

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Sistem

Penilaian kinerja termasuk hal yang baru di PT. Merpati Wahana Taksi sehingga penilaian yang dilakukan *Driver Management* selaku pihak penilai hanya memprioritaskan pada rata-rata produktifitas dari masing-masing sopir taksi, yang perhitungannya masih dilakukan secara manual karena masih belum terintegrasinya seluruh data yang digunakan dalam perhitungan produktifitas. Selain produktifitas juga terdapat empat kriteria tambahan dengan poin yang berbeda-beda yaitu: kehadiran lebih dari 17 kali dalam sebulan (1 poin), mengembalikan barang yang tertinggal (5 poin), menunggu perbaikan mobil di bengkel (1 poin), dan beroperasi ditanggal merah (1 poin). Poin-poin yang didapat para sopir di sini nantinya akan ditambahkan ke dalam rata-rata produktifitas yang hasilnya akan digunakan sebagai hasil akhir penilaian. Dengan lebih fokus pada produktifitas maka apa yang dilakukan oleh PT. Merpati Wahana Taksi masih belum mewakili penilaian kinerja sebenarnya, karena dilihat dari apa yang ada di perusahaan standar minimum penilaian yang masih kurang membuat penilaian lebih berfokus pada perhitungan produktifitas tanpa ada standar minimum dari produktifitas tersebut sehingga informasi yang dihasilkan masih belum mampu menjelaskan seberapa baik kinerja dari seorang karyawan karena masih adanya aspek yang diabaikan dari sebuah penilaian kinerja. Selain itu di PT. Merpati Wahana Taksi, dalam melakukan penilaian seorang *Driver Management* harus terlebih dahulu mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penilaian karena

belum adanya suatu aplikasi penilaian kinerja yang mampu untuk mengintegrasikan seluruh data tersebut, ini mengakibatkan proses penilaian kinerja tersebut membutuhkan waktu yang lama.

Dari penjelasan masalah di atas maka perlu dilakukan perbaikan agar penilaian kinerja berjalan sebagaimana seharusnya dengan menambah aspek penilaian agar tidak hanya berfokus pada produktifitas saja, dengan pemberian nilai berupa angka (1,2,3,4,5) atau peringkat verbal mulai dari ‘sangat tidak baik’ sampai ‘sangat baik’ (Mathis dan Jackson, 2009:381) pada setiap standar penilaian, sehingga apa saja yang telah dilakukan oleh karyawan akan mendapatkan umpan balik yang berbeda-beda tergantung dengan pencapaian mereka. Serta mengintegrasikan seluruh data yang dibutuhkan dalam penilaian agar proses penilaian kinerja tidak memakan waktu yang lama. Untuk analisis perhitungan dalam sistem ini nantinya menggunakan Metode *Scoring System*. Dengan sistem penilaian kinerja yang baik maka hasil dari penilaian pun akan lebih membantu perusahaan untuk memberikan umpan balik seperti *reward* ataupun *punishment*, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sopir taksi secara individual.

3.2 Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

3.2.1 Fungsional Perangkat Lunak

Fungsional perangkat lunak pada sistem informasi ini adalah:

- a. *Maintenance* data master pendukung penilaian, proses penginputan data-data yang akan digunakan dalam proses penilaian kinerja. Data tersebut meliputi: data sopir taksi, data jenis mobil, data unit mobil, data kriteria, data item, data

kehadiran, data pendapatan, data komplain pelanggan, dan data kasus pelanggaran.

- b. Penilaian Kinerja, proses yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kinerja dari masing-masing sopir taksi dengan melihat data-data yang tersimpan di dalam *database* yaitu data kehadiran, data pendapatan, data komplain pelanggan, dan data kasus pelanggaran. Yang nantinya data tersebut akan menjadi kriteria dalam penilaian kinerja.
- c. Laporan, proses pembuatan laporan dari hasil penilaian kinerja.

3.2.2 Karakteristik Pengguna

Sistem informasi penilaian kinerja dengan Metode *Scoring System* ini dibuat untuk digunakan oleh bagian *Driver Management* yang bertugas untuk menilai kinerja masing-masing sopir taksi di setiap periodenya. Untuk data-data yang menjadi kriteria penilaian akan diinputkan oleh bagian *traffic control* untuk data kehadiran, bagian operator untuk data komplain pelanggan, bagian kasir untuk data pendapatan, dan *Driver Management* untuk data kasus pelanggaran.

3.2.3 Batasan Perangkat Lunak

Batasan untuk perangkat lunak yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Kriteria yang digunakan adalah yang mempunyai data di dalam *database* agar penilaian dapat dilakukan secara otomatis kepada seluruh sopir taksi.
2. Perangkat lunak dikembangkan secara *client-server* berbasis *web service*.

3.2.4 Kegunaan Perangkat Lunak

Sistem informasi penilaian kinerja sopir taksi dibuat untuk memudahkan *Driver Management* dalam melakukan penilaian kinerja dengan

standar-standar minimum penilaian yang lebih baik sehingga mampu menghasilkan informasi yang mampu menjelaskan seberapa baik kinerja dari masing-masing sopir taksi. Serta aplikasi ini mampu untuk mengintegrasikan seluruh data yang sehingga otomatis penilaian kinerja dapat bekerja dengan baik sehingga proses penilaian tidak memakan waktu yang lama.

3.2.5 Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras untuk sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

a. Komputer Server

1. OS: Microsoft Windows Server 2008 (32-bit)
2. Sistem Database: Microsoft SQL Server 2005 Standart Edition
3. Intel Xeon dual core 2.66GHz 8MB L2 Cache
4. ASUS/Gigabyte Motherboard
5. RAM DDR2 1Gb
6. Dual Gigabit Ethernet
7. Integrated Hardware RAID
8. 320Gb Seagate/Samsung SATA/IDE
9. Monitor 15"
10. Mouse

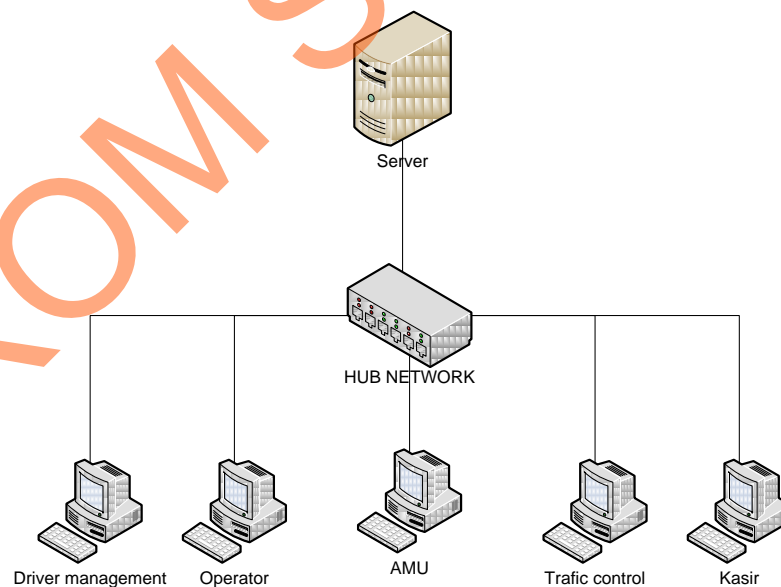
b. Komputer Client

1. OS: Microsoft Windows 7 Home Basic (32-bit)
2. Intel core 2 duo CPU 2.4GHz
3. ASUS/Gigabyte Motherboard
4. RAM DDR2 512Mb

5. Dual Gigabit Ethernet
6. Integrated Hardware RAID
7. 160Gb Seagate/Samsung SATA/IDE
8. Monitor 15''
9. Mouse
10. Printer

3.2.6 Perancangan Arsitektur Jaringan

Desain arsitektur jaringan yang digunakan adalah berupa jaringan *client-server*. Terdapat 5 komputer *client* pada jaringan ini yaitu yang terdapat di bagian *Driver Management*, *Operator*, *AMU*, *Traffic Control*, dan *Kasir*. *Server* sebagai penyedia layanan akan selalu menunggu permintaan dari sisi *client*, sesuai dengan tugasnya *server* akan melayani dan menjawab permintaan data dari *client*.



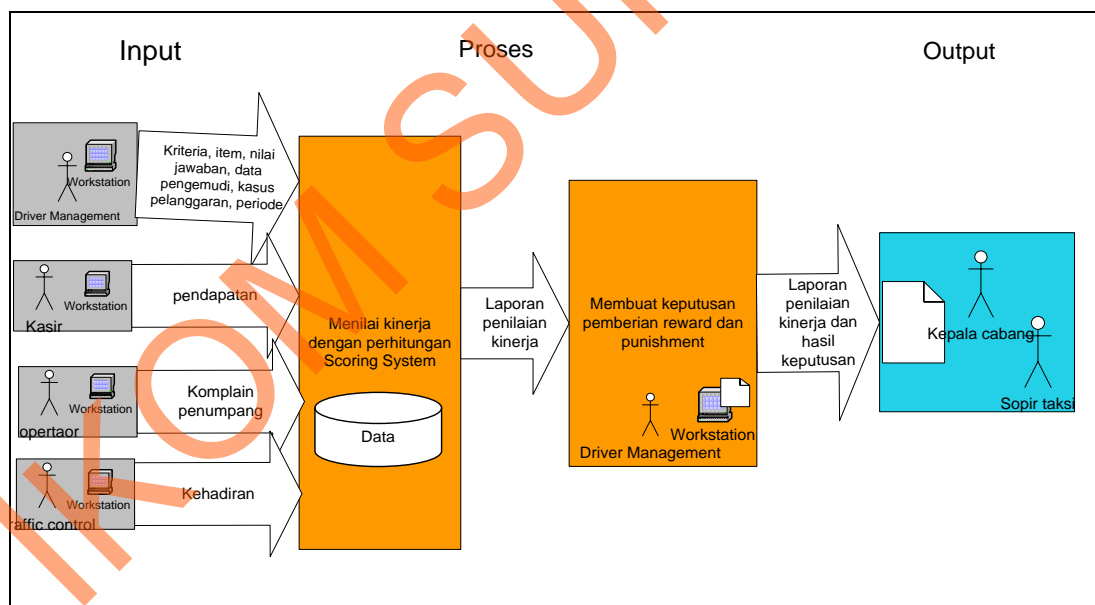
Gambar 3.1 Perancangan Arsitektur Jaringan

3.3 Perancangan Sistem

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem penilaian kinerja yang baru di mana sistem yang baru ini akan digambarkan pada desain umum sistem, *flowchart*, diagram berjenjang, *Data Flow Diagram (DFD)*, rancangan *database* berupa *Entity Relationship Diagram (ERD)*, struktur tabel, serta desain I/O dari aplikasi yang akan dibuat.

3.3.1 Desain Umum Sistem

Desain umum sistem disini akan menjelaskan gambaran umum sistem informasi penilaian kinerja yang akan dibuat mulai dari input data sampai dengan pembuatan laporan.



Gambar 3.2 Desain Umum Sistem

Gambar 3.2 menunjukkan bagaimana sistem ini bekerja. Sistem informasi ini menghasilkan beberapa output laporan yaitu laporan penilaian kinerja di setiap periode, laporan detail penilaian kinerja disetiap periode, laporan

perkembangan kinerja keseluruhan, laporan perkembangan detil kinerja, laporan kinerja tahunan, dan laporan promosi atau degradasi. Untuk mengetahui penjelasan setiap output yang dihasilkan oleh sistem informasi ini terlebih dulu akan dijelaskan proses penilaian kinerja dengan menggunakan *Scoring System* karena dari proses ini seluruh output dapat dihasilkan.

Proses penilaian kinerja dilakukan pada setiap satu periode yaitu 3 bulan. Pada proses ini terlebih dulu *Driver Management* menetapkan item penilaian apa saja yang akan dijadikan penilaian kepada para sopir taksi, dan jawaban atau standar berapa pada item penilaian tersebut yang memiliki nilai 1, 2, 3, 4, dan 5. Dalam penentuan jawaban atau standar pada item penilaian *Driver Management* harus terlebih dulu menganalisis *history* data pada setiap bagian yang dijadikan kriteria penilaian yaitu kehadiran, setoran, komplain, dan kasus pelanggaran. Kriteria penilaian yang digunakan bersifat transaksional yang diinputkan oleh *traffic control* untuk kehadiran, kasir untuk setoran, operator untuk komplain dan *Driver Management* untuk kasus pelanggaran, ini dilakukan untuk mempermudah dan mempercepat proses penilaian, karena penilaian akan dilakukan langsung pada seluruh sopir taksi sesuai dengan data transaksi yang telah diperoleh dibandingkan dengan standar jawaban pada item penilaian. Item penilaian dan standar jawaban yang telah ditetapkan kemudian diinputkan kedalam sistem oleh *Driver Management*. Setelah seluruh data yang dibutuhkan yaitu data pengemudi, item penilaian, standar jawaban, data kehadiran, data setoran, data komplain, dan data kasus pelanggaran telah siap, maka selanjutnya sistem informasi ini akan melakukan proses penilaian kinerja sesuai dengan

periode penilaian yang telah ditetapkan. Terdapat 3 proses dalam penilaian kinerja pada sistem informasi ini, yaitu:

1. Proses pemberian skor

Proses pemberian skor adalah proses di mana sistem akan memberikan skor pada setiap item penilaian dan kemudian menjumlahkannya baik secara keseluruhan atau masing-masing kriteria. Skor yang didapat sesuai dengan apa yang telah dicapai atau diperoleh oleh sopir taksi disetiap transaksi kehadiran, setoran, komplain, dan kasus pelanggaran dibandingkan dengan item penilaian dan standar jawaban. Tabel 3.2 menampilkan daftar item penilaian beserta standar/jawabannya dan nilai pada setiap standar/jawaban. Tabel 3.1 menjelaskan proses pemberian skor untuk sopir taksi bernama bachrul, dimana kolom perolehan untuk setiap item penilaian akan dibandingkan dengan standar/jawaban pada tabel 3.2 untuk memperoleh nilai yang sesuai dengan perolehan yang dicapai.

Tabel 3.1 Contoh Pemberian Skor

No	Kriteria	Item Penilaian	Perolehan	Jawaban	Nilai	Total
1	Kehadiran	Kehadiran dalam satu periode	70	70 s/d 90	5	16
		Jumlah kehadiran di hari minggu	9	9 s/d 10	4	
		Jumlah kehadiran dihari sabtu	7	6 s/d 8	3	
		Rata-rata kehadiran tiap bulan	23	16 s/d 25	4	
2	Setoran	Rata-rata pendapatan bersih	Rp 196.666	Rp.150.000 s/d Rp.224.999	2	9
		Jumlah keterlambatan penyetoran	0	0 s/d 0	5	
		Jumlah mencapai target setoran	1	1 s/d 3	2	

No	Kriteria	Item Penilaian	Perolehan	Jawaban	Nilai	Total
3	Komplain	Jumlah komplain	0	0 s/d 0	5	10
		Jumlah komplain kategori berat	0	0 s/d 0	5	
4	Kasus Pelanggaran	Jumlah kasus pelanggaran	0	0 s/d 0	5	5
Total Keseluruhan						40

Tabel 3.2 Daftar Item Penilaian

No	Item Penilaian	Standar/Jawaban	Nilai
1	Jumlah kasus pelanggaran dalam satu periode	0 s/d 0	5
		1 s/d 3	4
		4 s/d 7	3
		8 s/d 11	2
		12 s/d 15	1
2	Jumlah kehadiran di hari minggu	11 s/d 12	5
		0 s/d 0	1
		1 s/d 5	2
		6 s/d 8	3
3	Jumlah kehadiran di hari sabtu	9 s/d 10	4
		0 s/d 0	1
		1 s/d 5	2
		6 s/d 8	3
4	Jumlah keterlambatan penyeteroran dalam satu periode	9 s/d 10	4
		11 s/d 12	5
		0 s/d 0	5
		1 s/d 3	4
5	Jumlah Komplain Dalam Satu Periode	4 s/d 7	3
		8 s/d 11	2
		12 s/d 15	1
		0 s/d 0	5
6	Jumlah Komplain Kategori Berat Dalam Satu Periode	1 s/d 3	4
		4 s/d 7	3
		8 s/d 11	2
		12 s/d 15	1
7	Jumlah mencapai target setoran dalam satu periode	0 s/d 0	1
		1 s/d 3	2
		4 s/d 7	3
		8 s/d 11	4
8	Kehadiran dalam satu periode.	12 s/d 15	5
		0 s/d 0	1
		1 s/d 20	2
		21 s/d 44	3
9	Rata-rata jumlah kehadiran dalam satu periode	45 s/d 69	4
		70 s/d 90	5
		0 s/d 0	1
		1 s/d 5	2
10	Rata-rata Pendapatan bersih dalam satu periode	6 s/d 15	3
		16 s/d 25	4
		26 s/d 31	5
		Rp. 0 s/d Rp. 149.999	1
Rp. 150.000 s/d Rp. 224.999	2		
Rp. 225.000 s/d Rp. 324.999	3		
Rp. 325.000 s/d Rp. 424.999	4		
Rp. 425.000 s/d Rp. 600.000	5		

2. Proses perhitungan penentuan nilai kategori kinerja

Proses perhitungan penentuan nilai kategori kinerja adalah proses di mana sistem akan menentukan skor berapa yang termasuk kinerja rendah, sedang, dan baik. Penentuan kategori ini dihitung dengan menggunakan Metode *Scoring System*. Adapun contoh proses perhitungannya adalah sebagai berikut:

- i. Diketahui jumlah item penilaian sebanyak 10 dengan range nilai pada standar jawabanya adalah 1, 2, 3, 4, dan 5. Jumlah kategori yang diinginkan adalah 3 yaitu kinerja rendah, kinerja sedang, kinerja baik.
- ii. Menentukan data statistik secara deskriptif berupa rentang minimum (X_{\min}), rentang maksimum (X_{\max}), luas jarak sebaran, *mean* teoritis (μ) dan deviasi standar (σ).

- iii. Menghitung X_{\min} dengan persamaan 2.1:

$$X_{\min} = \text{jumlah item penilaian} * \text{nilai minimum}$$

$$X_{\min} = 10 * 1 = \mathbf{10}$$

- iv. Menghitung X_{\max} dengan persamaan 2.2:

$$X_{\max} = \text{jumlah item penilaian} * \text{nilai maksimum}$$

$$X_{\max} = 10 * 5 = \mathbf{50}$$

- v. Menghitung luas jarak sebaran dengan persamaan 2.3:

$$\text{Luas jarak sebaran} = X_{\max} - X_{\min}$$

$$\text{Luas jarak sebaran} = 50 - 10 = \mathbf{40}$$

- vi. Menghitung *mean* teoritis (μ) dengan persamaan 2.4:

$$\mu = \text{banyaknya pertanyaan} * \text{banyak kategori}$$

$$\mu = 10 * 3 = \mathbf{30}$$

- vii. Menghitung deviasi standar dengan persamaan 2.5:

Deviasi standar (σ) = luas jarak sebaran / 6

Deviasi standar (σ) = $40 / 6 = 6,67$

viii. Menghitung Z_{\min} dengan persamaan 2.6:

$$Z_{\min} = (X_{\min} - \mu) / \sigma$$

$$Z_{\min} = (10 - 30) / 6,67 = -3$$

ix. Menghitung Z_{\max} dengan persamaan 2.7

$$Z_{\max} = (X_{\max} - \mu) / \sigma$$

$$Z_{\max} = (50 - 30) / 6,67 = 3$$

x. Cek nilai p dengan menggunakan tabel distribusi normal untuk nilai Z_{\min} dan Z_{\max} .

$$p_{\min} = 0,00135$$

$$p_{\max} = 0,99865$$

nilai p merupakan nilai yang tertinggi, maka nilai p adalah **0,99865**

xi. Menentukan nilai disetiap kategori dengan persamaan 2.8 untuk kinerja rendah, persamaan 2.9 untuk kinerja sedang, dan persamaan 2.10 untuk kinerja baik:

$$X < (\mu - (p * \sigma))$$

$$X < (30 - (0,99865 * 6,67))$$

$$\mathbf{X < 23} \quad \mathbf{Kinerja Rendah}$$

$$(\mu - (p * \sigma)) < X \leq (\mu + (p * \sigma))$$

$$(30 - (0,99865 * 6,67)) \leq X < (30 + (0,99865 * 6,67))$$

$$\mathbf{23 \leq X < 37} \quad \mathbf{Kinerja Sedang}$$

$$(\mu + (p * \sigma)) \leq X$$

$$(30 + (0,99865 * 6,67)) \leq X$$

$$37 \leq X \quad \textbf{Kinerja Baik}$$

3. Proses penentuan kinerja

Proses penentuan kinerja adalah proses untuk menentukan kinerja para sopir taksi dilihat dari skor yang diperoleh yang akan dibandingkan dengan hasil perhitungan kategori kinerja. Contoh proses penentuan kinerja akan dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Contoh Penentuan Kinerja

Nama	Skor (X)	Kinerja Baik	Kinerja Sedang	Kinerja Rendah	Kinerja
Bachrul	40	$37 \leq X$	$23 \leq X < 37$	$X < 23$	Baik
Patah	37				Baik
Yulianto	36				Sedang
Sugianto	36				Sedang

Setelah diketahui proses dalam melakukan penilaian kinerja, selanjutnya akan dijelaskan masing-masing output yang dihasilkan oleh sistem informasi ini setelah melalui proses penilaian kinerja tersebut:

1. Laporan Kinerja

Laporan penilaian kinerja disini merupakan hasil penilaian kinerja pada setiap periode, di mana laporan ini akan menampilkan hasil dari proses penilaian kinerja yang telah dilakukan yang diperoleh oleh seluruh sopir taksi dalam satu periode. Laporan ini dapat membantu *Driver Management* mengetahui kinerja seluruh sopir taksi. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian kinerja secara keseluruhan dan periode penilaiannya.

