

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Permasalahan

Selama ini penilaian yang terjadi pada Badan Kepegawaian dan Diklat Surabaya yaitu dengan mengisi form DP3 oleh pejabat penilai. Kemudian pejabat penilai mengumpulkan form DP3 tersebut ke bagian kepegawaian untuk direkap. Sebelum di rekap, bagian kepegawaian akan menyerahkan form DP3 tersebut kepada pegawai. Apabila ada pegawai merasa kurang dalam penilaian yang diberikan oleh pejabat penilai, pegawai dapat menuliskan sanggahan pada form DP3 atas nilai tersebut beserta alasannya. Form DP3 yang terdapat sanggahan akan diserahkan kepada atasan pejabat penilai untuk dianalisa apakah perlu perubahan nilai. Jika perlu, atasan pejabat penilai mengubah nilai tersebut sesuai dengan analisanya. Jika tidak, maka tidak akan dilakukan perubahan nilai dan dikembalikan pada bagian kepegawaian.

Pada Peraturan Pemerintah nomor 10 tahun 1979 tentang Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan Pegawai Negeri Sipil, untuk kenaikan pangkat pegawai harus memiliki nilai berstandar baik selama 4 tahun (diatas 76). Pada tahun ke-tiga dan ke-empat tidak boleh adanya penurunan nilai. Apabila ada penurunan maka pegawai akan tertunda kenaikan pangkatnya. Sampai saat ini nilai DP3 yang dibuat oleh pejabat penilai Badan Kepegawaian dan Diklat Surabaya hanya sebatas *record* saja. Tidak adanya pembinaan dari atasan terhadap pegawai yang bernilai buruk. Tidak adanya suatu informasi yang

menjelaskan dimana letak nilai kurang pegawai. Sehingga pegawai tidak tahu apa yang harus dilakukan dan atasan pun tidak tahu unsur mana yang perlu diberikan pembinaan. Bukan hanya yang bernilai buruk saja, yang bernilai baik pun tidak diberikan pembinaan agar mempertahankan nilainya selama 4 tahun tetap baik dan tidak ada penurunan. Akibatnya pada tahun keempat, pegawai komplain dan bertanya bagaimana bisa tidak naik pangkat.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara yang dilakukan dengan pihak bagian Kepegawaian pada Badan Kepegawaian dan Diklat Surabaya. Selain itu, didukung juga dengan data-data sekunder dari instansi yang diperoleh melalui bagian Kepegawaian. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan analisa yang meliputi data pegawai, variabel penilaian, indikator dan kriteria penilaian, pelaksanaan penilaian, dan laporan hasil penilaian kinerja tersebut.

3.2 Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya, instansi membutuhkan suatu sistem informasi yang meliputi proses penilaian kinerja dan pengolahannya disertai dengan proses pemantauan nilai pegawai selama 4 tahun ke depan untuk proses kenaikan pangkat. Sistem ini akan memudahkan interaksi antara setiap pihak yang terlibat dalam keseluruhan proses ini sehingga baik proses penilaian dan pemantauan dapat berjalan dengan baik.

Keberadaan sistem ini diharapkan mampu memberikan informasi yang tepat dan mendukung dalam proses penilaian kinerja pegawai. Informasi hasil kinerja pegawai diperoleh melalui proses penilaian kinerja pegawai yang didukung dengan data-data pegawai. Serangkaian proses tersebut dilakukan secara

komputerisasi, sehingga efisiensi waktu serta keakuratan perhitungan dan informasi untuk proses pemantauan nilai dapat terpenuhi.

Untuk menjalankan sistem informasi penilaian kinerja pegawai maka dibutuhkan *software* dan *hardware* pendukung seperti berikut:

1. *Software* Pendukung
 - a. Sistem Operasi Windows XP Professional service pack 2 atau yang lebih tinggi.
 - b. Microsoft .Visual Studio 2005.
 - c. *Database* Microsoft SQL Server 2005 Enterprise.
 - d. Extreme Optimization Numerical Libraries for .NET 2.0
2. *Hardware* Pendukung
 - a. Processor 600 MHz (Disarankan 1 GHz).
 - b. RAM 192 MB atau yang lebih tinggi. (Disarankan 256 MB)
 - c. Hardisk 8GB.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk pembuatan sistem pemantauan nilai pegawai ini adalah:

3.3.1 Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan sebagai tahap awal dalam pembuatan sistem ini adalah dengan melakukan penggalian informasi melalui referensi seperti buku dan jurnal-jurnal baik dokumentasi maupun elektronik mengenai manajemen sumber daya manusia. Selain itu pula, interaksi dengan *web*

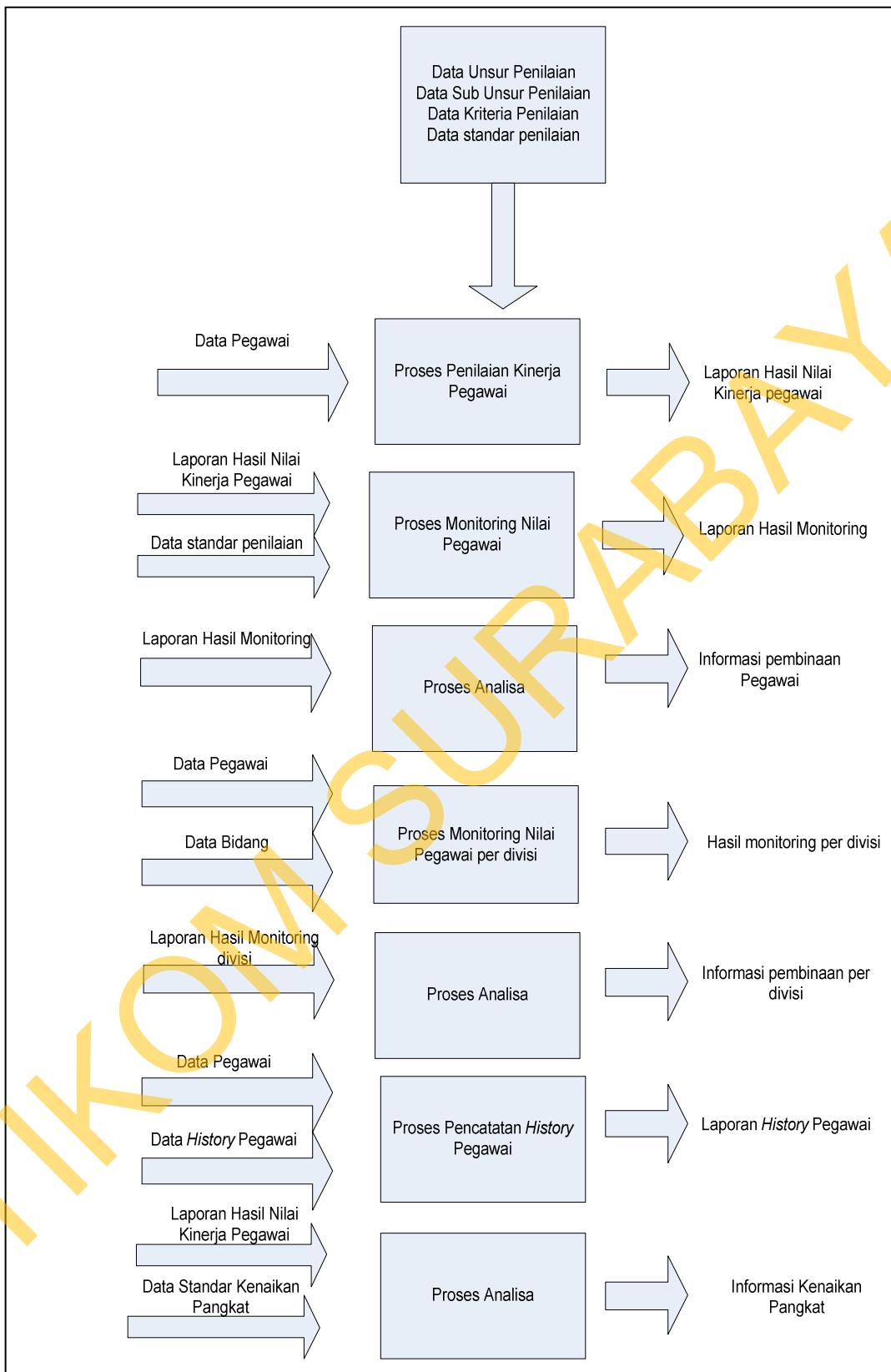
portal/komunitas *Human Resource* dapat dilakukan untuk melakukan suatu diskusi dan komunikasi mengenai proses penilaian kinerja. Penggalian informasi yang terbaru tentunya akan sangat bermanfaat dikarenakan suatu sistem sumber daya manusia dituntut untuk selalu mengikuti informasi sesuai dengan perkembangan jaman agar berguna bagi organisasi.

3.3.2 Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam tugas akhir ini didapatkan melalui proses *survey* dan wawancara dengan bagian Kepegawaian pada Badan Kepegawaian dan Diklat Surabaya. Hasil wawancara tersebut nantinya akan digunakan sebagai dasar pertimbangan dari pembuatan sistem. Hasil uji coba penilaian dilakukan pada pihak bagian Kepegawaian dan Diklat Surabaya.

