

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada tahap ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem dari Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis *Web* pada Polres Karanganyar. Pembahasan ditujukan untuk menguraikan kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan aplikasi.

3.1 Analisis Sistem

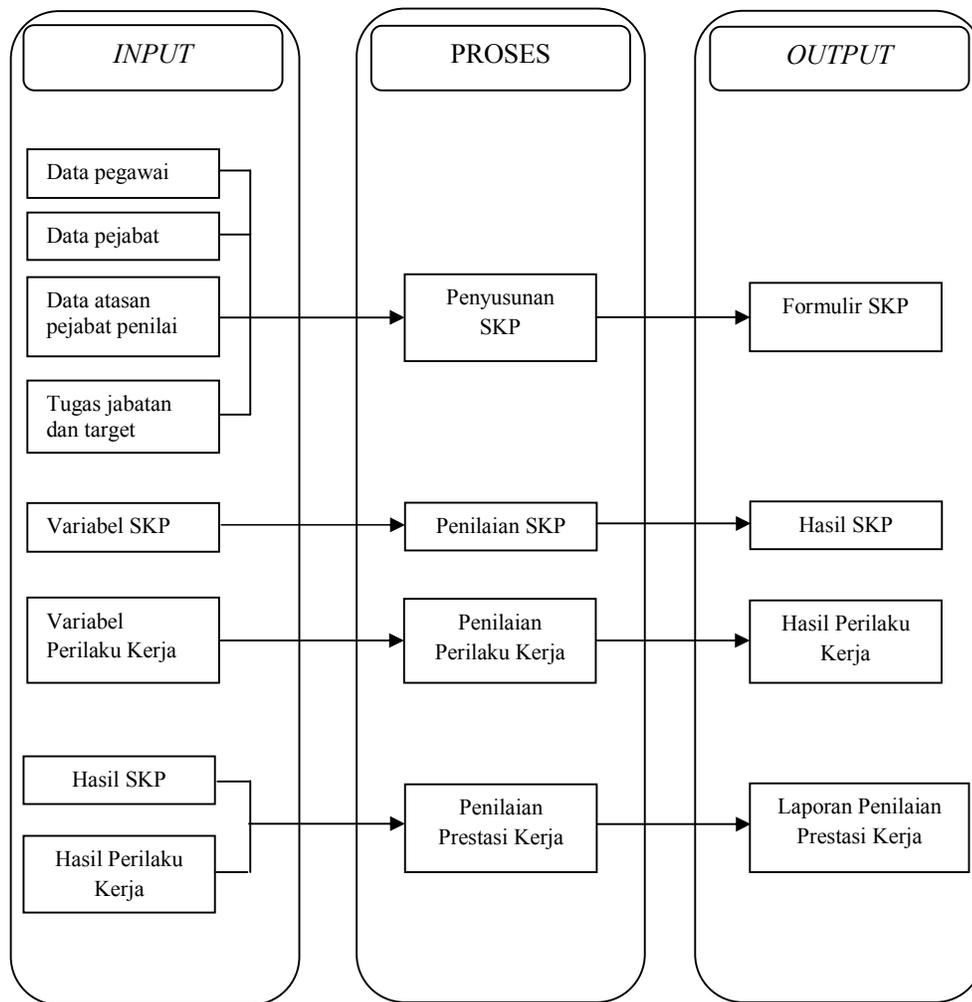
Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.1. Identifikasi masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada Polres Karanganyar, sistem penilaian kinerja pegawai masih dilakukan secara manual sehingga tidak efisien dari segi waktu, tenaga dan pengarsipan sehingga dibutuhkan sistem terkomputerisasi yang mempermudah dalam penilaian kinerja. Sebuah sistem yang terintegrasi dan perhitungan otomatis serta *output* berupa penilaian kinerja. Adapun solusi yang ditawarkan berdasarkan permasalahan tersebut yaitu membuat sistem informasi penilaian kinerja yang berbasis *web*. Sistem informasi ini adalah sistem informasi penilaian kinerja pegawai berbasis *web* pada Polres Karanganyar.

3.1.2. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini, menjelaskan mengenai sistem yang dirancang dan dibangun yang bertujuan untuk membantu Polres Karanganyar dalam penilaian kinerja pegawai. Pada Gambar 3.1 menjelaskan kebutuhan perangkat lunak berupa alur sistem yang akan dibuat yang menggambarkan *input*, proses dan *output*.



Gambar 3.1. Alur Sistem yang akan Dibuat

Berikut ini adalah penjelasan alur dari sistem yang akan dibuat :

1. Pegawai yang dinilai meng-*input*-kan tugas jabatan yang berisikan uraian kegiatan tugas jabatan beserta target atau *output* yang akan dihasilkan. Formulir ini disebut dengan formulir sasaran kerja pegawai. Formulir ini diisi setiap awal tahun sekali. Formulir ini ditandatangani oleh pegawai yang dinilai dan pejabat penilai. Pada akhir tahun pegawai yang dinilai

meng-*input*-kan realisasi dari target yang telah ditetapkan dan formulir ini disebut dengan penilaian capaian kerja pegawai.

2. Di akhir tahun, pejabat penilai melakukan validasi sasaran kerja pegawai dan penilaian capaian kerja. Hasil penilaian capaian kerja akan muncul secara otomatis sesuai dengan rumus yang sudah ditetapkan. Selanjutnya pejabat penilai melakukan penilaian perilaku kerja pegawai melalui pengamatan yang dilakukan dalam kurun waktu satu tahun. Dalam penilaian perilaku kerja, pejabat penilai dapat memberikan nilai sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
3. Pegawai yang dinilai dapat mengajukan keberatan apabila pejabat penilai memberikan nilai yang menurut pegawai yang dinilai terlalu rendah atau tidak sesuai dengan mengisi keberatan dari pegawai yang dinilai. Kemudian dengan adanya keberatan, maka pejabat penilai memberikan tanggapan atas keberatan tersebut dengan mengisi tanggapan pejabat penilai atas keberatan. Sedangkan keputusan atas keberatan tersebut akan diberikan oleh atasan pejabat penilai.
4. Penilaian prestasi kerja diperoleh dari 60% bobot aspek sasaran kerja pegawai dan 40% bobot aspek perilaku kerja pegawai. *Output* yang dihasilkan adalah Laporan Penilaian Prestasi Kerja Pegawai.

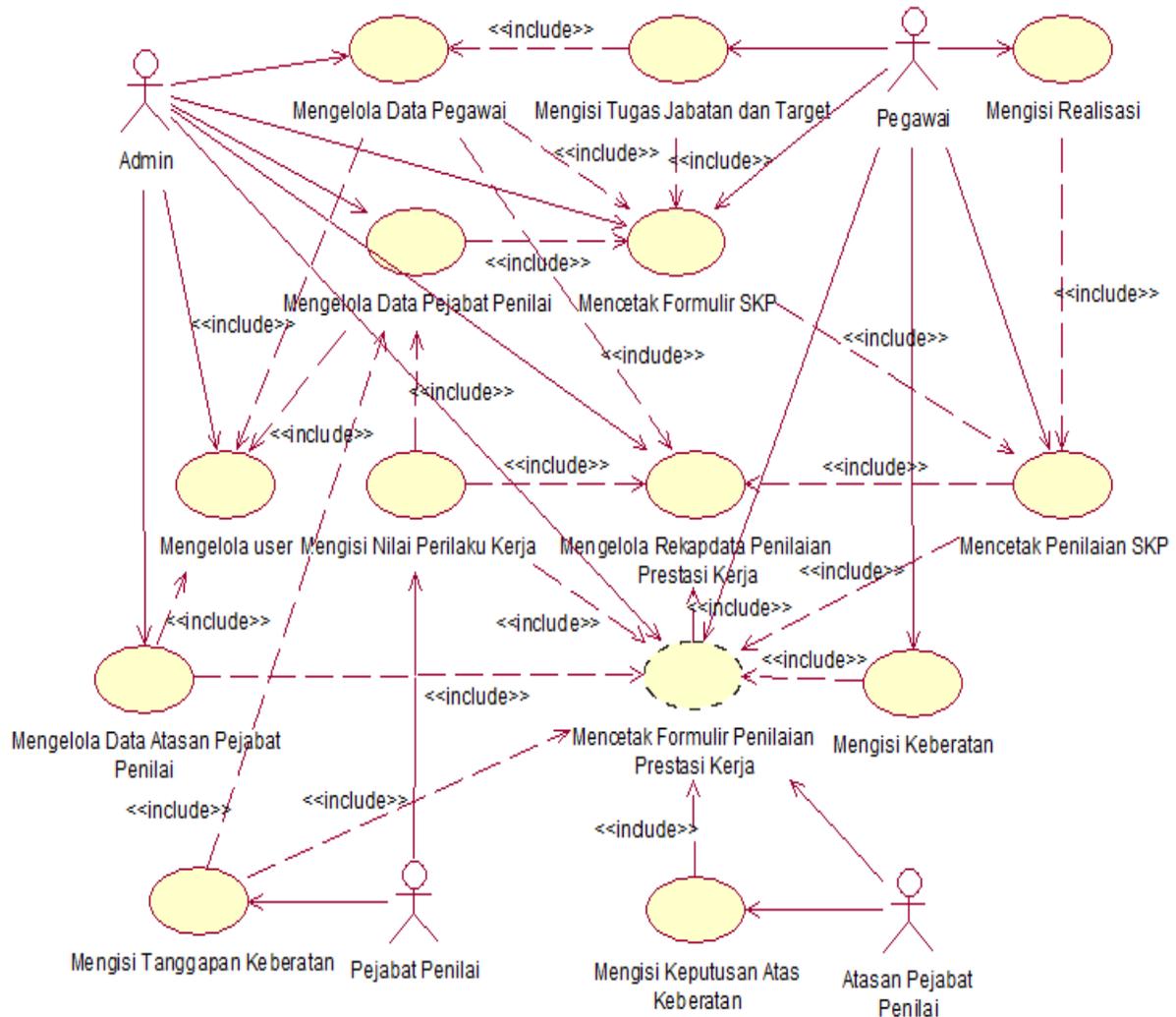
3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses untuk menyusun kerangka dasar sistem agar dapat terealisasi secara baik, salah satu perancangan sistem yang baik adalah perancangan sistem berbasis objek, untuk itu digunakan perancangan sistem berbasis UML yang meliputi : *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *component diagram*, dan *deployment diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

