat membangun aplikasi dengan memisahkan informasi( Model) dari tampilan( View) serta pemrosesan( Control). Pola MVC terdiri dari 3 komponen yang membentuk aplikasi Kamu.

1. Model umumnya tersambung langsung ke database buat memanipulasi informasi serta melaksanakan validasi dari ruang pengontrol, namun mereka pula bisa tersambung langsung ke kanvas.
2. View merupakan bagian yang menanggulangi logika presentasi. Dalam aplikasi website, bagian ini umumnya ialah bagian template HTML yang didetetapkan oleh pengontrol. Tampilan digunakan buat mengambil serta menunjukkan informasi pengguna. Angka ini tidak mempunyai akses langsung ke ruang model.
3. Controller merupakan bagian yang mengoordinasikan ikatan antara bagian model serta bagian view, serta controller bertanggung jawab buat menerima permintaan serta informasi dari pengguna serta memutuskan apa yang hendak dicoba aplikasi.
	1. **Perangkat Lunak Pembangunan Sistem**
		1. **World Wide Web (WWW)**

WorldWideWeb ataupun WaringWeraWanua, lebih kerap disingkat WWW, ialah ruang informasi hanya di gunakan oleh global yang diucap URI buat identifikasi sumber energi yang bermanfaat. WWW kerap dikira persamaan kata(sinonim) buat segala Internet, walaupun sesungguhnya cuma sebagian dari Internet. World Wide Website merupakan kumpulan global dari server web yang digunakan buat sediakan informasi serta data pengganti. WWW merupakan zona Internet sangat menarik. Lewat Internet, pengguna bisa menerima data dalam wujud foto, suara, video, animasi serta bacaan.

* + 1. **Uniform Resource Locator (URL)**

Uniform Resource Locator( LSS), pula diketahui selaku Uniform Resource Locator( URL), merupakan string format standar spesial yang digunakan buat memproses sumber energi semacam dokumen serta foto di Internet. URL merupakan inovasi mendasar dalam sejarah pertumbuhan Internet. URL ini awal kali terbuat oleh Regu Berners- Lee pada tahun 1991 buat membolehkan penulis dokumen sediakan tautan ke World Wide Website. Semenjak tahun 1994, konsep URL sudah tumbuh jadi istilah yang lebih universal URI( Uniform Resource Identifier). Tetapi, sebutan URL masih banyak digunakan.

* + 1. **Web Server**

 Server website ataupun server website adalah fitur lunak ataupun fitur keras server yang dirancang buat melaksanakan permintaan fitur lunak serta layanan klien di World Wide Website. Server website umumnya bisa berisi satu ataupun lebih web website. Server website memproses permintaan jaringan yang masuk lewat HTTP serta sebagian protokol terpaut yang lain.Website server guna utama merupakan buat menaruh, memproses, serta mengirimkan taman website ke pengguna. Komunikasi kr pengguna serta server merupakan lewat Hypertext Transfer Protocol( HTTP). Taman yang di kirimkan merupakan file HTML serta sangat universal digunakan serta bisa jadi berisi foto, stylesheet, serta skrip tidak hanya konten tekstual. Kamu bisa memakai sebagian server website

* + 1. **Xampp**

XAMPP ialah fitur lunak free hanya menunjang sebagian prosespembedahan serta ialah kumpulan dari sebagian program. Fungsionalitasnya terdiri dari server yang berdiri sendiri(localhost) serta terdiri dari sistem server HTTP Apache, database My SQL, yang penerjemah dari bahasa yang di tulis dalam bahasa pemrograman PHP serta Perl. Nama XAMPP merupakan singkat an dari X( 4 program pembedahan apa saja), Apache, MySQL, PHP, serta Perl. Program ini dilisensikan di dasar GNU *General Public License* yang tidak dikenai bayaran. Server website yang gampang digunakan serta bisa membagikan view taman website dinamis



**Gambar 2.1** Logo *Xampp*

* + 1. **Phpmyadmin**

PhpMyAdmin merupakan fitur lunak free serta di tulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan buat mengelola My SQL lewat web website.PhpMyAdmin menunjang bermacam pembedahan MySQL ( database, tabel, manajemen bidang), ikatan, indeks, pengguna, izin, serta yang lain. PhpMyAdmin dijalankan dengan mengetikkan http:// localhost/ phpmyadmin di browser website Kamu.