3.4 Perancangan Sistem

Sistem yang akan dibuat adalah sistem yang akan digunakan dalam proses pengolahan data pegawai untuk proses penilaian kinerja pegawai. Selain itu, hasil dari penilaian kinerja akan dapat digambarkan secara *visual* sehingga dapat dilakukan pemantauan dan evaluasi dari hasil yang didapat dari proses ini. Model pengembangan dapat dilihat melalui blok diagram dalam Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Blok Diagram Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai

1. Proses Penilaian Kinerja Pegawai

Proses penilaian kinerja pegawai adalah proses yang digunakan untuk menghitung nilai pegawai. Proses ini digunakan oleh pejabat penilai dalam menilai pegawainya. Inputannya adalah data pegawai, data variabel penilaian, data indikator penilaian, data kriteria penilaian dan standar penilaian. Output yang dihasilkan adalah nilai kinerja pegawai. Adapun formula yang digunakan dalam menghitung nilai dari setiap indikator adalah sebagai berikut:

Keterangan :

NV = Nilai Variabel

NI = Nilai setiap indikator

Nin = Nilai indikator ke-n

ΣI = Jumlah indikator

Keterangan :

NA = Nilai Akhir

NV = Nilai setiap variabel

Nvn = Nilai variabel ke-n

Σv = Jumlah variabel

Keterangan :

NDP3 = Nilai Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan

NA = Nilai Akhir

Nan = Nilai akhir ke-n

Σa = Jumlah akhir

2. Proses Monitoring Nilai Pegawai

Proses monitoring nilai pegawai adalah proses memantau nilai tiap-tiap pegawai.

Input yang dibutuhkan adalah data nilai pegawai dan standar penilaian (baik = 76-90). Proses ini yang akan menghasilkan output informasi pegawai yang nilainya dibawah standar. Tujuannya adalah agar dilakukan pembinaan terhadap pegawai yang nilainya dibawah standar baik.

3. Proses Analisa

Pada proses analisa ini membutuhkan inputan berupa informasi pegawai yang nilainya dibawah standar. Kemudian dilakukan proses analisa mengapa terdapat nilai yang buruk. Dimana letak nilai buruk dari seorang pegawai tersebut. Outputnya adalah informasi pembinaan pegawai. Tujuan dari output ini adalah agar pimpinan tahu dimana letak nilai buruknya dan pegawai tahu apa yang harus dilakukan.

4. Proses Monitoring Nilai Pegawai per Divisi

Proses monitoring nilai pegawai per divisi ini adalah proses membandingkan nilai antar divisi. Inputnya adalah data nilai pegawai dan data divisi. Output yang dihasilkan adalah hasil monitoring divisi yang nilainya dibawah standar baik (dibawah 76). Tujuannya agar mengetahui bagaimana kinerja tiap divisi.

5. Proses Analisa per Divisi

Pada proses analisa ini membutuhkan inputan berupa informasi divisi yang nilainya dibawah standar. Kemudian dilakukan proses analisa mengapa terdapat nilai yang buruk. Dimana letak nilai buruk dari divisi tersebut. Outputnya adalah

informasi pembinaan pegawai per divisi. Tujuan dari output ini adalah agar pimpinan mengetahui bagaimana kerja tiap-tiap divisi.

6. Proses Pencatatan *History*

Proses pencatatan *history* adalah proses dimana seluruh prestasi dan pelanggaran pegawai dicatat. Inputnya berupa data pegawai dan data history. Outputnya adalah informasi *history* tiap pegawai. Tujuan adanya output ini agar pimpinan mudah mengetahui selama ini bagaimana kinerja pegawai-pegawainya.

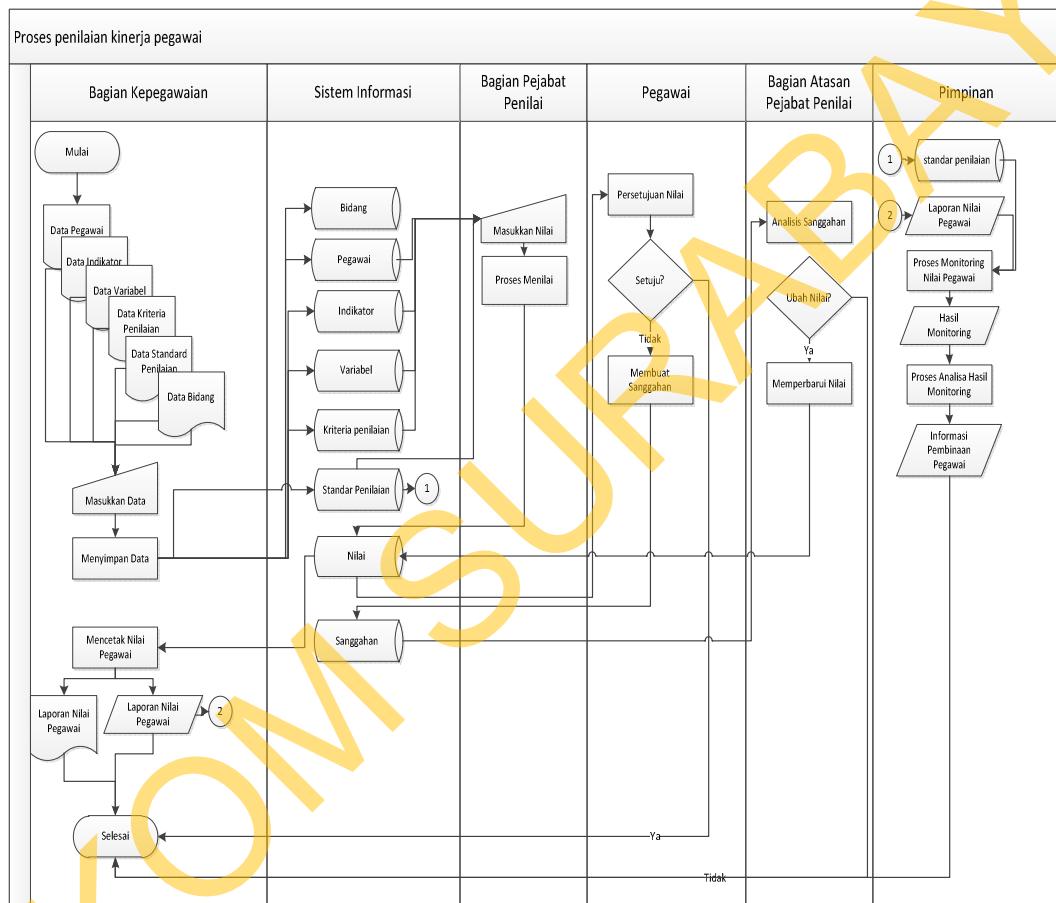
7. Proses Analisa Kenaikan Pangkat

Proses analisa kenaikan pangkat adalah proses dimana nilai pegawai selama 4 tahun (4 kali DP3) dianalisa sesuai dengan standar kenaikan pangkat yaitu nilai tahun pertama dan kedua harus diatas 76, nilai ketiga dan keempat tidak boleh nilai turun. Outputnya adalah informasi kenaikan pangkat. Tujuan adanya output ini agar pimpinan mudah mengetahui siapa saja pegawai yang mendapatkan kenaikan pangkat.

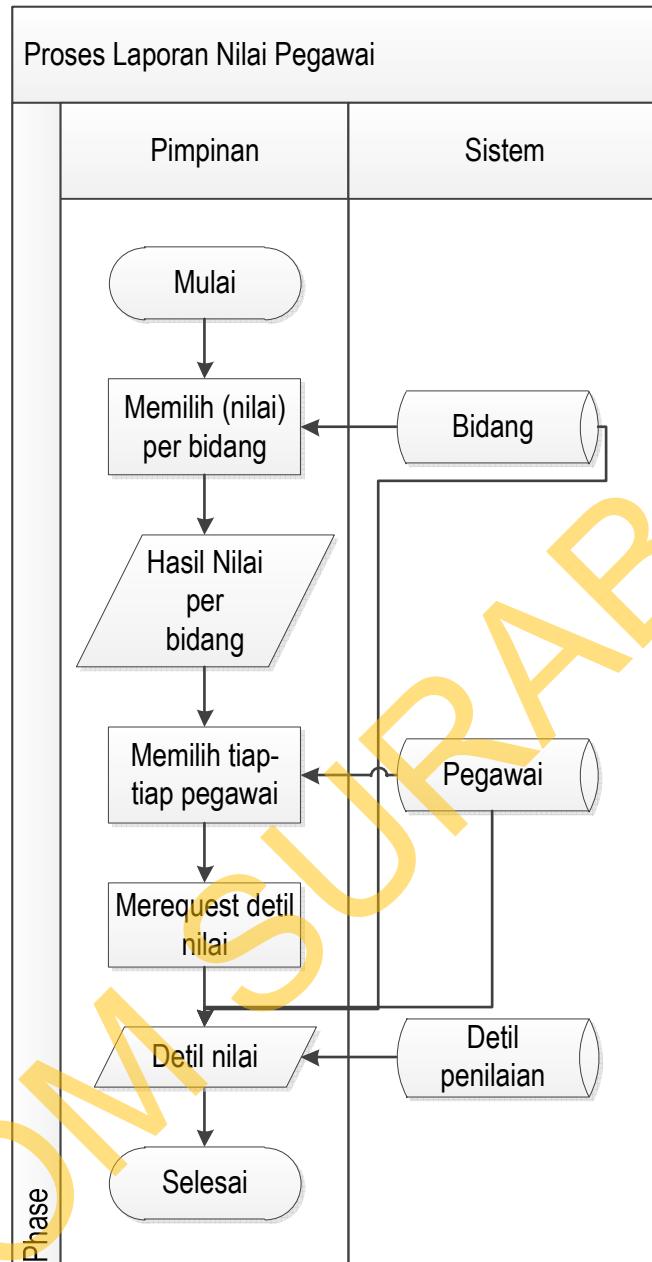
Selain itu sebelum proses pembuatan aplikasi, terlebih dahulu dilakukan proses perancangan sistem. Hal ini dilakukan dengan tujuan supaya aplikasi yang dibuat dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan, yaitu mampu membantu dalam proses penilaian kinerja pegawai dan proses pemantauan serta evaluasi hasil penilaian kinerjanya. Dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan. Adapun tahapan dalam perancangan sistem yang dilakukan adalah pembuatan *System Flow*, *Contex Diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan pembuatan *Desain Interface*.