2. Laporan detil penilaian kinerja

Laporan detil penilaian kinerja merupakan hasil dari proses penilaian kinerja yang telah dilakukan untuk setiap kriterianya, sehingga dapat diketahui kinerja masing-masing sopir taksi pada setiap kriterianya dalam satu periode. Laporan ini dapat membantu *Driver Management* mengetahui kinerja seluruh sopir taksi pada setiap kriteria penilaian. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian kinerja di setiap kriteria, periode penilaiannya dan data sopir taksi.

3. Laporan perkembangan kinerja

Laporan perkembangan kinerja disini akan menampilkan hasil penilaian kinerja yang telah dilakukan dalam bentuk grafik garis agar dapat diketahui perkembangan kinerja dari masing-masing sopir taksi pada setiap periode penilaian yang telah dilakukan. Laporan ini dapat membantu *Driver Management* untuk melakukan bimbingan dan penyuluhan kepada sopir taksi. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian keseluruhan pada setiap periode dan data sopir taksi.

4. Laporan detil perkembangan kinerja

Laporan detil perkembangan kinerja akan menampilkan hasil penilaian kinerja pada setiap kriteria yang telah dilakukan dalam bentuk grafik garis agar dapat diketahui perkembangan kinerja di setiap kriterianya pada setiap periode penilaian yang telah dilakukan. Laporan ini dapat membantu *Driver Management* untuk melakukan bimbingan dan penyuluhan kepada sopir taksi. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian setiap kriteria pada setiap periode dan data sopir taksi.

5. Laporan kinerja tahunan

Laporan kinerja tahunan adalah laporan yang akan menampilkan kinerja seluruh sopir taksi dalam satu tahun. Laporan kinerja tahunan ini diperoleh dari rata-rata hasil penilaian kinerja pada seluruh periode yang dilakukan dalam satu tahun yaitu dengan menjumlahkan skor keseluruhan yang didapat dari setiap periode dibagi dengan jumlah periode penilaian yang dilakukan dalam satu tahun. Laporan ini digunakan untuk membantu *Driver Management* dalam penentuan penerima insentif. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data rata-rata hasil penilaian kinerja dalam satu tahun dan tahun.

6. Laporan peringkat atas (promosi)

Laporan peringkat atas (promosi) merupakan laporan yang akan menampilkan daftar sopir taksi yang akan mendapatkan promosi. Sopir taksi yang ditampilkan disini adalah sopir taksi yang tidak diberikan tanggung jawab untuk memegang unit taksi, karena promosi yang akan didapat oleh sopir taksi tersebut adalah diberikan tanggung jawab untuk memegang unit taksi. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian dalam satu periode dan periode penilaian.

7. Laporan peringkat bawah (degradasi)

Laporan peringkat bawah (degradasi) merupakan laporan yang akan menampilkan daftar sopir taksi yang akan mendapatkan degradasi. Sopir taksi yang ditampilkan disini adalah sopir taksi yang diberikan tanggung jawab untuk memegang unit taksi, karena degradasi yang akan didapat oleh sopir taksi tersebut adalah menarik unit taksi yang sebelumnya dipegang oleh sopir

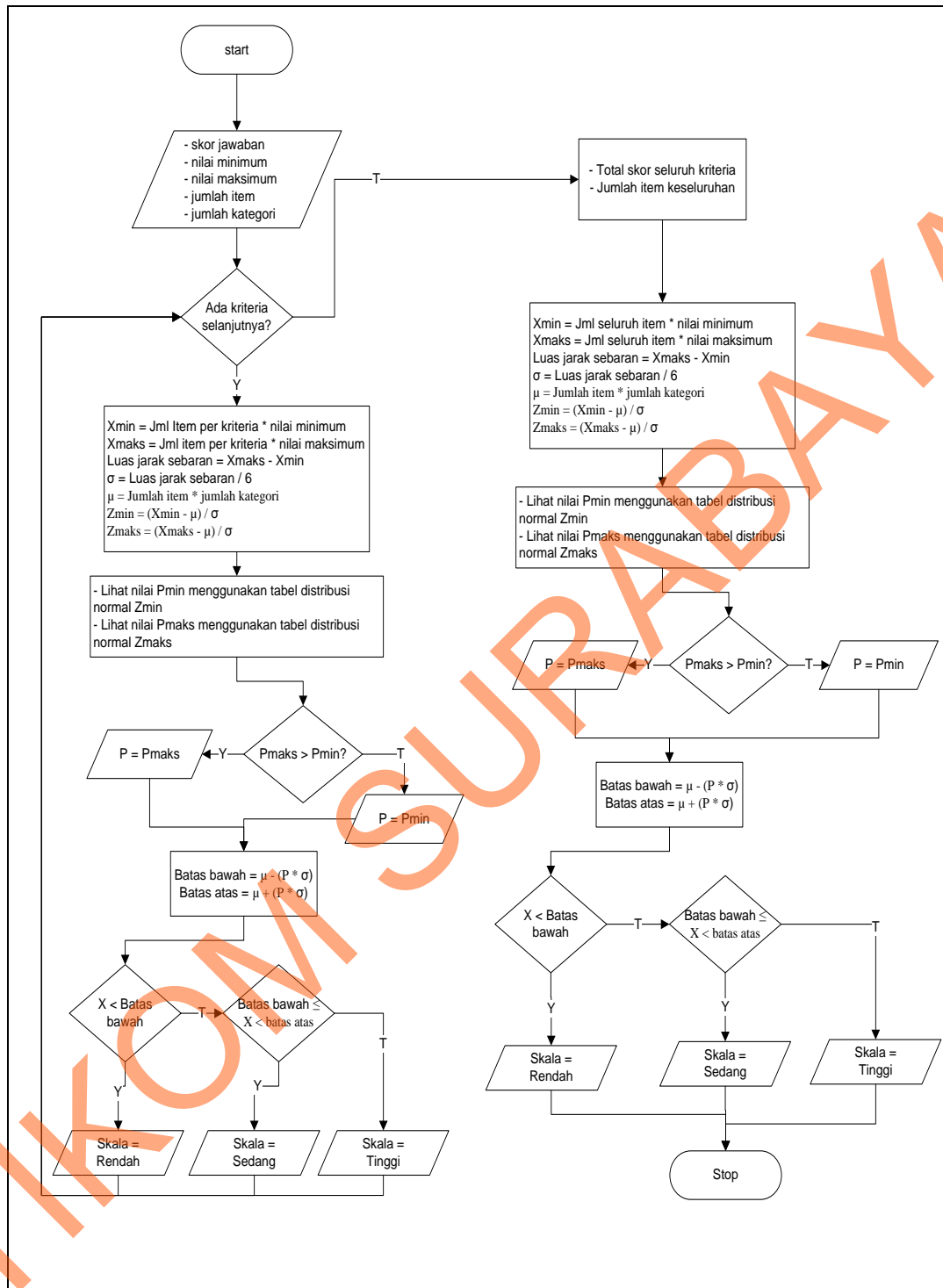
taksi tersebut. Untuk menampilkan laporan ini dibutuhkan data hasil penilaian dalam satu periode dan periode penilaian.

3.3.2 Flowchart

Flowchart di sini akan menggambarkan prosedur aplikasi *Scoring System* kategorisasi jenjang (ordinal) yang akan digunakan oleh sistem informasi dalam menilai kinerja.

Pada gambar 3.3 terlihat proses *Scoring System* kategorisasi jenjang (ordinal) ini terbagi menjadi dua yaitu perhitungan skala kategorisasi berdasarkan kriteria dan perhitungan secara keseluruhan.

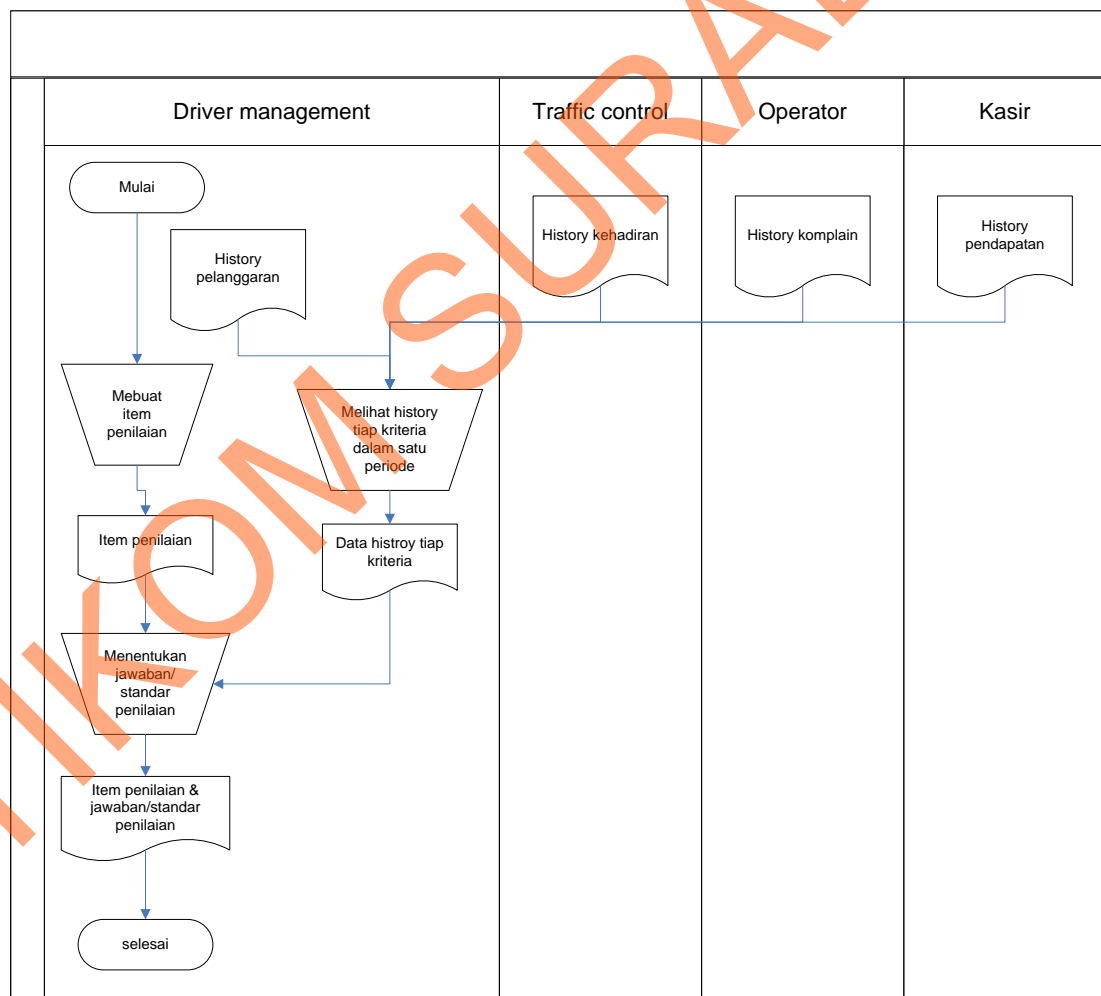
Dalam perhitungan skala kategorisasi kriteria dan perhitungan kategorisasi keseluruhan terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan yaitu perhitungan statistik deskriptif yang terdiri dari rentang minimum (X_{\min}), rentang maksimum (X_{\max}), luas jarak sebaran, mean teoritis (μ), deviasi standar (σ), skor Z minimal (Z_{\min}) dan skor Z maksimal (Z_{\max}). Untuk selanjutnya dilihat P_{\min} dan P_{\max} dengan distribusi normal skor Z minimal (Z_{\min}) dan skor Z maksimal (Z_{\max}). Setelah didapat nilai P_{\min} dan P_{\max} kemudian hasilnya dibandingkan untuk nilai yang terbesar akan digunakan sebagai nilai P kemudian nilai P digunakan untuk perhitungan skala kategorisasi.



Gambar 3.3 Flowchart Scoring System Kategorisasi Jenjang (Ordinal)

3.3.3 Document Flow

Gambar 3.4 Merupakan *document flow* yang akan menjelaskan proses pembuatan item penilaian beserta jawaban/standarnya. Sebelum melakukan penginputan pada aplikasi terlebih dulu *Driver Management* menetapkan item penilaian apa saja yang akan digunakan untuk menilai para pengemudi. Kemudian setelah item penilaian dibuat, *Driver Management* mengecek histori data pada setiap bagian sesuai dengan kriteria dan item penilaian agar dapat menentukan jawaban/standar berapa yang memperoleh nilai 1, 2, 3, 4, dan 5.



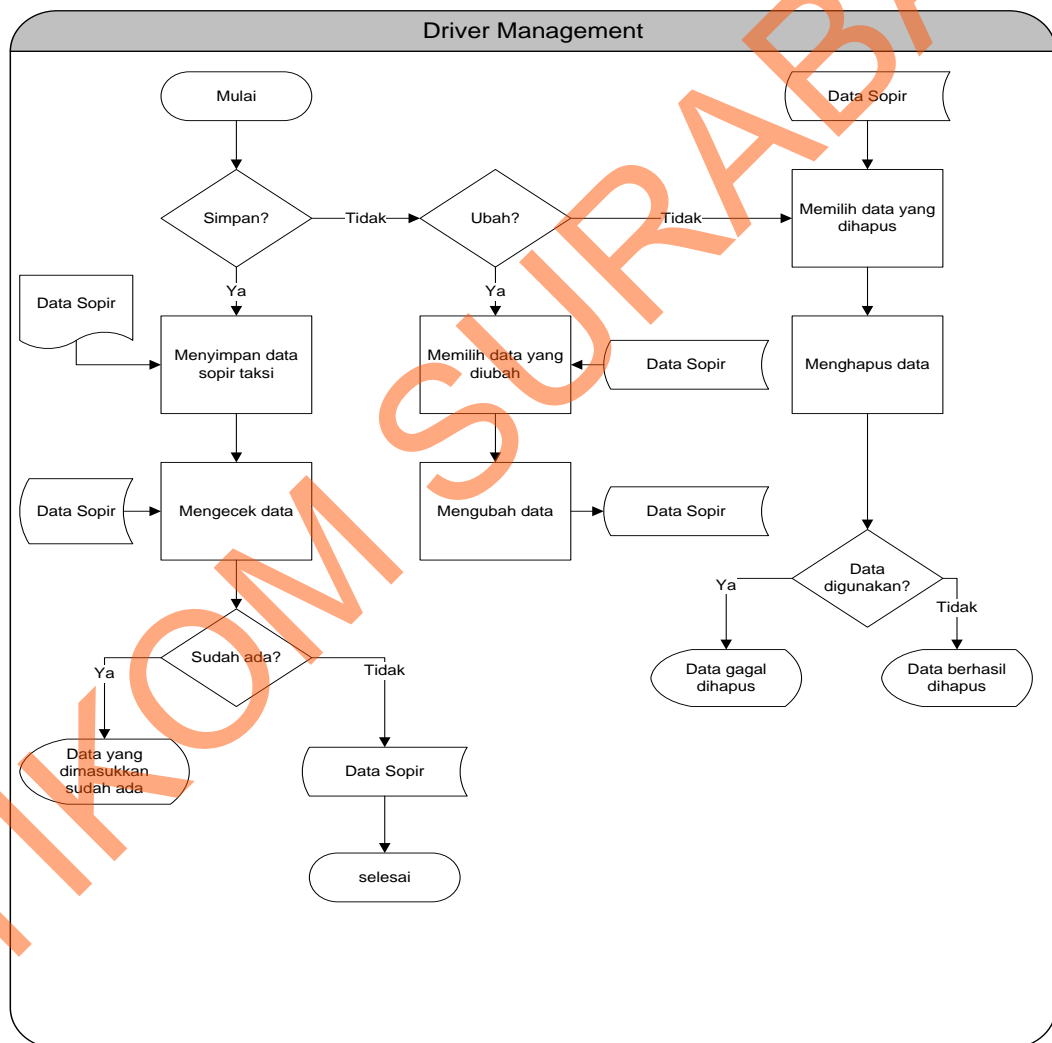
Gambar 3.4. *Document Flow* Penentuan Item Penilaian dan Jawaban

3.3.4 System Flow

System flow menjelaskan alur sistem dari sistem informasi penilaian kinerja sopir taksi dengan menggunakan *Scoring System*.

A System Flow Maintenance Data Master Sopir Taksi

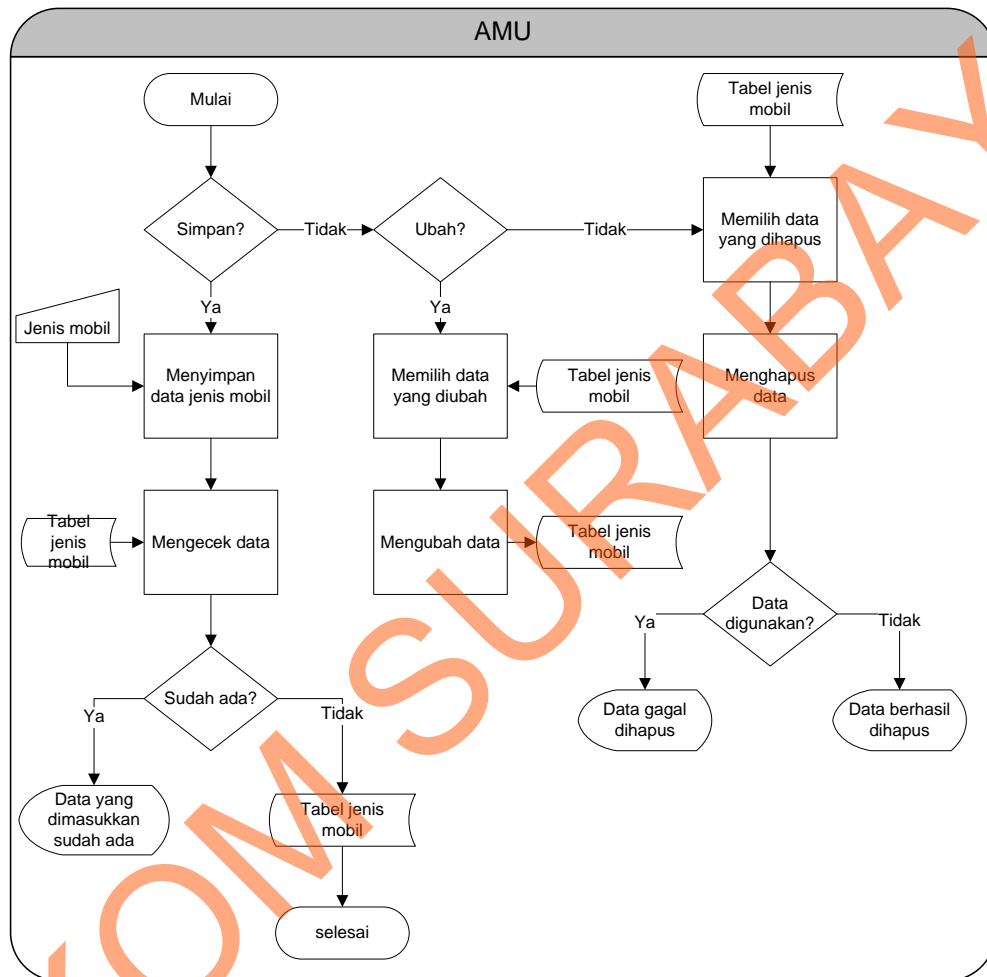
Gambar 3.5 menjelaskan proses *maintenance* data sopir taksi yang dilakukan oleh *Driver Management*.



