

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*). Menurut Sutabri (2004), sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variable-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Sedangkan menurut Hartono (1999) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan pengertian sistem adalah kumpulan prosedur, unsur, komponen dan variabel-variabel yang membentuk jaringan kerja, saling berhubungan, saling berinteraksi dan melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan.

2.2 Penilaian Kinerja

Penilaian kinerja (*performance appraisal*) adalah suatu proses dalam organisasi yang bertujuan mengevaluasi pelaksanaan kerja masing-masing individu dalam organisasi tersebut (Simamora, 2009). Penilaian kinerja pada dasarnya merupakan salah satu bagian dari sistem manajemen kinerja. Werther dan Davis (2006), mendefinisikan: penilaian kinerja adalah proses suatu organisasi mengevaluasi kinerja karyawannya, penilaian kinerja menyangkut dua unsur yaitu kinerja dan pertanggungjawaban karyawan. Berdasarkan definisi penilaian kinerja di

atas dapat disimpulkan bahwa penilaian kinerja adalah proses yang berkesinambungan yang berisi catatan prestasi karyawan agar dapat dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kerja dalam suatu periode tertentu.

2.2.1 Tujuan dan Manfaat Penilaian Kinerja

Anderson (2003) melihat tujuan penilaian kinerja mempunyai dua fungsi yaitu sebagai fungsi evaluasi dan fungsi pengembangan.

1. Fungsi evaluasi

Aktivitas penilaian kinerja digunakan untuk melihat prestasi aktual dibandingkan dengan prestasi yang diharapkan. Dalam evaluasi ini dapat dibandingkan antar individu, antar tugas, situasi dan lain-lainya. Konsistensi menjadi sesuatu yang penting dalam hal ini, seperti konsistensi terhadap standar penilaian dan konsistensi pada proses perbandingannya. Data hasil penilaian kinerja digunakan sebagai dasar untuk membuat keputusan promosi, transfer dan kenaikan gaji.

2. Fungsi pengembangan

Fungsi penilaian kinerja sebagai fungsi pengembangan lebih luas daripada sekedar fungsi evaluasi. Sebagai fungsi pengembangan, penilaian kinerja memusatkan diri pada pengembangan kinerja karyawan dengan cara mengidentifikasi wilayah yang harus dikembangkan, menetapkan target kinerja di masa mendatang dan menyetujui rencana tindak lanjut. Aspek ini juga meliputi pengembangan kapasitas seseorang dengan cara merencanakan pengembangan keterampilan dan karir karyawan, membantu individu untuk memahami aspirasi pekerjaan dan karir dengan peluang yang ada di organisasi.

2.2.2 Sumber-sumber Penilaian Kinerja

Menurut Dosy (2002), dalam penilaian kinerja penilai mempunyai peran yang sangat penting. Oleh karena itu ia harus netral dan tidak memihak. Penilai sering tidak berhasil untuk tidak melibatkan emosinya dalam menilai prestasi kerja bawahannya. Hal ini menyebabkan evaluasi penilaian menjadi tidak objektif, artinya ukuran-ukuran penilaian prestasi kerja ini tidak dapat dibuktikan atau diuji orang lain. Subjektivitas terjadi jika penilaian yang diberikan lebih ditentukan oleh faktor-faktor lain daripada prestasi atau perilaku yang sebenarnya diperlihatkan oleh penilai pada dimensi yang sedang dinilai. Pihak yang tepat untuk melakukan penilaian kinerja karyawan adalah:

1. Supervisor

Supervisor sebagai penentu besar kecilnya rewards atau punishment yang akan diberikan kepada karyawan, sehingga logis jika penilaian dilaksanakan oleh jabatan yang memegang wewenang tersebut.

2. Diri Sendiri

Penilaian diri sendiri dianggap dapat mengurangi sikap defensif karyawan dalam proses penilaian kinerja.

3. Peer (Rekan Kerja)

Rekan kerja merupakan pihak yang paling mengerti kinerja dari karyawan. Kinerja yang luput dari pengawasan atasan dapat digantikan oleh penilaian dari rekan kerja, sehingga dapat memudahkan proses penilaian kinerja di perusahaan tersebut.

4. Bawahan

Penilaian dari bawahan merupakan penilaian yang tepat untuk mengetahui kinerja karyawan yang berhubungan dengan kenaikan jabatan.