3.4.1 System Flow

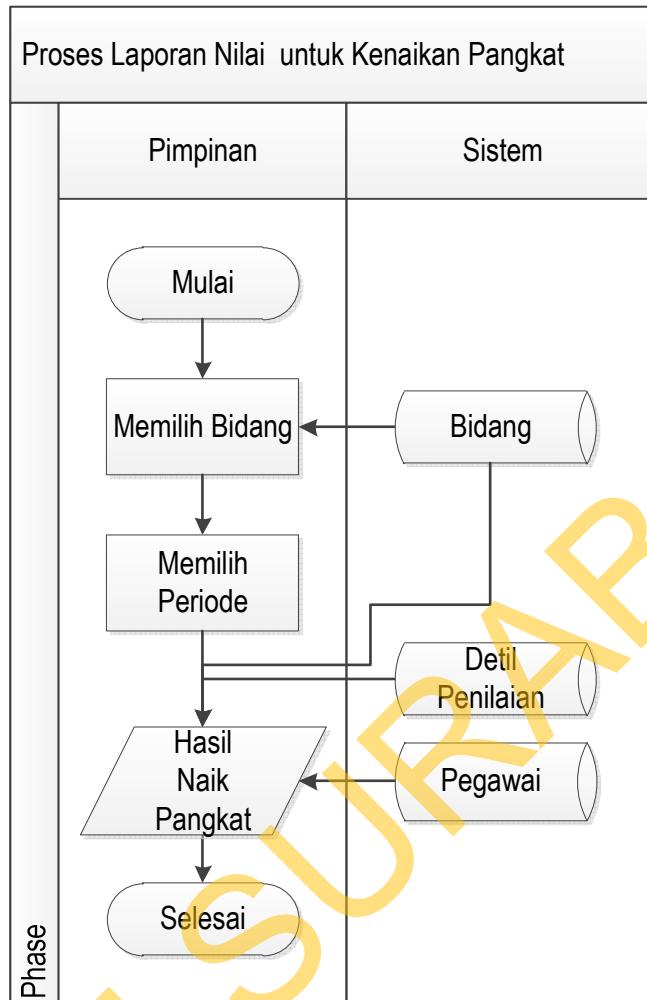
Penggambaran arus informasi akan dijabarkan pada alur sistem yang akan diimplementasikan dengan komputer berupa penjaluran antara data, proses dan laporan. Bentuk desain umum aplikasi penilaian kinerja pegawai adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 System Flow Penilaian Kinerja Pegawai



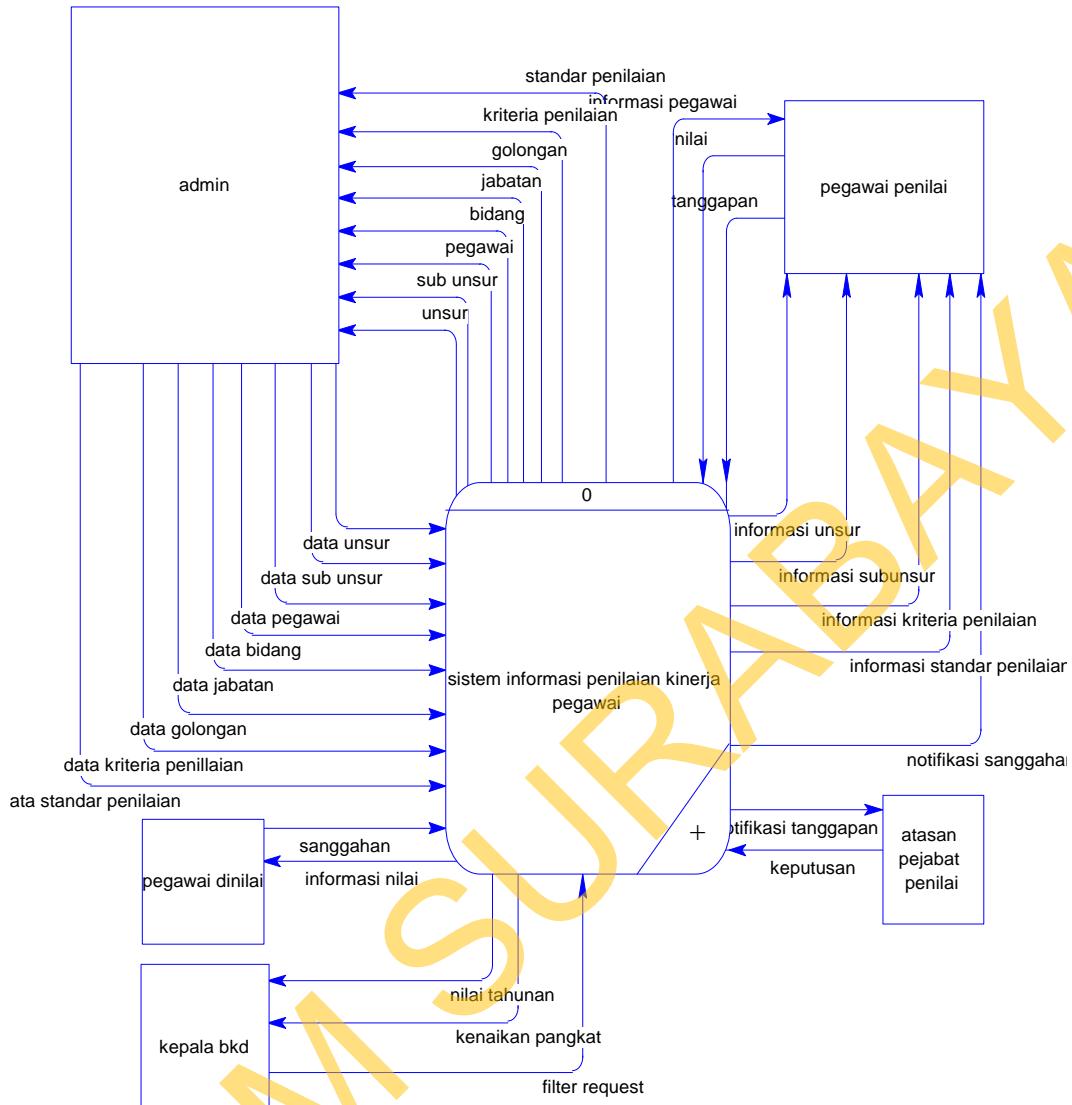
Gambar 3.3 System Flow Penilaian Kinerja Pegawai per Bidang



Gambar 3.4 System Flow Laporan Nilai Untuk Kenaikan Pangkat

3.4.2 *Context Diagram*

Context diagram merupakan diagram pertama dalam rangkaian suatu DFD yang menggambarkan *entity* yang berhubungan dengan sistem dan aliran data secara umum. Sedangkan proses-proses yang lebih detail yang terdapat dalam sistem masih belum bisa diketahui. Desain dari *context diagram* sistem informasi penilaian kinerja pegawai ini dapat di lihat dalam Gambar 3.5 pada halaman berikutnya.



Gambar 3.5 Contex Diagram Penilaian Kinerja Pegawai.

3.4.3 Data Flow Diagram

Setelah proses desain dengan menggunakan *System Flow*, langkah selanjutnya dalam desain adalah pembuatan *Data Flow Diagram* (DFD) yang merupakan representasi grafik dalam menggambarkan arus data dari sistem secara terstruktur dan jelas, sehingga dapat menjadi sarana dokumentasi yang baik.

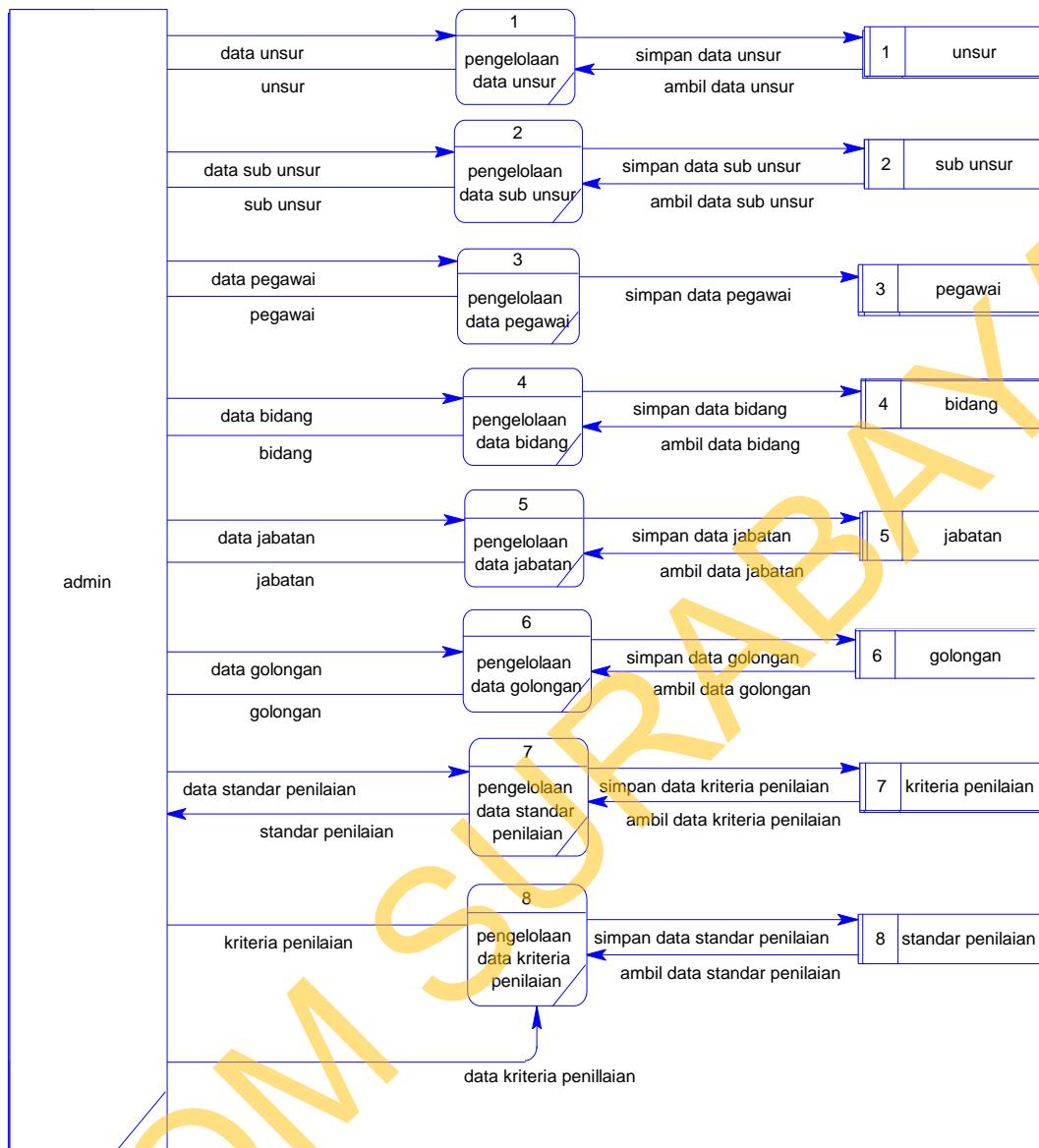
DFD merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dan sistem secara logika. Keuntungan

