

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

VI.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak SIANKI dapat membantu untuk menilai kinerja karyawan harian. *Leader* dapat mengelola data karyawan harian dan mengelola nilai kinerja karyawan harian. Dengan adanya perangkat lunak SIANKI, leader tidak perlu menghitung ranking karyawan harian secara manual. Terdapat 2 ranking yang ditampilkan pada perangkat lunak SIANKI, yaitu dengan menggunakan perhitungan biasa dan dengan menggunakan metode *PROMETHEE*. Hasil diantara 2 ranking ini bisa saja sama atau berbeda, dikarenakan metode *PROMETHEE* memiliki rumus tersendiri dalam perhitungannya. Dalam perhitungannya, metode *PROMETHEE* akan membentuk sebuah matriks dan matriks tersebut akan menentukan ranking dari karyawan harian. Dengan adanya perangkat lunak SIANKI ini, *leader* dimudahkan untuk melakukan penilaian kinerja karyawan harian sehingga leader dipermudah oleh sistem untuk mengambil suatu keputusan, baik memberikan penghargaan untuk karyawan harian berprestasi ataupun memberikan peringatan untuk karyawan harian yang tidak sesuai dengan standar kerja yang ada.

VI.2. Saran

Saran yang dapat diambil dari penelitian ini adalah perangkat lunak ini adalah agar perangkat lunak ini dapat dikembangkan agar dapat memasukkan data melalui berkas *excel* karena masih banyak leader yang lebih cenderung menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*, dan perangkat lunak ini dapat berjalan di platform mobile.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Tahapary, M. & Syukur, A., 2010. Sistem Pendukung Keputusan Kelaikan Terbang Pada Helicopter Model Bell 205 A-1 Pusat Penerbangan TNI AD. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), pp. 94-101.
- Ablhamid, R. K., Santoso, B. & Muslim, M. A., 2013. Decision Making and Evaluation System for Employee Recruitment Using Fuzzy Analytic Hierarchy Process. *International Refereed Journal of Engineering and Science*, 2(7), pp. 24-31.
- Ananta, P. W. & Winiarti, S., 2013. Sistem Pendukung Keputusan Dalam Penilaian Kinerja Pegawai Untuk Kenaikan Jabatan Pegawai Menggunakan Metode Gap Kompetensi (Studi Kasus Perusahaan Perkasa Jaya Compuretail). *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1(2), pp. 574-683.
- Asfi, M. & Sari, R. P., 2010. Sistem Penunjang Keputusan Seleksi Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode AHP (Studi Kasus: STMIK CIC Cirebon). *Jurnal Informatika*, 6(2), pp. 131-144.
- Dhaniareza, R., Suryani, E. & Astuti, H. M., 2011. Implementasi Metode Paprika Dalam Pengembangan Aplikasi Ranking untuk Seleksi Jabatan dengan Multi Kriteria. *JUTI*, 9(2), pp. 20-27.
- Eniyati, S., 2011. Perancangan Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan untuk Penerimaan Beasiswa dengan Metode SAW (Simple Additive Weighting). *Jurnal Teknologi Informasi Dinamik*, 16(2), pp. 171-177.
- Fatta, H. A., 2009. Pengembangan Sistem Pendukung Keputusan untuk Penilaian Ujian Tugas Skripsi. *Jurnal DASI*, 10(1).
- Ganevi, R. & Purnama, B. E., 2014. Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 1 Pacitan. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(4), pp. 38-43.
- Ginevicius, R., Podvezko, V. & Novotny, M., 2010. *THE USE OF PROMETHEE METHOD FOR EVALUATING THE STRATEGIC*. Vilnius, Faculty of Civil Engineering Vilnius Gediminas Technical University, pp. 207-.
- Hamzah, Suyoto & Mudjihartono, P., 2010. *Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Dengan Metode Balanced Scorecard (Studi Kasus: Universitas Respati Yogyakarta)*. Yogyakarta, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- Hariandja, M. T. E., 2007. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi ke 4 penyunt. Jakarta: PT Grasindo.

- Hidayat, A. L. & Pinandita, T., 2013. Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Kinerja Karyawan Untuk Promosi Jabatan Struktural Pada Bimbingan Belajar Sciencemaster Menggunakan Metode GAP Kompetensi (Profile Matching). *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 5(2), pp. 211-220.
- Lemantara, J., Setiawan, N. A. & Aji, M. N., 2013. Rancang Bangun Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode AHP dan Promethee. *JNTETI*, 2(4), pp. 20-28.
- Magdalena, H., 2012. *Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Mahasiswa Lulusan Terbaik di Perguruan Tinggi (Studi Kasus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang)*. Yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- P.A, N. R. D., Nugroho, E. & Aribowo, E., 2008. Sistem Penentuan Penerima Bantuan Langsung Tunai (BLT) dengan Metode Analytical Hierachy Process. *Jurnal Informatika*, 2(2), pp. 220-227.
- Pradita, R. & Hidayat, N., 2013. Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Berprestasi Menggunakan Metode Promethee. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 2(1), pp. 1-6.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*. [Online] Available at: <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/kbbi/index.php> [Diakses 20 04 2016].
- Saefudin & Wahyuningsih, S., 2014. Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Kinerja Pegawai Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Processs (Ahp) Pada RSUD Serang. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), pp. 33-40.
- Sutadji, 2010. *Perencanaan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Tominanto, 2012. Sistem Pendukung Keputusan Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) Untuk Penentuan Prestasi Kinerja Dokter Pada RSUD. Sukoharjo. *Infokes*, 2(1), pp. 1-15.
- Turban, E., E.Aronson, J. & Liang, T. P., 2005. *Decision Support Systems and Intelligent Systems*. Edisi ke 7 penyunt. New Jersey: Pearson Education.
- Utomo, J. S., Santoso, P. B. & Yuniarti, R., 2015. Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Berbasis 360 Degree Feedback dan Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Industri*, 3(1), pp. 110-120.
- WAHANA KOMPUTER, 2011. *Shortcourse Microsoft Visual C# 2010*. Semarang: C.V ANDI OFFSET.

Wasiati, H. & Wijayanti, D., 2014. Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelayakan Calon Tenaga Kerja Indonesia Menggunakan Metode Naive Bayes. *Indonesian Journal on Networking Security*, 3(2), pp. 45-51.

Zulita, L. N., 2013. Sistem Pendukung Keputusan Menggunakan Metode SAW untuk Penilaian Dosen Berprestasi (Studi Kasus di Universitas Dehasen Bengkulu). *Jurnal Media Infotama*, 2(94 - 117), p. 9.



SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

SIANKI

(SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN HARIAN)

Untuk:


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Stevan Setiawan Wijaya / 120706824

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

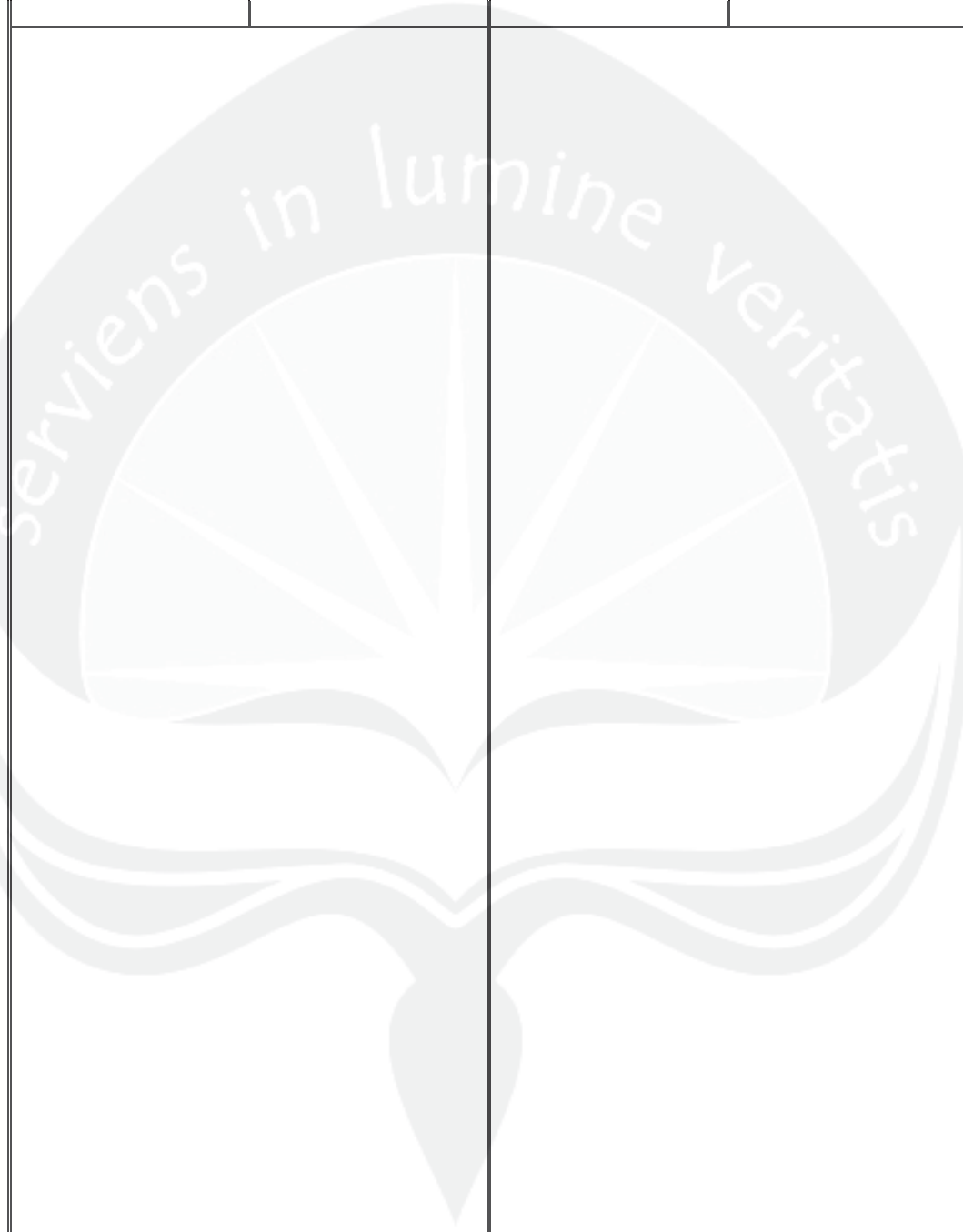
	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
	Fakultas Teknologi Industri	SKPL-SIANKI		1/27
		Revisi	00	1

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TANGGAL	-	(Tanggal)						
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan	6
1.2	Lingkup Masalah	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4	Referensi	7
1.5	Deskripsi umum (Overview)	7
2	Deskripsi Kebutuhan	8
2.1	Perspektif produk	8
2.2	Fungsi Produk	9
2.3	Karakteristik Pengguna	13
2.4	Batasan-batasan	14
2.5	Asumsi dan Ketergantungan	14
3	Kebutuhan khusus	14
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	14
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak	15
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	16
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	16
5	Entity Relation Diagram (ERD)	27

Daftar Gambar

Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak SIANKI.....	9
Gambar 2. Use Case Diagram SIANKI.....	15
Gambar 3. Entity Relationship Diagram.....	27



1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SIANKI (Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Harian) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi perangkat lunak dan perangkat keras dan pengguna, dan atribut (fitur-fitur tambahan yang dimiliki sistem), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-SIANKI ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak SIANKI dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Pengelolaan penilaian kinerja karyawan harian PT. XYZ.
2. Menangani penilaian kinerja karyawan harian PT. XYZ.
3. Pengelolaan laporan nilai kinerja karyawan harian PT. XYZ.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SIANKI-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIANKI (Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Harian) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.

SIANKI	Perangkat lunak untuk penilaian kinerja karyawan harian PT. XYZ.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. WAHANA KOMPUTER, 2011. Shortcourse Microsoft Visual C# 2010. 1 ed. Semarang: C.V ANDI OFFSET.
2. Sugiarti, Y., 2013. Analisis & Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6. 1 ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokmuen SKPL ini terdiri dari 3 bagian utama. Bagian utama berisi tentang penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi tentang penjelasan umum mengenai perangkat lunak SIANKI yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dlaam pengembangan perangkat lunak SIANKI tersebut.

Bagian ketiga berisi tentang penjelasan secara lebih rinci mengenai kebutuhan perangkat lunak SIANKI yang akan dikembangkan.