1.3 Kinerja

Kinerja adalah hasil atau tingkat keberhasilan seseorang secara keseluruhan selama periode tertentu di dalam melaksanakan tugas dibandingkan dengan berbagai kemungkinan, seperti standar hasil kerja, target atau sasaran atau criteria yang telah ditentukan terlebih dahulu dan telah disepakati bersama (Rivai, 2005). Berikut beberapa pengertian dan penjelasan dari kinerja.

1. Kinerja merupakan seperangkat hasil yang dicapai dan merujuk pada tindakan pencapaian serta pelaksanaan sesuatu pekerjaan yang diminta (Sopiah, 2008).
2. Kinerja merupakan salah satu kumpulan total dari kerja yang ada pada diri pekerja (Soekidjo, 2009). Dengan demikian, kinerja adalah hasil atau pencapaian dari kesediaan seseorang atau kelompok guna pencapaian tujuan atau target. Kinerja karyawan mempengaruhi seberapa banyak mereka memberikan kontribusi kepada organisasi. Kontribusi tersebut antara lain:

1. Kuantitas output
2. Kualitas output
3. Jangka waktu output
4. Kehadiran di tempat kerja
5. Sikap kooperatif

Kontribusi yang sudah diberikan karyawan kepada perusahaan membantu manajer dalam melakukan analisa terhadap kualitas kinerja karyawan. Kontribusi-

kontribusi tersebut bisa menjadi bahan pertimbangan dalam melakukan penilaian kinerja. Berdasarkan kontribusi yang dihasilkan, pihak manajer bisa menentukan kriteria-kriteria apa saja yang akan digunakan dalam melakukan penilaian kinerja

1.4 Kriteria Pekerjaan

Menurut Mathis dan Jackson (2006) kriteria pekerjaan adalah faktor dari apa yang dilakukan orang dipekerjaannya (dalam artian, kriteria pekerjaan menjelaskan apa-apa yang sudah dibayar oleh organisasi untuk dikerjakan karyawannya). Oleh karena itu, kriteria-kriteria ini penting, kinerja individual dalam kinerja pekerjaan haruslah diukur, dibandingkan dengan standar yang ada, dan hasilnya harus dikomunikasikan kepada setiap karyawan.

Pada suatu pekerjaan hampir selalu memiliki lebih dari satu kriteria pekerjaan. Kriteria pekerjaan yang banyak menjadi suatu aturan yang berperan penting bagi kesuksesan suatu pekerjaan. Beberapa kriteria mungkin memiliki nilai yang sangat penting jika dibandingkan dengan kriteria yang lain bagi suatu organisasi. Kriteria juga menjadi sesuatu yang bernilai bagi seorang karyawan sesuai dengan deskripsi pekerjaan karyawan tersebut. Berdasarkan suatu kriteria, maka suatu pekerjaan bisa memiliki beberapa tugas dan tanggung jawab.

2.5 Graphic Rating Scale (GRS)

Metode *Graphic Rating Scale* (GRS) adalah salah satu metode yang fokus penilaiannya adalah “*input*” dalam konsep *input-proses-ouput*. Metode ini paling populer dan paling banyak digunakan oleh perusahaan walaupun penulis yakin bahwa mayoritas dari para praktisi manajemen tidak pernah mempersoalkan apa nama

metode yang digunakan oleh organisasi mereka. Keuntungan dari Penggunaan Metode “*Graphic Rating Scale*” adalah sebagai berikut :

1. Mudah dimengerti dan dipahami oleh penggunanya atau paling sedikitnya cukup sederhana dan istilah-istilah yang digunakan juga biasa didengar orang.
2. Pembuatan skala secara relatif dapat dikatakan mudah baik dengan abjad maupun dengan angka (skor) walaupun biasanya para praktisi Sumber Daya Manusia yang masih “*ngotot*” menggunakan hasil Manajemen Kinerja untuk dasar alkasi kenaikan gaji atau bonus.
3. Bila penilaian (*rating*) disertai dengan komentar tertulis, maka kemungkinan terjadinya “efek Halo” akan berkurang Penilai sangat terpengaruh oleh nilai ‘*bagus*’ seorang karyawan untuk sebuah faktor tertentu yang dinilai sehingga untuk faktor-faktor lain ia juga memberikan nilai “*bagus*”.