Gambar 3.5 System Flow Maintenance Data Master Sopir Taksi

B System Flow Maintenance Data Master Jenis Mobil

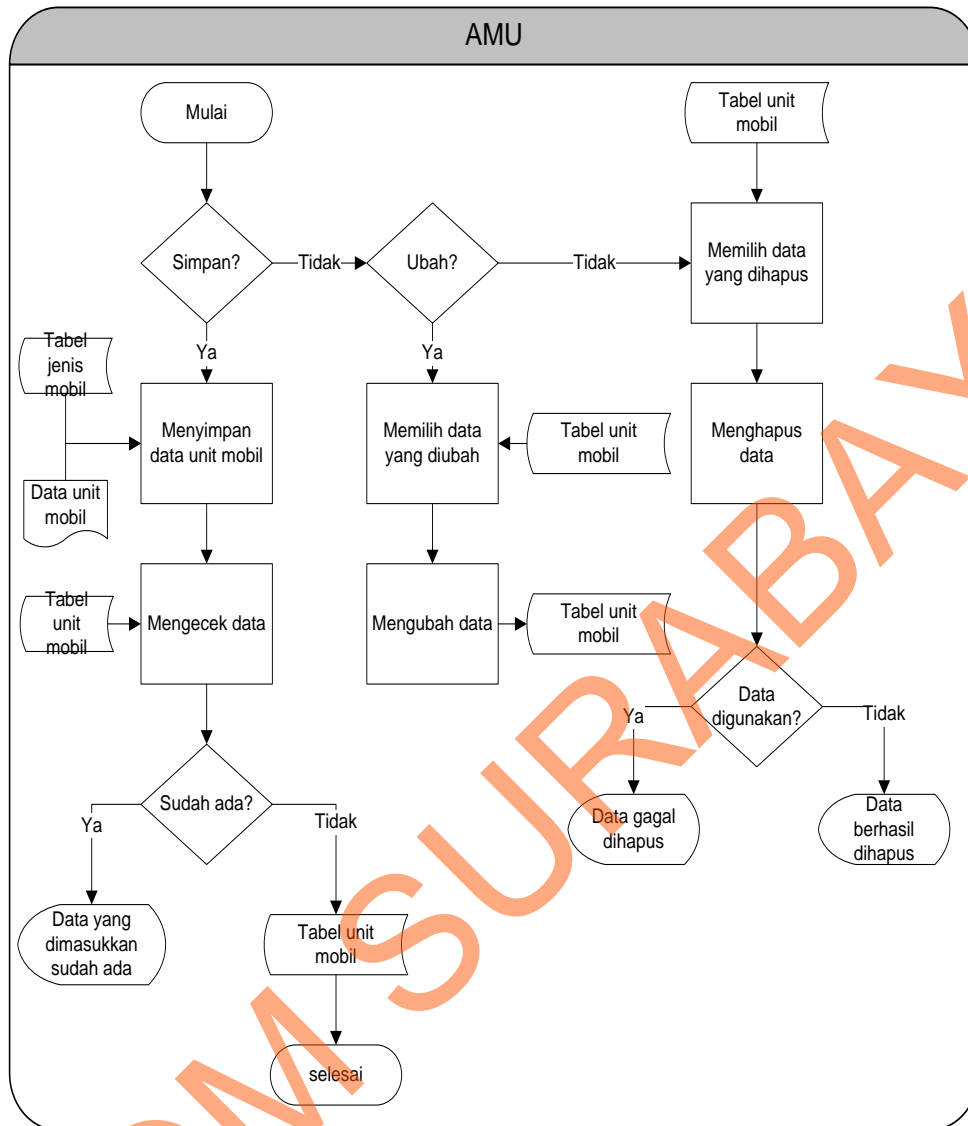
Gambar 3.6 menjelaskan proses *maintenance* data jenis mobil yang dilakukan oleh AMU.



Gambar 3.6 System Flow Maintenance Data Master Jenis Mobil

C System Flow Maintenance Data Master Unit Mobil

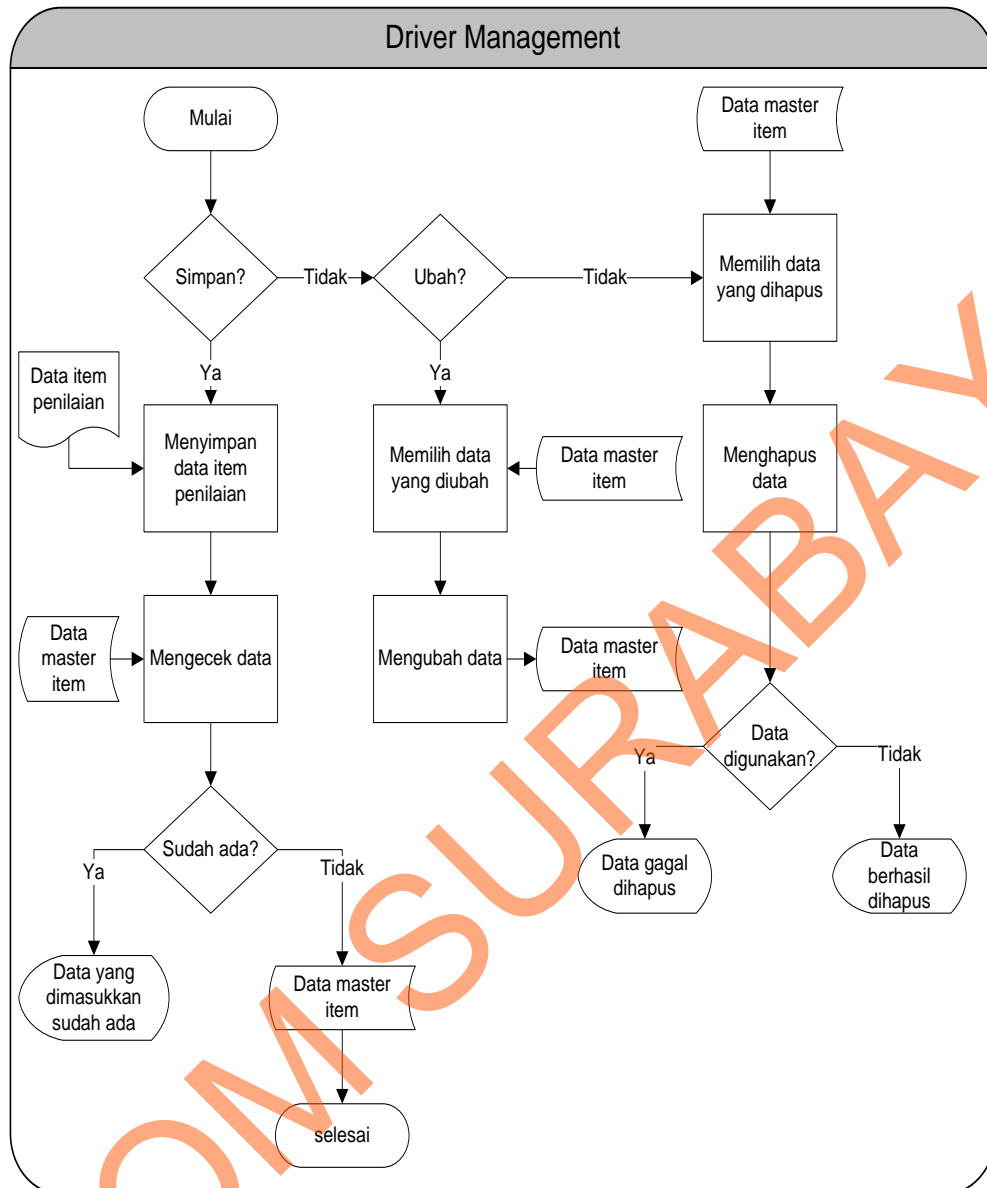
Gambar 3.7 menjelaskan proses *maintenance* data unit mobil yang dilakukan oleh AMU.



Gambar 3.7 *System Flow Maintenance Data Master Unit Mobil*

D *System Flow Maintenance Data Master Item Penilaian*

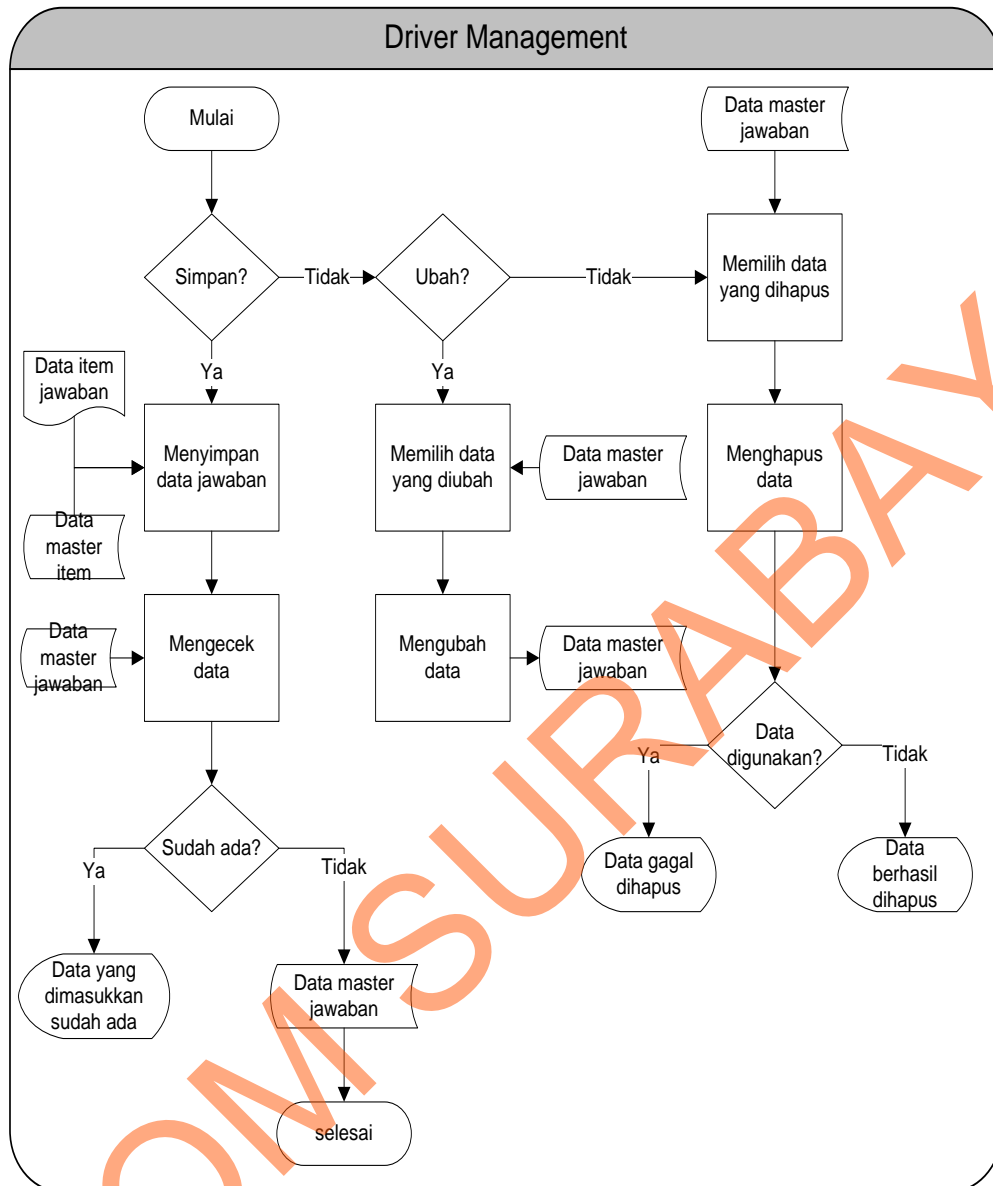
Gambar 3.8 menjelaskan proses *maintenance data item penilaian* yang dilakukan oleh *Driver Management*. Item penilaian ini merupakan apa saja yang dinilai dari para sopir taksi dibandingkan dengan transaksi mereka dalam satu periode.



Gambar 3.8 System Flow Maintenance Data Master Item Penilaian

E System Flow Maintenance Data Master Jawaban

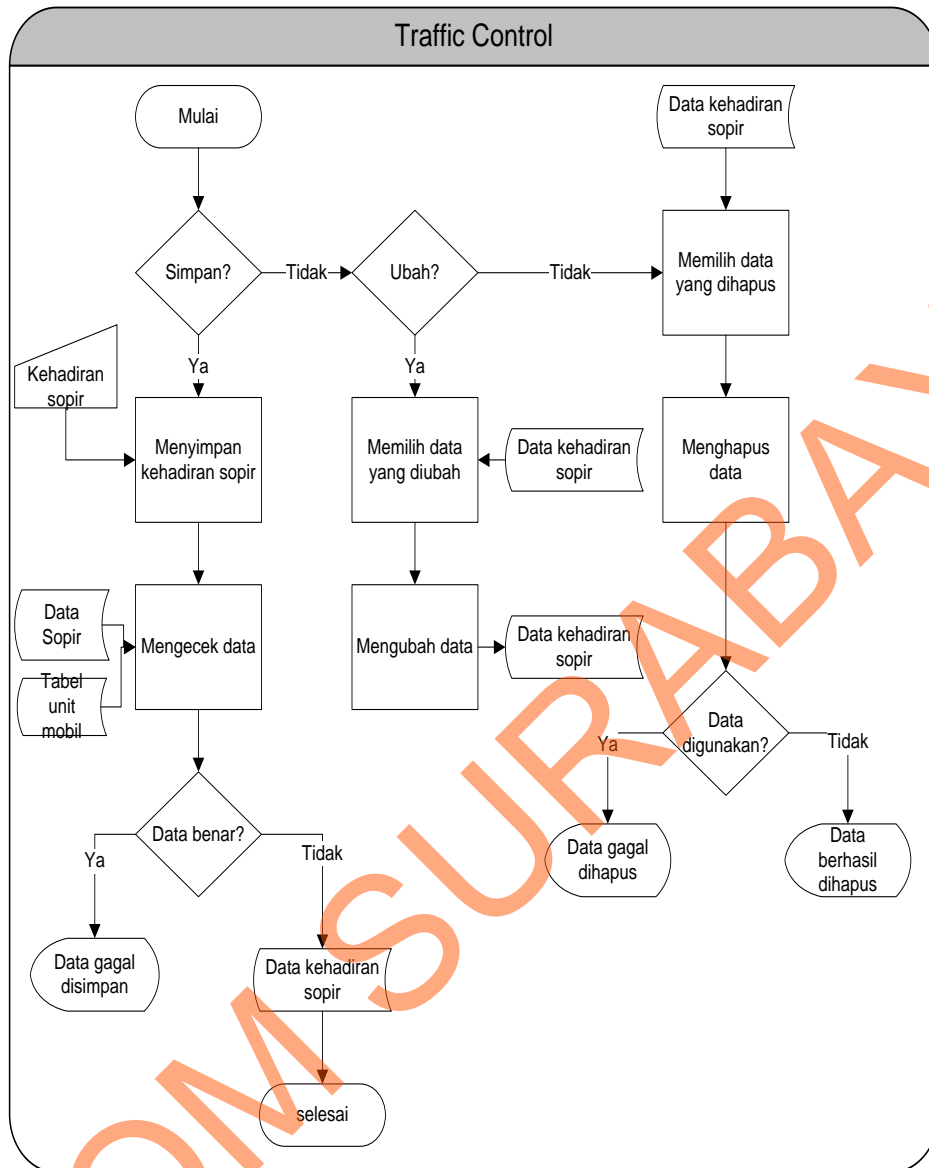
Gambar 3.9 menjelaskan proses *maintenance* data item penilaian yang dilakukan oleh *Driver Management*. jawaban ini merupakan standar pencapaian pada item penilaian yang memiliki nilai 1, 2, 3, 4, dan 5.



Gambar 3.9 System Flow Maintenance Data Master Jawaban

F System Flow Kehadiran

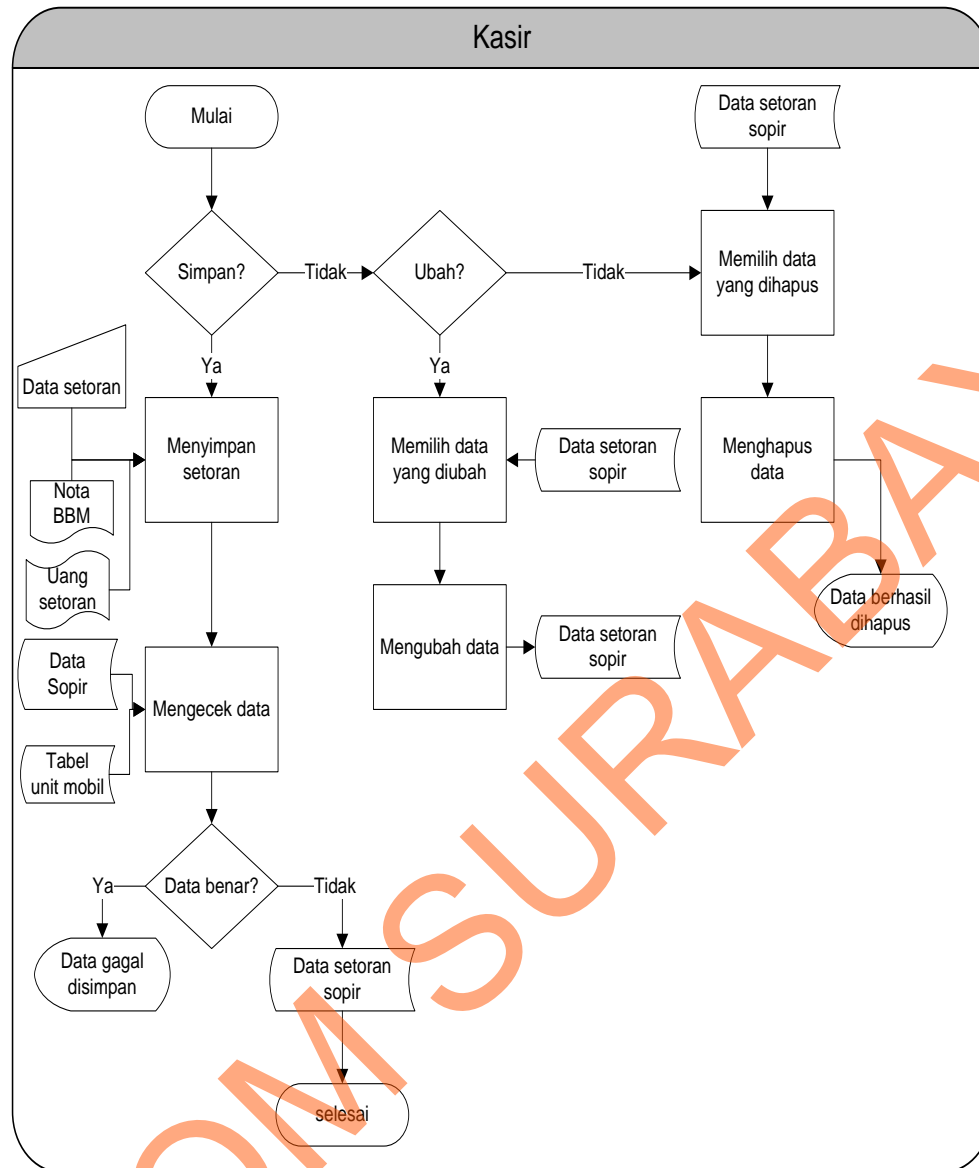
Gambar 3.10 menjelaskan proses pencatatan kehadiran para sopir taksi setiap harinya. *Traffic Control* merupakan bagian yang melakukan pencatatan pada transaksi ini.



Gambar 3.10 *System Flow* Kehadiran

G *System Flow* Setoran

Gambar 3.11 menjelaskan proses pencatatan setoran para sopir taksi setiap harinya. Kasir merupakan bagian yang melakukan pencatatan pada transaksi ini.