2. Deskripsi Kebutuhan

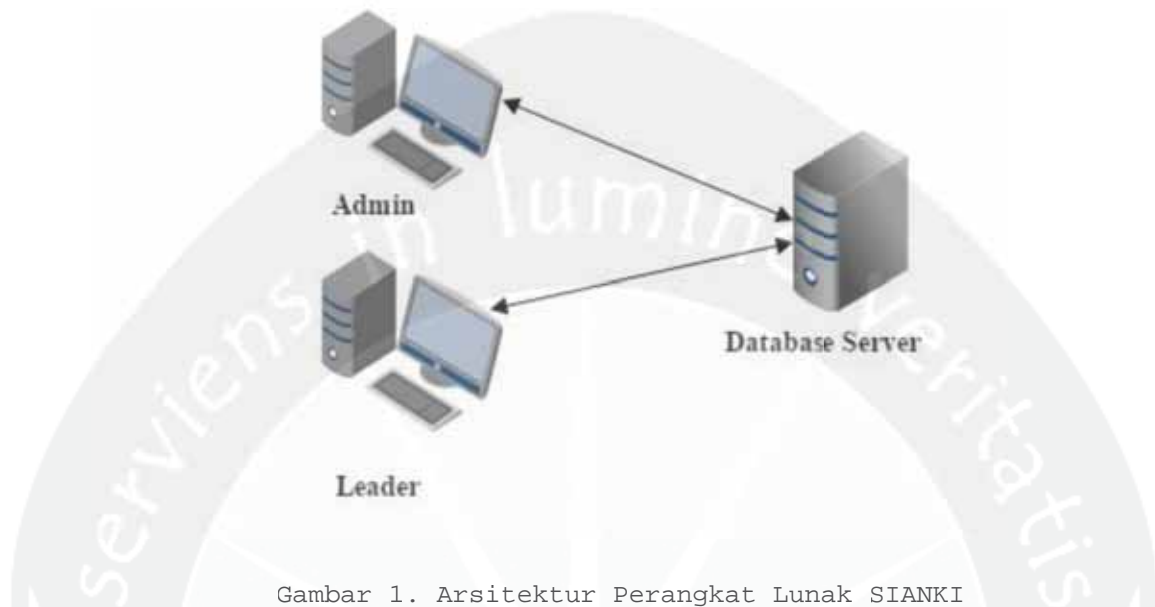
2.1 Perspektif produk

SIANKI merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk membantu penilaian kinerja karyawan PT. XYZ. Perangkat lunak ini hanya tersedia dalam aplikasi desktop. Sistem ini menangani pengelolaan data karyawan harian, informasi karyawan harian, pengelolaan nilai kinerja karyawan harian, dan pengelolaan laporan nilai kinerja karyawan harian.

Perangkat lunak SIANKI ini dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Microsoft Visual C# dan pengelolaan basis datanya menggunakan Microsoft SQL Server 2005. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2012. Perangkat lunak ini dapat dijalankan dalam sistem operasi windows xp, windows vista dan windows 7.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada sistem ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server, dimana semua data disimpan di server. Pengguna dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara *offline* jika terhubung dengan jaringan server. Data yang dimasukkan akan disimpan dalam basis data server.

Sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke basis data server.



Gambar 1. Arsitektur Perangkat Lunak SIANKI

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SIANKI adalah sebagai berikut:

1. Fungsi *Login* (SKPL-SIANKI-001).

Fungsi login merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna sistem agar dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi Ganti Kata Sandi (SKPL-SIANKI-002).

Fungsi ganti kata sandi merupakan fungsi yang digunakan oleh pengguna sistem untuk mengganti kata sandi untuk masuk ke dalam sistem.

3. Fungsi Pengelolaan Data Pengguna (SKPL-SIANKI-003).

Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data pengguna sistem.

Fungsi Pengelolaan Data Pengguna mencakup:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - SIANKI	9/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

a. Fungsi Tambah Data Pengguna (**SKPL-SIANKI-003-01**).

Fungsi tambah data pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data pengguna sistem yang baru.

b. Fungsi Tampil Data Pengguna (**SKPL-SIANKI-003-02**).

Fungsi tampil data pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data atau profil pengguna sistem.

c. Fungsi Ubah Data Pengguna (**SKPL-SIANKI-003-03**).

Fungsi ubah data pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pengguna sistem.

d. Fungsi Hapus Data Pengguna (**SKPL-SIANKI-003-04**).

Fungsi hapus data pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pengguna sistem.

e. Fungsi Pencarian Data Pengguna (**SKPL-SIANKI-003-05**).

Fungsi pencarian data pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data atau profil pengguna sistem.

4. Fungsi Pengelolaan Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004**).

Fungsi pengelolaan data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data karyawan.

Fungsi Pengelolaan Data Karyawan meliputi:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - SIANKI	10/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

a. Fungsi Tambah Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004-01**).

Fungsi tambah data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data karyawan harian yang baru.

b. Fungsi Tampil Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004-02**).

Fungsi tampil data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data karyawan harian.

c. Fungsi Ubah Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004-03**).

Fungsi ubah data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data karyawan harian.

d. Fungsi Hapus Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004-04**).

Fungsi hapus data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data karyawan harian.

e. Fungsi Pencarian Data Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-004-05**).

Fungsi pencarian data karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari data karyawan harian.

5. Fungsi Pengelolaan Data Nilai Kinerja Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-005**).

Fungsi pengelolaan data nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola nilai dari kinerja masing-masing karyawan.

Fungsi Pengelolaan Nilai Kinerja Karyawan meliputi:

a. Fungsi Tambah Nilai Kinerja Karyawan Harian
(**SKPL-SIANKI-005-01**).

Fungsi tambah nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan nilai dari kinerja karyawan harian.

b. Fungsi Tampil Nilai Kinerja Karyawan Harian
(**SKPL-SIANKI-005-02**).

Fungsi tampil nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai dari kinerja karyawan harian.

c. Fungsi Ubah Nilai Kinerja Karyawan Harian
(**SKPL-SIANKI-005-03**).

Fungsi ubah nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah nilai dari kinerja karyawan harian.

d. Fungsi Hapus Nilai Kinerja Karyawan Harian
(**SKPL-SIANKI-005-04**).

Fungsi hapus nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus nilai dari kinerja karyawan harian.

e. Fungsi Pencarian Nilai Kinerja Karyawan Harian
(**SKPL-SIANKI-005-05**).

Fungsi pencarian nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk mencari nilai dari kinerja karyawan harian.

6. Fungsi Menampilkan Informasi Nilai Kinerja Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-006**).

Fungsi menampilkan informasi nilai kinerja karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai dari kinerja karyawan harian.

Fungsi Menampilkan Informasi Nilai Kinerja Karyawan Harian meliputi:

a. Fungsi Menampilkan Nilai Kinerja Semua Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-006-01**).

Fungsi menampilkan nilai kinerja semua karyawan harian merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai kinerja semua karyawan harian.

b. Fungsi Menampilkan 10 Nilai Karyawan Harian Terbaik (**SKPL-SIANKI-006-02**).

Fungsi menampilkan 10 nilai karyawan harian terbaik merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan nilai kinerja semua karyawan harian.

7. Fungsi Pencetakan Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian (**SKPL-SIANKI-007**).

Fungsi pencetakan laporan kinerja karyawan merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan dan mencetak nilai dari kinerja karyawan harian.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna perangkat lunak SIANKI adalah sebagai berikut:

1. Memahami pengoperasian komputer.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SIANKI tersebut adalah:

1. Kebijakan Umum
Berdasarkan pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SIANKI.
2. Keterbatasan perangkat keras
Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada perangkat desktop yang menggunakan sistem operasi windows xp, windows vista dan windows 7.

3. Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antarmuka eksternal pada perangkat lunak SIANKI meliputi kebutuhan antarmuka pengguna, antarmuka perangkat keras, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.

3.1.1 Antarmuka pengguna

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form-form.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SIANKI adalah:

1. Perangkat desktop (komputer, laptop, notebook, dan netbook)

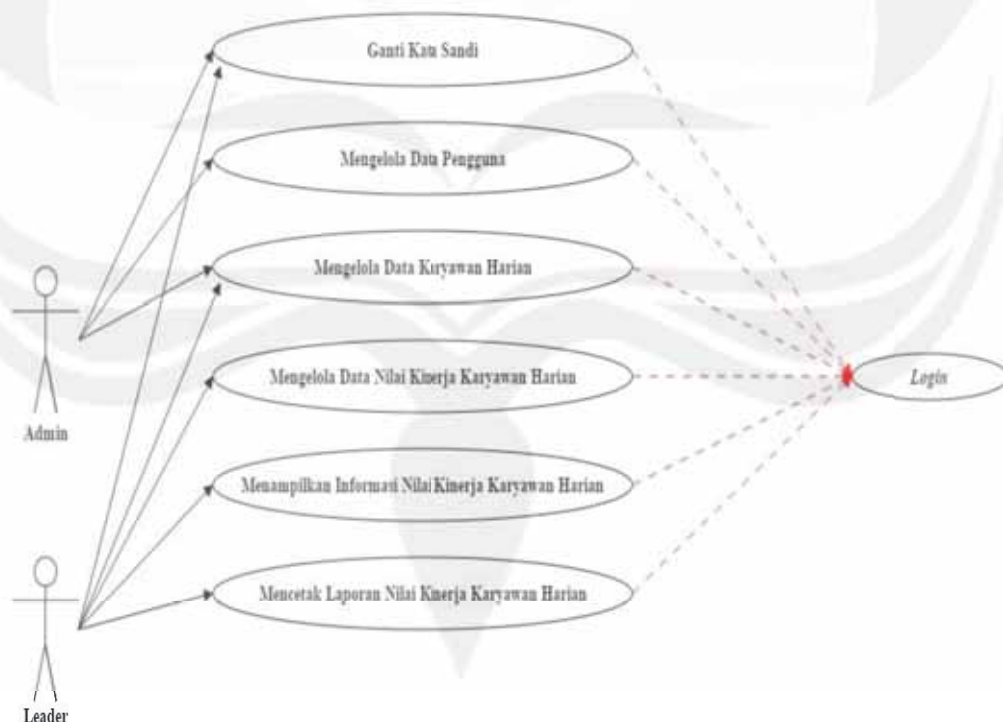
3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SIANKI adalah sebagai berikut:

1. Nama : SQL Server 2005.
Sumber : Microsoft.
Sebagai *Database Management System (DBMS)* yang digunakan untuk menyimpan data disisi sever.
2. Nama : Windows 7.
Sumber : Microsoft.
Sebagai sistem operasi untuk perangkat desktop.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram SIANKI

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification: Pengelolaan Data Pengguna.

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pengguna. Aktor dapat menambahkan, menampilkan, mengubah, menghapus dan melakukan pencarian data pengguna.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor sudah masuk ke dalam sistem dan memilih untuk melakukan pengelolaan data pengguna sistem.
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data pengguna, mengubah data pengguna, menghapus data pengguna atau menampilkan data pengguna.
3. Aktor memilih untuk menambah data pengguna.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pengguna.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data pengguna.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data pengguna.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data pengguna.
4. Aktor memasukkan data pengguna.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna yang telah dimasukkan.
6. Sistem memeriksa data pengguna yang telah dimasukkan.
E-1 Data pengguna yang dimasukkan aktor salah.
7. Sistem menyimpan data pengguna ke dalam basis data.
8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data pengguna sistem.

1. Sistem menampilkan data pengguna.
2. Aktor mengubah data pengguna yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna.
4. Sistem memeriksa data pengguna yang telah diubah.

E-2 Data pengguna yang diubah salah.

5. Sistem menyimpan data yang telah diubah ke dalam basis data.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data pengguna.

1. Sistem menampilkan data pengguna.
2. Aktor menghapus data pengguna yang sudah ditampilkan.
3. Sistem memperbaharui data dalam basis data.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data pengguna.

1. Sistem menampilkan data pengguna.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data pengguna.

1. Sistem menampilkan seluruh data pengguna yang ada.
2. Aktor mencari data pengguna berdasarkan atribut tertentu.
3. Sistem menampilkan data pengguna sesuai dengan permintaan aktor.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

None

7. Preconditions

1. Use case *Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Postconditions

1. Data pengguna yang baru sudah masuk ke dalam basis data.
2. Data pengguna sudah terganti.
3. Data pengguna sudah terhapus dalam basis data.
4. Data pengguna tampil dalam perangkat lunak SIANKI.
5. Data pengguna yang dicari oleh aktor ditampilkan dalam perangkat lunak SIANKI.

4.1.2 Use case Spesification: Pengelolaan Data Karyawan Harian.

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data karyawan harian. Aktor dapat menambahkan, menampilkan, mengubah, menghapus dan melakukan pencarian data karyawan harian.

2. Primary Actor

1. Admin
2. Leader

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor sudah masuk ke dalam sistem dan memilih untuk melakukan pengelolaan data karyawan harian.
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data karyawan harian, mengubah data karyawan harian, menghapus data karyawan harian atau menampilkan data karyawan harian.
3. Aktor memilih untuk menambah data karyawan harian.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data karyawan harian.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data karyawan harian.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data karyawan harian.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data karyawan harian.