Use Case merupakan diagram yang mendeskripsikan informasi serta menggambarkan aktifitas apa saja yang akan dilakukan oleh sistem yang nantinya dapat diakses oleh pengguna atau *user*. Adapun *user* yang terlibat dalam sistem

informasi penilaian kinerja pegawai terbagi atas 4 aktor utama, yaitu *admin*, pegawai yang dinilai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai. Pada Gambar 3.2 dipaparkan hubungan antara keempat aktor tersebut terhadap *use case* sistem informasi penilaian kinerja pegawai pada Polres Karanganyar.

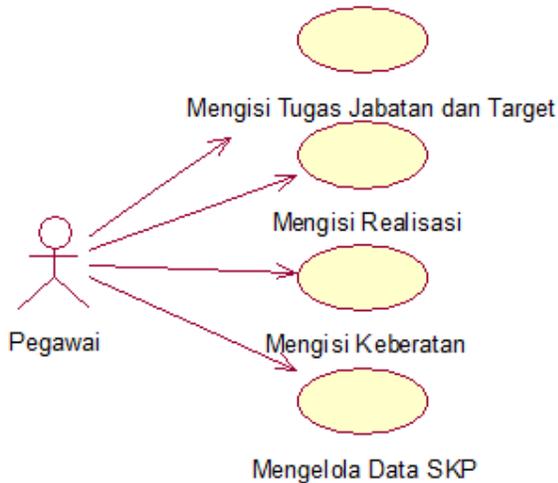


Gambar 3.2. Hubungan Empat Aktor Terhadap *Use Case* Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Polres Karanganyar

3.2.1.1. *Use Case Diagram User Front End*

Bagian *front-end* dari sebuah *website* adalah bagian yang langsung dilihat oleh *user*. *User* juga bisa langsung berinteraksi pada bagian ini. Terdapat 3 *front*

end user dari 4 aktor dalam sistem yaitu pegawai yang dinilai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai. Berikut adalah diagram *use case* semua *front end user*.



Gambar 3.3. *Use Case Diagram User Pegawai*

Terlihat pada Gambar 3.3. *user* pegawai membuka *website*, dan terdapat beberapa menu diantaranya:

1. *Input* tugas jabatan dan target.

Pegawai dapat mengakses form SKP memasukkan, menyimpan dan mencetak tugas jabatan dan target masing-masing pegawai.

2. *Input* realisasi.

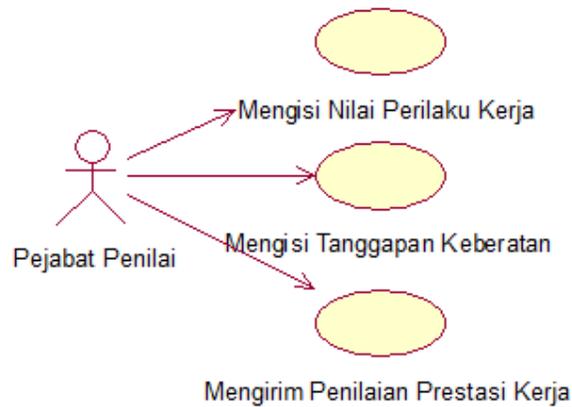
Pegawai dapat mengakses form penilaian capaian sasaran kerja, memasukkan, menyimpan dan mencetak data realisasi yang telah dicapai selama setahun.

3. *Input* keberatan.

Pegawai dapat mengakses formulir penilaian prestasi kerja dan memasukkan keberatan di form tersebut. Pegawai juga dapat melihat nilai tetapi tidak dapat mengubahnya.

4. Kelola data SKP

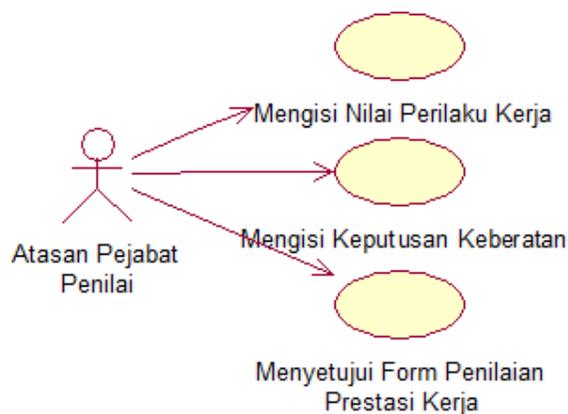
Pegawai dapat memasukkan, mengubah, menyimpan dan mencetak data pada SKP.



Gambar 3.4. *Use Case Diagram User Pejabat Penilai*

Pada Gambar 3.4. *user* pejabat penilai membuka *website*, dan terdapat beberapa menu diantaranya:

1. *Input* nilai perilaku kerja.
Pejabat penilai dapat melihat data pegawai yang dinilai yang sudah mengisi form SKP dan form penilaian capaian sasaran kerja.
2. *Input* tanggapan keberatan.
Pejabat penilai dapat melihat data keberatan yang diisi pegawai pada formulir penilaian prestasi kerja dan memasukkan tanggapan.
3. Mengirim penilaian prestasi kerja.
Pejabat penilai dapat mengirimkan form penilaian prestasi kerja yang sudah dinilai untuk disetujui oleh atasan pejabat penilai.



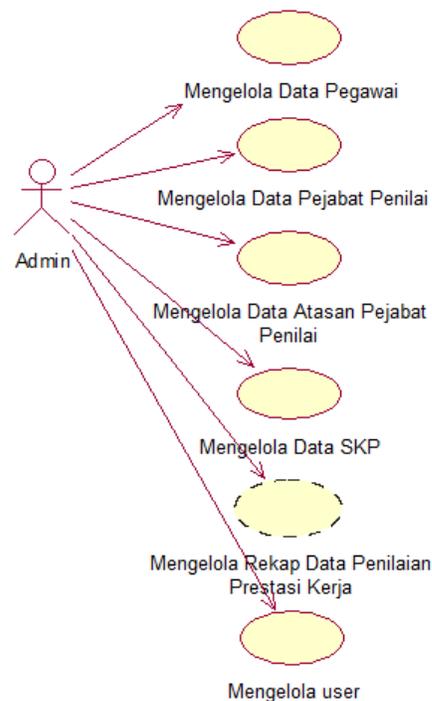
Gambar 3.5. *Use Case Diagram Atasan Pejabat Penilai*

Pada Gambar 3.5. *user* atasan pejabat penilai membuka *website*, dan terdapat beberapa menu diantaranya:

1. *Input* nilai perilaku kerja.
Atasan pejabat penilai dapat memasukkan nilai perilaku kerja pada form penilaian prestasi kerja.
2. *Input* keputusan keberatan.
Pada formulir penilaian prestasi kerja, atasan pejabat penilai dapat memasukkan keputusan atas keberatan.
3. Menyetujui form penilaian prestasi kerja.
Atasan pejabat penilai dapat melihat dan menyetujui form penilaian prestasi kerja.