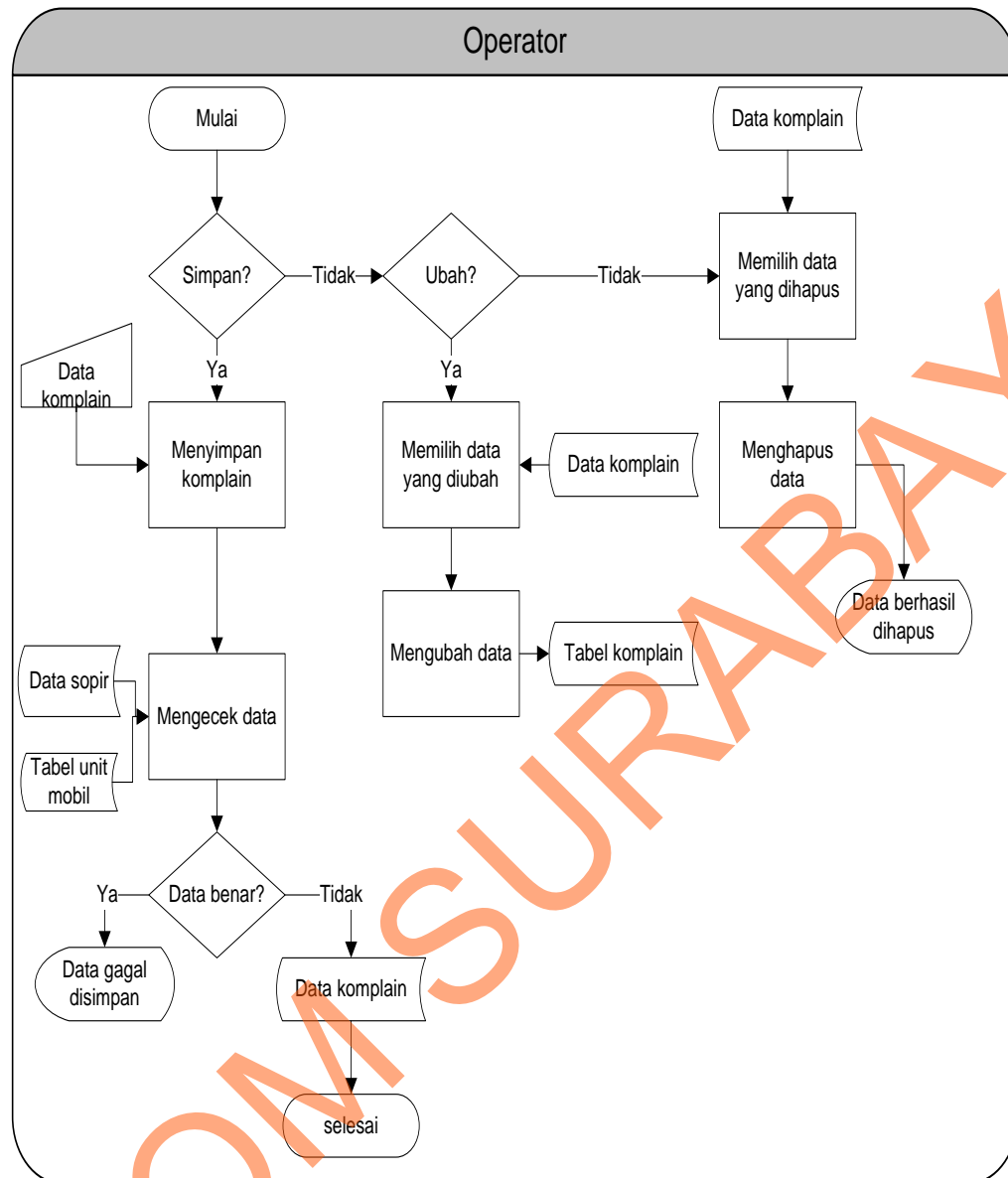


Gambar 3.11 *System Flow* Setoran

H *System Flow* Komplain

Gambar 3.12 menjelaskan proses pencatatan komplain pelanggan.

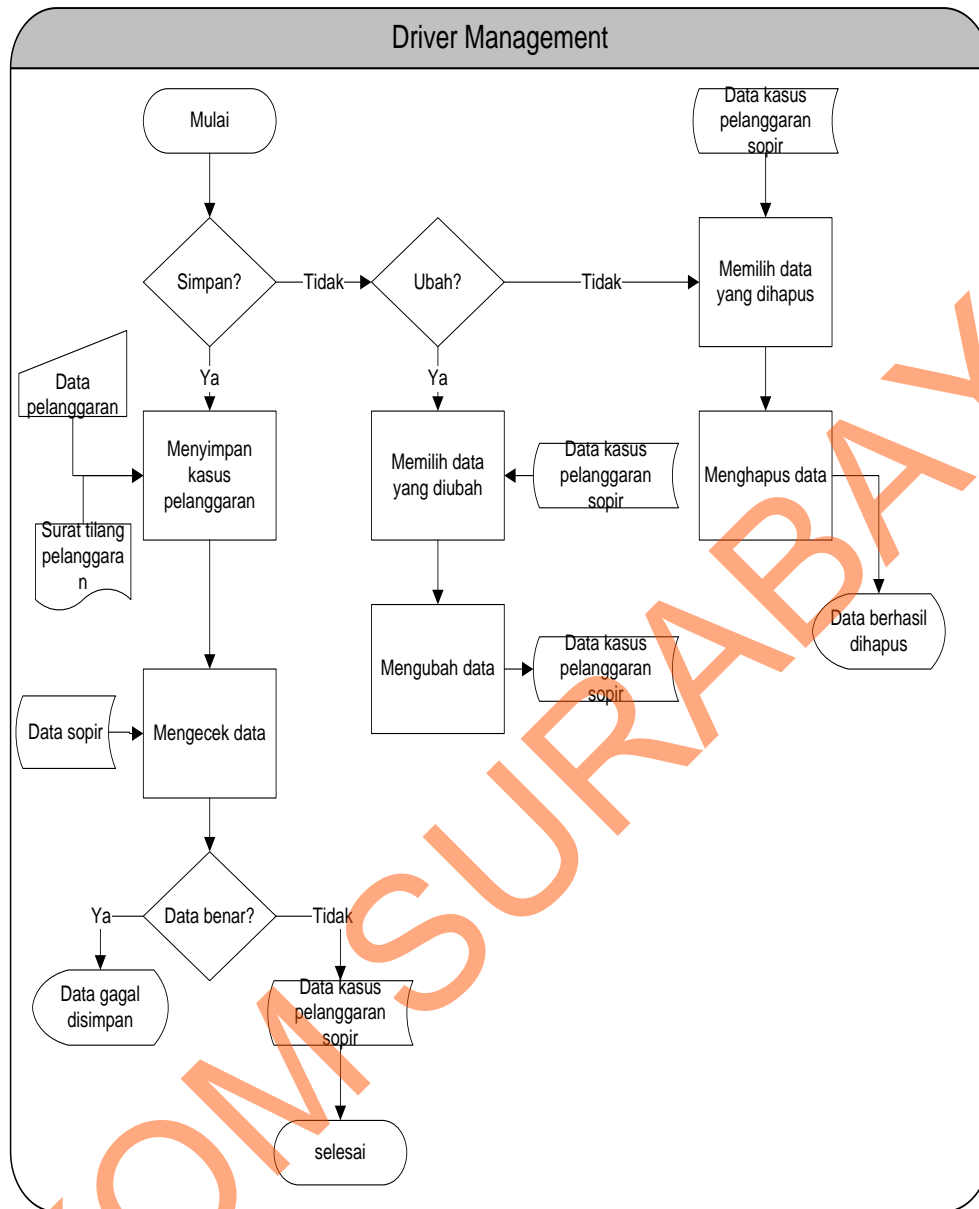
Operator merupakan bagian yang melakukan pencatatan pada transaksi ini.



Gambar 3.12 *System Flow* Komplain

I *System Flow* Kasus Pelanggaran

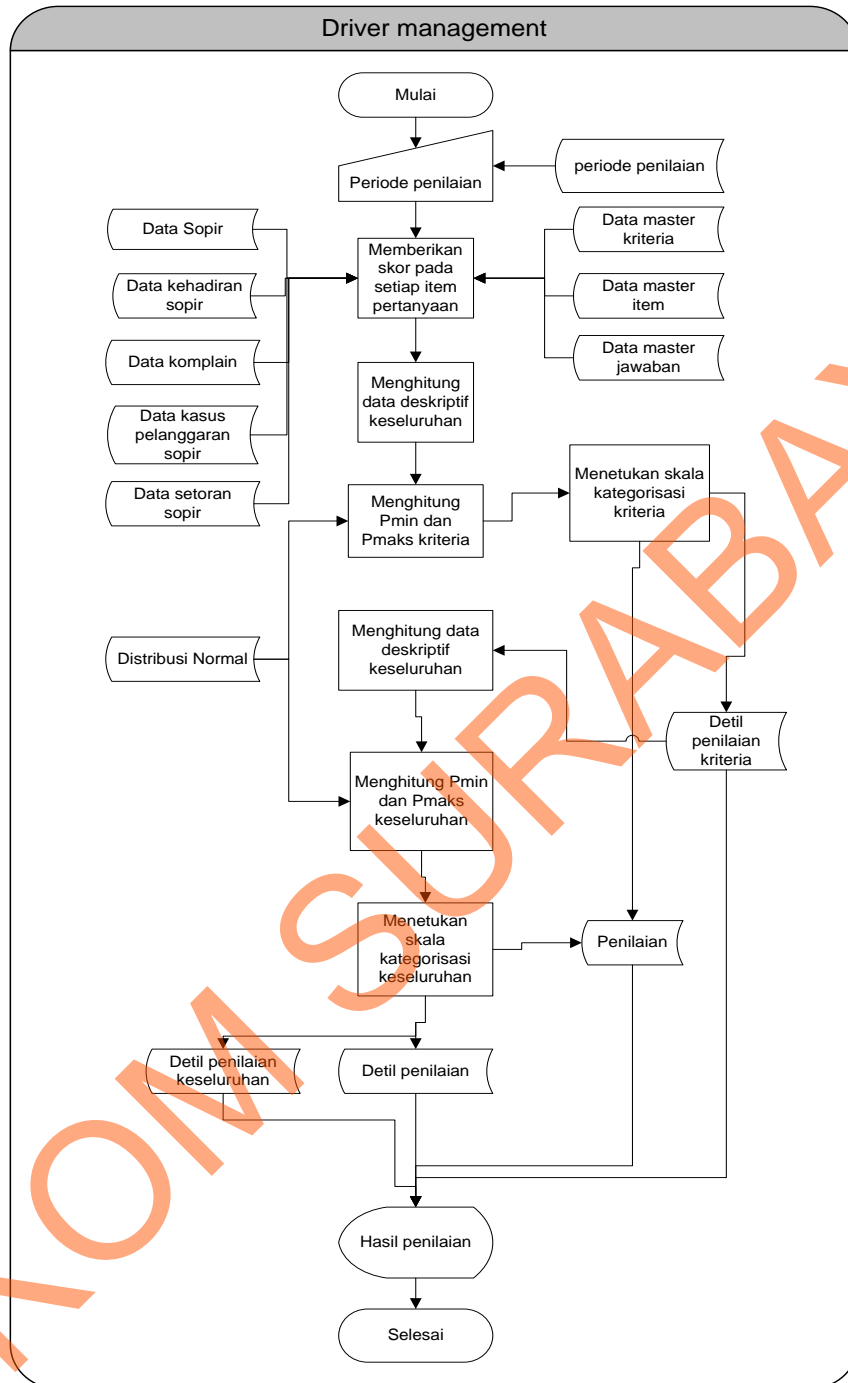
Gambar 3.13 menjelaskan proses pencatatan kasus pelanggaran para sopir taksi. *Driver Management* merupakan bagian yang melakukan pencatatan pada transaksi ini.



Gambar 3.13 *System Flow* Kasus Pelanggaran

J *System Flow* Penilaian Kinerja

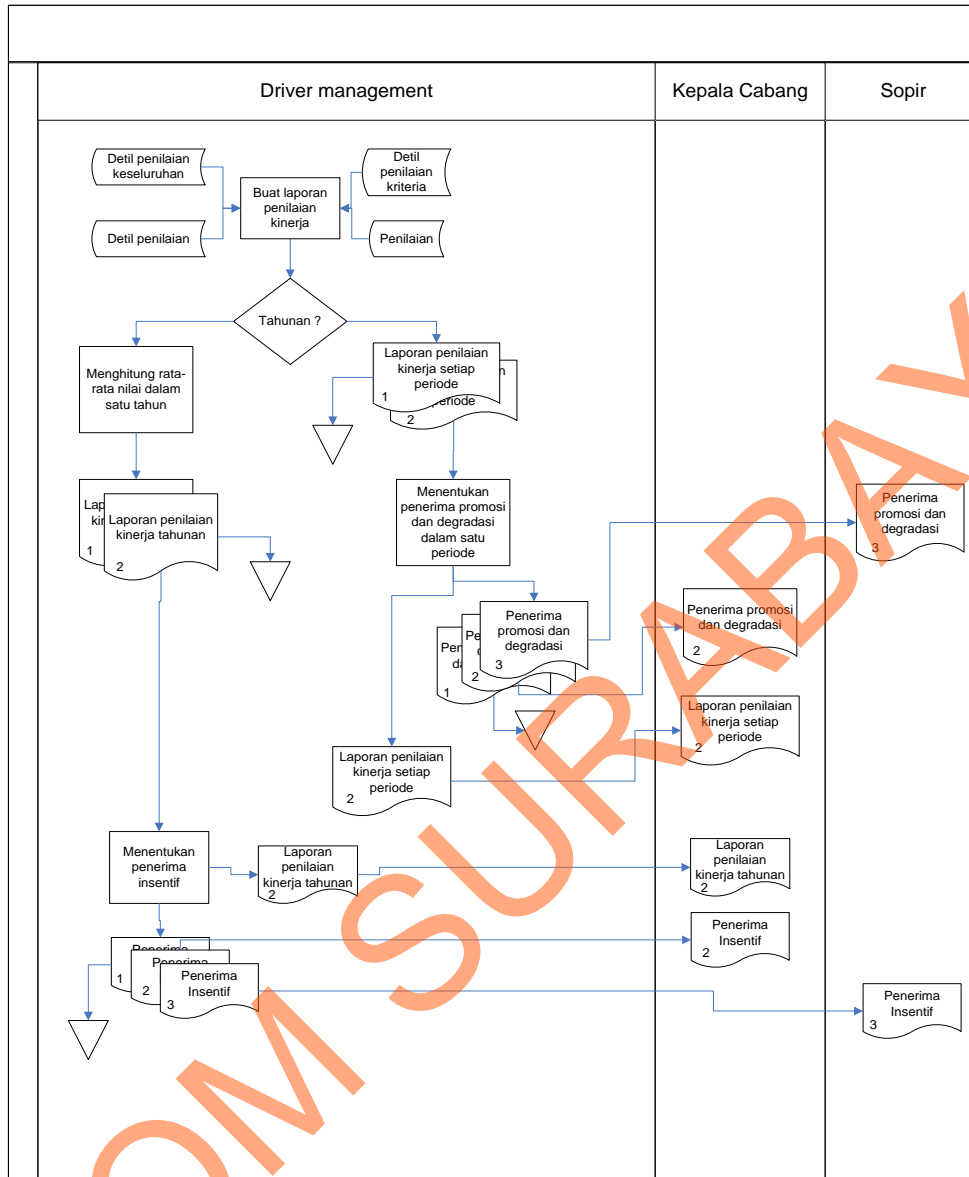
Gambar 3.15 menjelaskan proses penilaian kinerja dengan perhitungan yang menggunakan Metode *Scoring System*.



Gambar 3.14 *System Flow* Penilaian Kinerja

K *System Flow* Laporan Penilaian Kinerja

Gambar 3.16 menjelaskan proses membuat laporan dari hasil penilaian kinerja yang telah dilakukan.

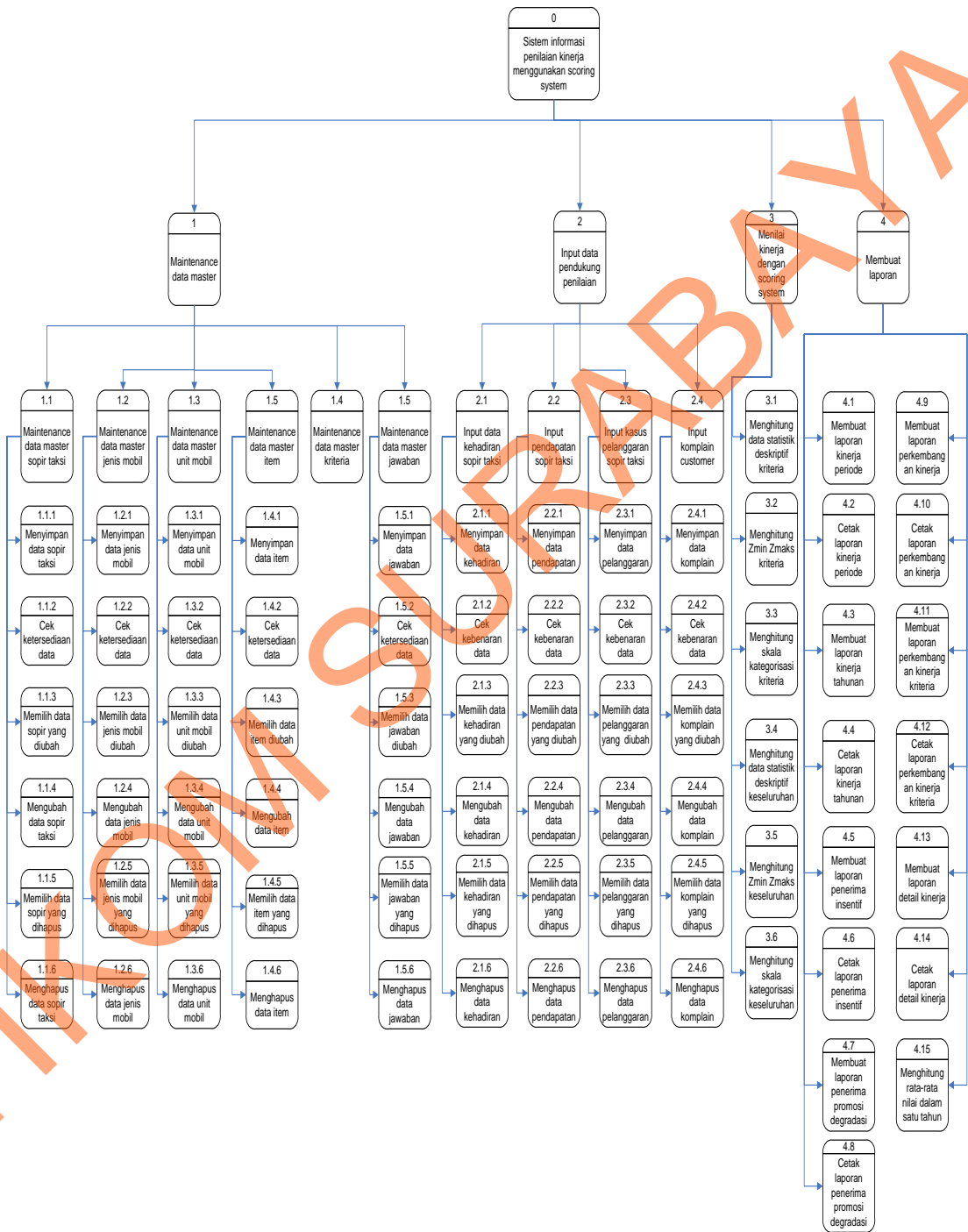


Gambar 3.15 System Flow Laporan penilaian Kinerja

3.3.5 Diagram Berjenjang

Diagram berjenjang merupakan alat perancangan sistem yang dibuat untuk menampilkan seluruh proses yang terdapat pada suatu aplikasi tertentu dengan jelas dan terstruktur. Pada pembuatan sistem informasi penilaian kinerja sopir taksi dengan Metode *Scoring System* terdiri dari 4 proses utama, yaitu:

Maintenance data master, input data pendukung penilaian, menilai kinerja dengan Scoring System, dan pembuatan laporan sebagaimana terlihat pada gambar 3.17.



