

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manajemen kinerja memegang peranan penting dalam menunjang keberhasilan organisasi melalui pengembangan performansi Sumber Daya Manusia. Dalam hal ini dibutuhkan adanya suatu evaluasi, yaitu dengan penilaian kinerja. Penilaian kinerja merupakan sesuatu yang sangat bermanfaat bagi perencanaan kebijakan organisasi, diantaranya sebagai bahan pengambilan keputusan dalam pemberian imbalan dan sebagai *staffing decision* dalam memilih, menempatkan, promosi, mutasi dan memberhentikan karyawan. Selain itu dengan adanya penilaian kinerja dapat mendorong peningkatan kinerja bagi karyawan.

Guna meningkatkan produktivitas karyawannya dan sebagai salah satu dasar penentu kenaikan gaji dan karyawan teladan, PT. Indo Acidatama, Tbk menerapkan sistem penilaian kinerja terhadap setiap karyawannya. Pengelolaan penilaian kinerja karyawan dilakukan menggunakan sistem yang berbasis *Disk Operating System* (DOS). DOS menggunakan antarmuka berbasis teks, bersifat *single-tasking* (hanya dapat menjalankan satu program pada satu waktu saja), dan hanya dapat mendukung satu pengguna dalam satu waktu (*single user*).

Teknologi komputer saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah teknologi web. Saat ini web tidak hanya menjadi media untuk menyajikan informasi, tetapi telah

menjadi platform aplikasi. Aplikasi berbasis web dapat dijalankan dimanapun dan kapan pun tanpa harus melakukan penginstalan. Dengan menggunakan teknologi AJAX dapat membuat aplikasi web lebih responsif dan interaktif. DXperience ASP.NET adalah kumpulan komponen dan library ASP.NET dalam satu *package* yang telah mendukung AJAX.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat suatu perangkat lunak manajemen kinerja karyawan yang berbasis web dengan menggunakan teknologi AJAX dan DXperience. Aplikasi ini akan dibangun menggunakan *tools* yang *freeware*, Visual Web Developer 2008 Express SP1 dan sebagai DBMS-nya menggunakan SQL Server 2005 Express Edition. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah ASP.NET dengan .NET Framework versi 3.5 dan *code behind* C#. Dengan adanya perangkat lunak ini diharapkan dapat mempermudah proses penghitungan nilai dan pelaporan nilai kinerja karyawan yang digunakan untuk menentukan karyawan teladan dan sebagai salah satu dasar penentu kenaikan gaji setiap tahunnya sesuai Harga Satuan Poin (HSP). Sistem dibangun dengan berbasis web yang memanfaatkan teknologi AJAX dan DXperience yang menciptakan lingkungan antarmuka yang lebih *user friendly*, lebih mudah digunakan, pemrosesan data yang lebih cepat, dan keunggulan-keunggulan lain yang dimiliki oleh web, teknologi AJAX dan DXperience sendiri. Selain itu, sistem dapat mensimulasikan rapor sementara dan menampilkan beberapa grafik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah membangun suatu perangkat lunak manajemen kinerja karyawan berbasis web dengan teknologi AJAX dan DXperience?

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini, penulis membatasi masalah atau ruang lingkup penelitian. Hal ini dimaksudkan agar penelitian dapat dilakukan pada batasan yang jelas.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perangkat lunak yang dibangun berbasis web dan menggunakan *tool-tool* yang *freeware*, Visual Web Developer 2008 Express SP1 dan DXperience v8.3 evaluation version dengan bahasa pemrograman ASP.NET dan *code behind* C#.
2. Perangkat lunak dibuat untuk mencatat dan mengelola data penilaian kinerja karyawan dari semua unit dan menghitung nilai akhir masing-masing karyawan berdasarkan kinerjanya.
3. Format dan rumusan penilaian yang digunakan pada perangkat lunak ini berdasarkan format dan rumusan penilaian pada PT. Indo Acidatama, Tbk.

1.4 Tujuan Penelitian Tugas Akhir

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah :

Membangun suatu perangkat lunak manajemen kinerja karyawan berbasis web dengan teknologi AJAX dan DXperience.

1.5 Langkah Penyusunan Tugas Akhir

Langkah-langkah dalam penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut ini :

a. Studi Literatur

Dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi yang bersangkutan, mempelajari literatur yang berhubungan dengan pembuatan tugas akhir.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan yang dilakukan adalah wawancara langsung dengan Bagian HRD (*Human Resource Department*) dan Administrator pada kantor PT. Indo Acidatama, Tbk Karanganyar mengenai proses bisnis untuk sistem penilaian kinerja karyawan dan perumusannya yang berjalan saat ini.

c. Analisis perancangan perangkat lunak

Menentukan perancangan antarmuka pengguna serta perancangan untuk masukan dan keluaran pada antarmuka pengguna yang dituangkan dalam dokumen SKPL.

d. Perancangan perangkat lunak

Pada tahap ini dilakukan studi lebih lanjut untuk implementasi program yang dituangkan dalam dokumen DPPL.

e. Implementasi dan pengujian perangkat lunak

Mengimplementasikan perancangan perangkat lunak dan melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang dibuat yang dituangkan dalam dokumen PDHUPL.

f. Kesimpulan

Pada tahap ini akan dibuat kesimpulan terhadap aplikasi yang telah di buat.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan Tugas Akhir

Agar dalam penulisan laporan dapat terarah dengan baik dan mudah untuk dimengerti, maka penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa Bab, yang perinciannya adalah sebagai berikut ini :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan diadakannya penelitian disertai dengan langkah-langkah penyusunan dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori sesuai dengan materi penelitian yang dilaksanakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi proses perancangan sistem yang meliputi perancangan antarmuka, perancangan basis data dan analisis sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi gambaran umum terhadap pengujian program aplikasi yang dibuat ditinjau dari sisi pemrogram dan faktor-faktor lain.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan masalah, saran-saran yang dapat

diberikan untuk kemungkinan pengembangan di
kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

