

BAB II

PENDAHULUAN

2.1 Penilaian

Penilaian dalam Bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Assessment* yang berarti menilai sesuatu. Menurut Akhmat Sudrajat (2011), penilaian (*assessment*) adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi sejauh mana hasil belajar atau ketercapaian kompetensi seseorang. Sedangkan menurut Djaali dan Pudji Muljono (2008), menilai itu sendiri berarti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mengacu pada ukuran tertentu seperti menilai baik atau buruk, sehat atau sakit, pandai atau bodoh, tinggi atau rendah dan sebagainya. Dari pengertian penilaian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu cara untuk memberikan tumbal balik terhadap suatu kegiatan yang sudah dilakukan sehingga dapat diambil keputusan terkait dengan hasil penilaian tersebut.

2.2 Penilaian Kinerja

Menurut Mathis dan Jackson (2006), penilaian kinerja (*performance appraisal*) adalah proses mengevaluasi karyawan seberapa baik menyelesaikan pekerjaan mereka jika dibandingkan dengan seperangkat standar yang dimiliki perusahaan dan kemudian mengkomunikasikan informasi tersebut kepada karyawan. Dalam penilaian kinerja, dinilai kontribusi karyawan kepada perusahaan selama periode waktu tertentu. Penilaian kinerja harus memberikan umpan balik kinerja (*feedback*) kepada karyawan agar mengetahui seberapa baik mereka bekerja jika dibandingkan dengan standar – standar perusahaan. Apabila penilaian kinerja

dilakukan secara benar, para manajer, staf, dan akhirnya perusahaan akan diuntungkan dengan pemastian bahwa upaya-upaya individu memberikan kontribusi kepada fokus strategi perusahaan.

2.3 *Standard Operating Procedure (SOP)*

Menurut Tahgati (2013), SOP dapat didefinisikan sebagai dokumen yang menjabarkan aktifitas operasional yang dilaksanakan sehari-hari, dengan tujuan agar pekerjaan tersebut dilaksanakan secara benar, tepat, dan konsisten untuk menghasilkan produk sesuai standar yang telah ditetapkan sebelumnya.

Manfaat SOP sebagai berikut :

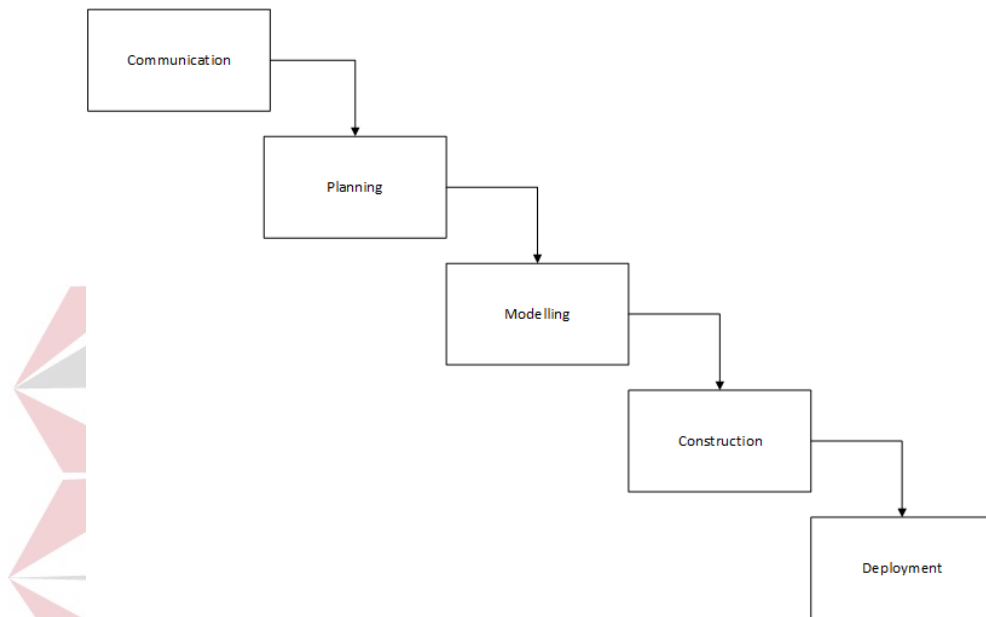
- a. Sebagai standar yang digunakan pegawai untuk melakukan tugas – tugasnya sehingga lebih terarah dan tepat guna.
- b. Mengurangi faktor kesalahan dan ketidaktertiban pegawai.
- c. Menciptakan ukuran standar kerja yang dapat dipakai oleh pegawai untuk mengevaluasi dan memperbaiki kemampuannya.
- d. Memberikan informasi mengenai peningkatan kompetensi pegawai.