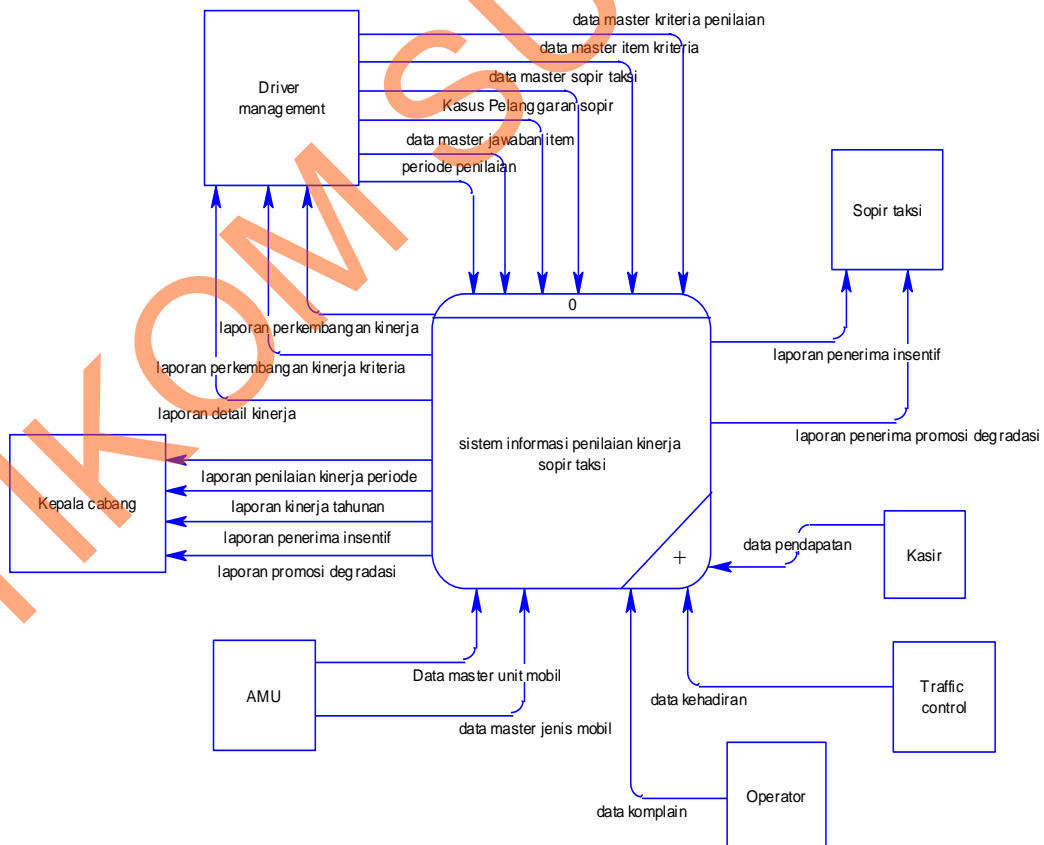
Gambar 3.16 Diagram Berjenjang Sistem Informasi Penilaian Kinerja Sopir Taksi Dengan Metode Scoring System

3.3.6 Data Flow Diagram (DFD)

Rancangan *data flow diagram* ini akan menjelaskan gambaran alur data pada sistem informasi penilaian kinerja sopir taksi. DFD di sini akan di gambarkan sampai dengan level 1.

A Context Diagram

Gambar 3.18 merupakan *context diagram* yang mewakili keseluruhan proses yang ada dalam sistem. *Context diagram* menjelaskan alur data pertama kali dalam proses penilaian kinerja sopir taksi. Di dalam *context diagram* terlihat *external entity* yang berperan dalam aplikasi ini, yaitu bagian *Driver Management*, *traffic control*, operator, bagian bengkel, kasir, *Aset Management Unit (AMU)*, kepala cabang, dan sopir taksi.



Gambar 3.17 Diagram Konteks

Pada aliran data subproses pembuatan sistem informasi penilaian kinerja sopir taksi menggunakan Metode *Scoring System* di atas (Gambar 3.19) terdapat proses yang terdiri dari:

1. *Maintenance* data master

Proses ini berkaitan dengan pengisian data-data yang diperlukan dalam melakukan penilaian kinerja para sopir taksi menggunakan Metode *Scoring System*.

2. Input data pendukung penilaian

Proses ini berkaitan dengan pengisian data-data yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah dalam penilaian suatu kriteria yang memerlukan data-data pendukung seperti data kehadiran, pendapatan, komplain, dan kasus pelanggaran.

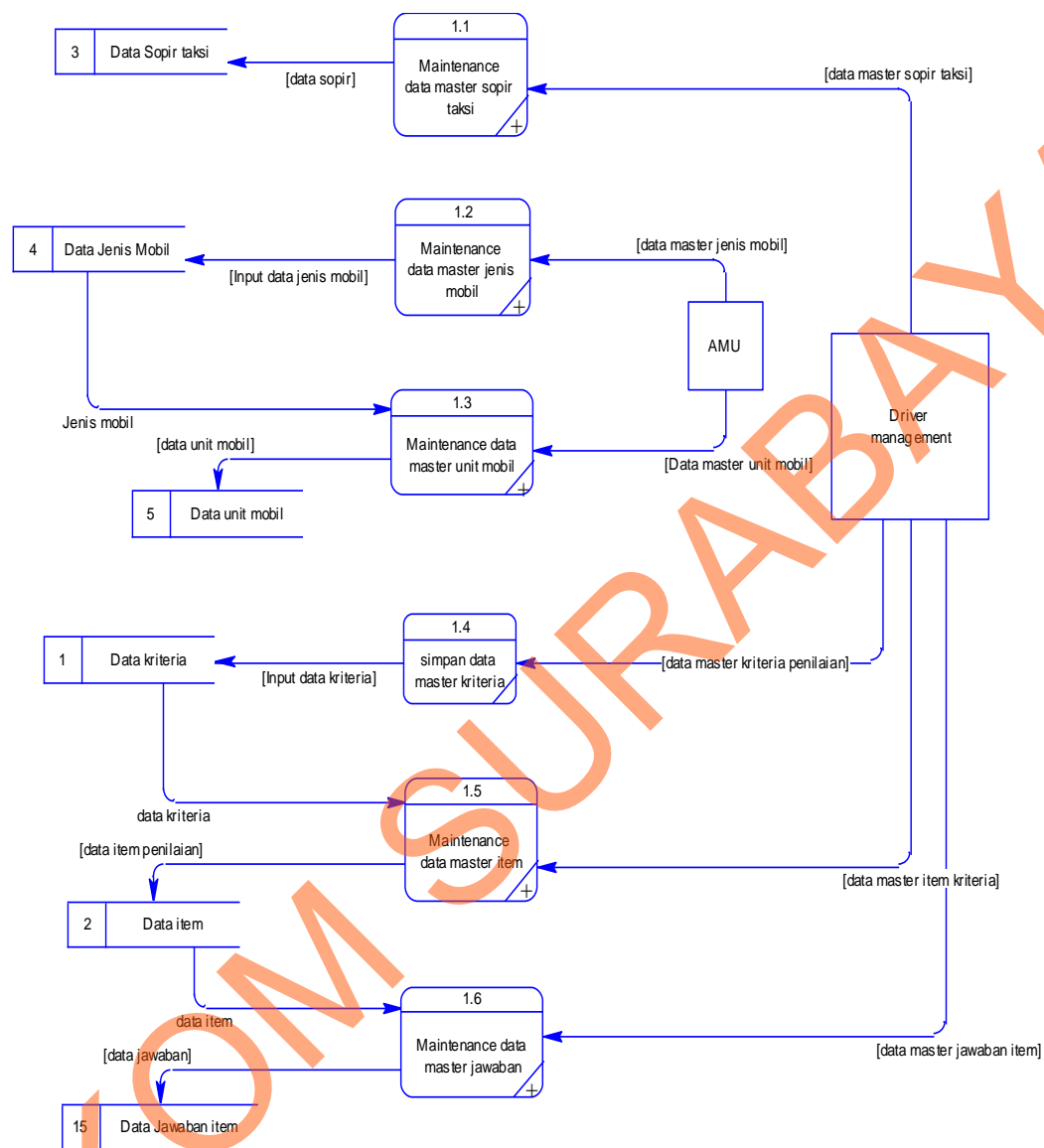
3. Menilai kinerja dengan *Scoring System*

Merupakan proses penilaian kinerja sopir taksi menggunakan Metode *Scoring System* kategori jenjang (ordinal) berdasarkan kriteria dan data-data yang telah ada, yang akan diproses oleh sistem untuk menghasilkan skala yang diinginkan baik berdasarkan masing-masing kriteria atau keseluruhan kriteria.

4. Membuat laporan

Hasil atau *output* dari perhitungan akan diberikan pada pimpinan dan diumumkan pada seluruh sopir taksi baik itu berupa laporan penilaian pegawai secara kualitatif maupun secara grafik.

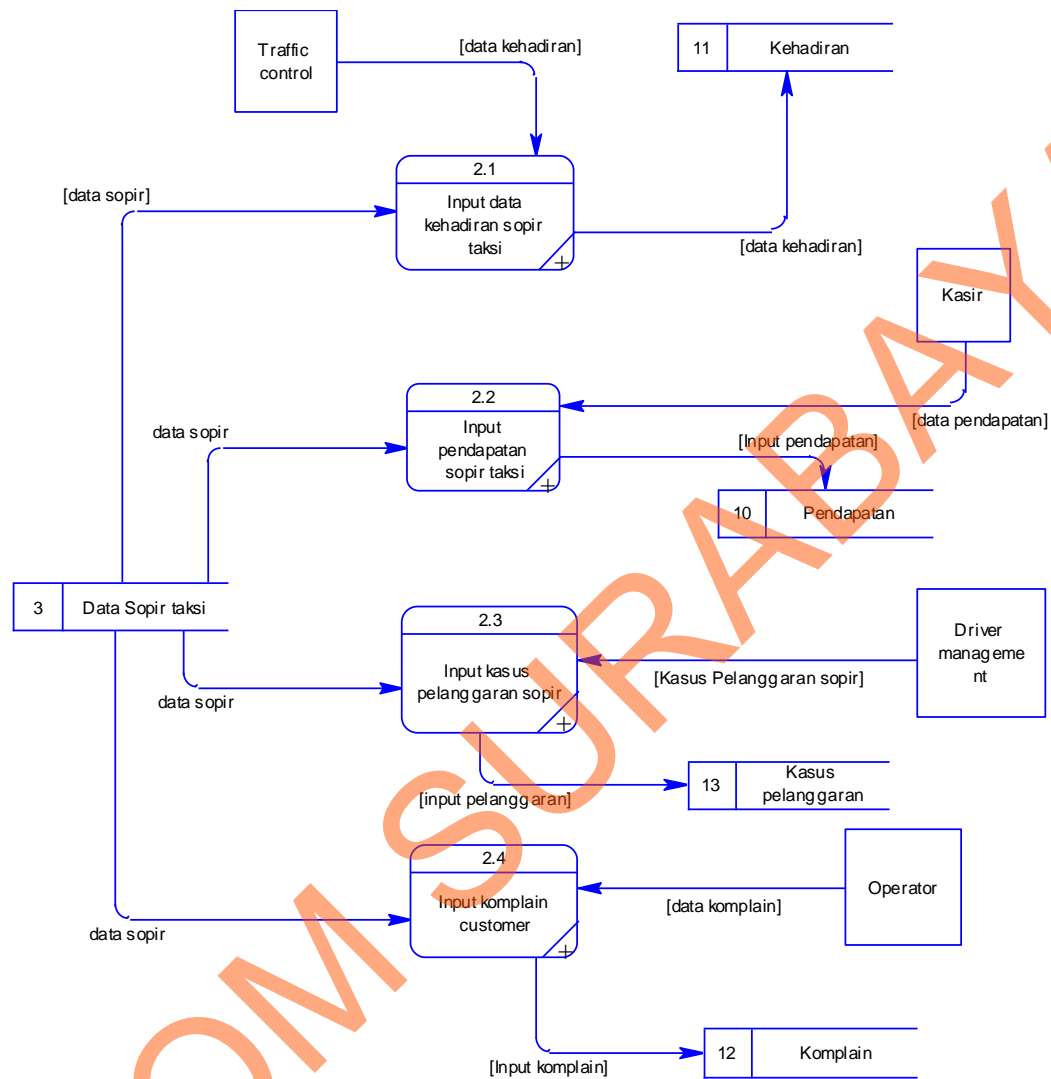
C DFD Level 1 Subproses *Maintenance* Data Master



Gambar 3.19 DFD Level 1 Subproses *Maintenance* Data Master

Gambar 3.19 merupakan level pertama dari proses *maintenance* data master. Terdiri dari lima proses, yaitu: *maintenance* data master kriteria, *maintenance* data master item, *maintenance* data master sopir taksi, *maintenance* data master jenis mobil, *maintenance* data master unit mobil, *maintenance* data master.

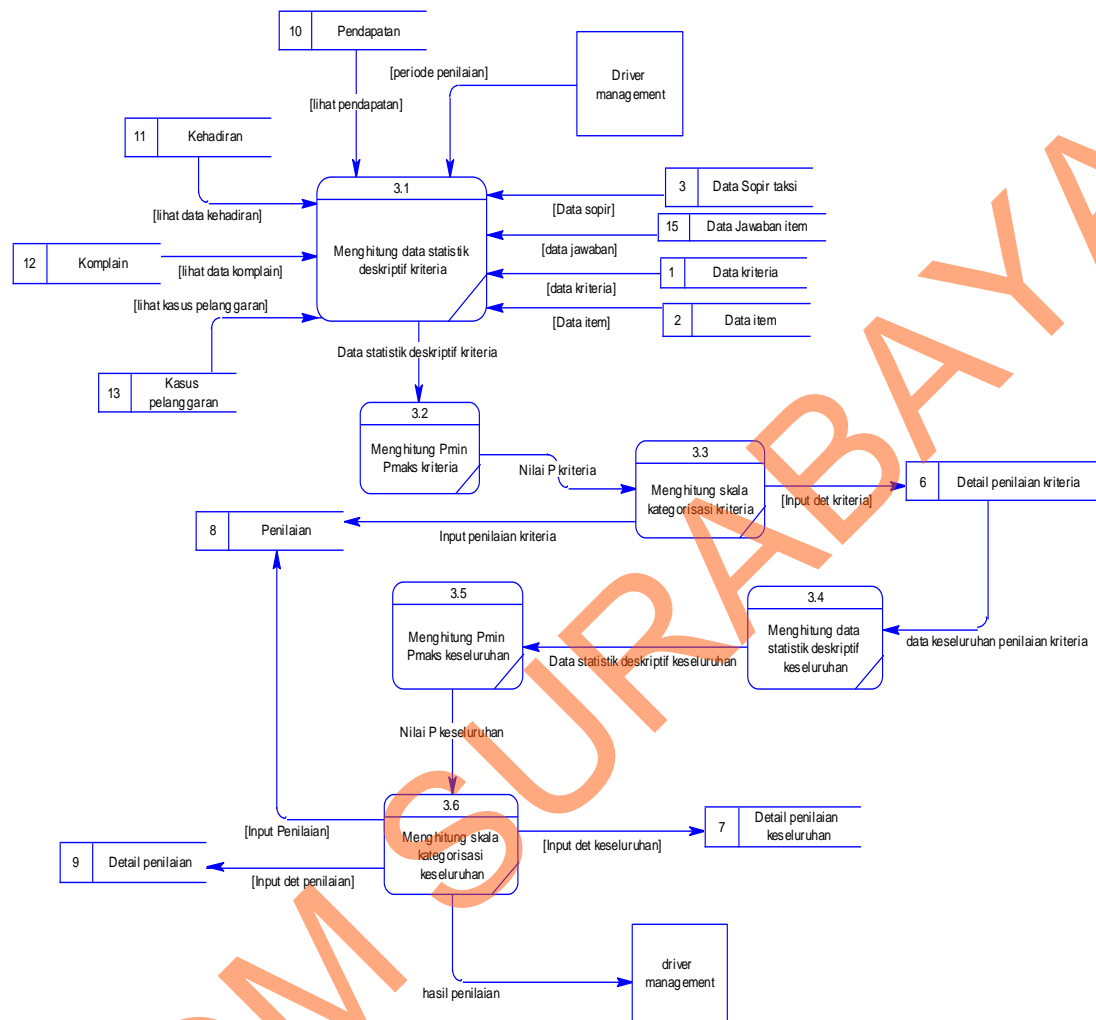
D DFD Level 1 Subproses Input Data Pendukung Penilaian



Gambar 3.20 DFD Level 1 Subproses Input Data Pendukung Penilaian

Gambar 3.20 merupakan level pertama dari proses input data pendukung penilaian. Terdiri dari empat proses, yaitu: input data kehadiran sopir taksi, input pendapatan sopir taksi, input kasus pelanggaran, dan input komplain customer.

E DFD Level 1 Subproses Menilai Kinerja Dengan *Scoring System*



Gambar 3.21 DFD Level 1 Subproses Menilai Kinerja Dengan *Scoring System*

Gambar 3.21 merupakan level pertama dari proses menilai kinerja dengan *Scoring System* yang terdiri dari enam proses yaitu:

1. Perhitungan statistik deskriptif kriteria

Dalam proses ini dilakukan perhitungan data statistik deskriptif kriteria yang terdiri dari rentang minimum (X_{\min}), rentang maksimum (X_{\max}), luas jarak sebaran, mean teoritis (μ), deviasi standar (σ), skor Z minimal (Z_{\min}) dan skor Z maksimal (Z_{\max}).

2. Menghitung P_{\min} dan P_{\max} kriteria

Dalam proses ini dilakukan perhitungan untuk mencari nilai P_{\min} dan P_{\max} dengan distribusi normal dari skor Z_{\min} dan Z_{\max} . Hasil yang digunakan sebagai nilai P adalah nilai tertinggi dr P_{\min} atau P_{\max} .

3. Perhitungan skala kategorisasi kriteria

Dalam proses ini dilakukan proses perhitungan batas bawah dan batas atas. Sehingga menghasilkan tiga skala kategorisasi, yaitu rendah, sedang, tinggi.

4. Perhitungan statistik deskriptif keseluruhan

Dalam proses ini dilakukan perhitngan data statistik deskriptif keseluruhan yang terdiri dari rentang minimum (X_{\min}), rentang maksimum (X_{\max}), luas jarak sebaran, mean teoritis (μ), deviasi standar (σ), skor Z minimal (Z_{\min}) dan skor Z maksimal (Z_{\max}).

5. Menghitung P_{\min} dan P_{\max} keseluruhan

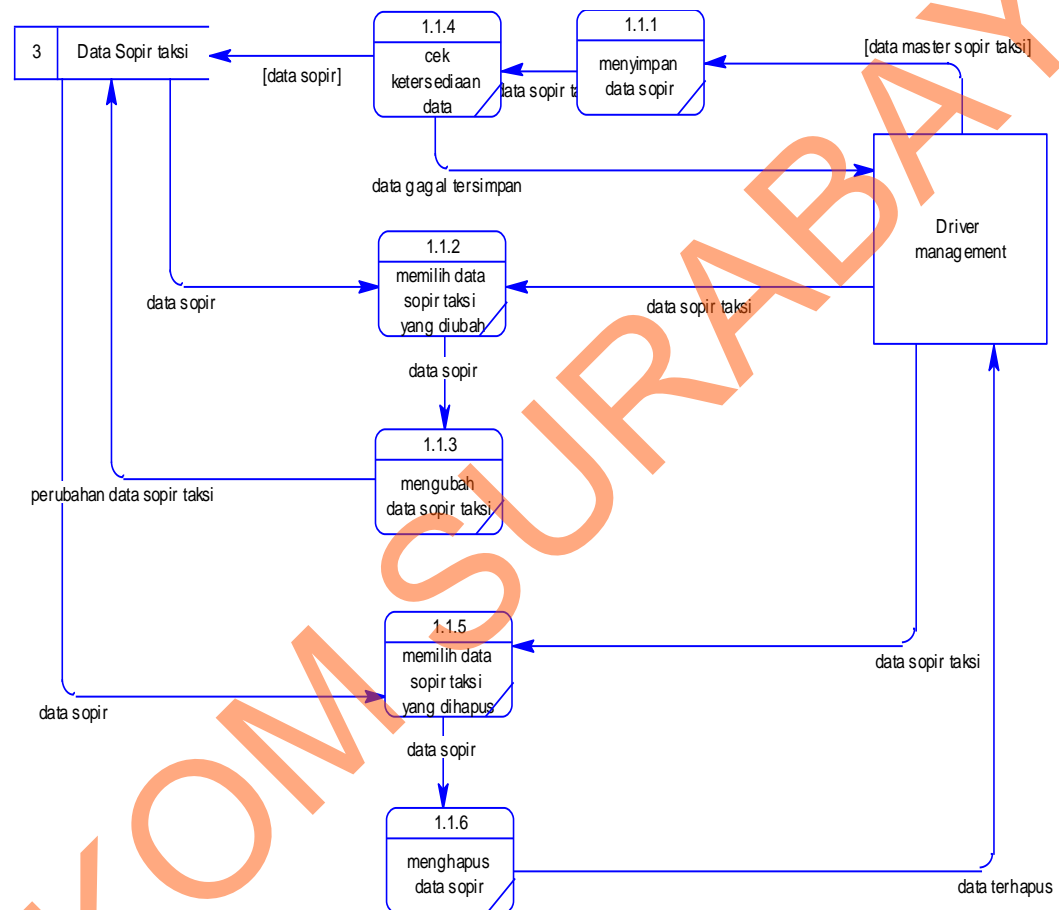
Dalam proses ini dilakukan perhitungan untuk mencari nilai P_{\min} dan P_{\max} dengan distribusi normal dari skor Z_{\min} dan Z_{\max} . Hasil yang digunakan sebagai nilai P adalah nilai tertinggi dr P_{\min} atau P_{\max} .