menggunakan DFD adalah memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang dikembangkan.

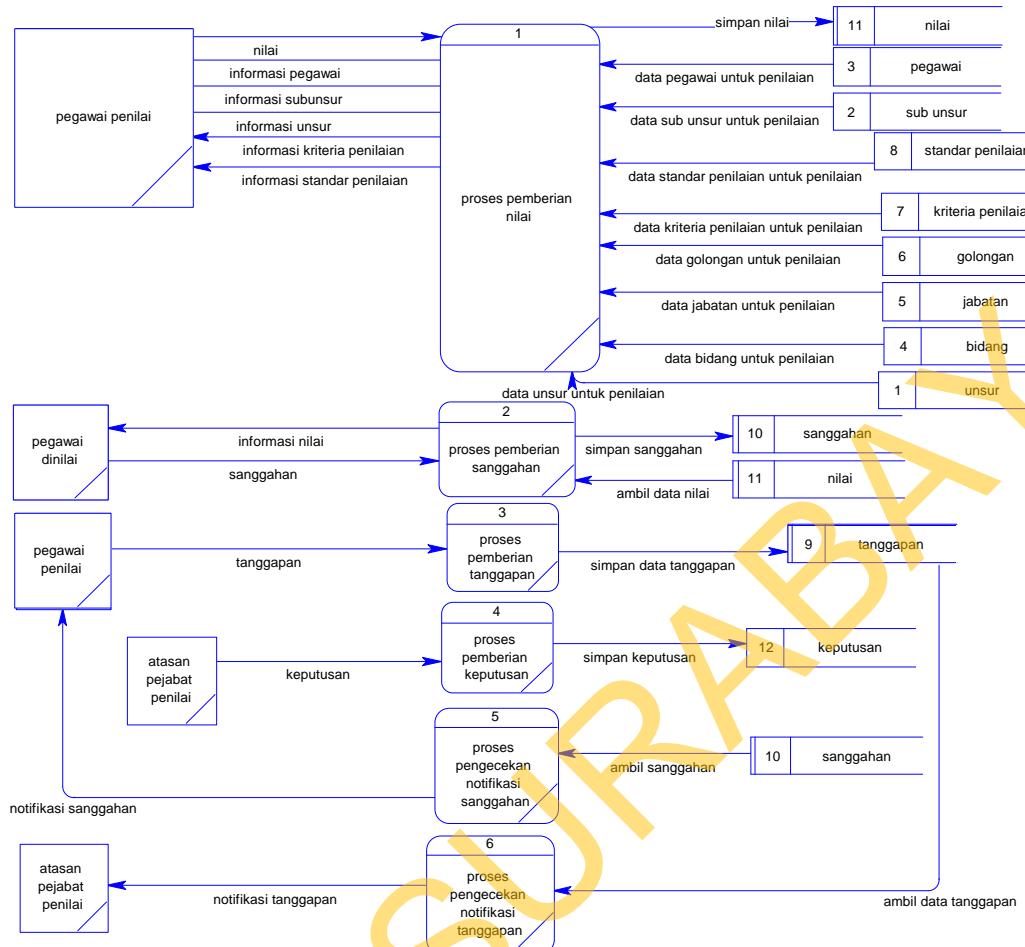
Desain dari *Data Flow Diagram* sistem informasi penilaian kinerja pegawai ini dapat di lihat dalam Gambar 3.6 di bawah ini.

STIKOM SURABAYA

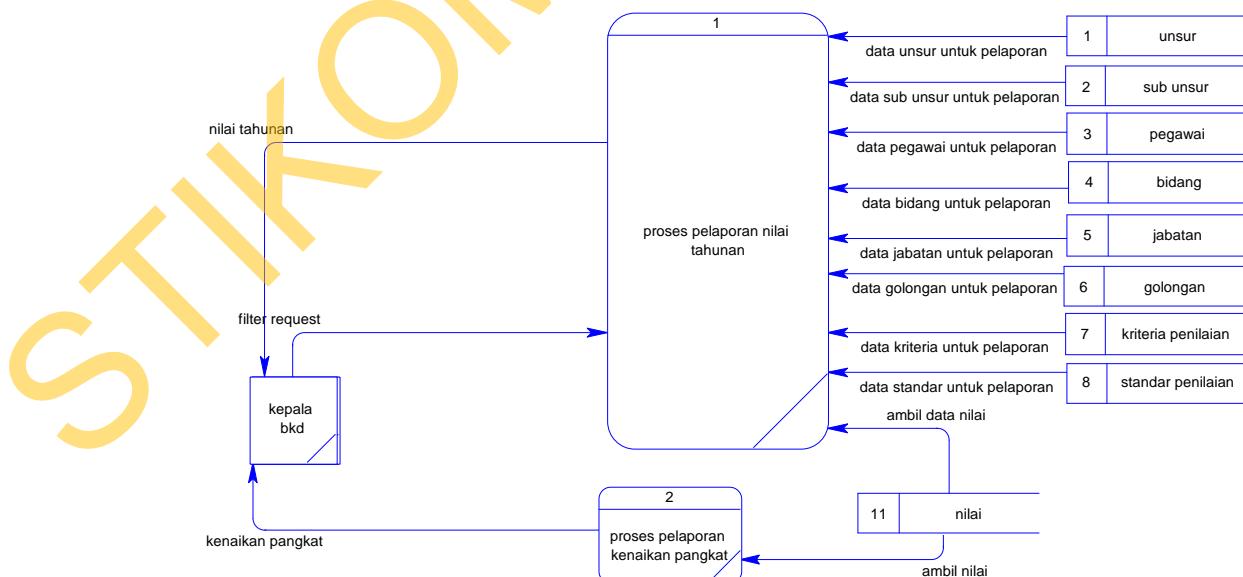
STIKOM SURABAYA



Gambar 3.7 Data Flow Diagram Level 1 Proses Maintenance Master



Gambar 3.8 Data Flow Diagram Level 1 Proses Administrasi Penilaian



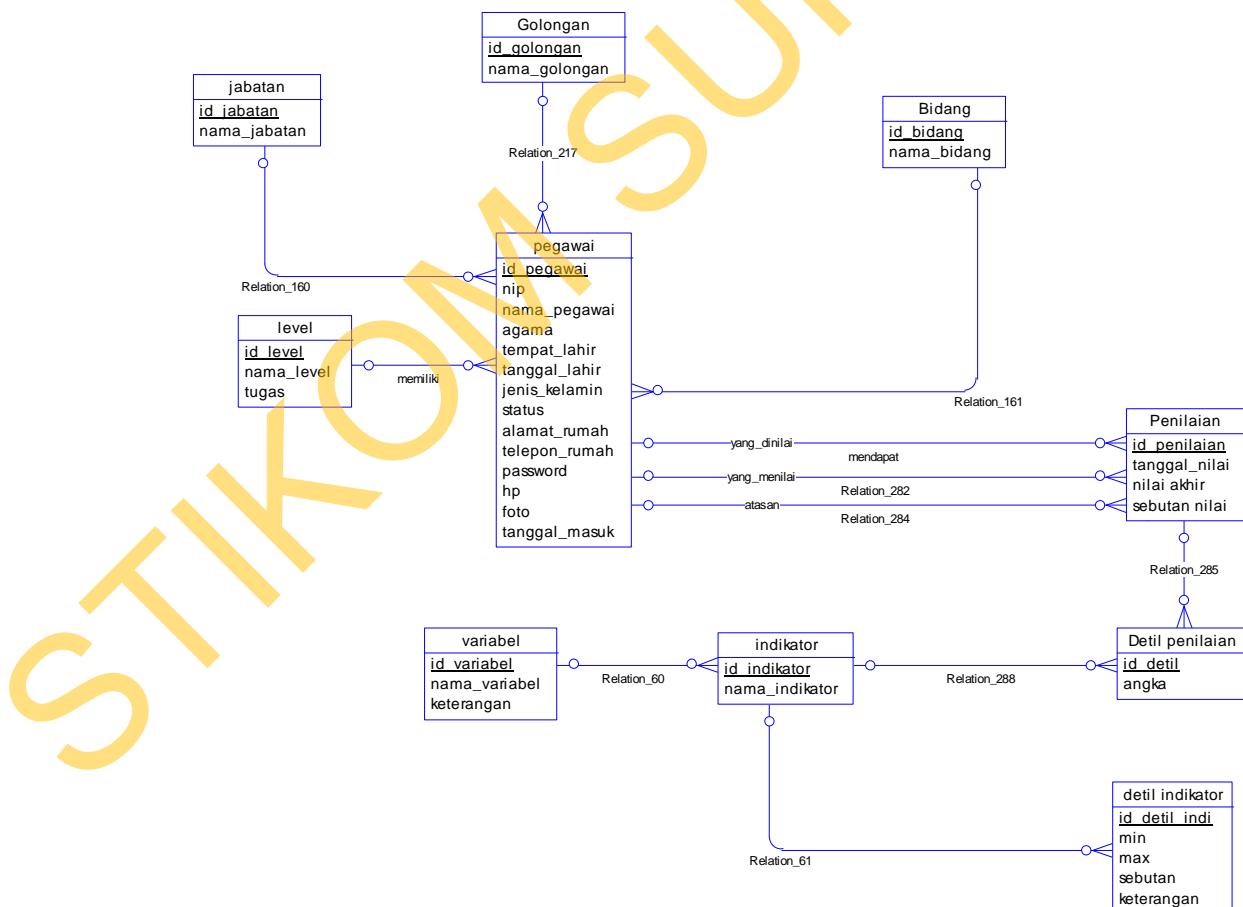
Gambar 3.9 Data Flow Diagram Level 1 Proses Pelaporan