4. Aktor memasukkan data karyawan harian.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data karyawan harian yang telah dimasukkan.
6. Sistem memeriksa data karyawan harian yang telah dimasukkan.

E-1 Data karyawan harian yang dimasukkan aktor salah.

7. Sistem menyimpan data karyawan harian ke dalam basis data.
8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data karyawan harian.

1. Sistem menampilkan data karyawan harian.
2. Aktor mengubah data karyawan harian yang sudah ditampilkan.
3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data karyawan harian.
4. Sistem memeriksa data karyawan harian yang telah diubah.

E-2 Data karyawan harian yang diubah salah.

5. Sistem menyimpan data yang telah diubah ke dalam basis data.
6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data karyawan harian.

1. Sistem menampilkan data karyawan harian.

2. Aktor menghapus data karyawan harian yang sudah ditampilkan.
3. Sistem memperbaharui data dalam basis data.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data karyawan harian.

1. Sistem menampilkan data karyawan harian.
2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data karyawan harian.

1. Sistem menampilkan seluruh data karyawan harian yang ada.
2. Aktor mencari data karyawan harian berdasarkan atribut tertentu.
3. Sistem menampilkan data karyawan harian sesuai dengan permintaan aktor.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

None

7. Preconditions

1. Use case *Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Postconditions

1. Data karyawan harian yang baru sudah masuk ke dalam basis data.
2. Data karyawan harian sudah terganti.

3. Data karyawan harian sudah terhapus dalam basis data.
4. Data karyawan harian tampil dalam perangkat lunak SIANKI.
5. Data karyawan harian yang dicari oleh aktor ditampilkan dalam perangkat lunak SIANKI.

4.1.3 Use case Spesification: Pengelolaan Data Nilai Kinerja Karyawan Harian.

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data nilai kinerja karyawan harian. Aktor dapat menambahkan, menampilkan, mengubah, menghapus dan melakukan pencarian data nilai kinerja karyawan harian.

2. Primary Actor

1. Leader

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor sudah masuk ke dalam sistem dan memilih untuk melakukan pengelolaan data nilai kinerja karyawan harian.
2. Sistem memberikan pilihan untuk menambah data nilai kinerja karyawan harian, mengubah data nilai kinerja karyawan harian, menghapus data

- nilai kinerja karyawan harian atau menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.
3. Aktor memilih untuk menambah data nilai kinerja karyawan harian.
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data nilai kinerja karyawan harian.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data nilai kinerja karyawan harian.
 - A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.
 - A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data nilai kinerja karyawan harian.
 4. Aktor memasukkan data nilai kinerja karyawan harian.
 5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data nilai kinerja karyawan harian yang telah dimasukkan.
 6. Sistem memeriksa data nilai kinerja karyawan harian yang telah dimasukkan.
 - E-1 Data karyawan harian yang dimasukkan aktor salah.
 7. Sistem menyimpan data nilai kinerja karyawan harian ke dalam basis data.
 8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk mengubah data nilai kinerja karyawan harian.
1. Sistem menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.
 2. Aktor mengubah data nilai kinerja karyawan harian yang sudah ditampilkan.

3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data nilai kinerja karyawan harian.

4. Sistem memeriksa data nilai kinerja karyawan harian yang telah diubah.

E-2 Data nilai kinerja karyawan harian yang diubah salah.

5. Sistem menyimpan data yang telah diubah ke dalam basis data.

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data nilai kinerja karyawan harian.

1. Sistem menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.

2. Aktor menghapus data nilai kinerja karyawan harian yang sudah ditampilkan.

3. Sistem memperbaharui data dalam basis data.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-3 Aktor memilih untuk menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.

1. Sistem menampilkan data nilai kinerja karyawan harian.

2. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

A-4 Aktor memilih untuk melakukan pencarian data nilai kinerja karyawan harian.

1. Sistem menampilkan seluruh data nilai kinerja karyawan harian yang ada.

2. Aktor mencari data nilai kinerja karyawan harian berdasarkan atribut tertentu.

3. Sistem menampilkan data nilai kinerja karyawan harian sesuai dengan permintaan aktor.

4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

None

7. Preconditions

1. Use case *Login* sudah dilakukan.
2. Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Postconditions

1. Data nilai kinerja karyawan harian yang baru sudah masuk ke dalam basis data.
2. Data nilai kinerja karyawan harian sudah terganti.
3. Data nilai kinerja karyawan harian sudah terhapus dalam basis data.
4. Data nilai kinerja karyawan harian tampil dalam perangkat lunak SIANKI.
5. Data nilai kinerja karyawan harian yang dicari oleh aktor ditampilkan dalam perangkat lunak SIANKI.

4.1.4 Use case Spesification: Tampil Informasi Nilai Kinerja Karyawan Harian

1. Brief Description

Use case ini digunakan oleh aktor untuk menampilkan nilai kinerja karyawan harian. Aktor dapat menampilkan nilai kinerja semua karyawan

harian dan menampilkan nilai serta ranking karyawan harian.

2. Primary Actor

1. Leader

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use case ini dimulai ketika aktor sudah masuk ke dalam sistem dan memilih untuk menampilkan informasi nilai kinerja karyawan harian.
2. Sistem memberikan pilihan untuk menampilkan nilai semua karyawan harian berdasarkan tahun, periode serta leader dari karyawan harian.
3. Aktor memilih untuk menampilkan nilai semua karyawan harian.
4. Sistem menampilkan nilai semua karyawan harian.
5. Use case selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

None

7. Preconditions

1. Use case *Login* sudah dilakukan.

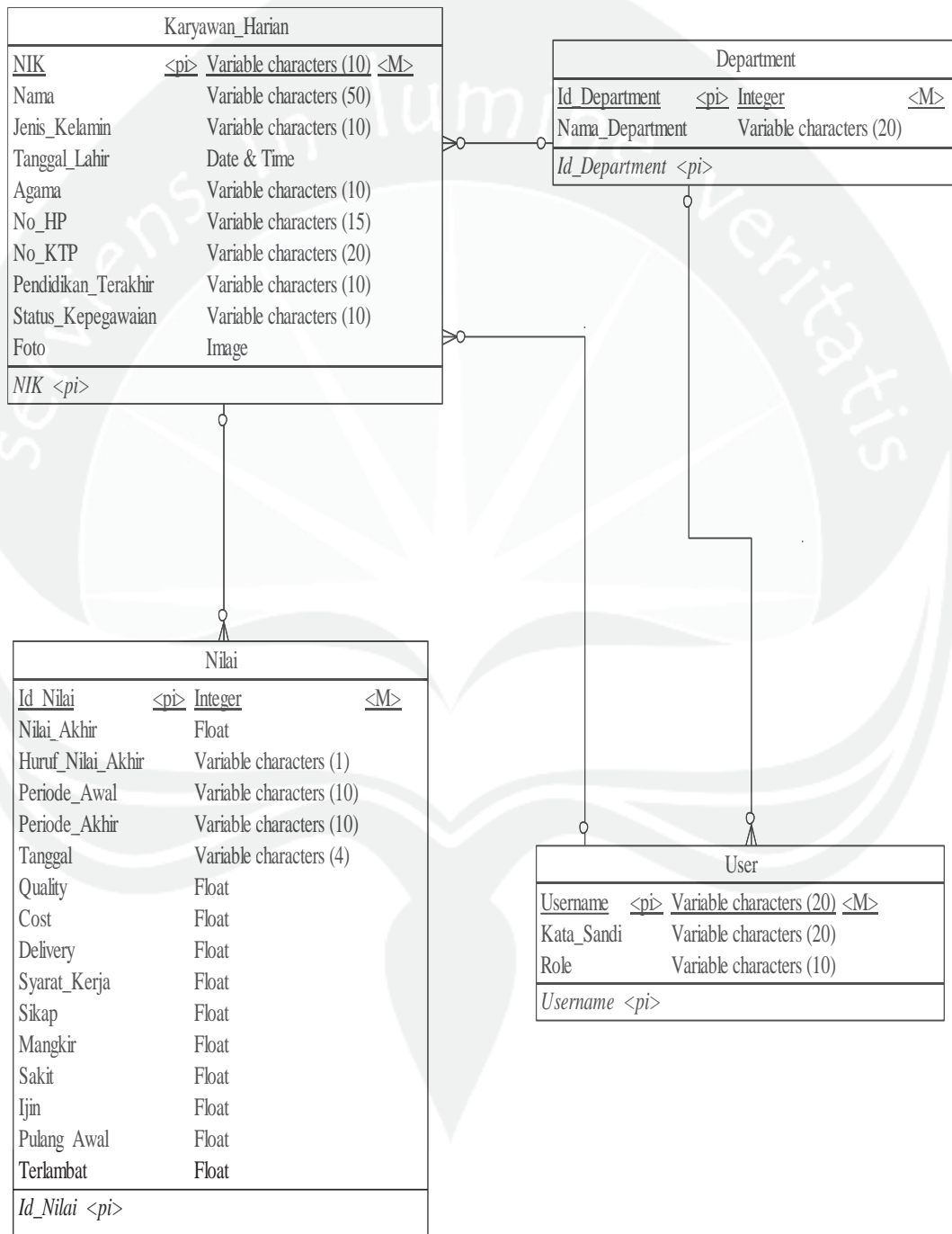
Aktor telah masuk ke dalam sistem.

8. Postconditions

Program Studi Teknik Informatika	SKPL - SIANKI	26/27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika.		

1. Data nilai semua kinerja karyawan harian tampil.

5. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

SIANKI

(SISTEM PENILAIAN KINERJA KARYAWAN HARIAN)

Untuk:


Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Stevan Setiawan Wijaya / 120706824

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

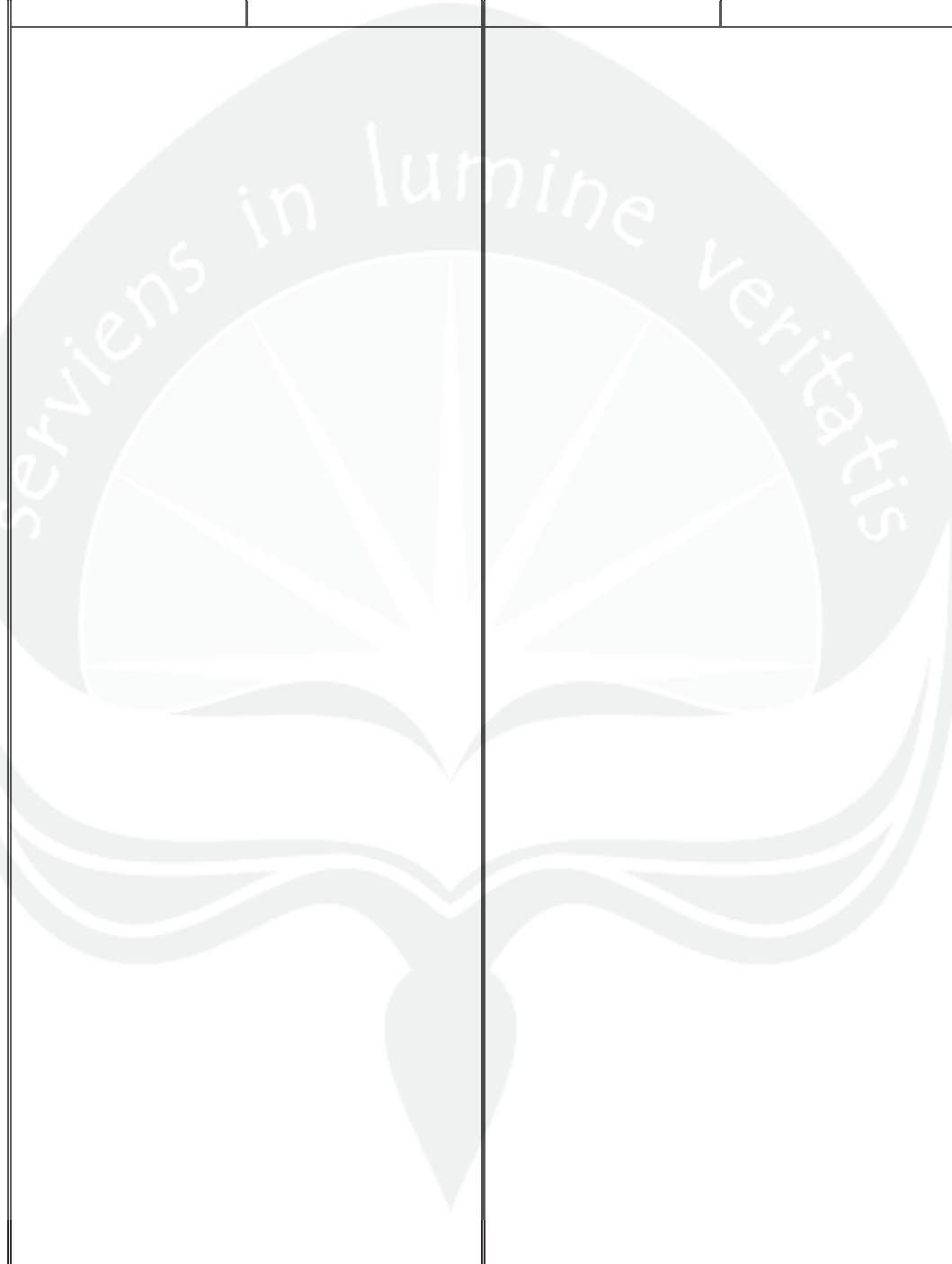
	Program Studi Teknik Informatika	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-SIANKI		1/39
	Fakultas Teknologi Industri	Revisi	00	1