**Gambar 2.2** *Logo Phpmyadmin*

* + 1. **Visual Studio Code**

Visual Studio Code merupakan fitur lunak pengeditan code dari Microsoft buat Linux, macOS, serta Windows. Visual Studio Code sediakan fitur semacam penyorotan sintaks, penyelesaian kode, cuplikan kode, pemfaktoran ulang kode, pengaturan default, serta Git.



**Gambar 2.3** *Logo Visual Studio Code*

* + 1. ***Hyper Text Markup Language* (HTML)**

Bagi Astamal( 2006: 8),“ HTML ialah sesuatu karakter ataupun script yang ditulis pada sesuatu file serta dimaksudkan buat menunjukkan taman dalam sesuatu website browser”. Sibero( 2011c: 19) mengemukakan komentar lain:" HTML merupakan bahasa yang digunakan dalam dokumen website selaku bahasa buat bertukar dokumen website." Dokumen HTML terdiri dari komponen: tag, elemen, serta atribut.

* + 1. ***HyperText Preprocessor* (PHP)**

 Hypertext Preprocessor( sebelumnya Personal Home Pages) merupakan bahasa scripting yang bisa disematkan ataupun disematkan dalam HTML. PHP banyak digunakan buat pemrograman web dinamis. Kamu bisa membuat CMS memakai PHP. Tidak hanya dijalankan lewat website server, PHP pula bisa melaksanakan tugas pemrograman dalam wujud command line interface( CLI). Sibero( 2014: 49) pula mengemukakan komentar lain." PHP merupakan proses mengganti satu baris kode sumber jadi kode mesin, serta kala baris kode dieksekusi, pc langsung memahaminya."



**Gambar 2.4** *Logo PHP*

* + 1. ***CodeIgniter***

Code Igniter ialah program opensource bergaya framework PHP mengunakan model MVC buat membangun web dinamis memakai PHP. Terbuat oleh EllisLab, Inc. serta dibesarkan oleh British Columbia Institute of Technology.

* + 1. ***Javascript***

 Bagi Sunyito( 2007: 117)," Java script merupakan bahasa script terkenal di Internet serta bekerja dengan sebagian besar web utama .Komentar lain dikemukakan oleh para pakar. Jadi, bagi Suryana( 2014: 181), JavaScript merupakan bahasa scripting berbasis objek yang membolehkan pengguna buat pengendali banyak aspek interaksi pengguna dalam file HTML. Objek bisa berbentuk jendela, bingkai, URL, dokumen, formulir, tombol, ataupun elemen yang lain..



**Gambar 2.5** Logo Javascript

* + 1. ***Cascading Style Sheet* (CSS)**

CSS digunakan buat membuat web website Kamu nampak menawan. Bagi Sibero( 2013: 112), cascading stylesheet masuk ide buat menempatkan taman di bermacam tingkat. Maksudnya, setiap elemen yang diberi style mempunyai anak serta diberi style. Di sisi lain, bagi Kadir serta Triwahyuni( 2013: 323),“ CSS merupakan kode yang diperuntukan buat mengendalikan tampilan taman website.”



**Gambar 2.6** Logo *CSS ( Cascading Style Sheet )*

* + 1. ***Bootstrap***

Bagi Alatas( 2013)," Bootstrap merupakan kerangka kerja buat membuat desain website yang responsif." Maksudnya tampilan website yang terbuat oleh Bootstrap hendak membiasakan dengan dimensi layar serta browser yang digunakan di desktop, tablet, ataupun fitur seluler. Kamu pula bisa memakai Bootstrap buat membuat website dinamis serta statis. Bagi Gaddafi( 2015: 9), para pakar berkata kalau Bootstrap adalah alat buat membuat Tampilan taman web website, tidak hanya buat memesatkan pengembangan web website serta pekerjaan desain taman web website, dia pula mengatakan pendapatnya.