3.4.4 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu desain sistem yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. Pada gambar berikut akan dijelaskan relasi-relasi atau hubungan antar tabel dalam perancangan sistem penilaian kinerja pegawai dalam bentuk *conceptual data model* dan *physical data model*.

A. Conceptual Data Model

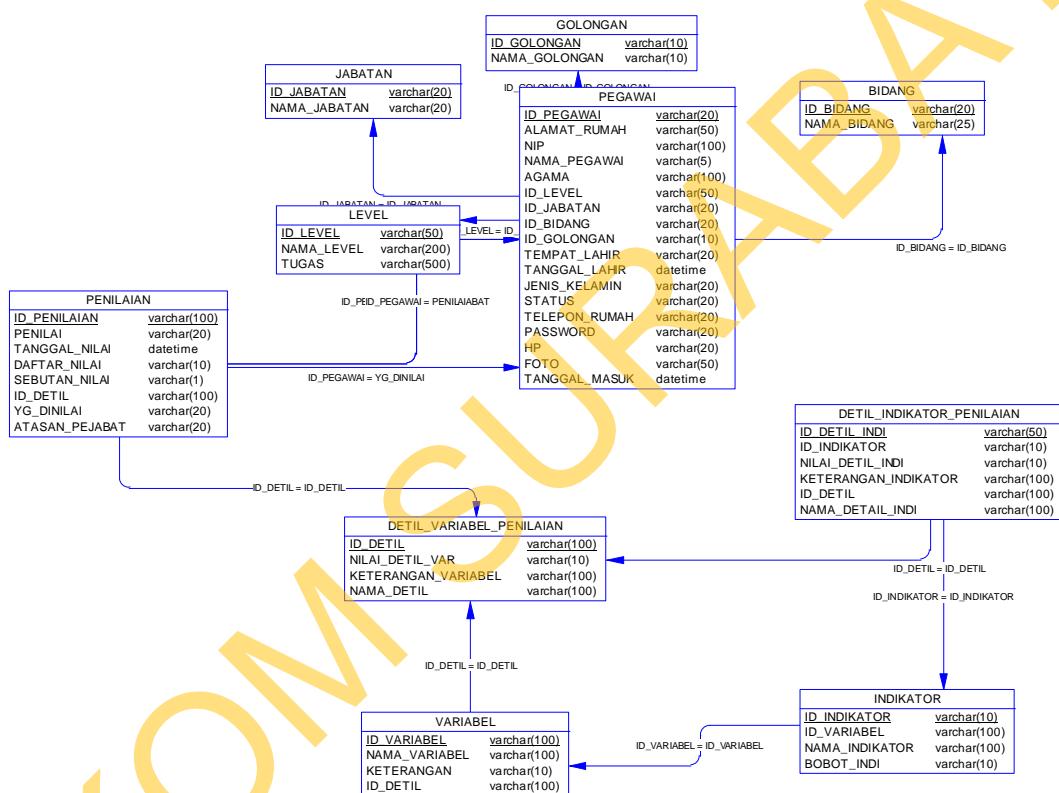
Sebuah *Conceptual Data Model* (CDM) menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu aplikasi seperti terlihat pada Gambar 3.10.



Gambar 3.10 CDM Penilaian Kinerja Pegawai

B. Physical Data Model

Sebuah *Physical Data Model* (PDM) menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk sesuatu program aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari CDM. Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta kolom-kolom yang terdapat pada setiap tabel sebagaimana terlihat pada Gambar 3.11.



Gambar 3.11 PDM Penilaian Kinerja Pegawai

3.4.6 Struktur Database

Struktur *database* menggambarkan data-data yang ada dalam *database* beserta tipe dan kegunaannya.

1. Nama Tabel : Pegawai
- Primary Key : Id_pegawai
- Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data master pegawai

Tabel 3.1. Struktur Tabel Pegawai

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Nip	Varchar	100	
Nama_pegawai	Varchar	100	
Agama	Varchar	100	
Tempat_lahir	Varchar	100	
Tanggal_lahir	Datetime		
Jenis_kelamin	Varchar	100	
Status	Varchar	100	
Alamat_rumah	Varchar	100	
Telepon_rumah	Varchar	100	
Password	Varchar	100	
Hp	Varchar	100	
Foto	image		
Tanggal_masuk	datetime		

2. Nama Tabel : Bidang

Primary Key : Id_bidang

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Bidang

Tabel 3.2 Struktur Tabel Bidang

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_bidang	Varchar	20	
Nama_bidang	Varchar	100	

3. Nama Tabel : Golongan

Primary Key : Id_golongan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Golongan

Tabel 3.3 Struktur Tabel Golongan

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_golongan	Varchar	10	
Nama_golongan	Varchar	20	

4. Nama Tabel : Jabatan
 Primary Key : Id_jabatan
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data Master Jabatan

Tabel 3.4 Struktur Tabel Jabatan

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_jabatan	Varchar	20	
Nama_jabatan	Varchar	20	

5. Nama Tabel : Level
 Primary Key : Id_level
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data Master Level

Tabel 3.5 Struktur Tabel Level

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_level	Varchar	50	
Nama_level	Varchar	200	
Tugas	Varchar	500	

6. Nama Tabel : Indikator
 Primary Key : Id_indikator
 Foreign Key : -
 Fungsi : Menyimpan data Master Indikator

Tabel 3.6 Struktur Tabel Indikator

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_indikator	Int	10	
Id_variabel	Varchar	100	
Nama_indikator	varchar	500	

7. Nama Tabel : Detil Indikator
 Primary Key : Id_detil_indikator

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Detil Indikator

Tabel 3.7 Struktur Tabel Detil Indikator

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_detil_indikator	Int		
Id_indikator	Int		
Maximum	Int		
Minimum	Int		
Sebutan	Varchar	50	
keterangan	Varchar	500	

8. Nama Tabel : Variabel

Primary Key : Id_variabel

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master variabel

Tabel 3.8 Struktur Tabel Variabel

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_variabel	Varchar	100	
Nama_variabel	Varchar	100	
keterangan	Varchar	500	

9. Nama Tabel : History

Primary Key : Id_History

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master History

Tabel 3.9 Struktur Tabel History

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_history	Varchar	50	
Nip	Varchar	50	
Tanggal	Datetime		
Isi_history	varchar	Max	

10. Nama Tabel : Catatan

Primary Key : Id_catatan

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Catatan

Tabel 3.10 Struktur Tabel Detil Indikator

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_catatan	Int		
Tahun	Varchar	4	
Nip	Varchar	100	
Isi	Varchar	max	

11. Nama Tabel : Penilaian

Primary Key : Id_penilaian

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Penilaian

Tabel 3.11 Struktur Tabel Penilaian

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_penilaian	Varchar	100	
Penilai	Varchar	100	
Tanggal_nilai	Datetime		
Total_nilai	Int		
Sebutan_nilai	Varchar	10	
Yang_dinilai	Varchar	100	
Keberatan	Varchar	max	
Tanggapan	Varchar	Max	
keputusan	Varchar	Max	

12. Nama Tabel : Detil Penilaian

Primary Key : Id_detil

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Master Detil Penilaian

Tabel 3.12 Struktur Tabel Detil Penilaian

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_detil	Int		
Id_penilaian	Varchar	50	
Id_indikator	Int		
Angka	Int		

13. Nama Tabel : Peringatan
- Primary Key : Id_peringatan
- Foreign Key : -
- Fungsi : Menyimpan data Master Peringatan

Tabel 3.13 Struktur Tabel Peringatan

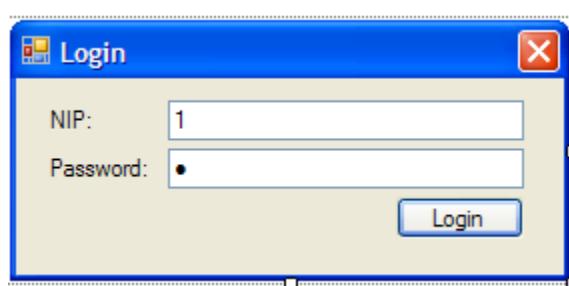
Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
Id_peringatan	Int		
Id_penilaian	int		
Nip_oengirim	Varchar	50	
Nip_penerima	Varchar	50	
Tipe	Varchar	50	
dilihat	Int		

3.4.7 Desain Input dan Output

Dalam pembuatan suatu aplikasi, diperlukan suatu rancangan atau desain input dan output untuk berinteraksi antara *user* dengan sistem. Adapun desain tampilan yang akan digunakan sebagai berikut:

1. Desain Form Login

Pengguna harus login terlebih dahulu agar dapat masuk kedalam sistem atau aplikasi. Pada *login user* terdapat username dan password. Pengguna yang dapat login adalah *Admin Kepegawaian*, *Pegawai*, *Pejabat Penilai*, *Atasan Pejabat Penilai*, *Pimpinan*. *Form login* dapat dilihat pada Gambar 3.12.