3.2.1.2. Use Case Diagram User Back End

Back-end adalah bagian belakang layar dari sebuah *website*. *User* admin merupakan satu-satunya *user* pada bagian *back end website*. Berikut adalah diagram *user* admin.



Gambar 3.6. Use Case Diagram Admin

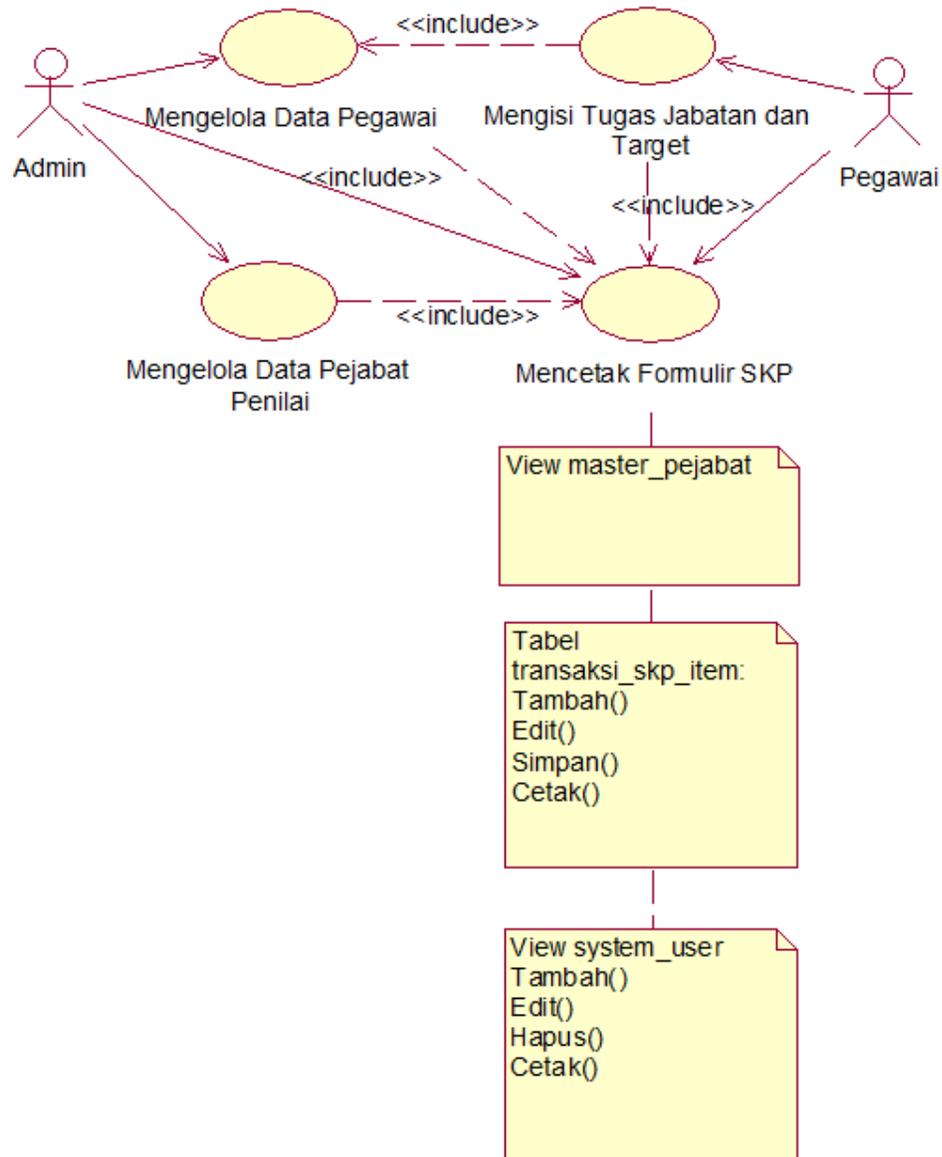
Pada Gambar 3.6. *user* admin membuka *website*, dan terdapat beberapa menu diantaranya:

1. Mengelola data pegawai
Admin dapat masuk, melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data pegawai.
2. Mengelola data pejabat penilai
Admin dapat masuk, melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data pejabat penilai.
3. Mengelola data atasan pejabat penilai
Admin dapat masuk, melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data atasan pejabat penilai.
4. Mengelola data SKP.
Admin dapat masuk, melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data SKP.
5. Mengelola rekap data penilaian prestasi kerja.
Admin dapat masuk melihat, menambah, mengedit, dan menghapus rekap data penilaian prestasi kerja.
6. Mengelola *User*.
Admin dapat masuk melihat, menambah, mengedit, dan menghapus user.

3.2.1.3. Use Case Realization Formulir SKP

Use case Realization Diagram formulir SKP memproyeksikan hubungan antara *admin* dan pegawai sebagai aktor dengan sistem formulir SKP pada saat melihat formulir SKP. Proses lihat formulir SKP diawali dengan pegawai sebagai aktor membuka sistem formulir SKP, lalu akan muncul tampilan data pegawai dan pejabat penilai yang mengambil dari tabel *system_user* dan *master_pejabat* di database. Dilanjutkan dengan memasukkan *input* tugas jabatan dan target ke dalam sistem dan disimpan dalam tabel *transaksi_skp_item*, yang apabila aktor pegawai menekan tombol simpan, seluruh datanya akan tersimpan dalam data

pegawai dan aktor admin dapat mengakses data tersebut. Diagram ditunjukkan oleh Gambar 3.7 berikut.



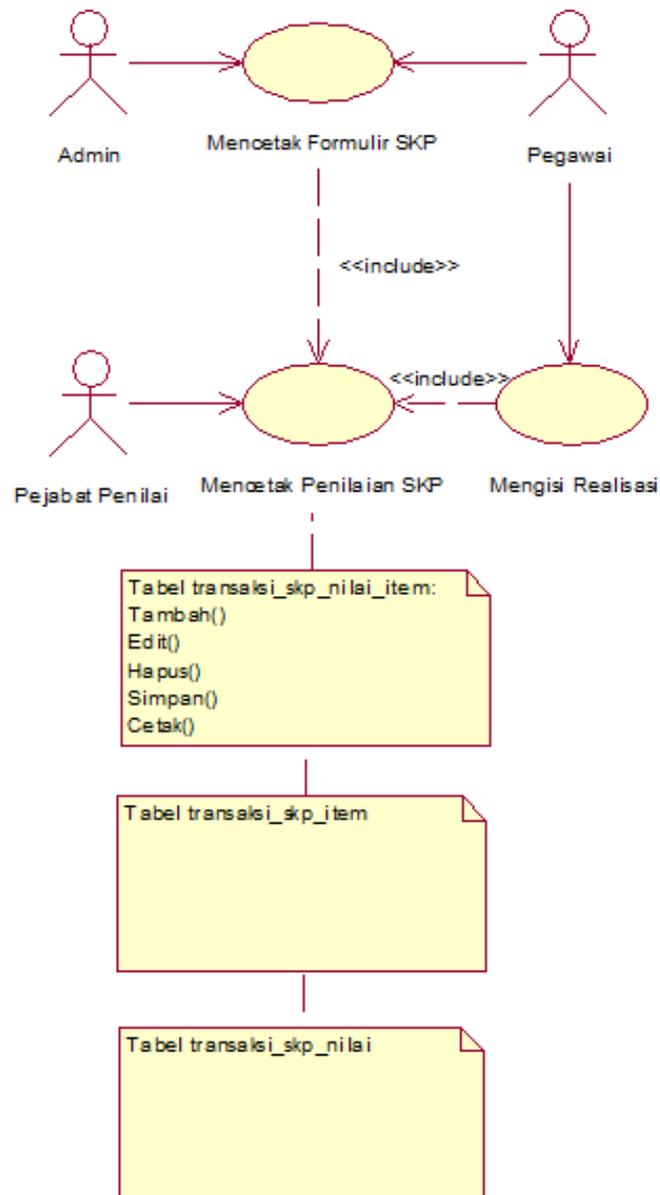
Gambar 3.7. Use Case Realization Formulir SKP

3.2.1.4. Use Case Realization Penilaian SKP

Use case Realization Diagram penilaian SKP menjelaskan hubungan antara *admin*, pegawai dan pejabat penilai sebagai aktor pada sistem penilaian

SKP. Proses ini merupakan kesinambungan dari formulir SKP, sehingga apabila proses *input* tugas, jabatan dan target ke dalam formulir SKP seperti pada Gambar 3.7 tidak terjadi maka tidak akan ada penilaian SKP.