.



**Gambar 2.7** *Logo Bootstrap*

* + 1. **Prototipe**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia( 2011: 1232),“ prototipe ataupun prototipe merupakan wujud awal”. Bagi Darmawan serta Fauzi( 2013: 66),“ Prototipe adalah versi sistem potensial yang membagikan cerminan kepada pengembang serta calon pengguna tentang gimana sistem hendak bekerja dalam wujud kesimpulannya”.

.

* 1. **Gambaran Umum Instansi**
		1. **Sejarah Singkat**

Penduduk Indonesia terus menjadi hari terus menjadi meningkat. Perihal ini menampilkan kalau jumlah penduduk Indonesia hendak bertambah dari 204, 1 juta pada tahun 2001 jadi 273, 1 juta pada tahun 2025, bagi informasi yang dirilis oleh Dinas Kependudukan dari tahun 2000 sampai 2025. Laju perkembangan penduduk tahunan merupakan 1, 02%, serta perkembangan penduduk hendak ber tambah dari 2, 35 juta pada tahun 2005 jadi 2, 95 juta pada tahun 2025. Undang- Undang Kesehatan No 36 Tahun 2009 melaporkan kalau Kesehatan merupakan salah satu faktornya kepentingan universal serta hendak diwujudkan cocok dengan cita- cita Pancasila serta negeri Indonesia yang tertuang dalam UUD 1945 serta Peran Sosial. aku katakan.

PT Graha Mitra Delima mencermati kebijakan pemerintah di bidang pembangunan kesehatan serta mau membagikan donasi yang signifikan dengan membangun rumah sakit universal yang diucap Rumah Sakit Universal Mitra Delima. Rumah Sakit Universal Mitra Delima didirikan pada bertepatan pada 15 November 2010 di Jalur Raya Burpayun Nomor. 1- B Desa Klebet Kec Bululawang Kab Malang. Rumah Sakit Tipe- C ini menempati zona seluas 5. 390 m persegi serta luas 2 bangunan bawah merupakan 1. 243 m persegi.( 2 tingkatan. Posisi Rumah sakit sangat strategis, membagikan peluang yang baik, dan terbantu dengan pergerakan penduduk selatan, sehingga Rumah sakit bisa menjangkau pelayanan dengan efisien dekat bululawang serta sekitarnya.- Mengarah ke pusat kota Malang lewat kecamatan Burlawan di bagian timur Kabupaten Malang. Aktivitas program di RSU Mitra Delima secara universal terlaksana dengan baik di tahun 2018. Perihal ini didasarkan pada penanda efisiensi manajemen rumah sakit, semacam BOR( bed occupancy) 64%, TOI( interval pergantian) 1 hari, BTO( pergantian tempat tidur) 8 kali, serta ALOS( rata- rata lama rawat inap). Bisa dikatakan operasional RSU Mitra Delima efektif dalam 4 hari.



**Gambar 2.8** Logo Rumah Sakit Umum Mitra Delima

* + 1. **Profil Rumah Sakit**

Nama Rumah Sakit : RSU Mitra Delima

Alamat : Jl. Raya Bulupayung No. 1B Krebet Kec. Bululawang

Telepon : (0341) 805183

Fax : (0341) 805159

Email : rsumitradelima@ymail.com

Status Kepemilikan : PT. Graha Mitra Delima

Nama Direktur : dr. Nofita Dwi Harjayanti, MMRS

Kelas Rumah Sakit & SK Menkes RI : Rumah Sakit Umum Kelas C

Nomor Registrasi RS : 3507098

No. Tanggal izin operasional RS : 503/0003/IORS/421.302/2015

Akreditasi : Paripurna

Luas Lahan : 2476 m²

Luas Bangunan : 1243 m²untuk 2 lantai

Kapasitas Tempat Tidur Rumah Sakit : 83

Titik Koordinat RSU Mitra Delima : -8ᵒ 8’ 32.76” dan 112ᵒ 38’ 11.01”

* + 1. **Struktur Organisasi**

Organisasi adalah tempat di mana sekelompok orang (dua atau lebih) secara formal bersatu untuk mencapai visi, misi, dan tujuan yang sama. Struktur organisasi sendiri merupakan komponen penting yang perlu ditempatkan dalam organisasi, termasuk pembagian peran dan tanggung jawab masing-masing individu.