Kelemahan dan Keterbatasan Metode “*Graphic Rating Scale* “ adalah sebagai berikut:

1. Karena yang dinilai adalah karakteristik (*trait*) kepribadian, maka para penilai seharusnya mempunyai pengetahuan yang cukup tentang ilmu jiwa dan perilaku manusia (*psikologi*).
2. Karena yang dinilai adalah traits, tentunya ini sudah harus diketahui sejak tahap seleksi apabila diberlakukan tes *psikologi*.
3. Metode ini sangat “bias” budaya. Banyak karakteristik yang ditetapkan untuk dinilai didasarkan pada budaya barat (Amerika) misalnya faktor “*inisiatif*” kemampuan mengeksikan diri dan kreativitas.

4. Bagaimanapun, elemen subyektivitas dalam metode ini masih tetap kuat dan tidak dapat dihilangkan sepenuhnya.

2.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah gambaran pada sistem dimana di dalamnya terdapat hubungan antara *entity* beserta relasinya. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan terdefiniskan di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk setiap *entity* biasanya mempunyai *atribute* yang merupakan ciri *entity* tersebut. Relasi adalah hubungan antar *entity* yang berfungsi sebagai hubungan yang mewujudkan pemetaan antar *entity*.

Menurut Indrajani (2011), *Atribute* adalah kolom sebuah relasi. Macam-macam *atribute* yaitu:

1. *Simple Attribute*

Attribute ini merupakan *attribute* yang unik dan tidak dimiliki oleh *attribute* lainnya, misalnya *entity* mahasiswa yang *attribute*-nya NIM.

2. *Composite Attribute*

Composite attribute adalah *attribute* yang memiliki dua nilai harga, misalnya nama besar (nama keluarga) dan nama kecil (nama asli).

3. *Single Value Attribute*

Attribute yang hanya memiliki satu nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *attribute*-nya Umur (tanggal lahir).

4. *Multi Value Attribute*

Multi value attribute adalah *atribute* yang banyak memiliki nilai harga, misalnya *entity* mahasiswa dengan *atribute*-nya pendidikan (SD, SMP, SMA).

5. *Null Value Attribute*

Nullvalue attribute adalah *atribute* yang tidak memiliki nilai harga, misalnya *entity* tukang becak dengan *atribute*-nya pendidikan (tanpa memiliki ijazah).

ERD diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh perancang *database*. Untuk itu ERD dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

1. *Conceptual Data Model (CDM)*

Conceptual Data Model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

2. *Physical Data Model (PDM)*

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

2.7 **Data Flow Diagram (DFD)**

Pada tahap ini, penggunaan notasi dapat membantu komunikasi dengan pemakai/user sistem untuk memahami sistem tersebut secara logika. Diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem ini dikenal dengan nama Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*). DFD berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi di dalam sistem dari tingkat yang

tertinggi sampai yang terendah, yang memungkinkan untuk melakukan dekomposisi, mempartisi atau membagi sistem kedalam bagian-bagian yang lebih kecil dan yang lebih sederhana. DFD fokus pada aliran data dari dan ke dalam sistem serta memproses data tersebut (Kendall dan Kendall, 2003).

2.8 *Peripheral Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP merupakan singkatan dari *Peripheral Hypertext Preprocessor*, sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML (Kadir, 2008). Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik. Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan system database di dalam web. Sistem database yang dapat didukung oleh PHP adalah Oracle MySQL, Ms.Access, Sybase PostgreSQL, dan lainnya. PHP dapat berjalan di berbagai system operasi seperti Windows 98/NT, UNIX/LINUX, Solaris maupun Macintosh.

Keunggulan lainnya dari PHP adalah PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan seperti protocol IMAP, SNMP, NNTP, POP3 bahkan HTTP. Berikut adalah kelebihan PHP :

1. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana – mana dari mulai IIS sampai dengan apache, dengan konfigurasi yang relatif mudah.
2. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena referensi yang banyak.

PHP adalah bahasa open source yang dapat digunakan di berbagai mesin (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah system.

2.9 MySQL

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial.

MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis (Kroenke, 1998). Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. MySQL biasanya digunakan atau diinstall bersamaan dengan XAMPP sehingga untuk melihat isi table bias menggunakan PHPmyAdmin.

Sebagai software database dengan konsep database modern, MySQL memiliki banyak kelebihan antara lain :

1. *Protability*

MySQL dapat digunakan dengan stabil tanpa kendala, berarti pada berbagai sistem operasi diantaranya seperti Windows, Linux, Mac OS X Server, Solaris, Amiga HP-UX dan masih banyak lagi. Open source MySQL didistribusikan secara open source di bawah lisensi GPL, sehingga dapat memperoleh menggunakannya secara cuma-cuma tanpa dipungut biaya sepeserpun.