Proses penilaian SKP diawali dengan pegawai sebagai aktor memasukkan data realisasi ke dalam sistem penilaian SKP dan datanya masuk ke dalam tabel `transaksi_skp_nilai_item`. Apabila aktor pegawai menekan tombol simpan, maka data realisasi pada tabel `transaksi_skp_nilai_item` akan direkap ke dalam database tabel `transaksi_skp_nilai`, yang nantinya akan dapat diakses aktor admin dan pejabat penilai. Diagram ditunjukkan oleh Gambar 3.8 berikut.



Gambar 3.8. *Use Case Realization* Penilaian SKP

3.2.1.5. *Use Case Realization* Penilaian Prestasi Kerja

Use case Realization Diagram penilaian prestasi kerja menjelaskan hubungan antara *admin*, pegawai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai sebagai aktor pada sistem penilaian prestasi kerja. Proses ini merupakan kesinambungan dari penilaian SKP, sehingga apabila proses penilaian SKP seperti pada Gambar 3.8 tidak terjadi, maka tidak akan ada penilaian prestasi kerja.

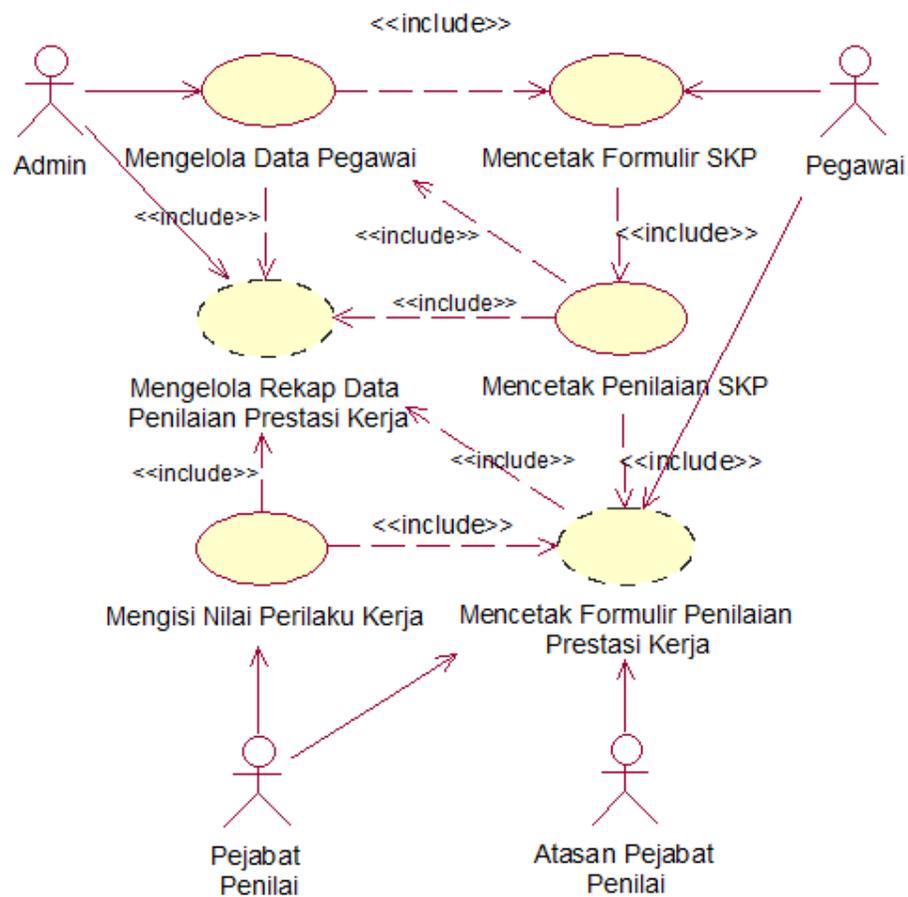
Proses penilaian prestasi kerja diawali dengan pegawai sebagai aktor mengakses dan melihat data nilai prestasi kerja dari *database* tabel transaksi_prestasi yang ditampilkan pada formulir penilaian prestasi kerja. Hasil akhir nilai prestasi kerja merupakan gabungan dari data nilai SKP yang di-generate oleh sistem penilaian SKP dan data nilai perilaku kerja yang di-inputkan oleh aktor pejabat penilai. Apabila aktor pegawai keberatan dengan nilai yang diperoleh, aktor pegawai dapat mengajukan keberatan dengan mengisi data keberatan pada formulir penilaian prestasi kerja. Data keberatan tersebut nantinya akan masuk dan disimpan ke dalam *database* tabel transaksi_prestasi.

Proses berikutnya adalah pejabat penilai sebagai aktor mengakses dan melihat formulir penilaian prestasi kerja. Apabila aktor pejabat penilai menemui adanya pemberitahuan keberatan, maka aktor pejabat penilai dapat memberikan tanggapan keberatan dengan mengisi data tanggapan keberatan pada formulir penilaian prestasi kerja. Data tanggapan tersebut nantinya akan masuk dan disimpan ke dalam *database* tabel transaksi_prestasi.

Proses terakhir adalah atasan pejabat penilai sebagai aktor mengakses dan melihat formulir penilaian prestasi kerja. Apabila aktor atasan pejabat penilai menemui adanya keberatan dan tanggapan keberatan, maka aktor pejabat penilai dapat memberikan keputusan atas keberatan tersebut dengan mengisi data keputusan keberatan pada formulir penilaian prestasi kerja. Data keputusan keberatan tersebut nantinya akan masuk dan disimpan ke dalam *database* tabel transaksi_prestasi. Admin sebagai aktor dapat mengakses dan melihat seluruh data dalam sistem penilaian prestasi kerja, yaitu data pada tabel system_user, master_pejabat dan transaksi_prestasi. Diagram ditunjukkan oleh Gambar 3.9 berikut

3.2.1.6. Use Case Realization Rekap Data Prestasi Kerja

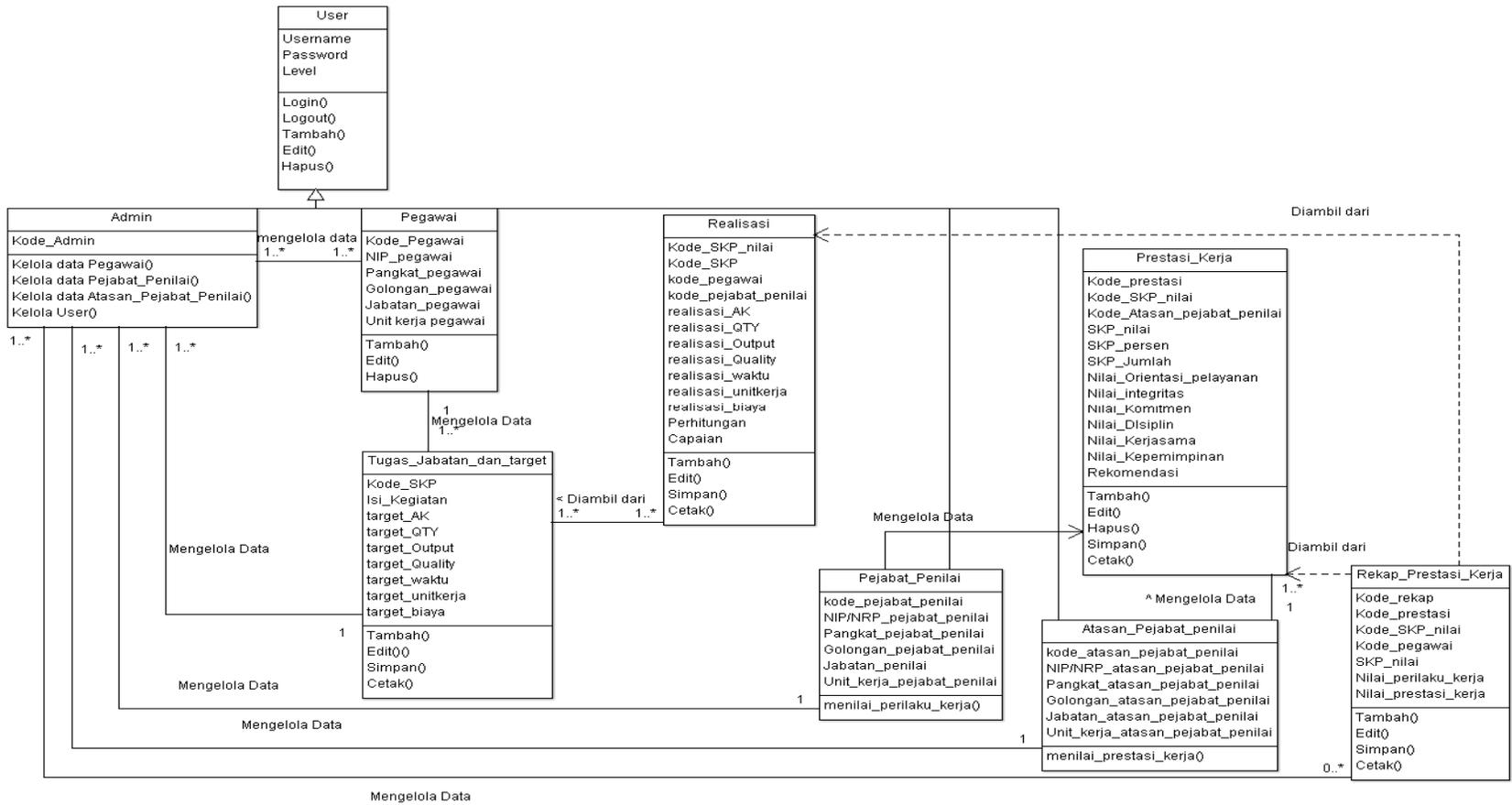
Use case Realization Diagram rekap data prestasi kerja menjelaskan hubungan antara *admin*, pegawai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai sebagai aktor pada sistem rekap data penilaian prestasi kerja. Proses ini merupakan hasil rekap yang di-generate dari sistem penilaian prestasi kerja. Aktor admin adalah satu-satunya aktor yang dapat mengakses rekap data prestasi kerja. Diagram ditunjukkan oleh Gambar 3.10 berikut.