Pada perusahaan PT E-T-A Indonesia, memiliki SOP untuk menunjang sistem manajemen kinerja yang merupakan suatu sistem yang dibangun untuk merencanakan, memonitor, dan mengevaluasi kualitas sumber daya manusia (SDM) pada PT E-T-A Indonesia, dimana sistem tersebut terdiri dari 4 (empat) kriteria yaitu : KPI, kompetensi, ZAP, dan Kedisiplinan. Dapat dilihat pada Lampiran 1.

2.4 *Software Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut Pressman (2010), didalam *software development life cycle* terdapat beberapa model diantaranya adalah model *waterfall*, terkadang disebut

sebagai siklus hidup klasik, menunjukkan sistematis, pendekatan sekuensial untuk penyebaran perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi permintaan pelanggan dan berlangsung melalui perencanaan, pemodelan, *construction* dan *deployment* yang berakhir pada dukungan yang berkelanjutan dari terselesainya *software*. Untuk struktur SDLC dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 SDLC dengan metode Waterfall (Pressman, 2010)

1. *Communication* (komunikasi)

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan software, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

2. *Planning* (perencanaan)

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini menggambarkan tugas-tugas teknis yang dilakukan, sumber daya yang dibutuhkan, produk yang harus dihasilkan, dan jadwal-jadwal kerja termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. *Construction* (konstruksi)

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap perangkat lunak yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap perangkat lunak tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

4. *Deployment* (pengoperasian)

Tahapan ini bisa dikatakan akhir dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem perangkat lunak yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat akan dilakukan pemeliharaan secara berkala.

2.5 Aplikasi

Menurut Novianshah (2008), aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi *software* yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Aplikasi *software* spesialis, program dengan dokumentasi yang terdapat yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi *software* paket, suatu program dengan dokumentasi terdapat yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Menurut Jogiyanto (2005), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

2.6 Web

Menurut Shelly dan Vermaat (2010), *Web* adalah koleksi dokumen elektronik milik semua orang di dunia yang mengaksesnya melalui internet menggunakan *web browser*. Menurut Simamarta (2010), aplikasi *web* adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis *web*. Fitur-fitur aplikasi *web* biasanya berupa data *persistence*, mendukung transaksi dan komposisi halaman *web* dinamis yang dapat dipertimbangkan sebagai *hibridasi*, antara *hipermedia* dan sistem informasi. Aplikasi *web* adalah bagian dari *client-side* yang dapat dijalankan oleh *browser web*. *Client-side* mempunyai tanggung jawab untuk pengeksekusian proses bisnis.

Interaksi *web* menurut Simamarta (2010), dibagi dalam tiga langkah utama, yaitu:

1. Permintaan

Pengguna mengirimkan permintaan ke *server web*, melalui halaman *web* yang ditampilkan pada *browser web*.

2. Pemrosesan

Server web menerima permintaan yang dikirimkan oleh pengguna, kemudian memproses permintaan tersebut.

3. Jawaban

Browser menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser*.

2.7 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut Wahyono (2005), *Hypertext Preprocessor (PHP)* merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para programmer dari seluruh dunia yang menekuni dunia *open source*. PHP dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di database server *open source* seperti MySQL. Bahasa pemrograman ini ditemukan oleh Rasmus Lerdorf yang bermula dari keinginan sederhana untuk mempunyai alat bantu atau *tools* dalam memonitor pengunjung yang melihat situs *web* pribadinya. Oleh sebab itu, pada awal pengembangannya, PHP merupakan akronim dari *Personal Home PageTools* sebelum akhirnya menjadi PHP. Dalam hal ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dikarenakan PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang paing sering digunakan dan mudah dalam pembuatannya serta lebih fleksibel dalam akses ke *database* MySQL.

2.8 *My Structure Query Language*

Menurut Anhar (2010), *My Structure Query Language (MySQL)* adalah salah satu *Database Management System (DBMS)* dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS. SQL, Postagre SQL, dan lain-lain. Pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan penggunaan database MySQL. Keunggulan dari MySQL adalah cepat dan mudah digunakan. MySQL semula berkembang karena memerlukan SQL Server yang dapat mengatasi sebuah perintah database.