6. Perhitungan skala kategorisasi keseluruhan

Dalam proses ini dilakukan proses perhitungan batas bawah dan batas atas. Sehingga menghasilkan tiga skala kategorisasi, yaitu rendah, sedang, tinggi.

perkembangan kinerja, cetak laporan perkembangan kinerja, membuat laporan perkembangan kinerja kriteria, cetak laporan perkembangan kinerja kriteria, membuat laporan detail kinerja, cetak laporan detail kinerja.

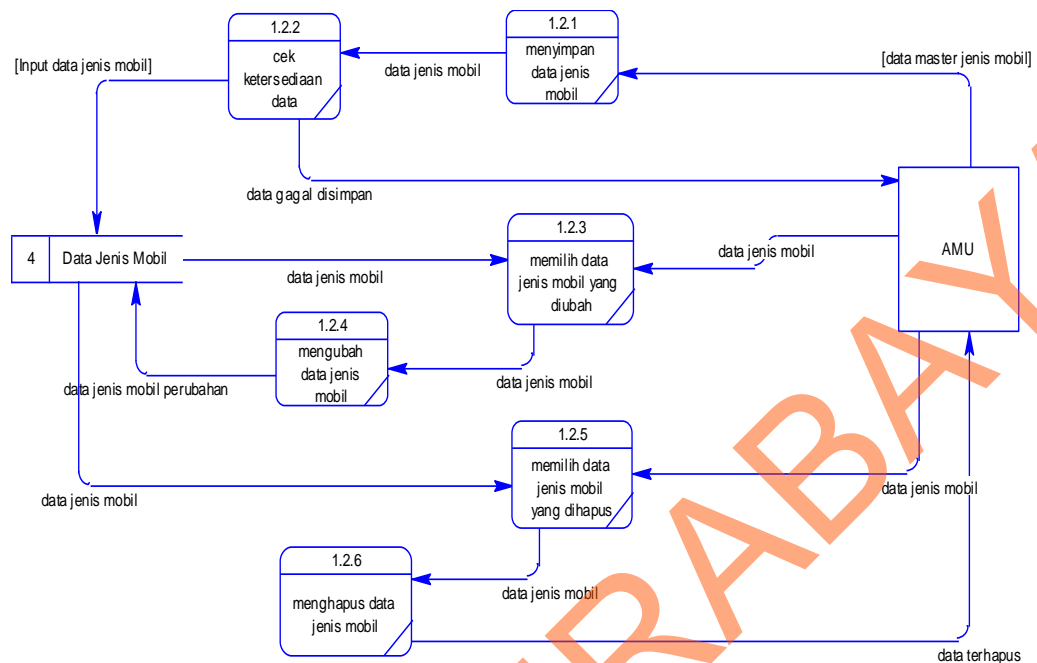
G DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Sopir Taksi



Gambar 3.23 DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Sopir Taksi

Gambar 3.23 merupakan level kedua dari proses *maintenance* data master sopir taksi. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data sopir, cek ketersediaan data, memilih data sopir yang diubah, mengubah data sopir taksi, memilih data sopir taksi yang dihapus, menghapus data sopir.

H DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Jenis Mobil

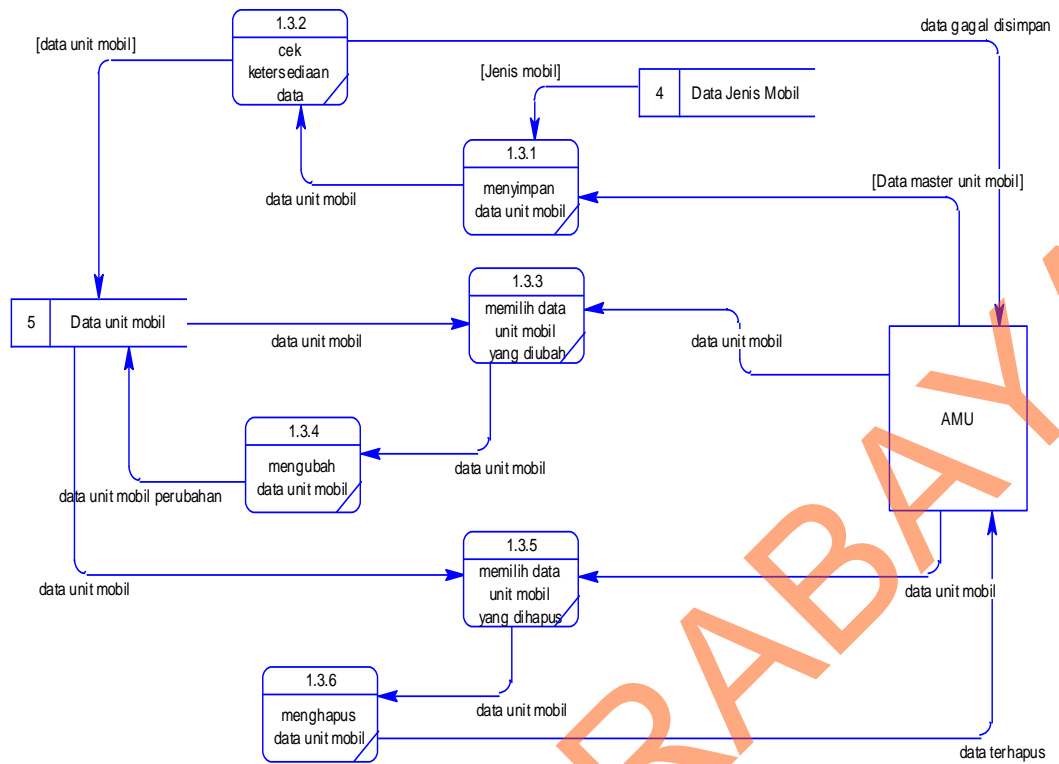


Gambar 3.24 DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Jenis Mobil

Gambar 3.24 merupakan level kedua dari proses *maintenance* data master jenis mobil. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data jenis mobil, cek ketersediaan data, memilih data jenis mobil yang diubah, mengubah data jenis mobil, memilih data jenis mobil yang dihapus, menghapus data jenis mobil.

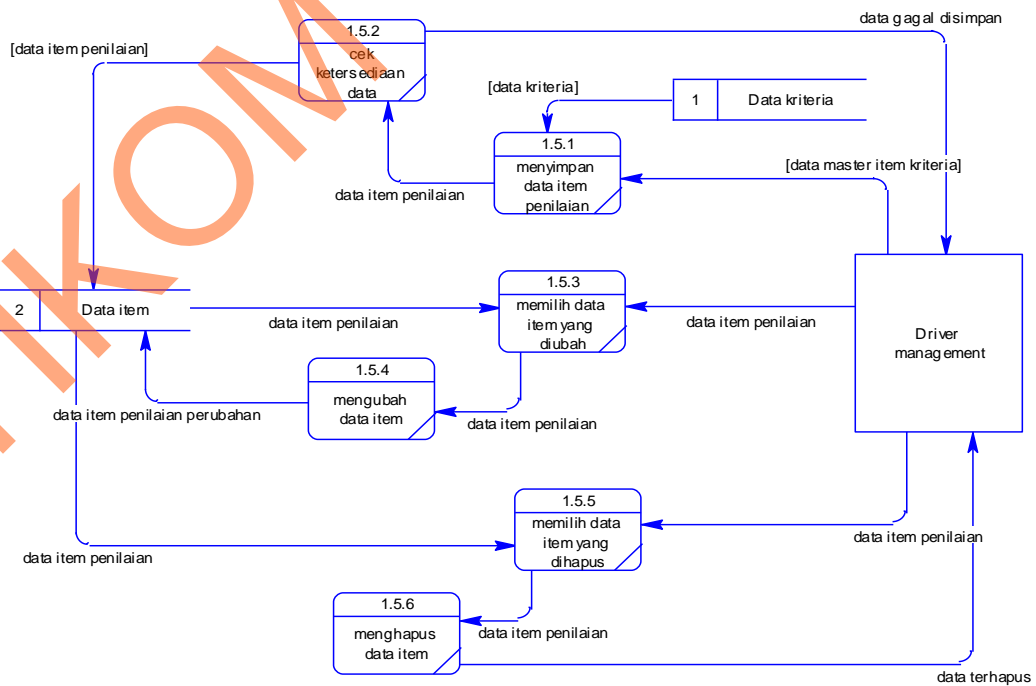
I DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Unit Mobil

Gambar 3.25 merupakan level kedua dari proses *maintenance* data master unit mobil. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data unit mobil, cek ketersediaan data, memilih data unit mobil yang diubah, mengubah data unit mobil, memilih data unit mobil yang dihapus, menghapus data unit mobil.



Gambar 3.25 DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Unit Mobil

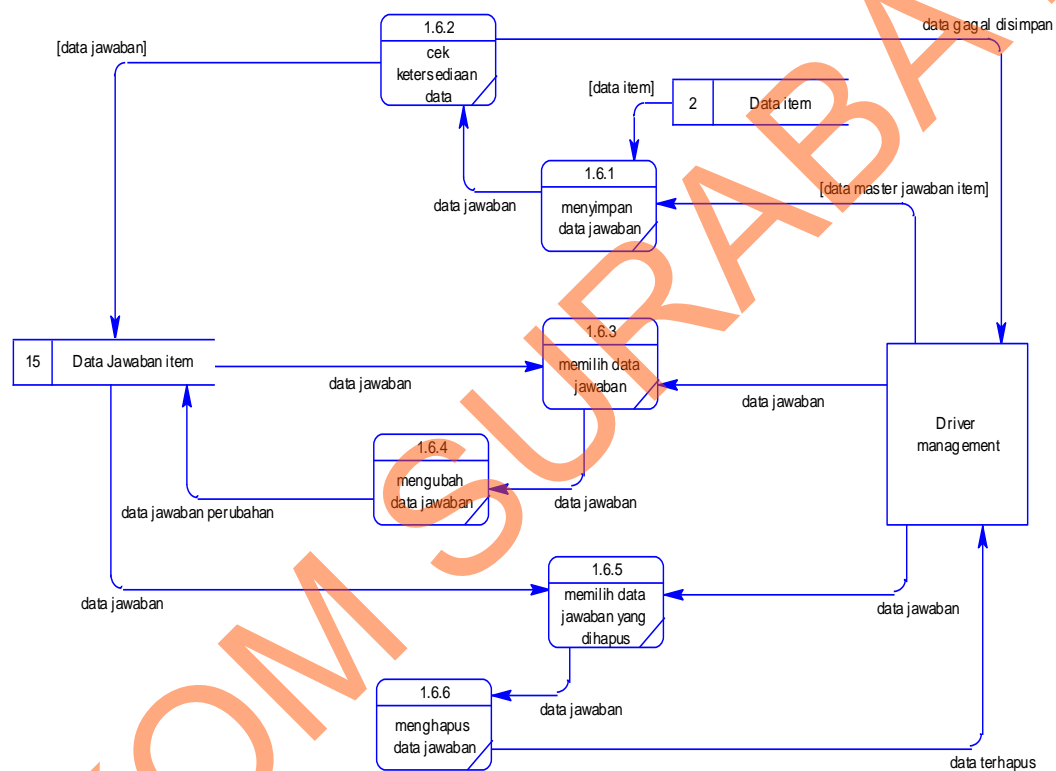
J DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Item



Gambar 3.26 DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Item

Gambar 3.26 merupakan level kedua dari proses *maintenance* data master item. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data item penilaian, cek ketersediaan data, memilih data item penilaian yang diubah, mengubah data unit mobil, memilih data item penilaian yang dihapus, menghapus data item penilaian.

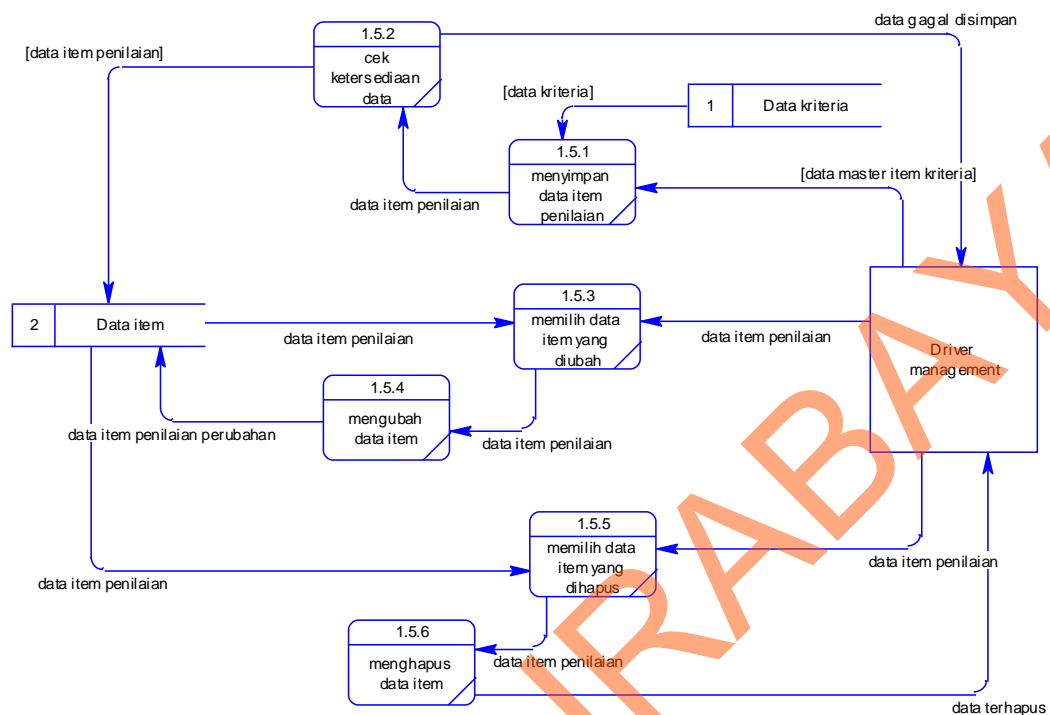
K DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Jawaban



Gambar 3.27 DFD Level 2 Subproses *Maintenance* Data Master Jawaban

Gambar 3.27 merupakan level kedua dari proses *maintenance* data master jawaban. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data jawaban, cek ketersediaan data, memilih data jawaban yang diubah, mengubah data jawaban, memilih data jawaban yang dihapus, menghapus data jawaban.

L DFD Level 2 Subproses *Input* Data Kehadiran Sopir Taksi

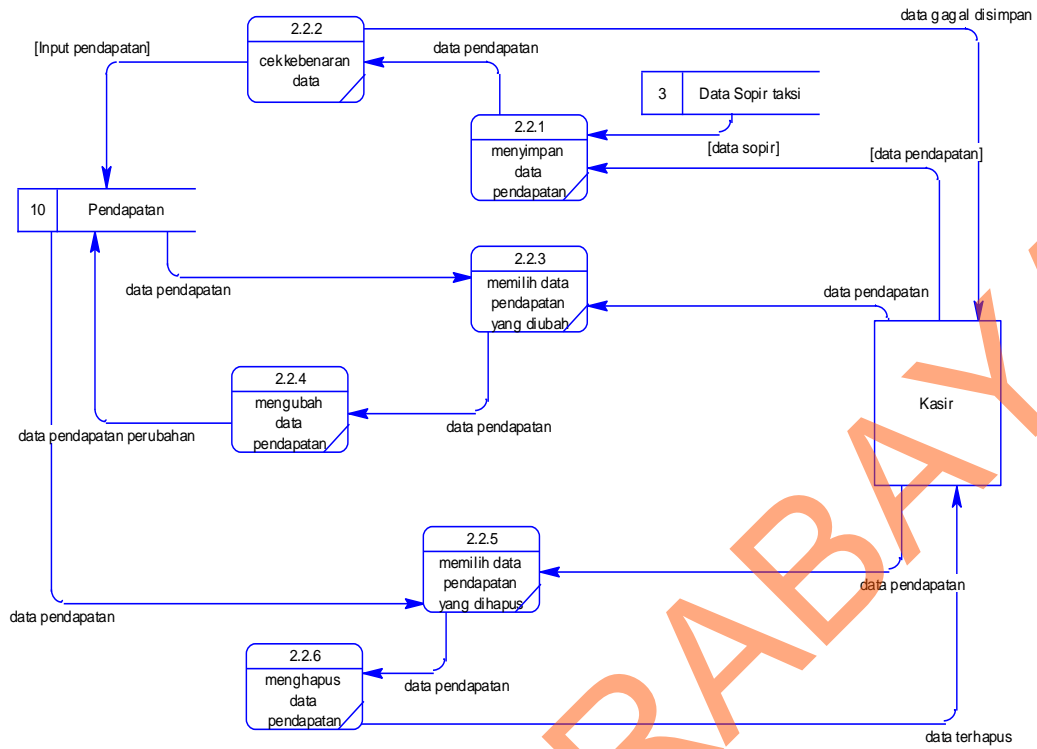


Gambar 3.28 DFD Level 2 Subproses *Input* Data Kehadiran Sopir Taksi

Gambar 3.28 merupakan level kedua dari proses *input* data kehadiran sopir taksi. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data kehadiran, cek kebenaran data, memilih data kehadiran yang diubah, mengubah data kehadiran, memilih data kehadiran yang dihapus, menghapus data kehadiran.

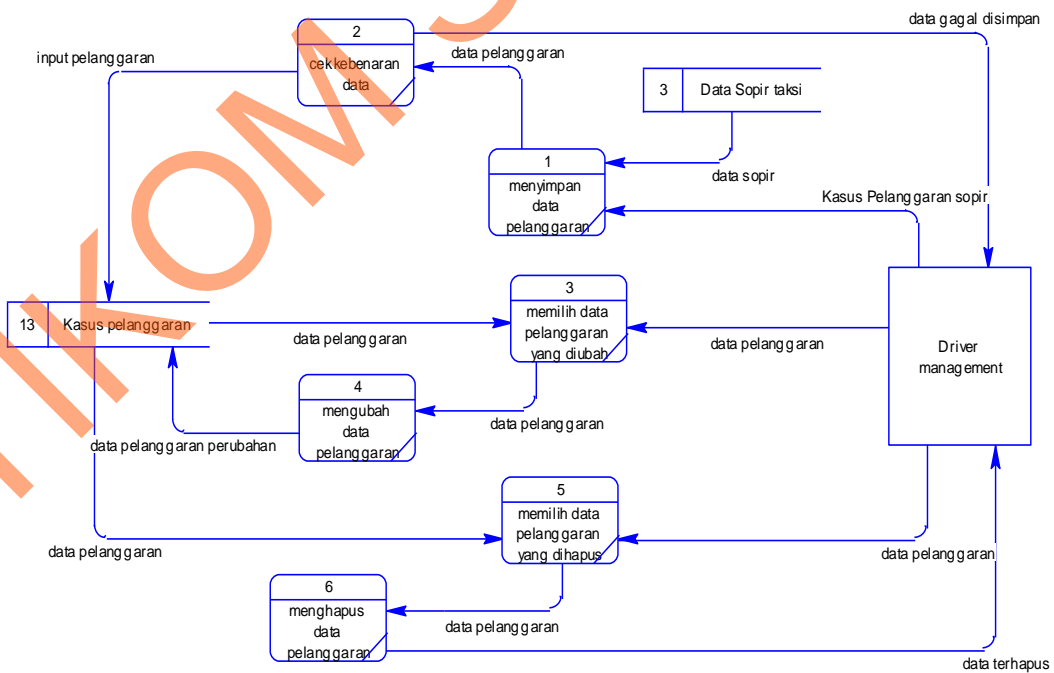
M DFD Level 2 Subproses *Input* Pendapatan Sopir Taksi

Gambar 3.29 merupakan level kedua dari proses *input* pendapatan sopir taksi. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data pendapatan, cek kebenaran data, memilih data pendapatan yang diubah, mengubah data pendapatan, memilih data pendapatan yang dihapus, menghapus data pendapatan.