Gambar 3.12 Desain Form Login

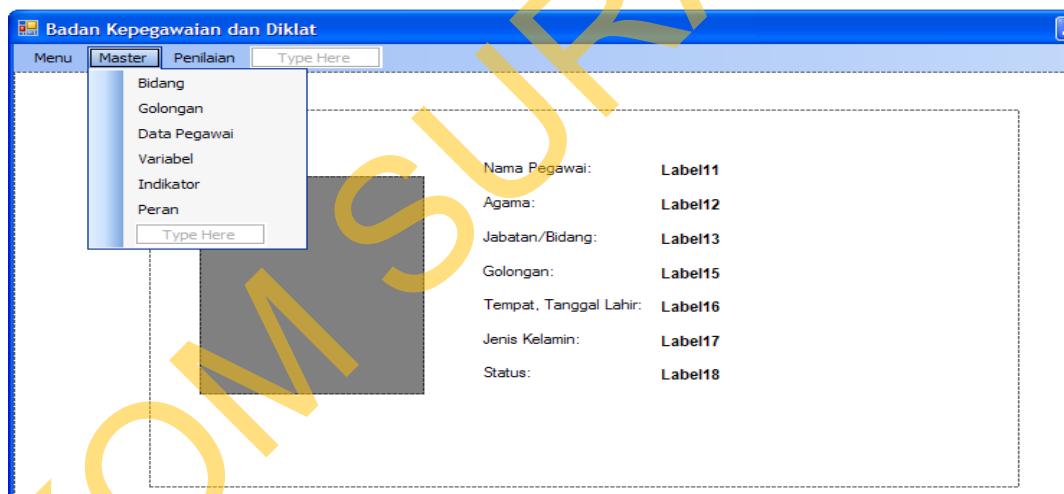
Fungsi-fungsi obyek dalam desain *form login* sebagai berikut:

Tabel 3.14 Fungsi Obyek *Form Login*

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Nip</i>	<i>Textbox</i>	Diisi dengan <i>nip</i> dari user yang menggunakan
2	<i>Password</i>	<i>Textbox</i>	Diisi dengan <i>password</i> masing-masing <i>user</i>
3	<i>Login</i>	<i>Button</i>	Digunakan untuk masuk kedalam aplikasi/sistem

2. Desain Form Utama

Form utama adalah tampilan utama sesudah login berhasil. Untuk tampilan form utama dapat dilihat pada gambar 3.13. Tampilan ini diberikan untuk *user Admin*.



Gambar 3.13 Form Utama

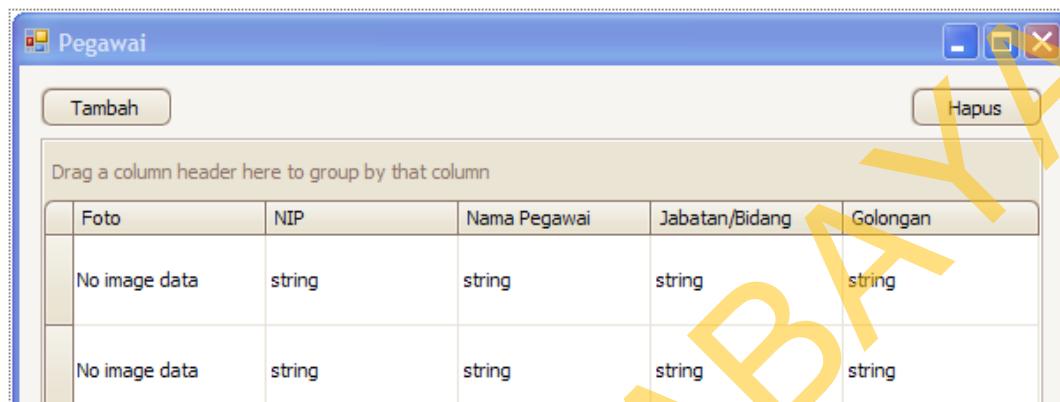
Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Utama sebagai berikut:

Tabel 3.15 Fungsi Obyek Form Utama

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Toolstrip</i>	<i>Text</i>	Untuk menampilkan seluruh menu yang ada
2	<i>Panel</i>	<i>Text</i>	Untuk menampilkan biodata pegawai yang telah login

3. Desain Form Pegawai

Form Pegawai adalah untuk menampilkan data-data pegawai yang telah diinputkan oleh admin. Form pegawai dapat dilihat pada gambar 3.14.



Gambar 3.14 Desain Form Pegawai

Fungsi-fungsi obyek dalam desain **Form Data Pegawai** sebagai berikut:

Tabel 3.16 Fungsi Obyek *Form Data Pegawai*

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Tambah</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menambah data pegawai baru</i>
2	<i>Hapus</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin mencari menghapus data pegawai</i>
3	<i>Data Grid View</i>	<i>Text</i>	<i>Untuk menampilkan data pegawai yang telah diinputkan</i>

4. Desain Form Tambah Data Pegawai

Form tambah data pegawai ini adalah sebuah form untuk memasukkan data pegawai baru. Form tambah data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.15

The screenshot shows a Windows application window titled "Pegawai". The form contains the following fields:

- NIP: Textbox
- Nama Pegawai: Textbox
- Alamat: Textbox
- Tempat/Tanggal Lahir: Textbox (with dropdown arrow)
- Nomor Telepon: Textbox
- Nomor HP: Textbox
- Password: Textbox
- Ulangi Password: Textbox
- Jenis Kelamin: Radio buttons (Laki-Laki, Perempuan)
- Status: Combobox
- Agama: Combobox
- Jabatan/Bidang: Combobox
- Golongan: Combobox
- Foto: Placeholder image box with text "No image data"

At the bottom are two buttons: "Simpan" (Save) and "Batal" (Cancel).

Gambar 3.15 Form Tambah Data Pegawai

Tabel 3.17 Fungsi Obyek Form Data Tambah Pegawai

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	NIP	Combobox	Diisi berdasarkan nomor induk pegawai
2	Nama Pegawai	Textbox	Diisi sesuai nama pegawai
5	Alamat	Textbox	Diisi sesuai alamat pegawai
4	Tempatlahir	Textbox	Diisi sesuai tempat lahir pegawai
5	Tanggal lahir	Datetimepicker	Diisi sesuai tanggal lahir pegawai
6	Nomor telepon	Textbox	Diisi sesuai nomor telefon pegawai
7	Nomor HP	Textbox	Diisi sesuai nomor hp pegawai
8	Password	Textbox	Diisi sesuai password yang ingin dibuat
9	Ulangi Password	Textbox	Diisi sesuai password yang telah dimasukkan
10	Jenis kelamin	Radiobutton	Dipilih sesuai jenis kelamin pegawai
11	status	Combobox	Dipilih sesuai status pegawai
12	agama	Combobox	Dipilih sesuai agama pegawai

13	<i>Jabatan/bidang</i>	Combobox	<i>Dipilih sesuai jabatan/bidang pegawai</i>
14	<i>golongan</i>	Combobox	<i>Dipilih sesuai golongan pegawai</i>
15	<i>foto</i>	Image	<i>Dipilih sesuai</i>

5. Desain Form Bidang

Form bidang adalah form untuk menampilkan data bidang yang telah dimasukkan. Form Bidang dapat dilihat pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 Form Bidang

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Bidang sebagai berikut:

Tabel 3.18 Fungsi Obyek form Bidang

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Tambah</i>	Button	<i>Diklik apabila ingin menambah data bidang yang baru</i>
2	<i>Hapus</i>	Button	<i>Diklik apabila ingin menghapus data bidang yang telah dimasukkan</i>
3	<i>Data Grid View</i>	Text	<i>Untuk menampilkan data bidang yang telah diinputkan</i>

6. Desain Form Tambah Bidang

Form tambah bidang adalah form yang digunakan untuk menambahkan bidang baru. Form bidang tersebut dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Form Tambah Bidang

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Tambah Bidang sebagai berikut:

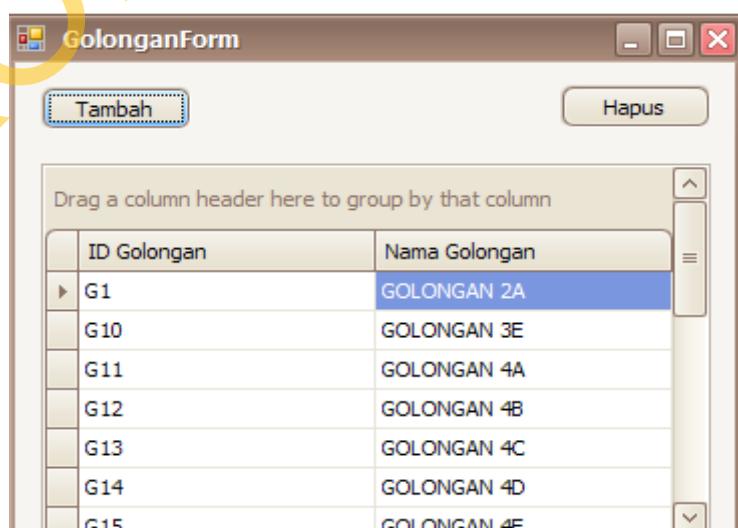
Tabel 3.19 Fungsi Obyek form Tambah Bidang

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	ID Bidang	Textbox	Otomatis terisi sesuai data terakhir
2	Nama bidang	Textbox	Diisi sesuai data bidang yang baru
3	Simpan	Button	Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan
4	Batal	Button	Untuk membatalkan proses penyimpanan

7. Desain form Golongan

Form Golongan adalah form untuk memasukkan data golongan yang baru.