Gambar 3.10. Use Case Realization Rekap Data Prestasi Kerja

3.2.2 Class Diagram

Class diagram merupakan salah satu diagram dalam UML yang berfungsi untuk mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagi macam hubungan statis yang terdapat diantara *class-class* tersebut. Sistem tersebut akan menampilkan kelas, atribut dan hubungan antar kelas. *Class* atau kelas merupakan deskripsi kelompok objek-objek dengan properti, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga untuk memudahkan pandangan tentang sistem penilaian kinerja pegawai ini, kelompok objek-objek dalam sistem dikelompokkan dalam tabel yang saling berelasi. Dengan adanya *class diagram* dapat memberikan gambaran global atas sistem penilaian kinerja pegawai tersebut. Untuk memudahkan pandangan tentang sistem penilaian kinerja pegawai ini, kelompok objek-objek dalam sistem dikelompokkan dalam kelas yang saling berelasi seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.11.



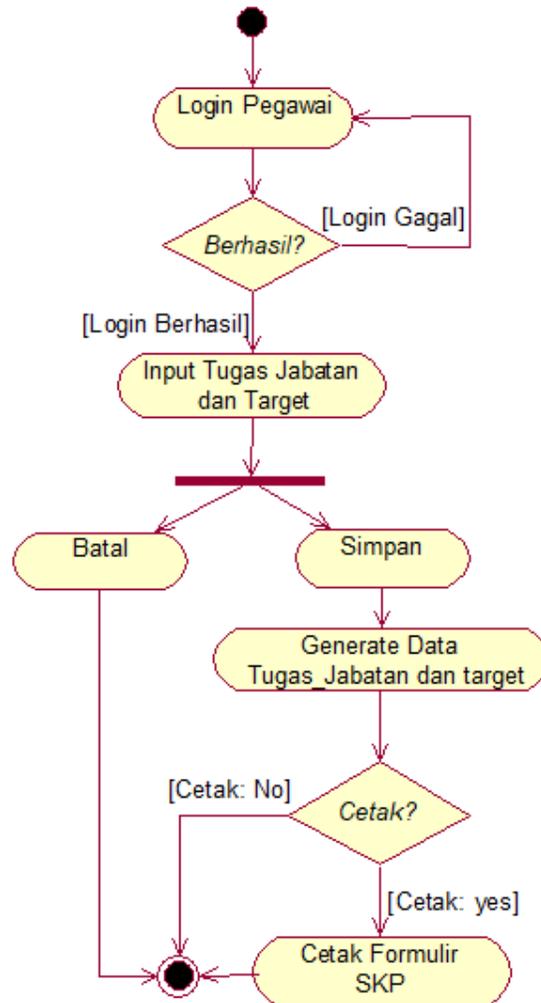
Gambar 3.11. *Class Diagram* Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis *Web* pada Polres Karanganyar

3.2.3 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menunjukkan berbagai alir dari aktifitas sistem untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, serta bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat memproyeksikan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

3.2.3.1. Activity Diagram Proses Lihat dan Cetak Formulir SKP

Proses lihat & cetak formulir SKP merupakan proses untuk melihat tampilan formulir SKP, memasukkan data tugas, jabatan dan target yang dapat dilakukan oleh aktor pegawai. *Activity diagram* proses lihat & cetak formulir SKP dilakukan dengan melakukan proses *login* terlebih dahulu. Kemudian aktor pegawai memasukkan data tugas, jabatan dan target. Setelah itu aktor pegawai memiliki dua opsi proses yaitu “Batal” apabila aktor membatalkan input dan “Simpan” apabila aktor menekan tombol simpan. Proses “Simpan” nantinya akan melakukan *generate* data tugas, jabatan dan target ke dalam *database*. Proses terakhir adalah mencetak formulir SKP apabila aktor ingin mencetaknya. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.12.

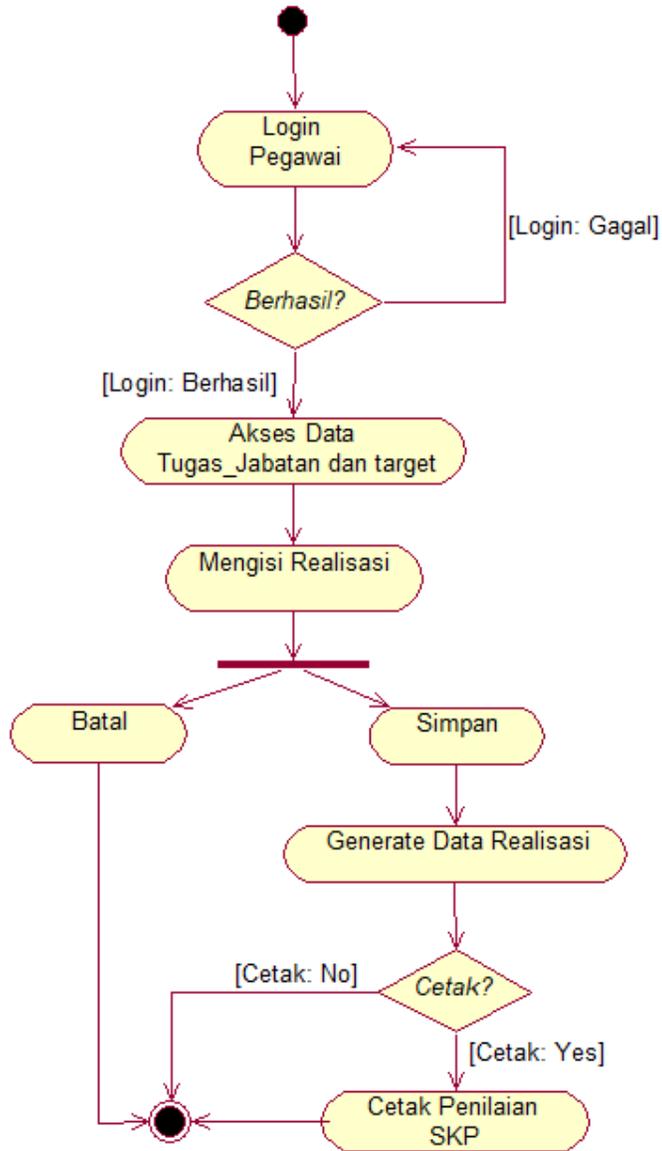


Gambar 3.12. *Activity Diagram* Proses Lihat dan Cetak Formulir SKP

3.2.3.2. *Activity Diagram* Proses Lihat dan Cetak Penilaian SKP

Lihat dan cetak penilaian SKP merupakan proses untuk melihat dan mencetak nilai SKP yang dapat dilakukan oleh aktor pegawai. *Activity* tersebut dilakukan dengan melakukan *login*. Setelah *login* berhasil, aktor pegawai dapat mengakses data tugas, jabatan dan target, lalu memasukkan data realisasi. Setelah itu aktor pegawai memiliki dua opsi proses yaitu “Batal” apabila aktor membatalkan input dan “Simpan” apabila aktor menekan tombol simpan. Proses “Simpan” nantinya akan melakukan *generate* data realisasi ke dalam *database*.