Gambar 3.29 DFD Level 2 Subproses *Input* Pendapatan Sopir Taksi

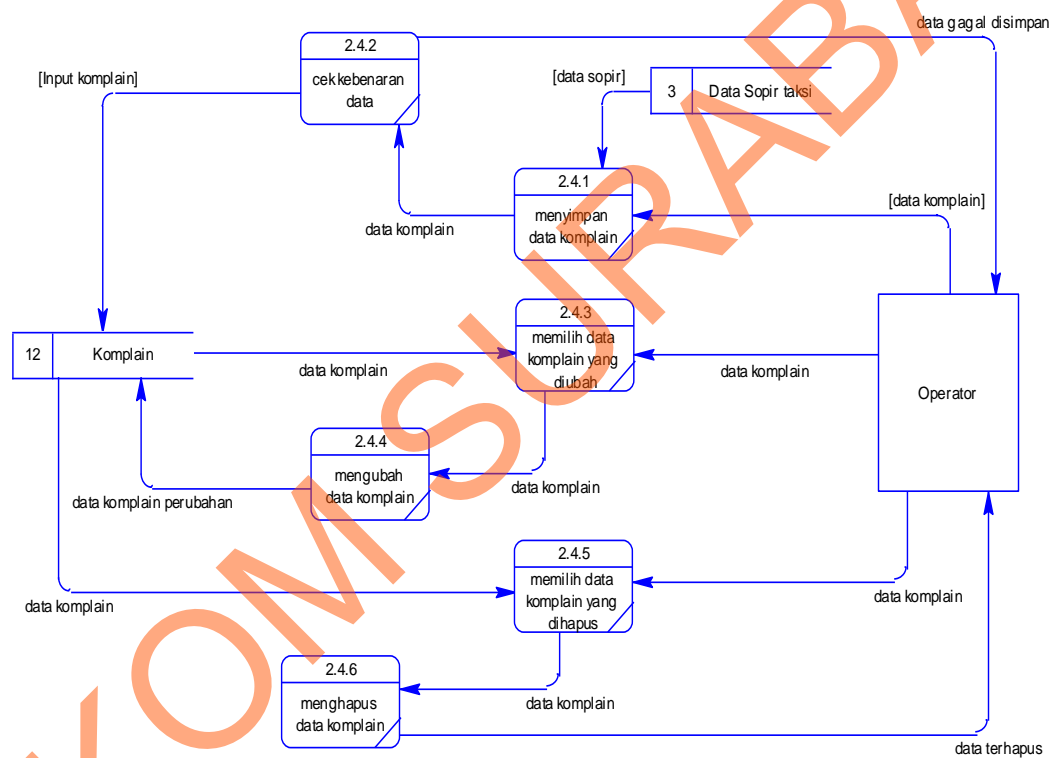
N DFD Level 2 Subproses *Input* Kasus Pelanggaran Sopir Taksi



Gambar 3.30 DFD Level 2 Subproses *Input* Kasus Pelanggaran Sopir Taksi

Gambar 3.30 merupakan level kedua dari proses *input* kasus pelanggaran sopir taksi. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data kasus pelanggaran, cek kebenaran data, memilih data kasus pelanggaran yang diubah, mengubah data kasus pelanggaran, memilih data kasus pelanggaran yang dihapus, menghapus data kasus pelanggaran.

O DFD Level 2 Subproses *Input* Komplain Customer

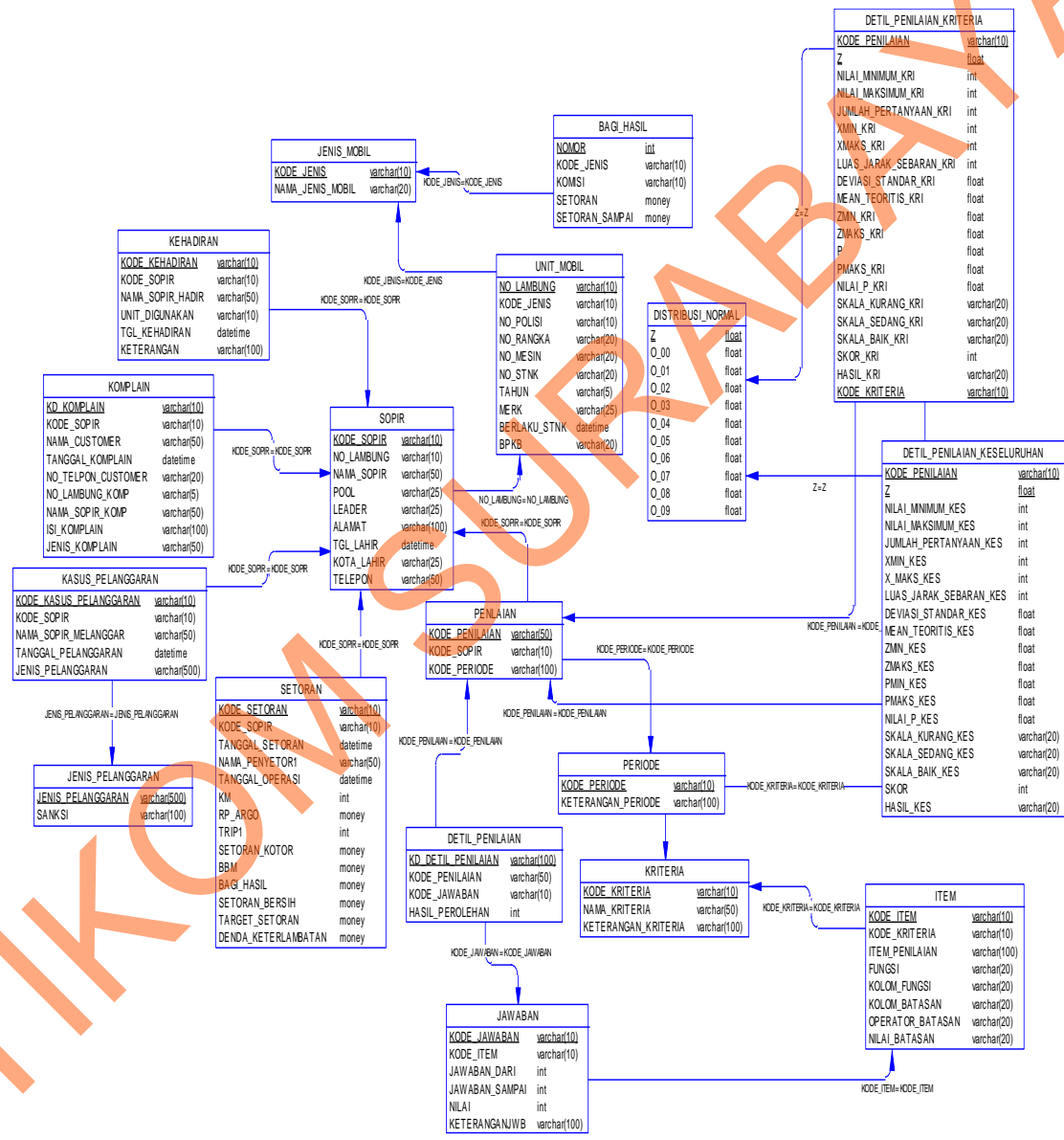


Gambar 3.31 DFD Level 2 Subproses *Input* Komplain Customer

Gambar 3.31 merupakan level kedua dari proses *input* komplain customer. Terdiri dari enam proses, yaitu: menyimpan data komplain, cek kebenaran data, memilih data komplain yang diubah, mengubah data komplain, memilih data komplain yang dihapus, menghapus data komplain.

B Physical Data Model (PDM)

Sebuah *Physical Data Model (PDM)* merupakan hasil *generate* dari CDM yang menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang akan digunakan oleh suatu aplikasi seperti yang terlihat pada gambar 3.33.



Gambar 3.33 ERD *Physical Data Model (PDM)*

3.3.8 Struktur Tabel

Berikut tabel-tabel yang akan digunakan pada perangkat lunak penilaian kinerja sopir taksi dengan menggunakan Metode *Scoring System*.

- A. Nama Tabel : Sopir
 Primary Key : Kode_sopir
 Foreign Key : No_lambung
 Fungsi : Untuk menyimpan seluruh data sopir.

Tabel 3.4 Tabel Sopir

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_sopir	Varchar	10	PK
2	No_lambung	Varchar	10	FK
3	Nama_sopir	Varchar	50	
4	Pool	Varchar	25	
5	Leader	Varchar	25	
6	Alamat	Varchar	100	
7	Tgl_lahir	Datetime	-	
8	Tempat_lahir	Varchar	25	
9	Telepon	Varchar	10	

- B. Nama Tabel : Jenis Mobil
 Primary Key : Kode_jenis
 Foreign Key : -
 Fungsi : Untuk menyimpan data jenis mobil

Tabel 3.5 Tabel Jenis Mobil

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_jenis	Varchar	10	PK
2	Nama_jenis_mobil	Varchar	20	

- C. Nama Tabel : Unit Mobil
 Primary Key : No_lambung

Foreign Key : Kode_jenis

Fungsi : Untuk menyimpan data unit mobil

Tabel 3.6 Tabel Unit Mobil

No	Field	Type	Length	Key
1	No_lambung	Varchar	10	PK
2	Kode_jenis	Varchar	10	FK
3	No_polisi	Varchar	10	
4	No_rangka	Varchar	20	
5	No_mesin	Varchar	20	
6	No_stnk	Varchar	20	
7	Tahun	Varchar	5	
8	Merk	Varchar	25	
9	Berlaku_stnk	Datetime	-	
10	Bpkb	Varchar	20	

D. Nama Tabel : Bagi hasil

Primary Key : Nomor

Foreign Key : Kode_jenis

Fungsi : Untuk menyimpan data bagi hasil

Tabel 3.7 Tabel Bagi Hasil

No	Field	Type	Length	Key
1	Nomor	Integer	-	PK
2	Kode_jenis	Varchar	10	FK
3	Komisi	Varchar	10	
4	Setoran_dari	Money	-	
5	Setoran_sampai	Money	-	

E. Nama Tabel : Kehadiran

Primary Key : Kode_kehadiran

Foreign Key : Kode_sopir

Fungsi : Untuk menyimpan data kehadiran sopir

Tabel 3.8 Tabel Kehadiran

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_kehadiran	Varchar	10	PK
2	Kode_sopir	Varchar	10	FK
3	Nama_sopir_hadir	Varchar	50	
4	Unit_digunakan	Varchar	10	
5	Tgl_kehadiran	Datetime	-	
6	keterangan	Varchar	25	

F. Nama Tabel : Setoran

Primary Key : Kode_setoran

Foreign Key : Kode_sopir

Fungsi : Untuk menyimpan data setoran sopir

Tabel 3.9 Tabel Setoran

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_setoran	Varchar	10	PK
2	Kode_sopir	Varchar	10	FK
3	Tanggal_setoran	Datetime	-	
4	Nama_penyetor	Varchar	50	
5	Tanggal_operasi	Datetime	-	
6	KM	Integer	-	
7	Rp_argo	Money	-	
8	Trip	Integer	-	
9	Setoran_kotor	Money	-	
10	Bbm	Money	-	
11	Bagi_hasil	Money	-	
12	Setoran_bersih	Money	-	
13	Target_setoran	Money	-	
14	Denda_keterlambatan	Money	-	

G. Nama Tabel : Komplain

Primary Key : Kode_komplain

Foreign Key : Kode_sopir

Fungsi : Untuk menyimpan data komplain sopir

Tabel 3.10 Tabel Komplain

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_komplain	Varchar	10	PK
2	Kode_sopir	Varchar	10	FK
3	Nama_customer	Varchar	50	
4	Tanggal_komplain	Datetime	-	
5	No_telepon_customer	Varchar	20	
6	No_lambung_komp	Varchar	5	
7	Nama_sopir_komp	Varchar	50	
8	Isi_komplain	Varchar	100	
9	Jenis_komplain	Varchar	50	

H. Nama Tabel : Kasus_pelanggaran

Primary Key : Kode_kasus_pelanggaran

Foreign Key : Kode_sopir, jenis_pelanggaran

Fungsi : Untuk menyimpan data pelanggaran sopir

Tabel 3.11 Tabel Kasus Pelanggaran

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_kasus_pelanggaran	Varchar	10	PK
2	Kode_sopir	Varchar	10	FK
3	Nama_sopir_melanggar	Varchar	50	
4	Tanggal_pelanggaran	Datetime	-	
5	Jenis_pelanggaran	Varchar	500	FK

I. Nama Tabel : Jenis_pelanggaran

Primary Key : jenis_pelanggaran

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data jenis pelanggaran

Tabel 3.12 Tabel Jenis Pelanggaran

No	Field	Type	Length	Key
1	Jenis_pelanggaran	Varchar	500	PK
2	Sanksi	Varchar	100	FK

- J. Nama Tabel : Kriteria
- Primary Key : Kode_kriteria
- Foreign Key : -
- Fungsi : Untuk menyimpan data kriteria penilaian

Tabel 3.13 Tabel Kriteria

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_kriteria	Varchar	10	PK
2	Nama_kriteria	Varchar	50	
3	Keterangan_kriteria	Varchar	100	

- K. Nama Tabel : Item
- Primary Key : Kode_item
- Foreign Key : Kode_kriteria
- Fungsi : Untuk menyimpan data item penilaian

Tabel 3.14 Tabel Item

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_item	Varchar	10	PK
2	Kode_kriteria	Varchar	10	FK
3	Item_penilaian	Varchar	100	
4	Fungsi	Varchar	20	
5	Kolom_fungsi	Varchar	20	
6	Kolom_batasan	Varchar	20	
7	Operator_batasan	Varchar	20	
8	Nilai_batasan	Varchar	20	

- L. Nama Tabel : Jawaban
- Primary Key : Kode_jawaban
- Foreign Key : Kode_item
- Fungsi : Untuk menyimpan data jawaban item penilaian

Tabel 3.15 Tabel Jawaban

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_jawaban	Varchar	10	PK
2	Kode_item	Varchar	10	FK
3	Jawaban_dari	Integer	-	
4	Jawaban_sampai	Integer	-	
5	Nilai	Integer	-	
6	Keterangan_jawaban	Varchar	100	

M. Nama Tabel : Periode

Primary Key : Kode_periode

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan periode penilaian

Tabel 3.16 Tabel Periode

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_periode	Varchar	50	PK
2	Keterangan_periode	Varchar	100	

N. Nama Tabel : Penilaian

Primary Key : Kode_penilaian

Foreign Key : Kode_sopir, kode_periode

Fungsi : Untuk menyimpan data penilaian

Tabel 3.17 Tabel Penilaian

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_penilaian	Varchar	50	PK
2	Kode_sopir	Varchar	10	FK
3	Kode_periode	Varchar	100	FK

O. Nama Tabel : Detil_penilaian

Primary Key : Kode_detil_penilaian

Foreign Key : Kode_penilaian, kode_jawaban

Fungsi : Untuk menyimpan data detil penilaian

Tabel 3.18 Tabel Detil Penilaian

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_detil_penilaian	Varchar	100	PK
2	Kode_penilaian	Varchar	50	FK
3	Kode_jawaban	Varchar	10	FK
4	Hasil_perolehan	Int	-	

P. Nama Tabel : Distribusi_normal

Primary Key : Z

Foreign Key : -

Fungsi : Untuk menyimpan data tabel distribusi normal

Tabel 3.19 Tabel Distribusi Normal

No	Field	Type	Length	Key
1	Z	Float	-	PK
2	O_00	Float	-	
3	O_01	Float	-	
4	O_02	Float	-	
5	O_03	Float	-	
6	O_04	Float	-	
7	O_05	Float	-	
8	O_06	Float	-	
9	O_07	Float	-	
10	O_08	Float	-	
11	O_09	Float	-	

Q. Nama Tabel : Detil_penilaian_keseluruhan

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_penilaian, Z

Fungsi : Untuk menyimpan data detil penilaian keseluruhan

Tabel 3.20 Tabel Detil Penilaian Keseluruhan

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_penilaian	Varchar	50	PK, FK
2	Z	Float	-	PK, FK
3	Nilai_minimum_kes	Integer	-	
4	Nilai_maksimum_kes	Integer	-	
5	Jumlah_pertanyaan_kes	Integer	-	
6	Xmin_kes	Integer	-	
7	Xmaks_kes	Integer	-	
8	Luas_jarak_sebaran_kes	Integer	-	
9	Deviasi_standar_kes	Float	-	
10	Mean_teoritis_kes	Float	-	
11	Zmin_kes	Float	-	
12	Zmaks_kes	Float	-	
13	Pmin_kes	Float	-	
14	Pmaks_kes	Float	-	
15	Nilai_P_kes	Float	-	
16	Skala_kurang_kes	Varchar	20	
17	Skala_sedang_kes	Varchar	20	
18	Skala_baik_kes	Varchar	20	
19	Skor	Integer	-	
20	Hasil_kes	Varchar	20	

R. Nama Tabel : Detil_penilaian_kriteria

Primary Key : -

Foreign Key : Kode_penilaian, Z

Fungsi : Untuk menyimpan data detil penilaian kriteria

Tabel 3.21 Tabel Detil Penilaian Kriteria

No	Field	Type	Length	Key
1	Kode_penilaian	Varchar	50	PK, FK
2	Kode_kriteria	Varchar	10	PK, FK
3	Z	Float	-	PK, FK
4	Nilai_minimum_kri	Integer	-	
5	Nilai_maksimum_kri	Integer	-	
6	Jumlah_pertanyaan_kri	Integer	-	
7	Xmin_kri	Integer	-	
8	Xmaks_kri	Integer	-	
9	Luas_jarak_sebaran_kri	Integer	-	

No	Field	Type	Length	Key
10	Deviasi_standar_kri	Float	-	
11	Mean_teoritis_kri	Float	-	
12	Zmin_kri	Float	-	
13	Zmaks_kri	Float	-	
14	Pmin_kri	Float	-	
15	Pmaks_kri	Float	-	
16	Nilai_P_kri	Float	-	
17	Skala_kurang_kri	Varchar	20	
18	Skala_sedang_kri	Varchar	20	
19	Skala_baik_kri	Varchar	20	
20	Skor_kri	Integer	-	
21	Hasil_kri	Varchar	20	

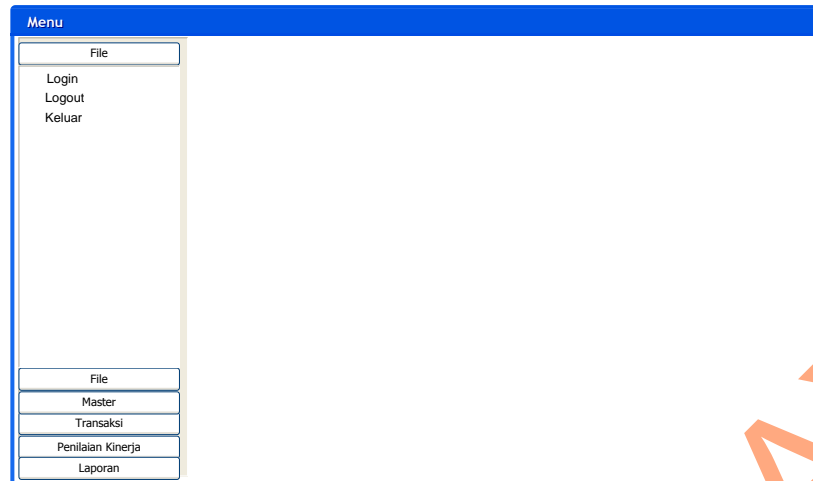
3.3.9 Desain I/O

Sebagai sarana interaksi antar pengguna dengan sistem, maka diperlukan suatu rancangan desain input dan output dari aplikasi yang akan dibuat. Berikut desain tampilan yang akan digunakan.

A Desain Form Menu Utama

Form menu utama merupakan tampilan awal yang berisi beberapa menu yaitu menu file, master, transaksi, penilaian kinerja dan laporan seperti yang terlihat pada gambar 3.34. Di mana disetiap menu terdapat sub menu sebagai berikut:

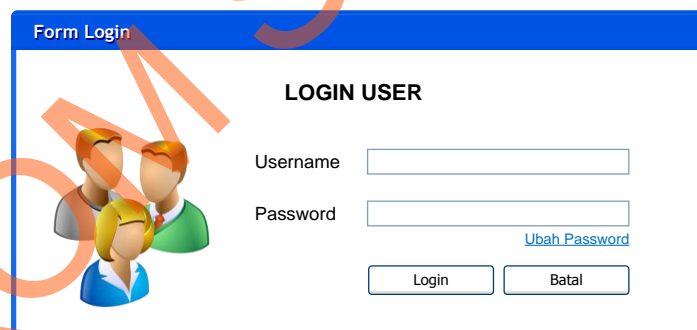
1. File: *login*, *logout*, keluar
2. Master: pengemudi, jenis mobil, unit mobil, pemegang unit, item penilaian, jawaban, bagi hasil, *user*.
3. Transaksi: kehadiran, setoran, komplain, kasus pelanggaran.
4. Laporan: laporan penilaian.