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	

INDEX	-	A	B	C	D	E	F	G
TANGGAL	-	{Tanggal}						
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1. Pendahuluan	6
1.1 Tujuan	6
1.2 Lingkup Masalah	6
1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan	6
1.4 Referensi	8
2. Perancangan Sistem	8
2.1 Perancangan Arsitektur	8
2.2 Perancangan Rinci	8
2.2.1 Sequence Diagram	9
2.2.2 Class Diagram	17
2.2.3 Class Diagram Specific Description	18
3. Perancangan Data	26
3.1 Dekomposisi Data	26
3.2 Physical Data Model	31
4. Deskripsi Perancangan Antarmuka	32
4.1 Antarmuka Halaman Log In	32
4.2 Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi	33
4.3 Antarmuka Halaman Utama	33
4.4 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Pengguna	34
4.5 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Karyawan Harian	36
4.6 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Nilai Kinerja Karyawan Harian	38

Daftar Gambar

Gambar 1	Arsitektur Perangkat Lunak SIANKI.....	8
Gambar 2	Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Pengguna.....	9
Gambar 3	Sequence Diagram : Fungsi Tampil Data Pengguna.....	9
Gambar 4	Sequence Diagram : Fungsi Ubah Data Pengguna.....	10
Gambar 5	Sequence Diagram : Fungsi Hapus Data Pengguna.....	10
Gambar 6	Sequence Diagram : Fungsi Cari Data Pengguna.....	11
Gambar 7	Sequence Diagram : Fungsi Tambah Data Karyawan Harian.....	11
Gambar 8	Sequence Diagram : Fungsi Tampil Data Karyawan Harian.....	12
Gambar 9	Sequence Diagram : Fungsi Ubah Data Karyawan Harian	12
Gambar 10	Sequence Diagram : Fungsi Hapus Data Karyawan Harian.....	13
Gambar 11	Sequence Diagram : Fungsi Cari Data Karyawan Harian.....	13
Gambar 12	Sequence Diagram : Fungsi Tambah Nilai Kinerja Karyawan.....	14
Gambar 13	Sequence Diagram : Fungsi Tampil Nilai Kinerja Karyawan.....	14
Gambar 14	Sequence Diagram : Fungsi Ubah Nilai Kinerja Karyawan.....	15
Gambar 15	Sequence Diagram : Fungsi Hapus Nilai Kinerja Karyawan.....	15
Gambar 16	Sequence Diagram : Fungsi Cari Nilai Kinerja Karyawan.....	16
Gambar 17	Sequence Diagram : Fungsi Cetak Laporan Nilai Kinerja Karyawan.....	16
Gambar 18	Class Diagram.....	17
Gambar 19	Physical Data Model.....	31
Gambar 20	Antarmuka Halaman Log In.....	32
Gambar 21	Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi.....	33
Gambar 22	Antarmuka Halaman Utama.....	33
Gambar 23	Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Pengguna.....	34
Gambar 24	Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Karyawan Harian	36
Gambar 25	Antarmuka Halaman Data Nilai Kinerja Karyawan Harian.....	38
Gambar 26	Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian.....	39

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) ini bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen ini akan digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap berikutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat lunak SIANKI dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Pengelolaan data karyawan harian.
2. Pengelolaan data nilai kinerja karyawan harian.
3. Pengelolaan laporan nilai kinerja karyawan harian.

Sistem ini berjalan pada lingkungan dengan desktop.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga dengan Software Design Description (SDD). Merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan dikembangkan.
DPPL-SIANKI-XXX	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SIANKI (Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Harian) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk.

SIANKI	Perangkat lunak untuk penilaian kinerja karyawan harian PT. XYZ.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
Leader	Merupakan karyawan bulanan yang menjadi atasan dari karyawan harian. Seorang leader membawahi puluhan sampai ratusan karyawan harian. Leader memberikan tugas kepada masing-masing karyawan harian, kemudian menilai kinerja mereka dalam berbagai aspek.
Admin	Merupakan karyawan bulanan yang bertanggung jawab untuk mengelola basis data.
Karyawan Harian	Merupakan pekerja yang bekerja dalam perusahaan yang pekerjaannya diupah perharinya.
Nilai Kinerja Karyawan Harian	Merupakan hasil dari kriteria tertentu yang dapat diukur dengan berbagai cara yang diperoleh dari kinerja karyawan harian.
Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian	Merupakan hasil akhir dari nilai kinerja karyawan harian yang dapat dicetak sebagai bahan evaluasi karyawan harian.

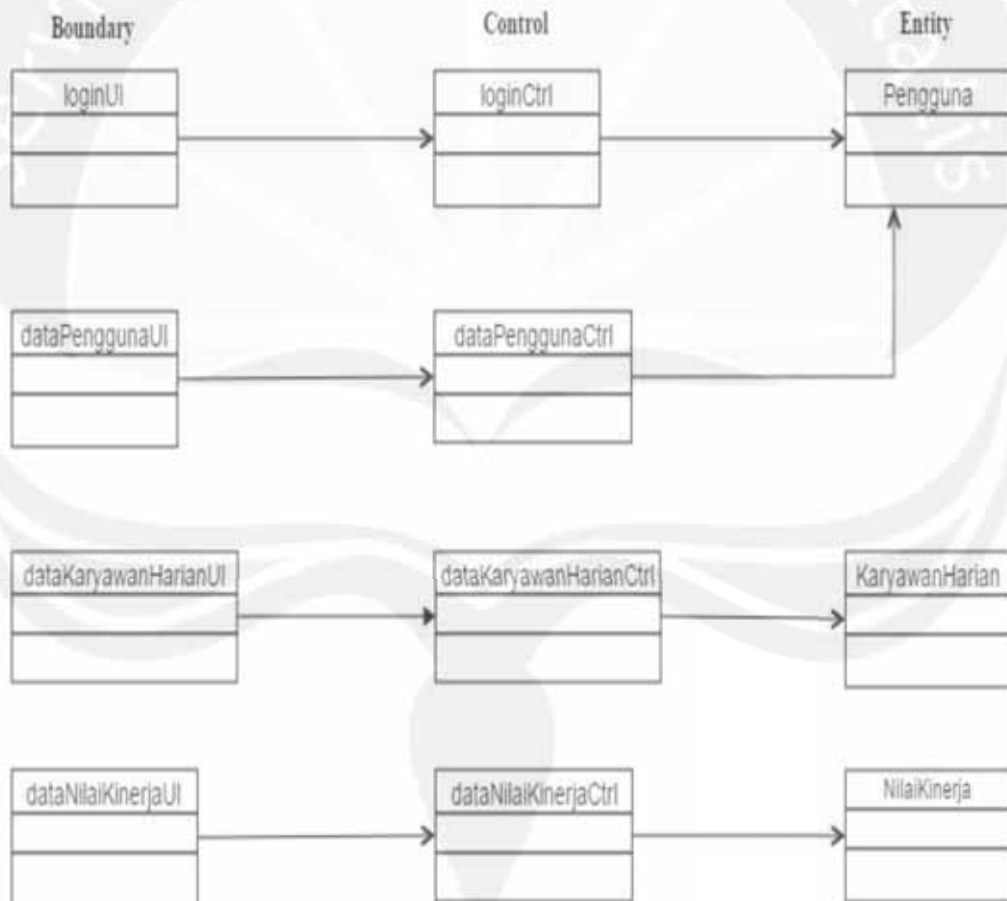
1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Wijaya, S. S., 2016. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) SIANKI, Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

2. Perancangan Sistem

2.1 Perancangan Arsitektur

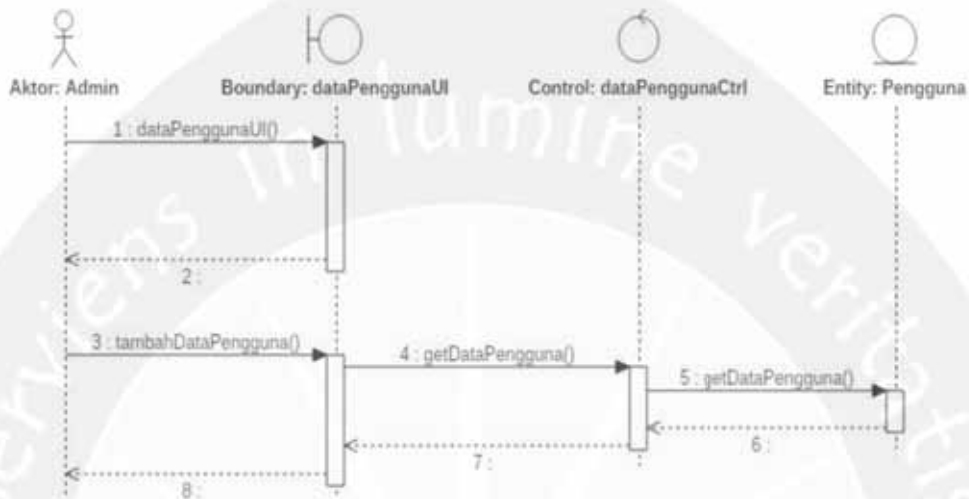


Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak SIANKI

2.2 Perancangan Rinci

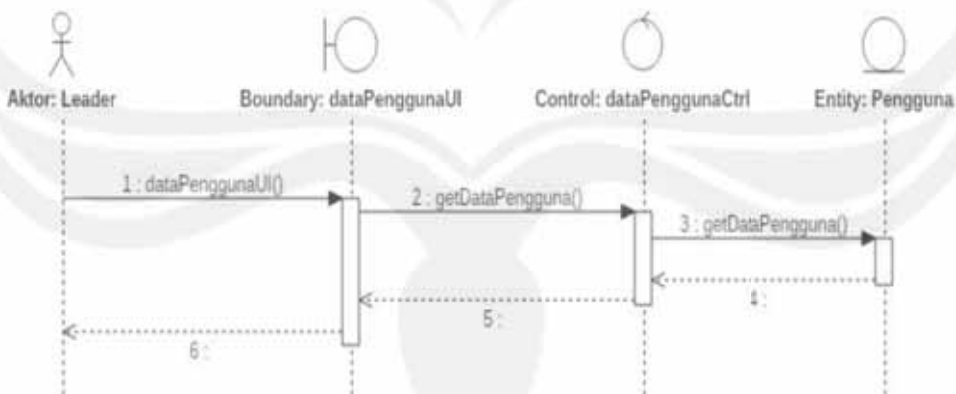
2.2.1 Sequence Diagram

2.2.1.1 Fungsi Tambah Data Pengguna



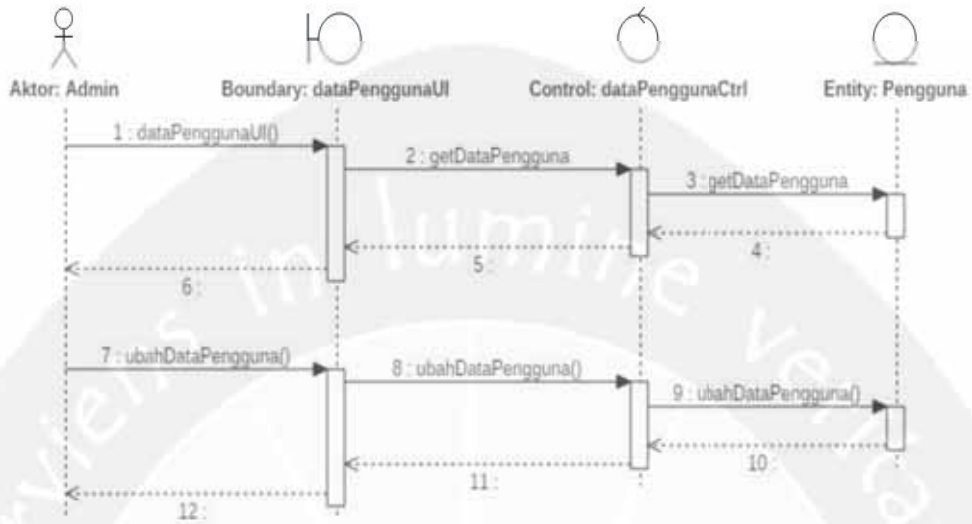
Gambar 2 Sequence Diagram: Fungsi Tambah Data Pengguna