Proses terakhir adalah mencetak nilai SKP apabila aktor ingin mencetaknya. Diagram dapat dilihat pada Gambar 3.13.



Gambar 3.13. Activity Diagram Proses Lihat dan Cetak Penilaian SKP

3.2.3.3. *Activity Diagram* Proses Lihat dan Cetak Formulir Penilaian Prestasi Kerja

Proses lihat dan cetak penilaian prestasi kerja merupakan proses untuk melihat dan mencetak nilai akhir prestasi kerja yang dapat dilakukan oleh aktor pegawai, tetapi melibatkan aktor pejabat penilai dan atasan pejabat penilai. *Activity* tersebut dapat dibagi menjadi tiga *sub-activity* sebagai berikut:

g. *Activity* Pegawai

Activity diawali dengan *login*, apabila *login* berhasil maka pegawai dapat mengakses data SKP_nilai dan Nilai_perilaku_kerja dari *database*. Apabila pegawai merasa puas dengan nilai yang diperoleh maka akan lanjut ke proses simpan. Namun, apabila pegawai merasa keberatan dengan nilai yang diperoleh, pegawai dapat mengajukan keberatan dengan melanjutkan ke proses input keberatan. Setelah itu, terdapat dua opsi proses, “Batal” apabila pegawai membatalkan input, dan “Simpan” apabila pegawai ingin menyimpan data keberatan. Proses selanjutnya adalah *generate* data Nilai_prestasi_kerja apabila data Tanggapan_Keberatan dan data Keputusan_atas_keberatan sudah tersedia. Proses *generate* data tersebut akan menampilkan hasil final yang dapat dicetak pegawai apabila ingin dicetak.

h. *Activity* Pejabat Penilai

Activity diawali dengan *login*, apabila *login* berhasil maka pejabat penilai dapat mengakses formulir penilaian prestasi kerja. Proses berikutnya adalah memasukkan Nilai_perilaku_kerja. Setelah itu, terdapat dua opsi proses, “Batal” apabila pejabat penilai membatalkan input, dan “Simpan” apabila pejabat penilai ingin menyimpan data Nilai_perilaku_kerja. Proses “Simpan” tersebut akan meng-*generate* data Nilai_perilaku_kerja yang nantinya akan masuk dan disimpan oleh sistem ke dalam *database*. Data Nilai_perilaku_kerja ini selanjutnya ditambahkan dengan data SKP_nilai untuk menampilkan hasil final nilai prestasi kerja.

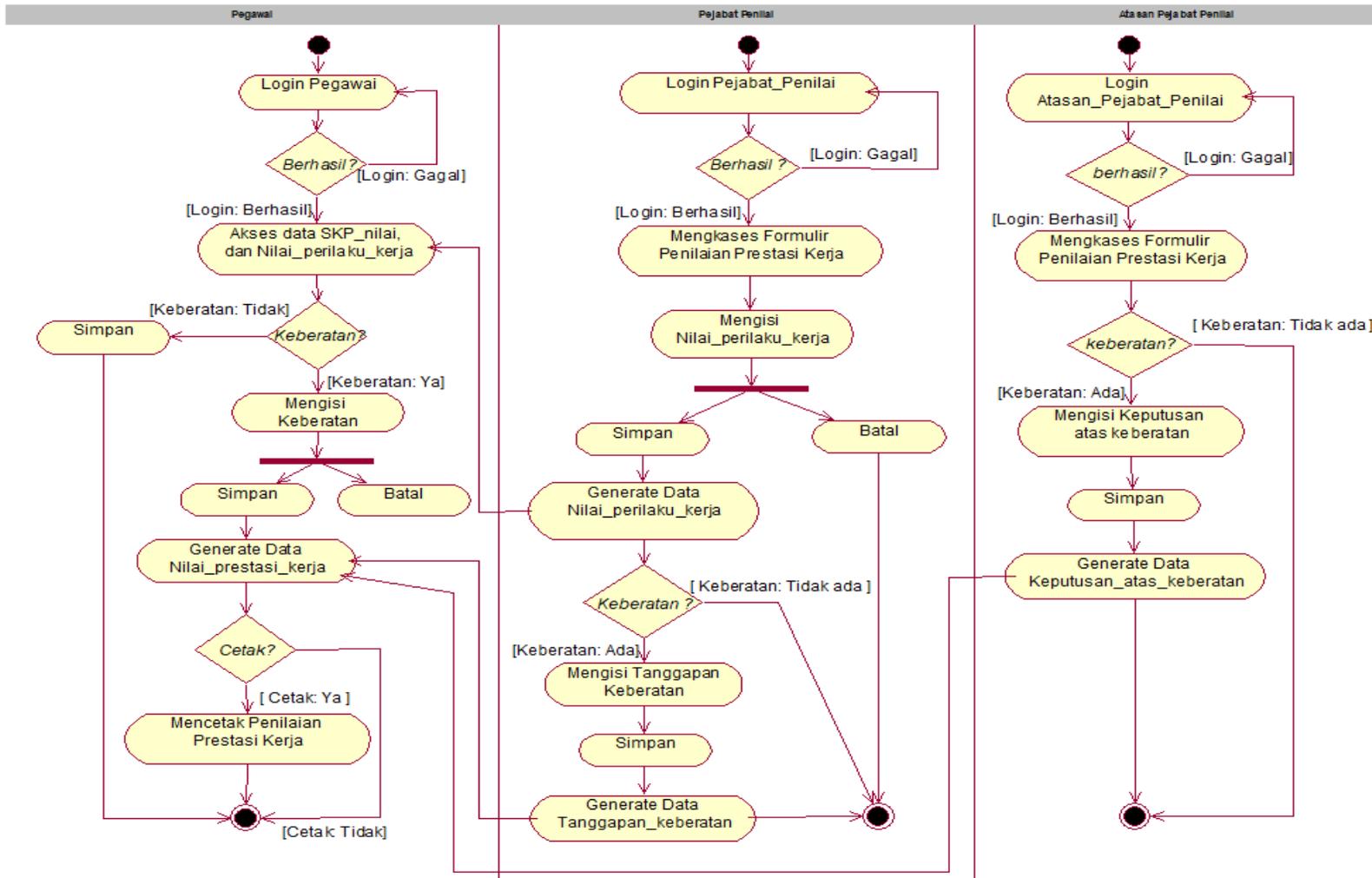
Apabila pegawai mengajukan keberatan, maka pejabat penilai dapat melihat isi keberatan tersebut dan melakukan proses input tanggapan keberatan. Setelah itu, dilakukan proses “Simpan” dan *generate* data

Tanggapan_Keberatan yang nantinya oleh sistem akan ditambahkan ke data Nilai_Prestasi_Kerja.

i. *Activity* Atasan Pejabat Penilai

Activity diawali dengan *login*, apabila *login* berhasil maka atasan pejabat penilai dapat mengakses formulir penilaian prestasi kerja. Apabila pegawai mengajukan keberatan dan pejabat penilai telah memberikan tanggapan keberatan, maka atasan pejabat penilai dapat melihat isi keberatan dan tanggapan keberatan tersebut dan melakukan proses input keputusan atas keberatan. Setelah itu, dilakukan proses “Simpan” dan *generate* data Keputusan_atas_keberatan yang nantinya oleh sistem akan ditambahkan ke data Nilai_Prestasi_Kerja.

Seluruh *activity* yang telah diuraikan tersebut dapat dilihat pada diagram yang ditunjukkan oleh Gambar 3.14.