Form Golongan dapat dilihat pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 Form Golongan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Golongan sebagai berikut:

Tabel 3.20 Fungsi Obyek Form Golongan

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Tambah</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menambah data golongan yang baru</i>
2	<i>Hapus</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menghapus data golongan yang telah dimasukkan</i>
3	<i>Data Grid View</i>	<i>Text</i>	<i>Untuk menampilkan data golongan yang telah diinputkan</i>

8. Desain Form Tambah Golongan

Form tambah golongan digunakan untuk menambahkan golongan baru. Form Tambah Golongan dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Form Tambah Golongan

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Tambah Golongan sebagai berikut:

Tabel 3.21 Fungsi Obyek form Tambah Golongan

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>ID Golongan</i>	<i>Textbox</i>	<i>Otomatis terisi sesuai data terakhir</i>
2	<i>Nama Golongan</i>	<i>Textbox</i>	<i>Diisi sesuai data golongan yang baru</i>
3	<i>Simpan</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan</i>
4	<i>Batal</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk membatalkan proses penyimpanan</i>

9. Desain Form Variabel

Form variabel adalah tampilan untuk menampilkan data variabel yang telah dimasukkan. Form Variabel dapat dilihat pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20 Form Variabel

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Variabel sebagai berikut:

Tabel 3.22 Fungsi Obyek Form Variabel

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Tambah</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menambah data variabel yang baru</i>
2	<i>Hapus</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menghapus data variabel yang telah dimasukkan</i>
3	<i>Data Grid View</i>	<i>Text</i>	<i>Untuk menampilkan data variabel yang telah diinputkan</i>

10. Desain Form Tambah Variabel

Form tambah variabel adalah form yang digunakan untuk menambahkan data variabel baru. Form Tambah variabel dapat dilihat pada gambar 3.21



Gambar 3.21 Form Tambah Variabel

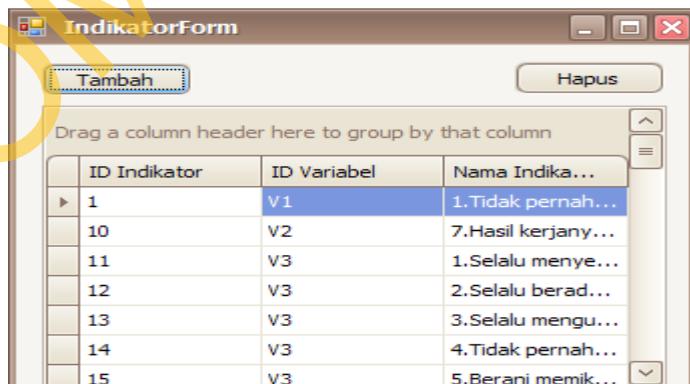
Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Tambah Variabel sebagai berikut:

Tabel 3.23 Fungsi Obyek form Tambah Variabel

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	ID Variabel	Textbox	Otomatis terisi sesuai data terakhir
2	Nama variabel	Textbox	Diisi sesuai data variabel yang baru
3	Simpan	Button	Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan
4	Batal	Button	Untuk membatalkan proses penyimpanan

11. Desain Form Indikator

Form indikator adalah form untuk menampilkan data indikator yang telah dimasukkan. Dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Form Indikator

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Indikator sebagai berikut:

Tabel 3.24 Fungsi Obyek Form Indikator

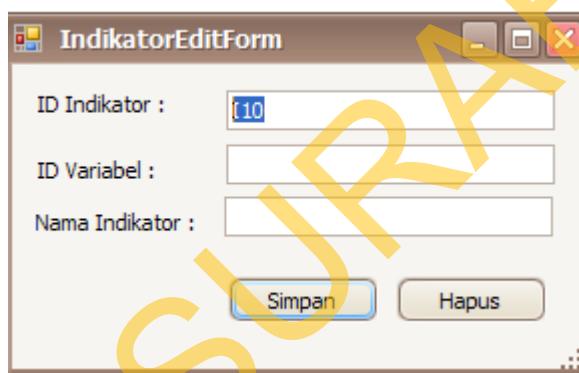
No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	Tambah	Button	Diklik apabila ingin menambah data

			<i>indikator yang baru</i>
2	<i>Hapus</i>	<i>Button</i>	<i>Diklik apabila ingin menghapus data indikator yang telah dimasukkan</i>
3	<i>Data Grid View</i>	<i>Text</i>	<i>Untuk menampilkan data indikator yang telah diinputkan</i>

12. Desain Form Tambah Indikator

Form Tambah Indikator adalah form untuk mengisi data indikator terbaru.

Form Tambah Indikator dapat dilihat pada Gambar 3.23



Gambar 3.23 Form Tambah Indikator

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Tambah Indikator sebagai berikut:

Tabel 3.25 Fungsi Obyek form Tambah Indikator

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>ID Indikator</i>	<i>Textbox</i>	<i>Otomatis terisi sesuai data terakhir</i>
2	<i>Nama Indikator</i>	<i>Textbox</i>	<i>Diisi sesuai data indikator yang baru</i>
3	<i>Simpan</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan</i>
4	<i>Batal</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk membatalkan proses penyimpanan</i>

13. Desain Form Peran

Form peran adalah form untuk menentukan suatu pegawai berada dalam posisi apa. Dapat dilihat pada gambar 3.24

Nama	Parent	Tingkatan
Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat		1
Sekretaris	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	2
Kepala Sub Bagian Umum dan Kepegawaian	Sekretaris	3
Kepala Sub Bagian Keuangan	Sekretaris	3
Kepala Bidang Pendidikan dan Pelatihan	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	2
Kepala Sub Bidang Diklat Struktural dan Fungsional	Kepala Bidang Pendidikan dan Pelatihan	3
Kepala Sub Bidang Diklat Teknis	Kepala Bidang Pendidikan dan Pelatihan	3
Kepala Bidang Pembinaan dan Pengembangan Pegawai	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	2
Kepala Sub Bidang Pembinaan Pegawai	Kepala Bidang Pembinaan dan Pengembangan Pegawai	3
Kepala Sub Bidang Pengembangan Pegawai	Kepala Bidang Pembinaan dan Pengembangan Pegawai	3
Kepala Bidang Mutasi	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	2
Kepala Sub Bidang Mutasi Fungsional	Kepala Bidang Mutasi	3
Kepala Sub Bidang Mutasi Non Fungsional	Kepala Bidang Mutasi	3

Gambar 3.24 Form Peran

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Peran sebagai berikut:

Tabel 3.26 Fungsi Obyek form Peran

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	Tambah	Button	Untuk menambahkan data peran baru
2	Datagridview	Text	Untuk menampilkan data peran yang telah dimasukkan

14. Desain Form Tambah Peran

Form tambah peran adalah suatu form untuk memasukkan data peran yang terbaru. Form Tambah peran dapat dilihat pada gambar 3.25.

Gambar 3.25 Form Tambah Peran

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Tambah Peran sebagai berikut:

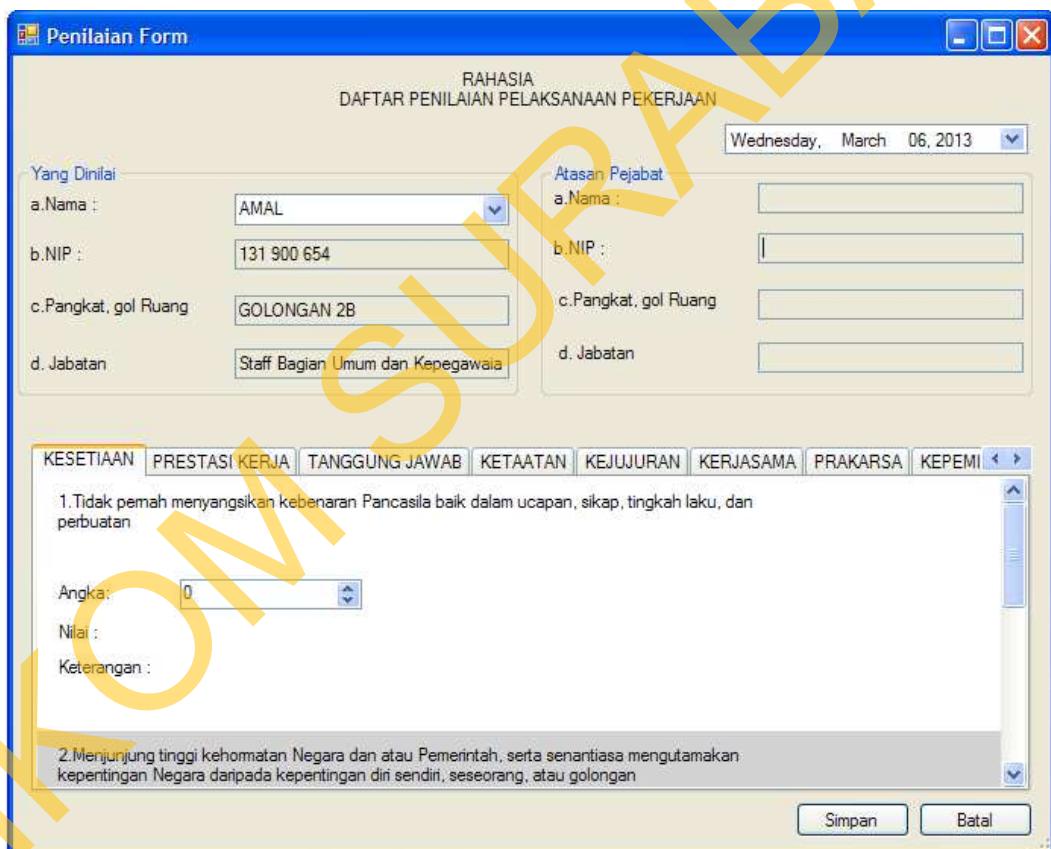
Tabel 3.27 Fungsi Obyek form Tambah Peran