2.2.1.2 Fungsi Tampil Data Pengguna



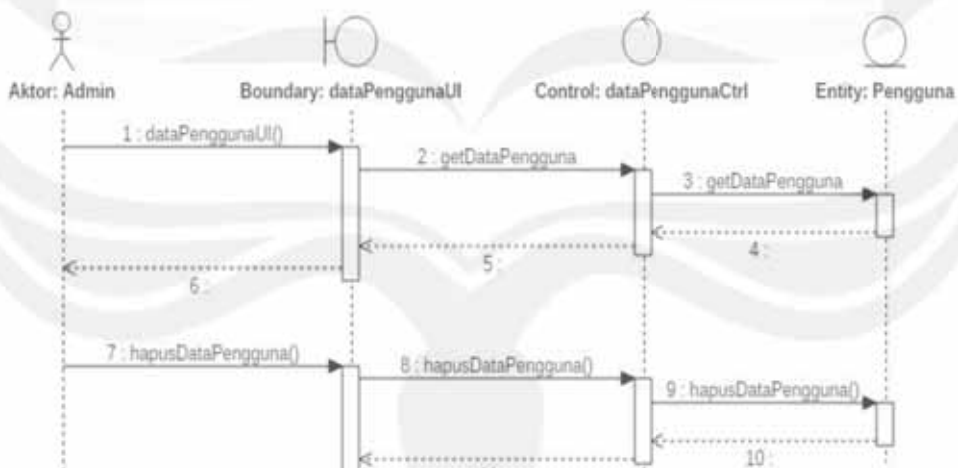
Gambar 3 Sequence Diagram: Fungsi Tampil Data Pengguna

2.2.1.3 Fungsi Ubah Data Pengguna



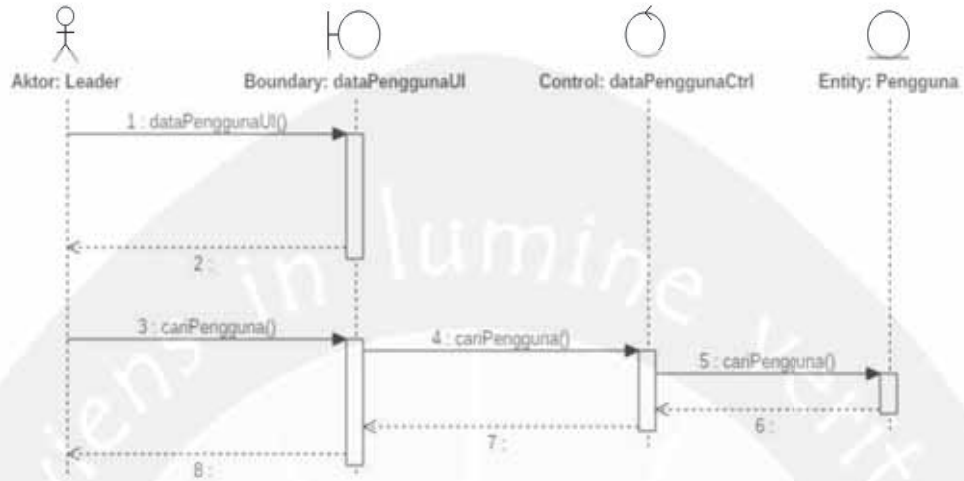
Gambar 4 Sequence Diagram: Fungsi Ubah Data Pengguna

2.2.1.4 Fungsi Hapus Data Pengguna



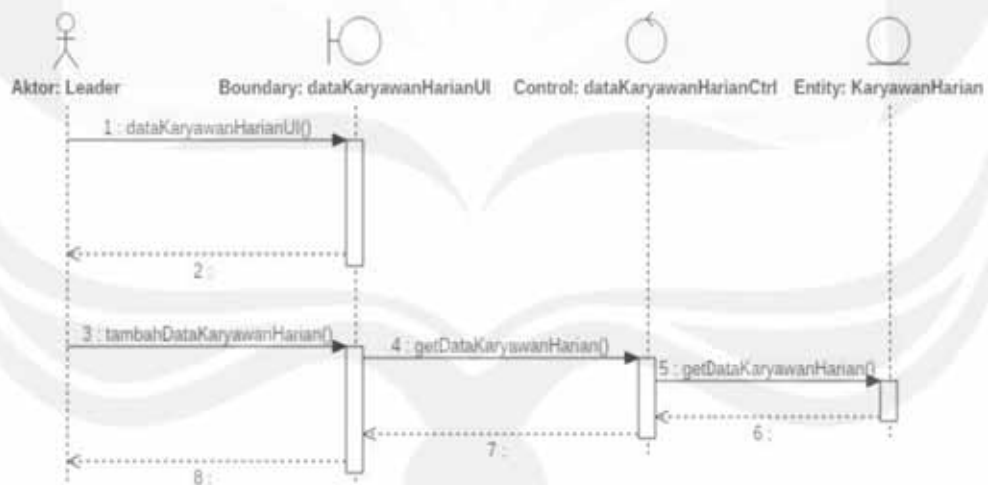
Gambar 5 Sequence Diagram: Fungsi Hapus Data Pengguna

2.2.1.5 Fungsi Cari Data Pengguna



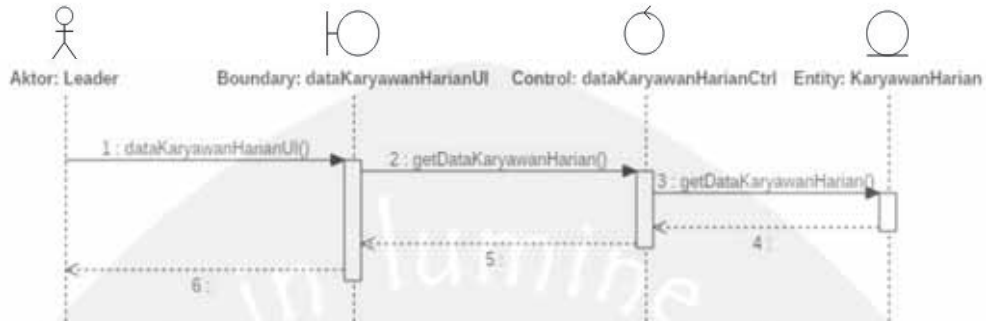
Gambar 6 Sequence Diagram: Fungsi Cari Data Pengguna

2.2.1.6 Fungsi Tambah Data Karyawan Harian



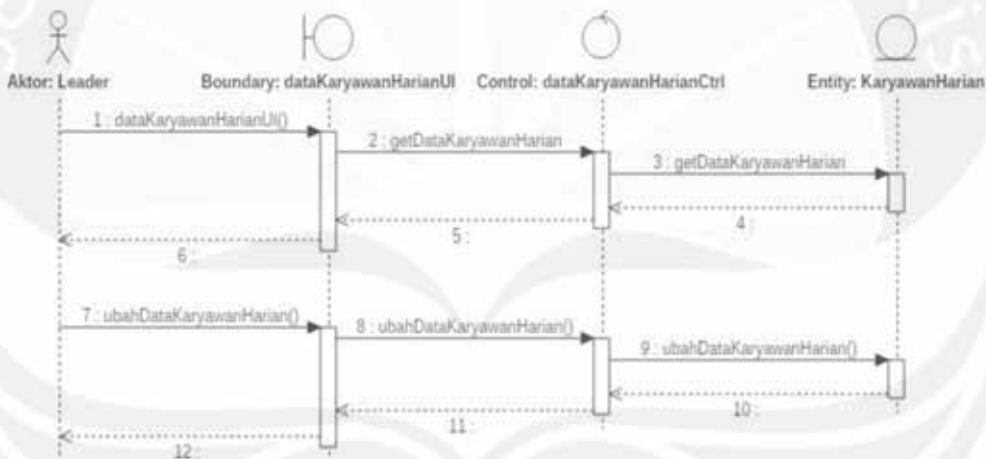
Gambar 7 Sequence Diagram: Fungsi Tambah Data Karyawan Harian

2.2.1.7 Fungsi Tampil Data Karyawan Harian



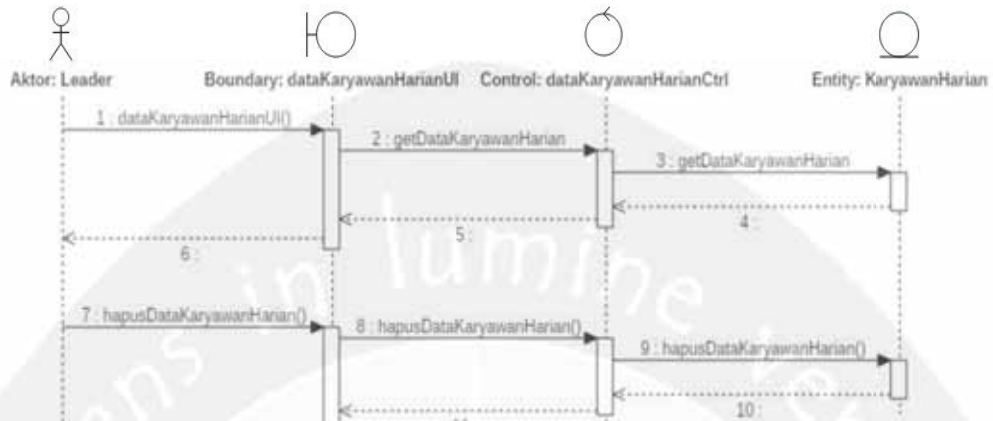
Gambar 8 Sequence Diagram: Fungsi Tampil Data Karyawan Harian

2.2.1.8 Fungsi Ubah Data Karyawan Harian



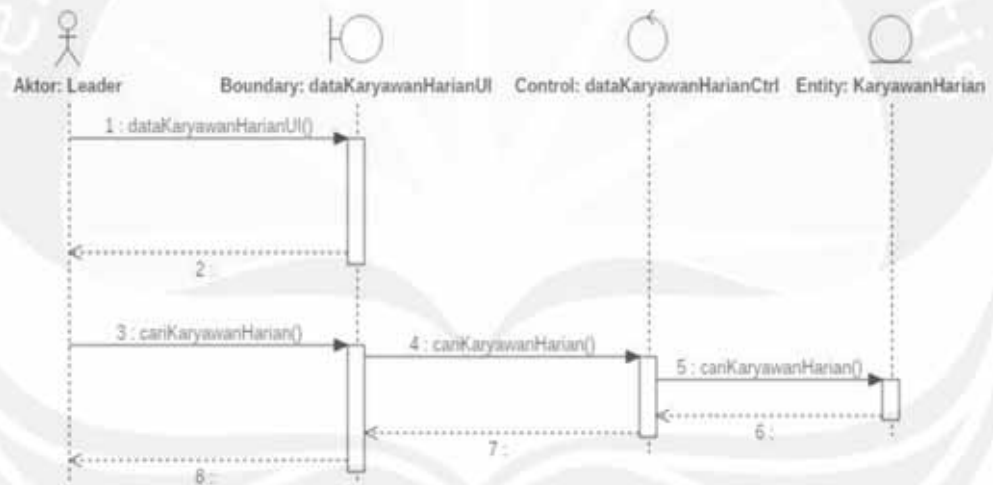
Gambar 9 Sequence Diagram: Fungsi Ubah Data Karyawan Harian

2.2.1.9 Fungsi Hapus Data Karyawan Harian



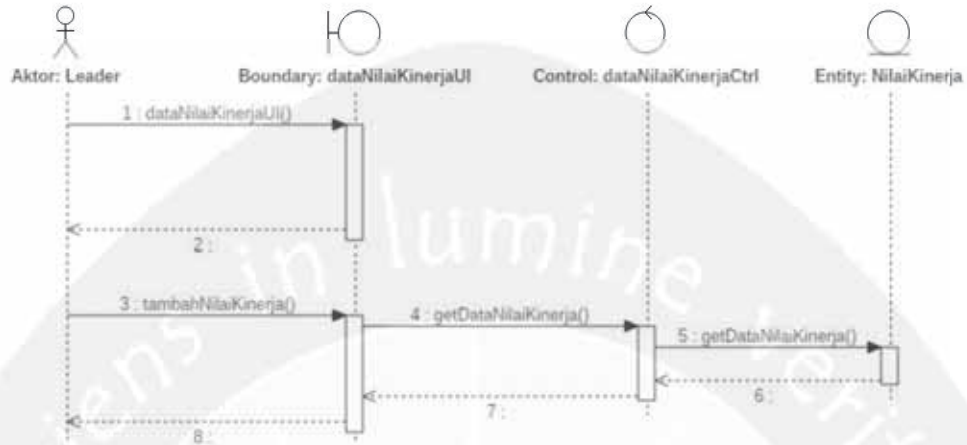
Gambar 10 Sequence Diagram: Fungsi Hapus Data Karyawan Harian