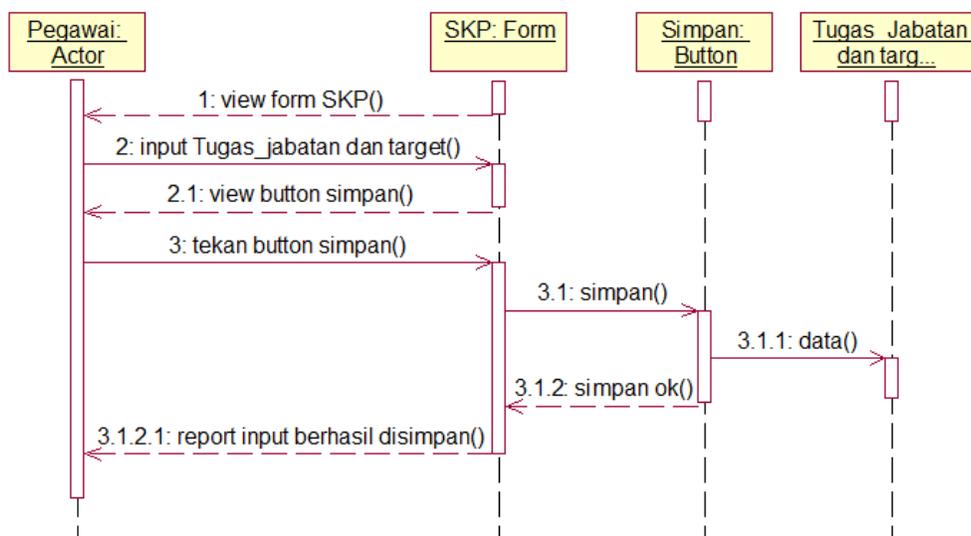
Gambar 3.14. Activity Diagram Proses Lihat dan Cetak Formulir Penilaian Prestasi Kerja

3.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram interaksi yang dinyatakan dengan waktu atau dikatakan dengan diagram dari atas (*top*) ke bawah (*bottom*). Setiap *sequence diagram* menyatakan salah satu dari beberapa aliran yang melalui sebuah *use case*.

3.2.4.1. *Sequence Diagram* Input Tugas, Jabatan dan Target ke dalam Formulir SKP

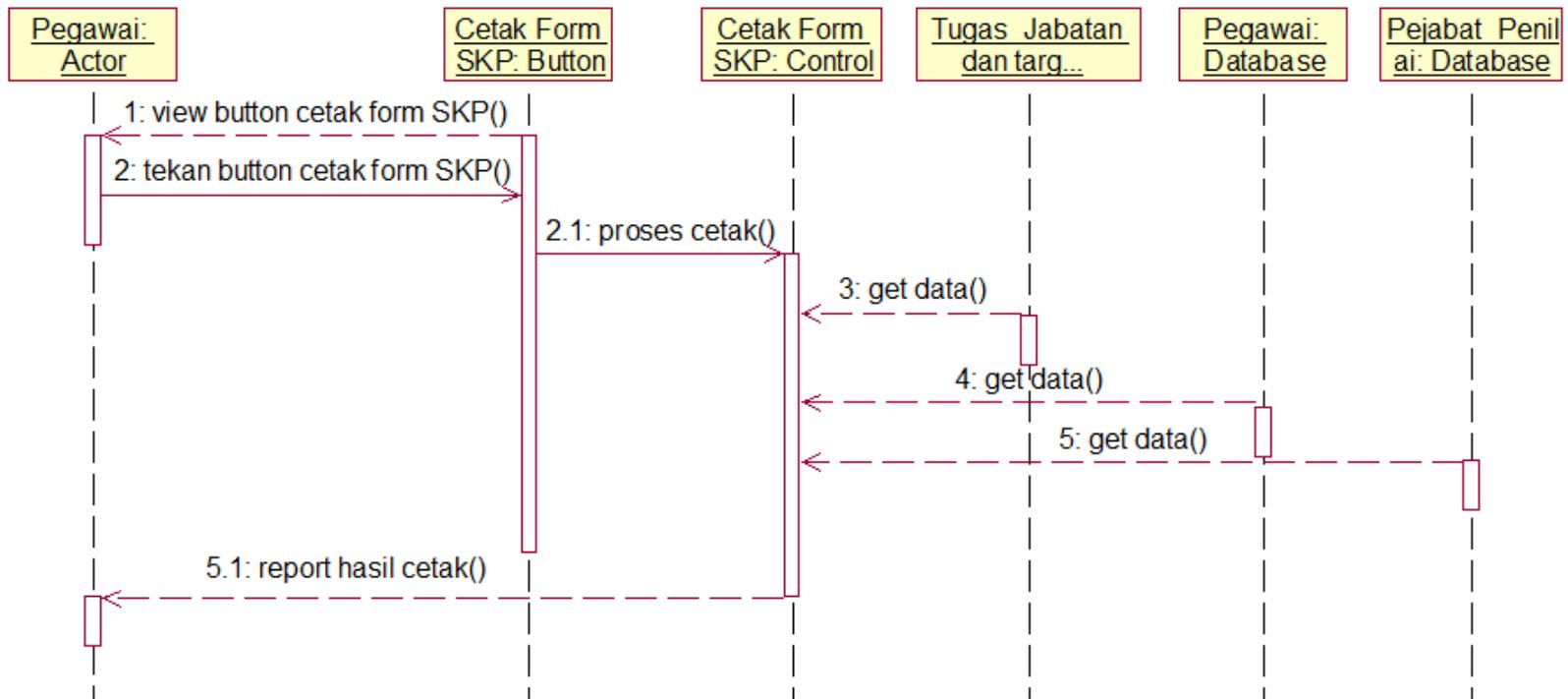
Sequence diagram input tugas, jabatan dan target dimulai dengan aktor pegawai membuka halaman formulir SKP. Kemudian sistem penilaian kinerja pegawai akan menampilkan *view* formulir SKP. Selanjutnya pegawai memasukkan data Tugas_jabatan dan target ke dalam formulir SKP, lalu sistem menampilkan *view* tombol “Simpan” yang dapat dipilih pegawai untuk proses menyimpan data yang telah di-input-kan. Setelah data berhasil masuk ke *database* maka sistem akan menampilkan *report* bahwa input telah berhasil disimpan. *Sequence diagram* input tugas, jabatan dan target ke dalam Formulir SKP dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3.15. *Sequence Diagram* Input Tugas, Jabatan dan Target ke dalam Formulir SKP

3.2.4.2. *Sequence Diagram* Cetak Formulir SKP

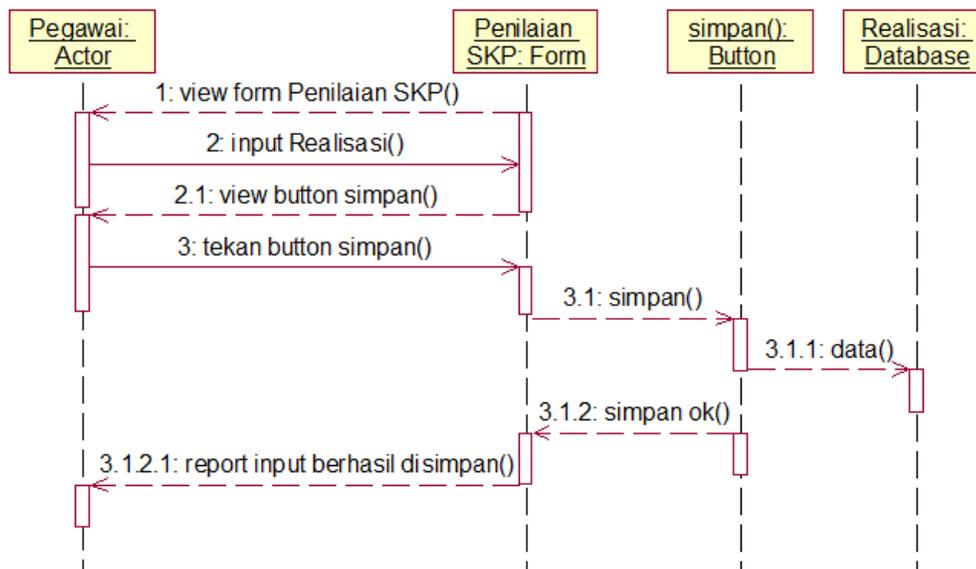
Sequence diagram cetak formulir SKP dimulai dengan aktor pegawai membuka halaman formulir SKP. Kemudian sistem penilaian kinerja pegawai akan menampilkan *view* tombol cetak formulir SKP. Pegawai dapat melakukan proses pencetakan formulir SKP yang ada pada sistem penilaian kinerja pegawai dengan menekan *button* cetak pada *form* SKP. Kemudian sistem penilaian kinerja pegawai akan menampilkan *preview* dari cetak formulir SKP yang bersumber dari data Tugas_Jabatan dan target, data Pegawai, dan data Pejabat_Penilai, lalu memulai proses cetak dengan menampilkan *report* hasil cetak formulir SKP. *Sequence diagram* cetak formulir SKP dapat dilihat pada Gambar 3.16.