2. *Multiuser*

MySQL dapat digunakan untuk menangani beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini akan memungkinkan sebuah database server MySQL dapat diakses client secara bersamaan dalam waktu yang bersamaan pula.

3. *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang cukup menakjubkan dalam menangani query sederhana, serta mampu memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.

4. *Column Types*

MySQL didukung tipe kolom(tipe data) yang sangat kompleks.

5. *Command dan Functions*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah SELECT dan WHERE dalam query.

6. *Scalability dan Limits*

Dalam hal batas kemampuan, MySQL terbukti mampu menangani database dalam skala yang besar dengan jumlah record lebih dari 50 juta dan 60 ribu

tabel serta 5 miliar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada setiap tabelnya.

7. *Interface*

Sama halnya dengan software database lainnya, MySQL memiliki *interface* (antarmuka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

8. Struktur tabel

Struktur tabel MySQL cukup baik, serta cukup fleksibel. Misalnya ketika menangani *Alter Table*, dibandingkan database lainnya semacam *ProgresSQL* ataupun *Oracle*.

2.10 *Hypertext Markup Language (HTML)*

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language (SGML)* (Abdul Kadir, 2008). HTML sebenarnya adalah dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu.

Mendesain HTML berarti melakukan suatu tindakan pemrograman. Namun HTML bukanlah sebuah bahasa pemrograman. Namun HTML hanyalah berisi perintah-perintah yang telah terstruktur berupa tag-tag penyusun. Menuliskan tag-tag HTML tidaklah sebatas hanya memasukkan perintah-perintah tertentu agar HTML kita dapat di akses oleh browser. Mendesain HTML adalah adalah sebuah seni tersendiri. Homepage yang merupakan implementasi dari HTML adalah refleksi dari orang yang membuatnya. Untuk itu kita perlu mendesainnya dengan baik agar para

pengunjung homepage yang kita buat merasa senang dan bermanfaat. Mendesain HTML dapat dilakukan dengan cara menggunakan *HTML Editor*, seperti *Microsoft FrontPage*, *Adobe Dreamweaver*, dan lain-lain. Dengan cara menuliskan sendiri secara manual satu persatu tag-tag HTML ke dalam dokumen HTML. Ada kelebihan dan kekurangan dari dua cara di atas. Cara pertama kelebihanannya adalah HTML Editor merupakan sebuah program yang khusus didesain untuk membuat, melakukan editing bahkan mem-publish ke internet. Dengan kemampuannya menggabungkan kemudahan dan kecanggihan teknologi internet ke dalam dokumen HTML maka cara ini sangat disukai oleh para pemula dan desainer yang tidak ingin belajar lebih mendalam mengenai HTML. Sedangkan cara kedua adalah menuliskan secara manual satu persatu tag-tag HTML. Hal ini sangat disarankan sulit dikarenakan akan memakan tenaga dan waktu ekstra untuk melakukannya, ditambah lagi Anda harus melakukan cara-cara konvensional untuk melihat hasilnya pada web browser. Namun pada cara kedua adalah dasar dari segala bentuk HTML yang akan Anda pelajari, karena dengan cara itulah Anda akan lebih paham mengenai cara kerja dan berbagai perintah yang biasa dipakai pada bahasa HTML.

2.11 *Cascading Sytle Sheets (CSS)*

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup (Abdul Kadir, 2001). Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*.

CSS digunakan oleh penulis maupun pembaca halaman web untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau *bahasa markup* lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS). Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

2.12 Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman web. *Software* Dreamweaver dikeluarkan oleh Adobe System. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, desainer dan developer web dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini. Adobe Dreamweaver menyediakan fitur editor WYSIWYG (*What You See is What You Get*) atau dalam bahasa kesehariannya disebut Design View. Maksudnya adalah, tampilan hasil akhir web kita nanti akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman web. Dengan segala fitur yang ada pada Adobe Dreamweaver, membuat suatu web bukanlah hal yang sulit. Kita tidak perlu menguasai berbagai macam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, PHP, dan sebagainya. Cukup mengetahui dasar dasarnya saja, karena didalam aplikasi ini sudah disediakan alat alat otomatis. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan 3 macam tampilan yaitu Code View, Design View dan Split View. Code View cocok untuk para programmer yang terbiasa dengan kode

kode pemrograman web. Sedangkan Design View cocok untuk para Designer yang terbiasa dengan visual. Jika ingin menggunakan keduanya, bisa memilih Split View.