2.2.1.10 Fungsi Cari Data Karyawan Harian



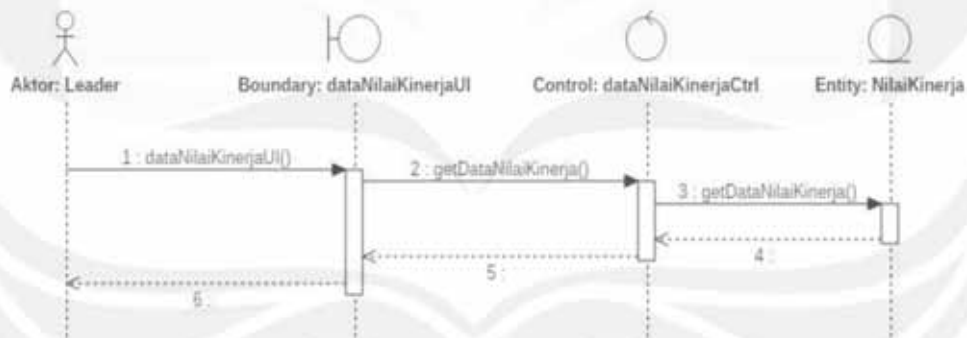
Gambar 11 Sequence Diagram: Fungsi Cari Data Karyawan Harian

2.2.1.11 Fungsi Tambah Nilai Kinerja Karyawan Harian



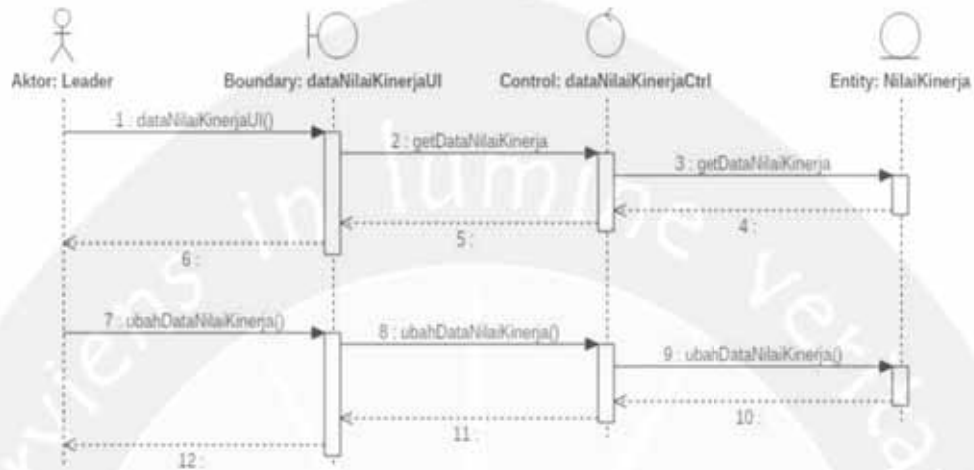
Gambar 12 Sequence Diagram: Fungsi Tambah Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.1.12 Fungsi Tampil Nilai Kinerja Karyawan Harian



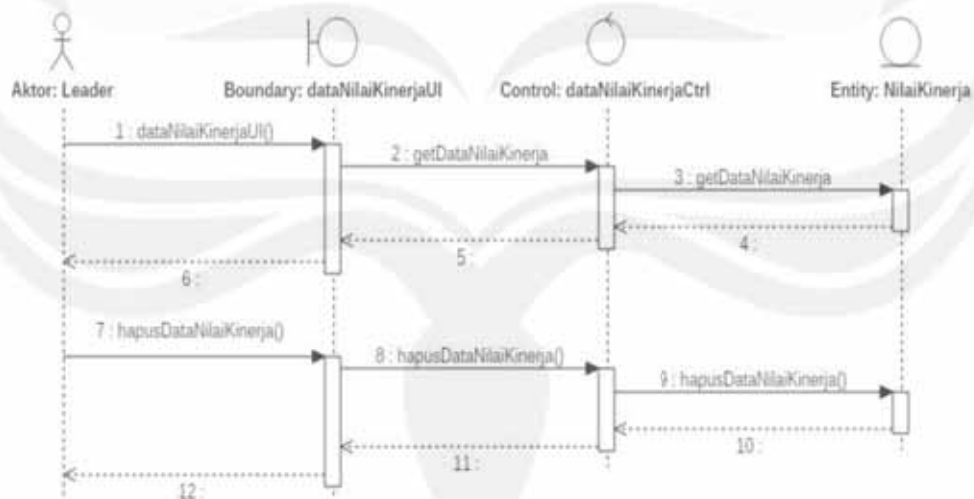
Gambar 13 Sequence Diagram: Fungsi Tampil Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.1.13 Fungsi Ubah Nilai Kinerja Karyawan Harian



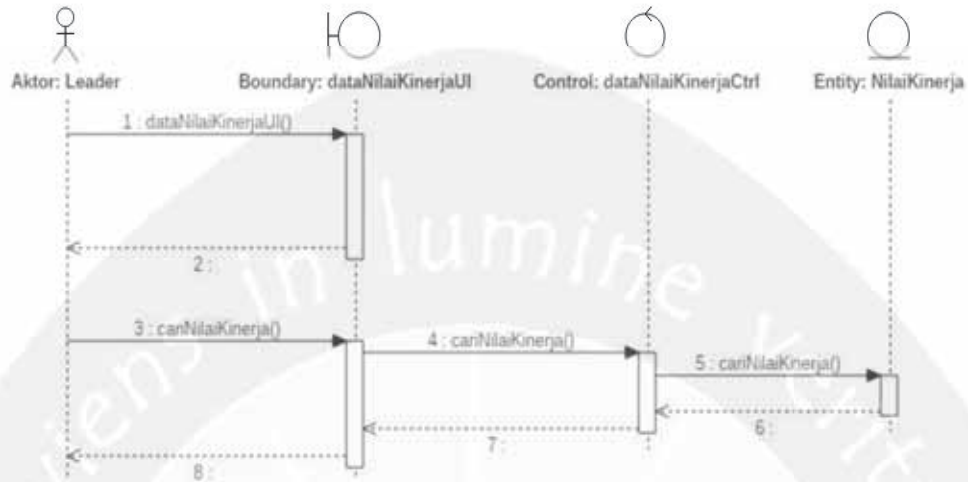
Gambar 14 Sequence Diagram: Fungsi Ubah Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.1.14 Fungsi Hapus Nilai Kinerja Karyawan Harian



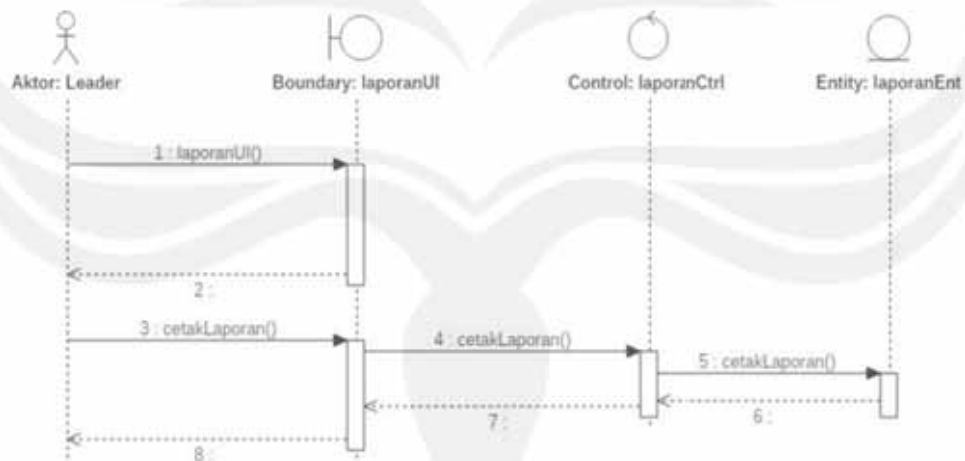
Gambar 15 Sequence Diagram: Fungsi Hapus Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.1.15 Fungsi Cari Nilai Kinerja Karyawan Harian



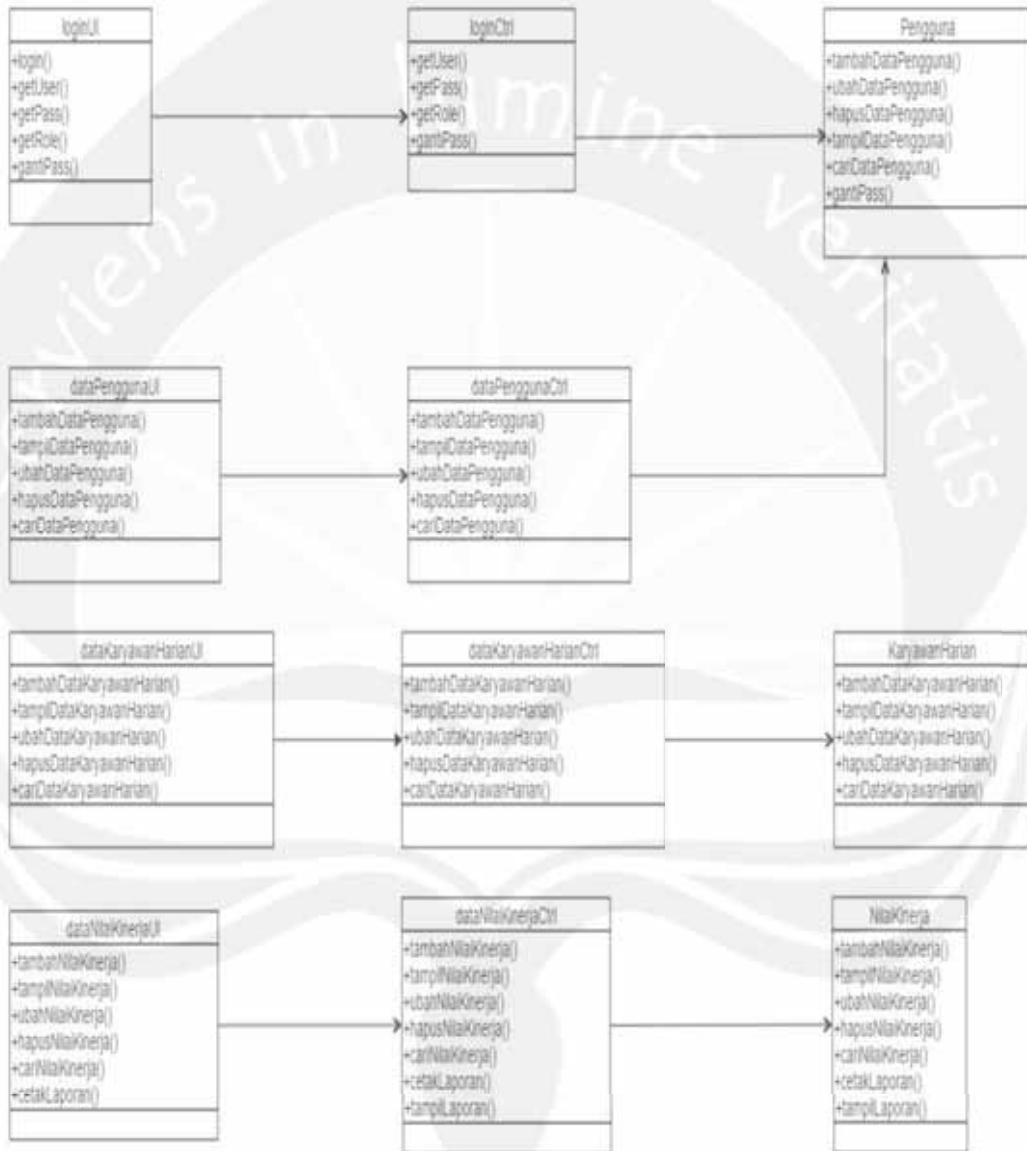
Gambar 16 Sequence Diagram: Fungsi Cari Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.1.16 Fungsi Pencetakan Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian



Gambar 17 Sequence Diagram: Fungsi Cetak Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian

2.2.2 Class Diagram



Gambar 18 Class Diagram

2.2.3 Class Diagram Specific Description

2.2.3.1 Specific Design Class loginUI

loginUI	<<boundary>>
<pre>+loginUI() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +login() Fungsi ini digunakan untuk masuk ke dalam sistem. +getUser() Fungsi ini digunakan untuk mengambil data <i>username</i>. +getPass() Fungsi ini digunakan untuk mengambil data kata sandi. +getRole() Fungsi ini digunakan untuk mengambil data role. +gantiPass() Fungsi ini digunakan untuk mengganti kata sandi pengguna sistem.</pre>	

2.2.3.2 Specific Design Class dataPenggunaUI

dataPenggunaUI	<<boundary>>
<pre>+dataPenggunaUI() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +tambahDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk menambahkan data pengguna sistem. +tampilDataPengguna()</pre>	

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna sistem.