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	Parent	Textbox	Diisi sesuai parent bidang nya

2	<i>Nama</i>	<i>Textbox</i>	<i>Diisi sesuai nama perannya</i>
3	<i>Tingkatan</i>	<i>Textbox</i>	<i>Diisi sesuai tingkatan dalam perannya</i>
4	<i>Simpan</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk menyimpan data yang telah dimasukkan</i>
5	<i>Batal</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk membatalkan proses penyimpanan</i>

15. Desain Form Penilaian

Form penilaian adalah form yang digunakan pejabat penilai dalam menilai pegawai bawahannya. Dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Form Penilaian

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.28 Fungsi Obyek form Tambah Penilaian

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Groupbox1</i>	<i>Text</i>	<i>Adalah tampilan data pegawai yang akan dinilai</i>
2	<i>Groupbox2</i>	<i>Text</i>	<i>Adalah tampilan data atasan pejabat</i>

			<i>penilai-nya</i>
3	<i>Tabcontrol</i>	<i>Text</i>	<i>Adalah isi dari variabel dan indikator penilaian</i>
4	<i>Simpan</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk menyimpan nilai yang telah dimasukkan</i>
5	<i>Batal</i>	<i>Button</i>	<i>Untuk membatalkan proses penyimpanan</i>

16. Desain Form Monitoring Nilai Pegawai

Form Monitoring Nilai Pegawai adalah form yang berguna untuk memantau nilai pegawai setiap terjadinya penilaian. Dapat dilihat pada form 3.27.



Gambar 3.27 Form Monitoring Nilai Pegawai

Fungsi-fungsi obyek dalam desain Form Monitoring Nilai Pegawai sebagai berikut:

Tabel 3.29 Fungsi Obyek form Monitoring Nilai Pegawai

No	Nama Obyek	Type Obyek	Fungsi
1	<i>Datagridview1</i>	<i>Text</i>	<i>Adalah tampilan data pegawai bernilai baik</i>
2	<i>Datagridview2</i>	<i>Text</i>	<i>Adalah tampilan data pegawai bernilai buruk</i>

17. Desain Laporan Nilai

RAHASIA
DAFTAR PENILAIAN PELAKSANAAN PEKERJAAN
PEGAWAI NEGERI SIPIL

PEMERINTAH KABUPATEN SIDOARJO

JANGKA WAKTU PENILAIAN
BULAN JANUARI S/D DESEMBER

1	YANG DINILAI				
	a. Nama				
	b. NIP				
	c. Pangkat, gol ruang				
	d. Jabatan/pekerjaan				
	e. Unit organisasi				
2	PEJABAT PENILAI				
	a. Nama				
	b. NIP				
	c. Pangkat, gol ruang				
	d. Jabatan/pekerjaan				
	e. Unit organisasi				
3	ATASAN PEJABAT PENILAI				
	a. Nama				
	b. NIP				
	c. Pangkat, gol ruang				
	d. Jabatan/pekerjaan				
	e. Unit organisasi				
.	PENILAIAN				
	UNSUR YANG DINILAI	ANGKA	NILAI	SEBUTAN	KETERANGAN
	a. Kesetiaan			-	
	b. Prestasi Kerja			-	
	c. Tanggung Jawab			-	
	d. Ketaatan			-	
	e. Kejujuran			-	
	f. Kerjasama			-	
	g. Prakarsa			-	
	h. Kepemimpinan			-	
	i. JUMLAH			-	
	j. NILAI RATA-RATA			-	

Gambar 3.28 Form Monitoring Nilai Pegawai

3.4.7 Desain Uji Coba

Desain uji coba bertujuan untuk memastikan bahwasanya aplikasi telah dibuat sesuai dengan kebutuhan, hasil atau tujuan yang diharapkan. Kekurangan atau kelemahan aplikasi pada tahap ini akan dievaluasi sebelum implementasi secara nyata.

Desain uji coba fitur dasar sistem ini dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* dimana aplikasi akan diuji dengan melakukan berbagai uji coba untuk membuktikan bahwa aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

A. Desain Uji Coba Menu Master

A.1 Desain Uji Coba Halaman *Login*

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman *Login* dapat dilihat pada tabel 3.30.

Tabel 3.30 Test Case *Login*

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menguji kecocokan antara data <i>nip</i> dan data <i>password</i> yang valid	Mengisi <i>data nip</i> dan <i>password</i> dengan data yang kesesuaian dan menekan tombol <i>login</i> .	User masuk ke dalam aplikasi sesuai dengan hak akses yang diberikan oleh Admin.
2	Menguji kecocokan antara data <i>nip</i> dan data <i>password</i> yang tidak valid	Mengisi data <i>nip</i> dan <i>password</i> dengan data <i>tidak</i> sesuai dan menekan tombol <i>login</i>	User tidak dapat masuk ke dalam aplikasi dan tampilan menu pada halaman utama tidak dapat diakses oleh user
3	Membatalkan proses <i>login</i>	Memasukkan data <i>login</i> dan menekan tombol <i>cancel</i>	Data <i>nip</i> dan <i>password</i> terhapus dan keluar dari halaman <i>login</i>

A.2 Desain Uji Coba Halaman *Master Bidang*

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman *Master bidang* dapat dilihat pada tabel 3.31.

Tabel 3.31 Test Case *Master Bidang*

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
4	Membuat data Bidang baru	mengisi nama bidang yang ingin dimasukkan	Data bidang akan tersimpan dan tampil pada datagridview

5	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan
---	--------------------	---	--------------------------------------

A.3 Desain Uji Coba Halaman Master Golongan

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman master Golongan dapat dilihat pada table 3.32.

Tabel 3.32 Test Case Master Golongan

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
6	Membuat data Golongan baru	mengisi nama golongan yang ingin dimasukkan	Data golongan akan tersimpan dan tampil pada datagridview
7	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan

A.4 Desain Uji Coba Halaman Master Data Pegawai

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman master pegawai dapat dilihat pada table 3.33.

Tabel 3.33 Test Case Master Data Pegawai

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
8	Membuat data pegawai baru	Mengisi field-field yang telah disediakan	Data pegawai disimpan dan tampil pada datagridview
9	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan

A.5 Desain Uji Coba Halaman Master Variabel

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman master variabel dapat dilihat pada table 3.34.

Tabel 3.34 Test Case Master variabel

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
10	Membuat data variabel baru	mengisi nama variabel yang ingin dimasukkan	Data variabel akan tersimpan dan tampil pada datagridview
11	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan

A.6 Desain Uji Coba Halaman Master Indikator

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman master indikator dapat dilihat pada table 3.35.

Tabel 3.35 Test Case Master Indikator

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
12	Membuat data indikator baru	mengisi nama indikator yang ingin dimasukkan	Data indikator akan tersimpan dan tampil pada datagridview
13	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan

A.7 Desain Uji Coba Halaman Master Peran

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman master variabel dapat dilihat pada tabel 3.36.

Tabel 3.36 Test Case Master Peran

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
14	Membuat data peran baru	mengisi nama peran yang ingin dimasukkan	Data peran akan tersimpan dan tampil pada datagridview
15	Membatalkan proses	Data yang telah dimasukkan tidak akan tersimpan	Data yang batal tidak akan tersimpan

B. Desain Uji Coba Menu Penilaian

B.1 Desain Uji Coba Halaman Penilaian

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman *penilaian* dapat dilihat pada tabel 3.37.

Tabel 3.37 Test Case Penilaian

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
16	Memilih nama pegawai yang akan dinilai	Memilih nama pegawai yang terdapat pada comobobox	Data pegawai yang akan dinilai akan tampil dan dapat dipilih
17	Mengisi nilai	Dengan memasukkan nilai ke dalam numeric updown	Nilai akan muncul sesuai dengan kriteria
18	Simpan nilai	Dengan menekan tombol simpan	Nilai yang telah dimasukkan akan disimpan

B.3 Desain Uji Coba Halaman Nilai

Uji coba akan dilakukan pada halaman nilai dapat dilihat pada table 3.38

Tabel 3.38 Test Case Nilai

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
19	Menampilkan laporan nilai	Dengan memilih menu nilai	Nilai pegawai yang telah dimasukan akan muncul

B.4 Desain Uji Coba Halaman Monitoring

Uji coba yang akan dilakukan pada halaman monitoring dapat dilihat pada tabel 3.39.

Tabel 3.39 Test Case Monitoring

Test Case	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
20	Memonitoring nilai	Memilih menu monitoring	Akan tampil nama pegawai yang bernilai baik dan bernilai buruk