Gambar 3.34 Desain *Form* Menu Utama

B Desain *Form* Login

Gambar 3.35 merupakan *form login* yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi. Disini untuk dapat menggunakan aplikasi pengguna terlebih dulu memasukkan *username* dan *password* yang benar.



Gambar 3.35 Desain *Form* Login

C Desain *Form* Ubah Password

Gambar 3.36 merupakan *form* ubah *password* yang digunakan untuk melakukan perubahan *password* pengguna. Untuk dapat melakukan perubahan pengguna memasukkan *username*, *password* lama yang akan diubah dan kemudian *password* baru yang diinginkan.

Gambar 3.36 Desain *Form* ubah *Password*

D Desain *Form* Master Pengemudi

Gambar 3.37 merupakan *form* master pengemudi yang digunakan untuk proses *maintenance* data pengemudi. Pada *form* ini terdapat 6 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Id baru: digunakan untuk memunculkan id baru untuk pengemudi baru.
2. Simpan: digunakan untuk menyimpan data pengemudi yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
3. Ubah: digunakan untuk mengubah data pengemudi dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview*.
4. Hapus: digunakan untuk menghapus data pengemudi dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
5. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
6. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Data Pengemudi

Master Pengemudi

Id Pengemudi Alamat

Nama Pengemudi

Pool Tanggal Lahir

Leader Tempat Lahir

No. Telepon

Id Pengemudi	Nama	Pool	Leader	Alamat	Tgl Lahir

Gambar 3.37 Desain *Form* Master Pengemudi

E Desain *Form* Master Jenis Mobil

Gambar 3.38 merupakan *form* master jenis mobil yang digunakan untuk proses *maintenance* data jenis mobil. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data jenis mobil yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data jenis mobil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data jenis mobil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Gambar 3.38 Desain *Form* Master Jenis Mobil

F Desain *Form* Master Unit Mobil

Gambar 3.39 merupakan *form* master unit mobil yang digunakan untuk proses *maintenance* data unit mobil. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data unit mobil yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data unit mobil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data unit mobil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

The image shows a software interface for managing vehicle data. It features a form with the following fields:

- No.Lambung: Text input field
- Jenis Mobil: Dropdown menu
- No.Polisi: Text input field
- No.Rangka: Text input field
- No.Mesin: Text input field
- No.STNK: Text input field
- Tahun: Text input field
- Merk Mobil: Text input field
- Berlaku STNK: Text input field with a date value of '07 Mei 2013' and a calendar icon
- BPKB: Text input field

Below the form are five buttons: Simpan, Ubah, Hapus, Batal, and Keluar. At the bottom, there is a data grid with the following columns: No.Lambung, Jenis Mobil, No.Polisi, No.Rangka, No.Mesin, and No.STNK. The grid contains several empty rows.

Gambar 3.39 Desain Form Master Unit Mobil

G Desain Form Master Pemegang Unit

Gambar 3.40 merupakan *form* master pemegang unit yang digunakan untuk proses *maintenance* data pemegang unit. Pada *form* ini terdapat 7 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Cari (id pengemudi): digunakan untuk mencari id pengemudi yang akan di berikan tanggung jawab untuk memegang unit mobil.
2. Cari (no lambung): digunakan untuk mencari unit mobil yang akan dipegang oleh pengemudi.
3. Simpan: digunakan untuk menyimpan data pemegang unit yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
4. Ubah: digunakan untuk mengubah data pemegang unit dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.

5. Hapus: digunakan untuk menghapus data pemegang unit dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
6. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
7. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Gambar 3.40 Desain *Form* Master Pemegang Unit

H Desain *Form* Master Item Penilaian

Gambar 3.41 merupakan *form* master item penilaian digunakan untuk proses *maintenance* data item penilaian. Pada pembuatan item penilaian baru, pengguna harus juga menentukan data apa yang nantinya akan diperlukan oleh item tersebut untuk mempermudah proses penilaian kinerja nantinya. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data item penilaian yang sebelumnya sudah terisi dengan benar.

2. Ubah: digunakan untuk mengubah data item penilaian dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data item penilaian dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

The image shows a software form titled "Item Penilaian". It has a blue header bar with the title. Below the header, there are several sections:

- Pertanyaan:** Contains three input fields: "Kode Item", "Kriteria", and "Item Penilaian".
- Data Yang Diperlukan:**
 - Fungsi 1:** Three radio buttons: "Jumlah", "Rata-rata", and "Total".
 - Fungsi 2:** Three radio buttons: "None", "Jumlah", "Rata-rata", and "Total".
 - Batasan:** Two radio buttons: "Ada" and "Tidak Ada". Below them are two input fields.
- Table:** A table with three columns: "Kode Item", "Kriteria", and "Item Penilaian". It has several empty rows and a scrollbar on the right.
- Buttons:** At the bottom, there are five buttons: "Simpan", "Ubah", "Hapus", "Batal", and "Keluar".

Gambar 3.41 Desain *Form* Master Item Penilaian

I Desain *Form* Master Jawaban

Gambar 3.42 merupakan *form* master jawaban digunakan untuk proses *maintenance* data jawaban untuk item penilaian. Pada *form* ini terdapat 2 *tab*

pages yaitu *tab* jawaban dan *tab* lihat data. *Tab* jawaban digunakan untuk proses penentuan jawaban dari item penilaian di mana pada *tab* ini terdapat 6 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data jawaban yang sebelumnya sudah terisi di dalam *datagridview*.
2. Tambah: digunakan untuk menambahkan data jawaban yang telah terisi ke dalam *datagridview*. *Datagridview* disini merupakan wadah untuk menampung data jawaban sementara sebelum dilakukan proses penyimpanan.
3. Ubah: digunakan untuk mengubah data jawaban dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
4. Hapus: digunakan untuk menghapus data jawaban dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
5. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
6. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Dan *tab* lihat data digunakan untuk melihat data jawaban yang telah tersimpan seperti yang terlihat pada gambar 3.43. Pada *tab* ini juga nantinya dapat melakukan proses perubahan atau penghapusan data jawaban yang telah tersimpan dengan terlebih dulu memilih data yang akan diubah di dalam *datagridview* yang kemudian akan muncul *form* ubah jawaban seperti yang terlihat pada gambar 3.44 yang memiliki 3 tombol yaitu tombol ubah untuk menyimpan perubahan, tombol hapus untuk menghapus data dan tombol keluar untuk keluar dari *form*.

The screenshot shows the 'Jawaban' form with the 'Jawaban' tab selected. It features two main sections: 'Item Penilaian' and 'Jawaban'. The 'Item Penilaian' section includes fields for 'Kriteria', 'Kode Item', and 'Item Penilaian'. The 'Jawaban' section includes fields for 'Kode Jawaban', 'Nilai', 'Satuan', 'Jawaban' (with 's/d' separator), and 'Keterangan'. Below these are buttons for 'Tambah', 'Ubah', 'Hapus', and 'Batal'. To the right is a table with columns: 'Kode Jawaban', 'Kode Item', 'Item Penilaian', and 'Jawaban dari'. At the bottom right are 'Simpan' and 'Keluar' buttons.

Gambar 3.42 Desain *Form* Jawaban (*Tab* Jawaban)

The screenshot shows the 'Jawaban' form with the 'Lihat Data' tab selected. It features a search filter section with 'Berdasarkan' and 'Kata Kunci' dropdowns, and 'Cari' and 'Tampilkan Semua' buttons. Below is a table with columns: 'Kode Jawaban', 'Kode Item', 'Item Pertanyaan', 'Jawaban dari', 'Jawaban Nilai', 'Nilai', and 'Keterangan'. The table has a scrollable vertical bar on the right and a scrollable horizontal bar at the bottom.

Gambar 3.43 Desain *Form* Jawaban (*Tab* Lihat Data)

Gambar 3.44 Desain *Form* Ubah Jawaban

J Desain *Form* Master Bagi Hasil

Gambar 3.45 merupakan *form* master bagi hasil yang digunakan untuk proses *maintenance* bagi hasil pendapatan dengan pengemudi. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data bagi hasil yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data bagi hasil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data bagi hasil dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Gambar 3.45 Desain *Form* Bagi Hasil

K Desain *Form* Master Data *User*

Gambar 3.46 merupakan *form* master data *user* yang digunakan untuk proses *maintenance* data *user*. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data *user* yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data *user* dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data *user* dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.

5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

The image shows a software window titled "Master User". Inside the window, the text "MASTER USER" is centered at the top. Below this, there are three input fields: "Username", "Password", and "Akses". The "Akses" field has a dropdown arrow on its right side. Underneath the input fields, there are five buttons: "Simpan", "Ubah", "Hapus", "Batal", and "Keluar". At the bottom of the window, there is a data grid with three columns: "Username", "Password", and "Akses". To the right of the grid is a vertical toolbar with icons for adding, editing, and deleting records. The entire window is framed by a blue border.

Gambar 3.46 Desain *Form* Master User

L Desain *Form* Kehadiran

Gambar 3.47 merupakan *form* kehadiran yang digunakan untuk proses pencatatan transaksi kehadiran pengemudi setiap harinya. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Hadir: digunakan untuk menyimpan data kehadiran yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data kehadiran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data kehadiran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.

4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

KEHADIRAN PENGEMUDI

Kode Kehadiran Tanggal Kehadiran

ID Pengemudi Keterangan

Nama Pengemudi

Unit Yang Digunakan

No. Telepon

Kode Kehadiran	Id Pengemudi	Nama Pengemudi	Unit	Tgl kehadiran	keterangan

Gambar 3.47 Desain *Form* Kehadiran

M Desain *Form* Setoran

Gambar 3.48 merupakan *form* setoran yang digunakan untuk proses pencatatan transaksi penyetoran penghasilan pengemudi setiap harinya. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data setoran yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.

2. Ubah: digunakan untuk mengubah data setoran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data setoran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Gambar 3.48 Desain *Form* Setoran

N Desain *Form* Komplain

Gambar 3.49 merupakan *form* komplain yang digunakan untuk proses pencatatan komplain pelanggan yang didapat pengemudi. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data komplain yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data komplain dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data komplain dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

Kode Komplain	Nama Customer	No.Telepon	Tanggal Komplain	ID Pengemudi	Nama Pengemudi	No.Lambung	Isi Komplain

Gambar 3.49 Desain *Form* Komplain

o Desain *Form* Kasus Pelanggaran

Gambar 3.50 merupakan *form* kasus pelanggaran yang digunakan untuk proses pencatatan kasus pelanggaran yang dilakukan pengemudi. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data kasus pelanggaran yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data kasus pelanggaran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data kasus pelanggaran dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

The screenshot shows a web form for managing violation cases. At the top, it says 'KASUS PELANGGARAN'. The form has several input fields: 'Kode Kasus', 'ID Pengemudi', 'Nama Pengemudi', 'Tanggal Komplain', 'Pelanggaran', and 'Sanksi'. There is a 'Cari' button for searching. Below the form are five buttons: 'Simpan', 'Ubah', 'Hapus', 'Batal', and 'Keluar'. At the bottom, there is a data grid with the following columns: 'Kode Pelanggaran', 'ID Pengemudi', 'Nama Pengemudi', 'Tanggal Pelanggaran', and 'Pelanggaran'. The grid is currently empty.

Gambar 3.50 Desain *Form* Kasus Pelanggaran

P Desain *Form* Periode Penilaian

Gambar 3.51 merupakan *form* periode penilaian digunakan untuk proses menentukan periode dari penilaian kinerja, di mana dalam satu periode

penilaian terdiri dari 3 bulan. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data periode penilaian yang sebelumnya sudah terisi sesuai dengan keterangan *label*.
2. Ubah: digunakan untuk mengubah data periode penilaian dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dirubah di dalam *datagridview* kemudian melakukan perubahan yang diinginkan.
3. Hapus: digunakan untuk menghapus data periode penilaian dengan cara terlebih dulu memilih data yang akan dihapus di dalam *datagridview*.
4. Batal: digunakan untuk membatalkan seluruh proses simpan, ubah ataupun hapus.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

The screenshot shows a web form titled "PERIODE PENILAIAN" within a window labeled "Periode". The form contains the following elements:

- Input field for "Periode" followed by "s/d" and another input field.
- Input field for "Kode Periode".
- Input field for "Keterangan".
- Five buttons: "Simpan", "Ubah", "Hapus", "Batal", and "Keluar".
- A data grid with two columns: "Kode Periode" and "Keterangan". The grid has 7 rows, with the first row containing headers and the following 6 rows being empty.

Gambar 3.51 Desain *Form* Periode Penilaian

Q Desain *Form* Pemberian Skor

Gambar 3.52 merupakan *form* pemberian skor digunakan untuk proses memberikan skor sesuai dengan pencapaian pengemudi disetiap item penilaian

yang telah ditentukan. Pada *form* ini terdapat 5 tombol yang masing-masing memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Beri skor: digunakan untuk memberikan skor untuk pengemudi sesuai dengan item penilaian dan jawaban yang telah ditentukan.
2. Lihat hasil: digunakan untuk melihat hasil pemberian skor apabila seluruh item penilaian telah diberikan skor.
3. >> (*next*): digunakan untuk menuju item berikutnya
4. << (*prev*): digunakan untuk kembali ke item sebelumnya.
5. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form* apabila proses pemberian skor telah selesai.

The image shows a web form titled "Pemberian Skor" (Scoring). The form is enclosed in a blue border. At the top, there is a blue header with the text "Pemberian Skor". Below the header, the form contains the following elements:

- A "Periode" dropdown menu.
- A "Pertanyaan" section with a "Kriteria" text input field and a large empty text area.
- Five rows, each with a "Nilai" label, a text input field, "s/d", another text input field, and a "Nilai" label.
- At the bottom, there are five buttons: "<<", "Lihat Hasil", "Beri Skor", "Keluar", and ">>".

Gambar 3.52 Desain *Form* Pemberian Skor

R Desain *Form Scoring System*

Gambar 3.53 dan gambar 3.54 merupakan *form Scoring System* yang menampilkan proses akhir dari proses penilaian kinerja, di mana di *form* ini akan menampilkan kinerja pengemudi apakah baik, sedang atau kurang yang sebelumnya telah dilakukan perhitungan kinerja dengan menggunakan *Scoring System* oleh aplikasi. Pada *form* ini terdapat 2 *tab pages* yaitu *tab* Deskriptif Keseluruhan dan *tab* Deskriptif Kriteria. Untuk melihat hasil penilaian keseluruhan maka pengguna cukup memilih periode penilaian setelah itu hasil penilaian kinerja akan tampil didalam *datagridview*. Sedangkan untuk melihat hasil penilaian untuk masing-masing kriteria pengguna terlebih dulu masuk ke *tab* Deskriptif Kriteria kemudian memilih periode penilaian lalu pilih kriteria yang ingin dilihat hasil penilaian kerjanya. Pada 2 *tab pages* pada *form* ini terdapat 2 tombol yang memiliki fungsi sama yaitu:

1. Simpan: digunakan untuk menyimpan data hasil penilaian kinerja menggunakan *Scoring System*.
2. Keluar: digunakan untuk keluar dari *form*.

S Desain *Form* Laporan Penilaian Kinerja


The image shows a web form titled "LAPORAN PENILAIAN KINERJA". It features several input fields for data entry: "Jenis Laporan" (a dropdown menu), "Periode" (two date pickers separated by "s/d"), "Tahun" (a text box), "ID Pengemudi" (a text box with a dropdown arrow), "Kode Penilaian" (a text box), and "Kategori Kinerja" (a dropdown menu). Below these fields are two buttons: "Tampilkan" and "Keluar". At the bottom of the form is a large, empty grey rectangular area labeled "Laporan".

Gambar 3.55 Desain *Form* Laporan Penilaian Kinerja

Form laporan penilaian kinerja digunakan untuk melihat data laporan dari penilaian kinerja yang telah dilakukan. Pada *form* ini terdapat *combobox* jenis laporan yang berisi laporan-laporan yang ingin dilihat atau dicetak, adapun jenis laporan yang disediakan adalah sebagai berikut:

1. Laporan Penilaian Kinerja

Laporan penilaian kinerja disini akan menampilkan seluruh data hasil penilaian kinerja sesuai dengan periode yang dipilih pada *form* laporan penilaian kinerja.



PT Merpati Wahana Taksi

LAPORAN PENILAIAN KINERJA

Periode :

Kinerja Kurang :

Kinerja Sedang :

Kinerja Baik :

Kode Penilaian	ID	Nama Pengemudi	No.Lam	Skor	Kinerja

Gambar 3.56 Desain Laporan Penilaian Kinerja

2. Laporan Detil Penilaian Kinerja

Laporan detil penilaian kinerja disini akan menampilkan seluruh data hasil penilaian kinerja di setiap kriteria sesuai dengan periode dan id pengemudi yang dipilih pada *form* laporan penilaian kinerja.



PT Merpati Wahana Taksi

LAPORAN DETAIL PENILAIAN KINERJA

Periode :

ID Pengemudi :

Nama Pengemudi :

Kode Penilaian :

No.Lambung :

Kriteria	Kinerja Kurang	Kinerja Sedang	Kinerja Baik	Skor	Kinerja

Gambar 3.57 Desain Laporan Detil Penilaian kinerja

3. Laporan Perkembangan Kinerja Sopir

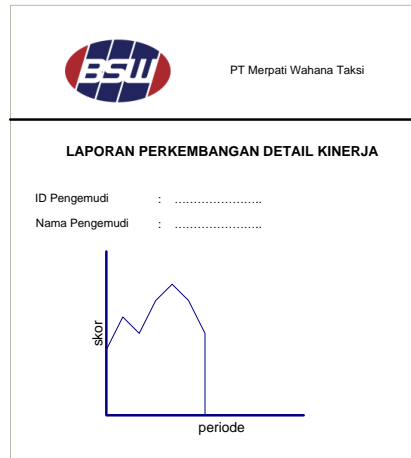
Laporan perkembangan kinerja disini akan menampilkan grafik perkembangan kinerja pengemudi disetiap periode sesuai dengan id pengemudi yang dipilih pada *form* laporan penilaian kinerja.



Gambar 3.58 Desain Laporan Perkembangan Kinerja

4. Desain Laporan Perkembangan Detil Kinerja

Laporan perkembangan detil kinerja disini akan menampilkan grafik perkembangan kinerja pengemudi di setiap kriteria sesuai dengan id pengemudi yang dipilih pada *form* laporan penilaian kinerja.



Gambar 3.59 Desain Laporan Perkembangan Detil Kinerja

5. Desain Laporan Kinerja Tahunan

Laporan kinerja tahunan disini akan menampilkan seluruh data hasil penilaian kinerja dalam satu tahun sesuai dengan tahun yang ditentukan pada *form* laporan penilaian kinerja.

The figure shows a report header with the BSU logo and 'PT Merpati Wahana Taksi'. Below the title 'LAPORAN KINERJA TAHUNAN', there are three input fields: 'Kinerja Kurang :', 'Kinerja Sedang :', and 'Kinerja Baik :'. Below these fields is a table with the following structure:

ID	Nama Pengemudi	No.Lam	Skor	Kinerja

Gambar 3.60 Desain Laporan Kinerja Tahunan

6. Desain Laporan Kinerja Terbaik

Laporan kinerja terbaik disini akan menampilkan seluruh data hasil penilaian kinerja terbaik bagi pengemudi bukan pemegang unit yang akan digunakan dalam pengambilan keputusan promosi pengemudi sesuai dengan periode yang ditentukan pada *form* laporan penilaian kinerja.



PT Merpati Wahana Taksi

LAPORAN KINERJA TERBAIK
Periode

ID	Nama Pengemudi	No.Lam	Skor	Kinerja

Gambar 3.61 Desain Laporan Kinerja Terbaik

7. Desain Laporan Kinerja Terendah

Laporan kinerja terendah disini akan menampilkan seluruh data hasil penilaian kinerja terendah bagi pengemudi pemegang unit yang akan digunakan dalam pengambilan keputusan degradasi pengemudi sesuai dengan periode yang ditentukan pada *form* laporan penilaian kinerja.

PT Merpati Wahana Taksi
LAPORAN KINERJA TERENDAH
Periode

ID	Nama Pengemudi	No.Lam	Skor	Kinerja

Gambar 3.62 Desain Laporan Kinerja Terendah

STIKOM SURABAYA