+ubahDataPengguna()

Fungsi ini digunakan untuk mengubah data pengguna sistem.

+hapusDataPengguna()

Fungsi ini digunakan untuk menghapus data pengguna sistem.

+cariDataPengguna()

Fungsi ini digunakan untuk mencari data pengguna sistem.

2.2.3.3 Specific Design Class dataKaryawanHarianUI

dataKaryawanHarianUI	<<boundary>>
<p>+dataKaryawanHarianUI()</p>	
<p>Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	
<p>+tambahDataKaryawanHarian()</p>	
<p>Fungsi ini digunakan untuk menambahkan data karyawan harian.</p>	
<p>+tampilDataKaryawanHarian()</p>	
<p>Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data karyawan harian.</p>	
<p>+ubahDataKaryawanHarian()</p>	
<p>Fungsi ini digunakan untuk mengubah data karyawan harian.</p>	
<p>+hapusDataKaryawanHarian()</p>	
<p>Fungsi ini digunakan untuk menghapus data karyawan harian.</p>	

```
+cariDataKaryawanHarian()
```

Fungsi ini digunakan untuk mencari data karyawan harian.

2.2.3.4 Specific Design Class dataNilaiKinerjaUI

dataNilaiKinerjaUI	<<boundary>>
<pre>+dataNilaiKinerjaUI() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +tambahNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menambah nilai kinerja karyawan. +tampilNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan nilai kinerja karyawan. +ubahNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk mengubah nilai kinerja karyawan. +hapusNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menghapus nilai kinerja karyawan. +cariNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk mencari nilai kinerja karyawan. +cetakLaporan() Fungsi ini digunakan untuk mencetak laporan nilai kinerja karyawan harian.</pre>	

2.2.3.5 Specific Design Class loginCtrl

loginCtrl	<<control>>
<pre>+loginCtrl()</pre> <p>Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <pre>+getUser()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk mengambil data <i>username</i>.</p> <pre>+getPass()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk mengambil data kata sandi.</p> <pre>+getRole()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk mengambil data role.</p> <pre>+gantiPass()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk mengganti kata sandi pengguna sistem.</p>	

2.2.3.6 Specific Design Class dataPenggunaCtrl

dataPenggunaCtrl	<<control>>
<pre>+dataPenggunaCtrl()</pre> <p>Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <pre>+tambahDataPengguna()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk menambah data pengguna sistem.</p> <pre>+tampilDataPengguna()</pre> <p>Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna sistem.</p> <pre>+ubahDataPengguna()</pre>	

Fungsi ini digunakan untuk mengubah data pengguna sistem.

+hapusDataPengguna()

Fungsi ini digunakan untuk menghapus data pengguna sistem.

+cariDataPengguna()

Fungsi ini digunakan untuk mencari data pengguna sistem.

2.2.3.7 Specific Design Class dataKaryawanHarianCtrl

dataKaryawanHarianCtrl	<<control>>
<p>+dataKaryawanHarianCtrl() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p>	
<p>+tambahDataKaryawanHarian() Fungsi ini digunakan untuk menambah data karyawan harian.</p>	
<p>+tampilDataKaryawanHarian() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data karyawan harian.</p>	
<p>+ubahDataKaryawanHarian() Fungsi ini digunakan untuk mengubah data karyawan harian.</p>	
<p>+hapusDataKaryawanHarian() Fungsi ini digunakan untuk menghapus data karyawan harian.</p>	
<p>+cariDataKaryawanHarian() Fungsi ini digunakan untuk mencari data karyawan harian.</p>	

2.2.3.8 Specific Design Class dataNilaiKinerjaCtrl

dataNilaiKinerjaCtrl	<<control>>
<pre> +dataNilaiKinerjaCtrl() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini. +tambahNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menambah nilai kinerja karyawan harian. +tampilNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan nilai kinerja karyawan harian. +ubahNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk mengubah nilai kinerja karyawan harian. +hapusNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menghapus nilai kinerja karyawan harian. +cariNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk mencari nilai kinerja karyawan +tampilLaporan() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan laporan nilai kinerja karyawan harian. +cetakLaporan() Fungsi ini digunakan untuk mencetak laporan nilai kinerja karyawan harian. </pre>	

2.2.3.9 Specific Design Class Pengguna

Pengguna	<<Entity>>
<p>+Pengguna() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+tambahDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk menambah data pengguna sistem.</p> <p>+ubahDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk mengubah data pengguna sistem.</p> <p>+hapusDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk menghapus data pengguna sistem.</p> <p>+tampilDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna sistem.</p> <p>+cariDataPengguna() Fungsi ini digunakan untuk mencari data pengguna sistem.</p> <p>+gantiPass() Fungsi ini digunakan untuk mengubah kata sandi pengguna sistem.</p>	

2.2.3.10 Specific Design Class KaryawanHarian

KaryawanHarian	<<Entity>>
<p>+KaryawanHarian()</p>	

Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.

+tambahDataKaryawanHarian()

Fungsi ini digunakan untuk menambahkan data karyawan harian.

+tampilDataKaryawanHarian()

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan data karyawan harian.

+ubahDataKaryawanHarian()

Fungsi ini digunakan untuk mengubah data karyawan harian.

+hapusDataKaryawanHarian()

Fungsi ini digunakan untuk menghapus data karyawan harian.

+cariDataKaryawanHarian()

Fungsi ini digunakan untuk mencari data karyawan harian.

2.2.3.11 Specific Design Class NilaiKinerja

NilaiKinerja	<<Entity>>
<p>+NilaiKinerja() Konstuktur standar yang digunakan untuk inisialisasi semua atribut dari kelas ini.</p> <p>+tambahNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menambah nilai kinerja karyawan harian.</p> <p>+tampilNilaiKinerja() Fungsi ini digunakan untuk menampilkan nilai kinerja karyawan harian.</p>	


```
+ubahNilaiKinerja()
```

Fungsi ini digunakan untuk mengubah nilai kinerja karyawan harian.

```
+hapusNilaiKinerja()
```

Fungsi ini digunakan untuk menghapus nilai kinerja karyawan harian.

```
+cariNilaiKinerja()
```

Fungsi ini digunakan untuk mencari nilai kinerja karyawan harian.

```
+tampilLaporan()
```

Fungsi ini digunakan untuk menampilkan laporan nilai kinerja karyawan harian.

```
+cetakLaporan()
```

Fungsi ini digunakan untuk mencetak laporan nilai kinerja karyawan harian.

3. Perancangan Data

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Tabel User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Username	Variable character	20	Nama yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem.
Id_Department	Integer	-	Id department dari karyawan harian (foreign key).
Kata_Sandi	Variable character	20	Kata sandi pengguna yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem.

Role	Variable character	10	Jabatan pengguna sistem.
------	--------------------	----	--------------------------

3.1.2 Deskripsi Entitas Tabel Karyawan Harian			
Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
NIK	Integer	-	Nomor induk karyawan harian (Primary Key).
Username	Variable character	20	Leader dari karyawan harian.
Id_Department	Integer	-	Id department dari karyawan harian (foreign key).
Nama	Variable character	50	Nama karyawan harian.
Jenis_Kelamin	Variable character	10	Jenis kelamin karyawan harian.
Tanggal_Lahir	Datetime	-	Tanggal lahir karyawan harian
Agama	Variable character	-	Agama karyawan harian.
No_Hp	Variable character	15	Nomor handphone karyawan harian.
No_Ktp	Variable character	20	Nomor kartu tanda penduduk karyawan harian.
Pendidikan Terakhir	Variable character	10	Pendidikan terakhir karyawan harian.

Status_Kepegawaian	Variable character	10	Status kepegawaian karyawan harian (kontrak atau tetap).
Foto	Binary	-	Foto karyawan harian.

3.1.3 Deskripsi Entitas Tabel Department

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Department	Integer	-	Id department karyawan harian (Primary key).
Nama_Department	Variable character	20	Nama department karyawan harian.

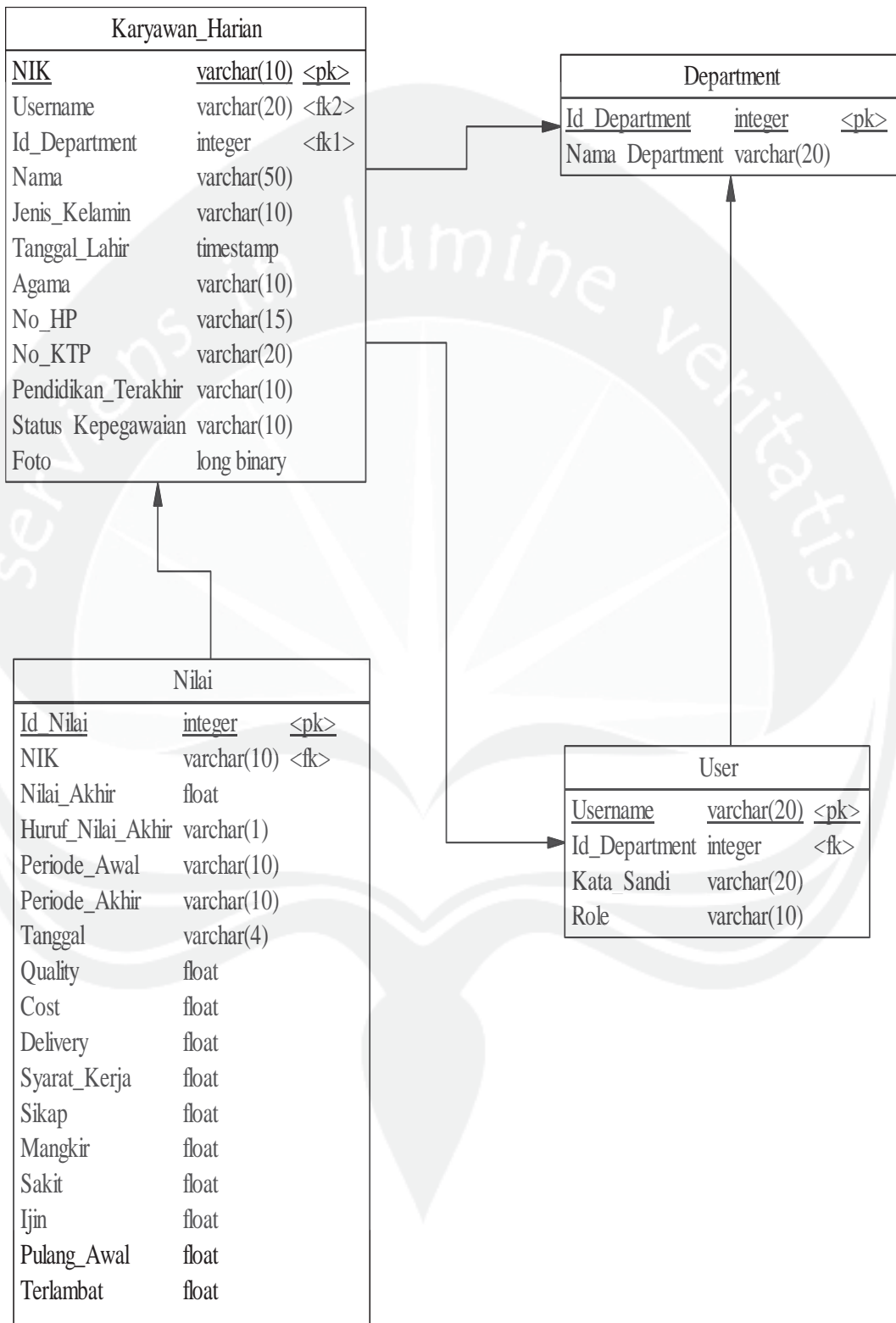
3.1.4 Deskripsi Entitas Tabel Nilai

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Id_Nilai	Integer	-	Id nilai kinerja karyawan harian (Primary key).
NIK	Integer	-	Nomor induk karyawan harian (foreign key).
Nilai_Akhir	Float	-	Nilai akhir dari nilai kinerja karyawan harian dalam bentuk angka.