 Rumah Sakit Umum Mitra Delima memiliki visi dan misi sebagai berikut:



**Gambar 2.9** Struktur Organisasi Rumah Sakit Umum Mitra Delima

* + 1. **Visi dan Misi**

Rumah Sakit Umum Mitra Delima memiliki visi dan misi sebagai berikut:

* + - 1. **Visi**

Menjadikan Rumah Sakit Umum Mitra Delima sebagai rumah sakit pilihan pertama di masyarakat Burlawan dan sekitarnya..

* + - 1. **Misi**
1. Terwujudnya pelayanan dengan mengutamakan mutu dan keselamatan pasien.
2. Bangunan luar biasa, fasilitas luar biasa, penampilan staf yang baik.
3. Mengakui kinerja pegawai yang disiplin, jujur, jujur serta bertanggungjawab.
4. Dengan kata lain.terwujudnya pelayanan yang cepat dan transmisi informasi yang jelas dan terpercaya.
5. Ketersediaan profesional medis penuh.
6. Peningkatan pengetahuan terus menerus untuk karyawan.
7. Pelayanan sangat sopan, santun serta penuh perhatian
	* 1. **Nilai Dasar, Tujuan dan Motto**
			1. **Nilai Dasar**

 Rumah Sakit Umum Mitra Delima memiliki nilai-nilai inti sebagai berikut:

1. Jujur
2. Royalty
3. Disiplin dan TanggungJawab
	* + 1. **Tujuan**

 "Memberikan fasilitas pelayanan medis yang santun, penuh perhatian, cepat, akurat serta terjangkau.".

* + - 1. **Motto**

"Keamanan serta kenyamanan pasien adalah prioritas kami."

* + 1. **Aturan Penilaian Kinerja Pegawai**

 Proses yang dilakukan saat melakukan penilaian evaluasi kinerja karyawan di RS Mitra Delima dievaluasi sebagai berikut:

1. Assesor
2. Koordinator Urusan / Koordinator Organisasi / Koordinator Ruangan (KaUr/KoOr/KaRu )
3. Koordinator Sub Bagian ( KaSubag )
4. Wakil Direktur ( WaDir )
5. Kepegawaian

Syarat Evaluasi penilaian kinerja untuk melanjutkan kontrak di Rumah Sakit Umum Mitra Delima yaitu:

1. Pengetahuan umum
2. Pengetahuan khusus
3. Materi akreditasi dan praktek
4. Kinerja pegawai
5. Kedisiplinan
6. Job desk unit
7. Persyaratan administrasi dokumen lengkap

Nilai yang diberikan kepada pegawai yang melakukan evaluasi didapatkan dari nilai rata - rata syarat evaluasi. Maka dari itu pegawai diharuskan untuk melakukan evaluasi penilaian kinerja pada 2 bulan sebelum tanda tangan kontrak 1 tahun. Pegawai yang lulus pada tahap penilaian tersebut maka akan lanjut kontrak, dan sebaliknya, pegawai yang tidak bisa lulus dari evaluasi penilaian kinerja akan diberi kesempatan 3 kali remidi akan tetapi pegawai tidak bisa lulus dalam tahap remidi selama 3 kali akan diputus kontrak oleh Rumah Sakit Umum Mitra Delima. Dengan aturan penilaian menentukan hasil akhir mengunakan rumus dari yang ada pada kepegawaian seperti berikut :

**Nilai Umum** = Nilai Asesor + Nilai Kepegawaian

**Nilai Khusus** = Nilai KaUr/KoOr/KaRu + Nilai KaSub + Nilai WaDir

**Hasil Akhir** = ( Nilai Umum/400\*100)+(Nilai Khusus/750)