Huruf_Nilai_Akhir	Variable character	1	Nilai akhir dari nilai kinerja karyawan harian dalam bentuk huruf.
Periode_Awal	Variable character	10	Periode awal dari penilaian.
Periode_Akhir	Variable character	10	Periode akhir dari penilaian.
Tanggal	Variable character	4	Tanggal periode dari penilaian.
Quality	Float	-	Nilai aspek quality kinerja karyawan harian kategori hasil kerja.
Cost	Float	-	Nilai aspek cost kinerja karyawan harian kategori hasil kerja.
Delivery	Float	-	Nilai aspek delivery kinerja karyawan harian kategori hasil kerja.
Syarat_Kerja	Float	-	Nilai aspek syarat kerja kinerja karyawan harian kategori ketaatan.
Sikap	Float	-	Nilai aspek sikap kinerja karyawan harian kategori ketaatan.

Mangkir	Float	-	Nilai aspek mangkir kinerja karyawan harian kategori moral.
Sakit	Float	-	Nilai aspek sakit kinerja karyawan harian kategori moral.
Ijin	Float	-	Nilai aspek ijin kinerja karyawan harian kategori moral.
Pulang_Awal	Float	-	Nilai aspek pulang awal kinerja karyawan harian kategori moral.
Terlambat	Float	-	Nilai aspek terlambat kinerja karyawan harian kategori moral.

3.2 Physical Data Model



Gambar 19 Physical Data Model

4. Deskripsi Perancangan Antarmuka

4.1 Antarmuka Halaman Log In

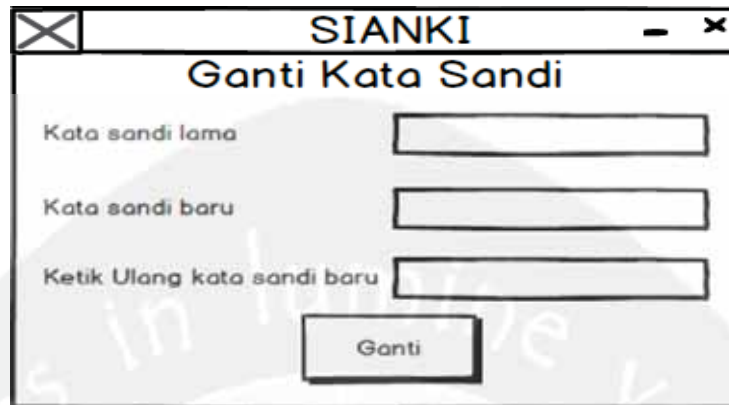


The image shows a login window titled "SIANKI". Inside the window, the word "Masuk" is centered at the top. Below it, there are two text input fields. The first field is labeled "Username" and the second is labeled "Kata Sandi". To the right of these two fields is a button labeled "Masuk". The window has a standard title bar with a close button on the right.

Gambar 20 Antarmuka Halaman Log In

Antarmuka ini digunakan untuk melakukan proses masuk ke dalam sistem. Untuk mendapatkan akses masuk ke dalam sistem, pengguna harus memasukkan *username* dan kata sandi dengan benar pada textbox yang telah tersedia. Pada saat tombol "Masuk" ditekan, sistem akan memeriksa *username* dan kata sandi yang dimasukkan dengan data *username* dan kata sandi yang telah tersimpan di dalam basis data. Jika data *username* dan kata sandi benar, maka pengguna akan masuk ke dalam sistem, sebaliknya jika *username* atau kata sandi salah, maka akan diberikan pesan peringatan.

4. 2 Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi

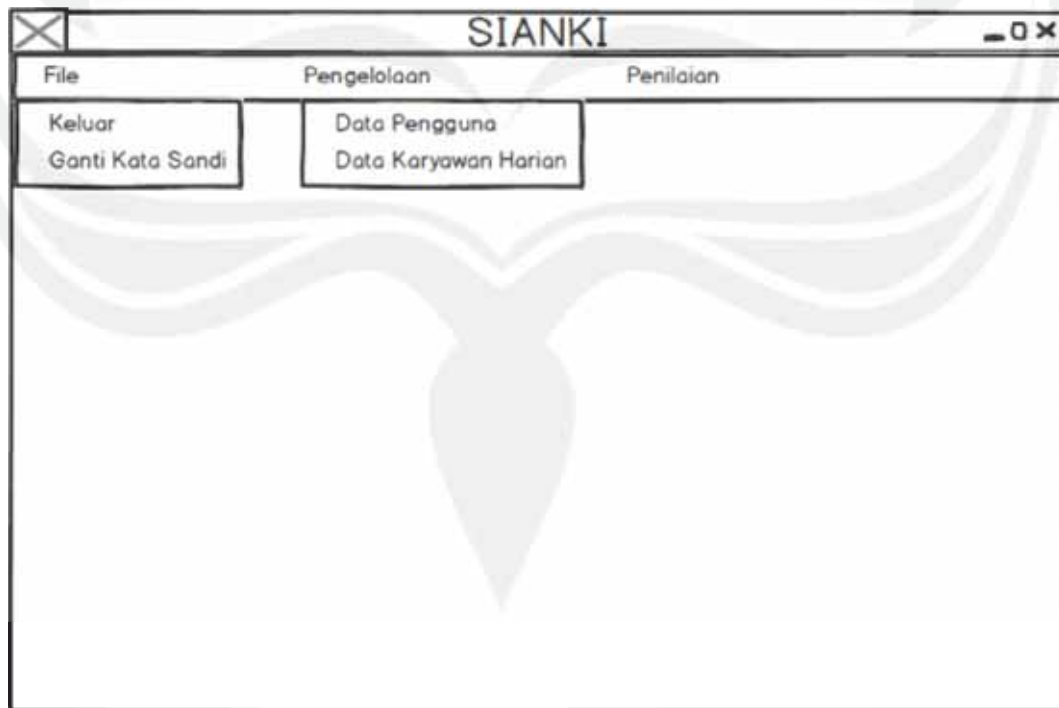


The screenshot shows a window titled "SIANKI" with a subtitle "Ganti Kata Sandi". It contains three input fields: "Kata sandi lama", "Kata sandi baru", and "Ketik Ulang kata sandi baru". A "Ganti" button is located below the input fields.

Gambar 21 Antarmuka Halaman Ganti Kata Sandi

Antarmuka ini digunakan untuk mengganti kata sandi dari pengguna yang sudah masuk ke dalam sistem. Dimana masukannya terdapat kata sandi lama dan kata sandi baru serta validasi kata sandi baru. Terdapat pengoperasian ganti kata sandi dengan menekan tombol ganti.

4.3 Antarmuka Halaman Utama



The screenshot shows a window titled "SIANKI" with a menu bar containing "File", "Pengelolaan", and "Penilaian". Below the menu bar, there are two buttons: "Keluar" and "Ganti Kata Sandi" under "File"; and "Data Pengguna" and "Data Karyawan Harian" under "Pengelolaan".

Gambar 22 Antarmuka Halaman Utama

Antarmuka ini merupakan antarmuka utama yang berisi menu untuk masuk ke antarmuka-antarmuka yang lain. Pengguna dapat menggunakan menu bar yang berada tepat diatas kiri antarmuka. Masing-masing pengguna yang masuk memiliki tugas yang berbeda, admin hanya dapat mengakses menu ganti kata sandi, pengelolaan data pengguna dan pengelolaan data karyawan harian. Sedangkan leader hanya dapat mengakses menu ganti kata sandi, pengelolaan data karyawan harian dan penilaian.

4.4 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Pengguna



The image shows a software interface window titled "SIANKI". The window is divided into several sections:

- Pencarian:** A search input field.
- Data Pengguna:** A table area for listing users, currently empty.
- Detail Data:** A form for editing user details, including:
 - Username:
 - Kata sandi:
 - Ulangi kata sandi:
 - Role:
- Perintah:** A vertical sidebar on the right with four action icons: a plus sign (+), a pencil (edit), a trash can (delete), and a large X (cancel).

Gambar 23 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Pengguna

Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman pengelolaan data pengguna, dalam antarmuka ini terdapat fungsi tambah pengguna baru, ubah data pengguna, hapus data pengguna, cari data pengguna dan menampilkan data pengguna. Terdapat tempat untuk memasukkan data seperti *username*, kata sandi, validasi kata sandi, dan role. Tombol tambah berguna untuk menambahkan data pengguna baru, tombol ubah (gambar pensil) untuk mengubah data pengguna, setelah memilih data pengguna lalu tekan tombol ubah kemudian tombol tambah akan berubah menjadi simpan. Tombol hapus (gambar tempat sampah) untuk menghapus data pengguna sedangkan tombol batal untuk membatalkan pemilihan data pengguna. Tabel basis data berada di tengah dalam kotak data pengguna.

4.5 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Karyawan Harian

The screenshot shows a web application window titled "SIANKI". It features a search bar labeled "Pencarian" at the top left. Below it is a section for "Data Karyawan Harian" which is currently empty. To the right of this section is a vertical toolbar labeled "Perintah" containing icons for adding (+), editing (pencil), deleting (trash), and closing (X). Below the data list is a "Detail Data" form with the following fields: NIK, Nama, Jenis Kelamin, Tanggal Lahir, Agama, No Hp, No Ktp, Pendidikan Terakhir (with a dropdown arrow), Status Kepegawaian, and Department. A large square area with an 'X' is present next to the form, and a "Buka" button is located below it.

Gambar 24 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Karyawan Harian

Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman pengelolaan data pengguna, dalam antarmuka ini terdapat fungsi tambah karyawan harian baru, ubah data karyawan harian, hapus data karyawan harian, cari data karyawan harian dan menampilkan data karyawan harian. Terdapat tempat untuk memasukkan data seperti nik, nama, jenis kelamin, tanggal lahir, agama, no hp, no ktp, pendidikan

terakhir, status kepegawaian, dan department. Tombol tambah berguna untuk menambahkan data karyawan harian baru, tombol ubah(gambar pensil) untuk mengubah data karyawan harian, setelah memilih data karyawan harian lalu tekan tombol ubah kemudian tombol tambah akan berubah menjadi simpan. Tombol hapus (gambar tempat sampah) untuk menghapus data karyawan harian sedangkan tombol batal untuk membatalkan pemilihan data karyawan harian. Tabel basis data berada di tengah dalam kotak data karyawan harian.

4.6 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Nilai Kinerja Karyawan Harian

The screenshot shows a web application window titled "SIANKI". At the top left is a search bar labeled "Pencarian". Below it is a large table area labeled "Data Karyawan Harian". To the right of the table is a vertical toolbar labeled "Perintah" containing icons for adding (+), editing (pencil), deleting (trash), and a close (X) button. Below the table is a form for entering employee details, with fields for "NIK" and "Nama". The form is divided into three columns: "Hasil Kerja" (Quality, Cost, Delivery), "Ketaatan" (Syarat kerja, Sikap), and "Moral" (Mangkir, Sakit, Ijin, Pulang Awal, Keterlambatan). Each metric has a corresponding input box. At the bottom, there are fields for "Nilai Akhir" and "Huruf Akhir", with a note: "Nilai antara 0 - 10, bilangan desimal menggunakan . (titik)".

Gambar 25 Antarmuka Halaman Pengelolaan Data Nilai Kinerja Karyawan Harian

Antarmuka ini merupakan antarmuka halaman pengelolaan data nilai kinerja karyawan harian, dalam antarmuka ini terdapat fungsi tambah nilai kinerja karyawan harian baru, ubah data nilai kinerja karyawan harian, hapus data nilai kinerja karyawan harian, cari data nilai kinerja karyawan harian dan menampilkan data nilai kinerja karyawan harian. Terdapat tempat untuk memasukkan data seperti quality, cost, delivery (aspek hasil kerja), syarat kerja, sikap (aspek ketaatan), dan

mangkir, sakit, ijin, pulang awal, keterlambatan (aspek moral). Tombol tambah berguna untuk menambahkan data nilai kinerja karyawan harian, tombol ubah (gambar pensil) untuk mengubah data nilai kinerja karyawan harian, setelah memilih data nilai kinerja karyawan harian lalu tekan tombol ubah kemudian tombol tambah akan berubah menjadi simpan. Tombol hapus (gambar tempat sampah) untuk menghapus data nilai kinerja karyawan harian sedangkan tombol batal untuk membatalkan pemilihan data nilai kinerja karyawan harian. Tabel basis data berada di tengah dalam kotak data nilai kinerja karyawan harian. Tombol printer digunakan untuk mencetak laporan nilai kinerja karyawan. Hasil laporan yang dicetak sebagai berikut:

Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian

Periode: ----
 Bulan : ---- Tahun : ----

NIK :
 Nama :
 Jenis Kelamin :
 Status :
 Hasil Kerja :
 Ketaatan :
 Moral :
 Nilai Akhir :
 Angka:

Gambar 26 Laporan Nilai Kinerja Karyawan Harian