Gambar 3.16. *Sequence Diagram* Cetak Formulir SKP

3.2.4.3. Sequence Diagram Input Realisasi ke dalam Penilaian SKP

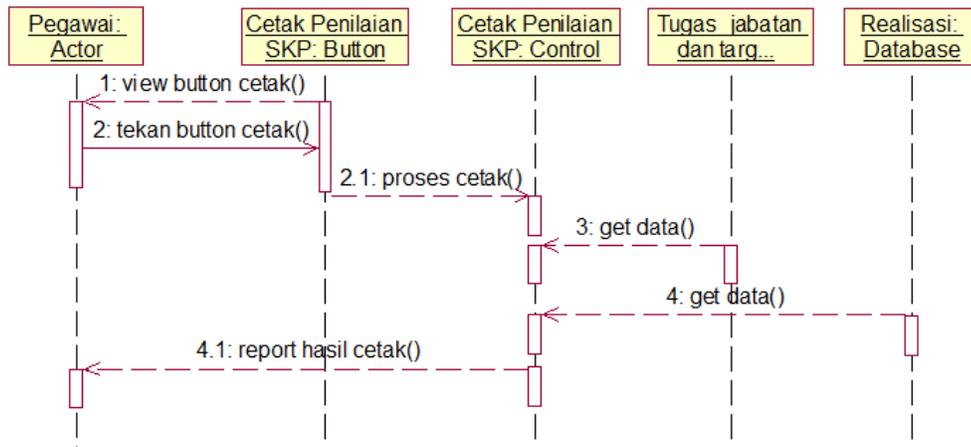
Sequence diagram input realisasi ke dalam penilaian SKP diawali dengan aktor pegawai membuka *form* penilaian SKP, setelah terbuka aktor dapat melakukan proses *input* data realisasi dan menyimpannya dengan cara menekan *button* “Simpan” yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* data realisasi dan menampilkan *report* bahwa *input* telah berhasil disimpan. *Sequence diagram* input realisasi ke dalam penilaian SKP dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17. *Sequence Diagram* Input Realisasi ke dalam Penilaian SKP

3.2.4.4. Sequence Diagram Cetak Penilaian SKP

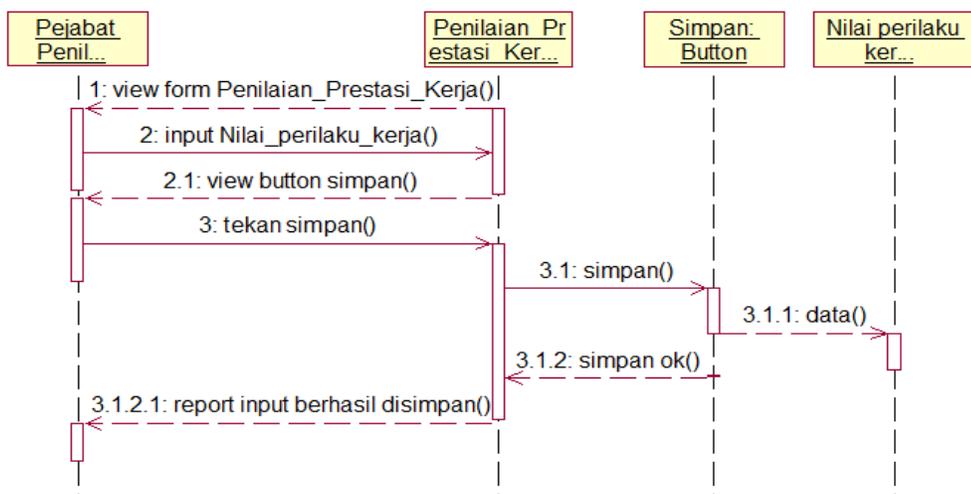
Sequence diagram cetak penilaian SKP ini diawali dengan pegawai membuka *form* penilaian SKP, setelah terbuka sistem akan menampilkan *view* *button* cetak yang apabila ditekan akan menampilkan *preview* dari cetak penilaian SKP yang bersumber dari data Tugas_Jabatan dan target dan data Realisasi, lalu memulai proses cetak dengan menampilkan *report* hasil cetak penilaian SKP. *Sequence diagram* cetak penilaian SKP dapat dilihat pada Gambar 3.18 berikut ini.



Gambar 3.18. *Sequence Diagram* Cetak Penilaian SKP

3.2.4.5. *Sequence Diagram* Input Nilai Perilaku Kerja

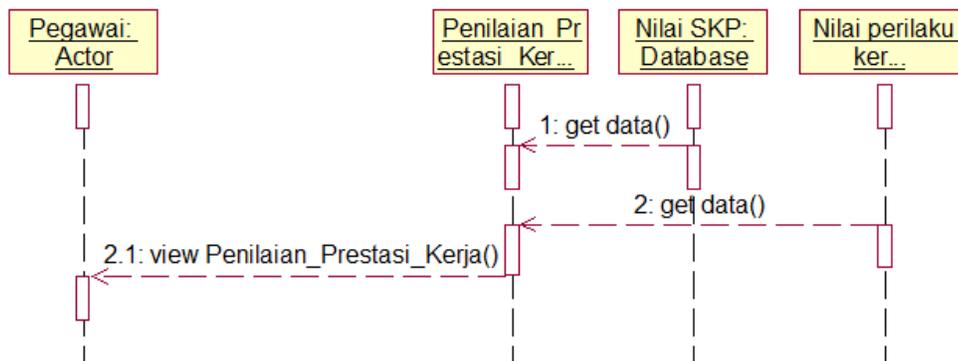
Sequence diagram input nilai perilaku kerja diawali dengan aktor pejabat penilai membuka *form* penilaian prestasi kerja, setelah terbuka aktor dapat melakukan proses *input* data nilai perilaku kerja dan menyimpannya dengan cara menekan *button* “Simpan” yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* data Nilai_perilaku_kerja dan menampilkan *report* bahwa *input* telah berhasil disimpan. *Sequence diagram* input nilai perilaku kerja dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19. *Sequence Diagram* Input Nilai Perilaku Kerja

3.2.4.6. *Sequence Diagram* Lihat Formulir Penilaian Prestasi Kerja

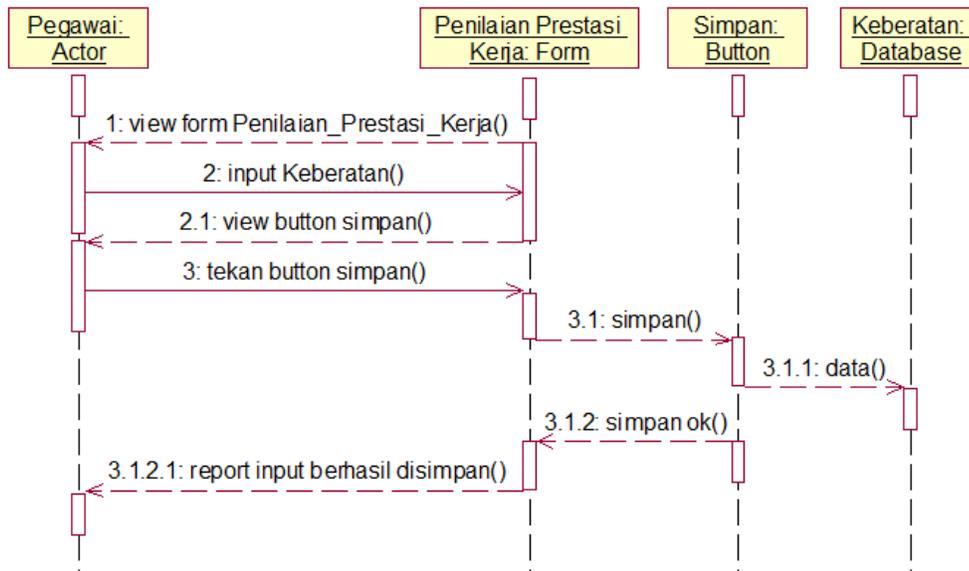
Sequence diagram lihat formulir penilaian prestasi kerja diawali dengan aktor pegawai membuka halaman formulir penilaian prestasi kerja, setelah itu sistem akan menampilkan *view* dari formulir penilaian prestasi kerja yang bersumber dari data nilai SKP dan data Nilai_perilaku_kerja. *Sequence diagram* lihat formulir penilaian prestasi kerja ditunjukkan pada Gambar 3.20.



Gambar 3.20. *Sequence Diagram* Lihat Formulir Penilaian Prestasi Kerja

3.2.4.7. *Sequence Diagram* Input Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

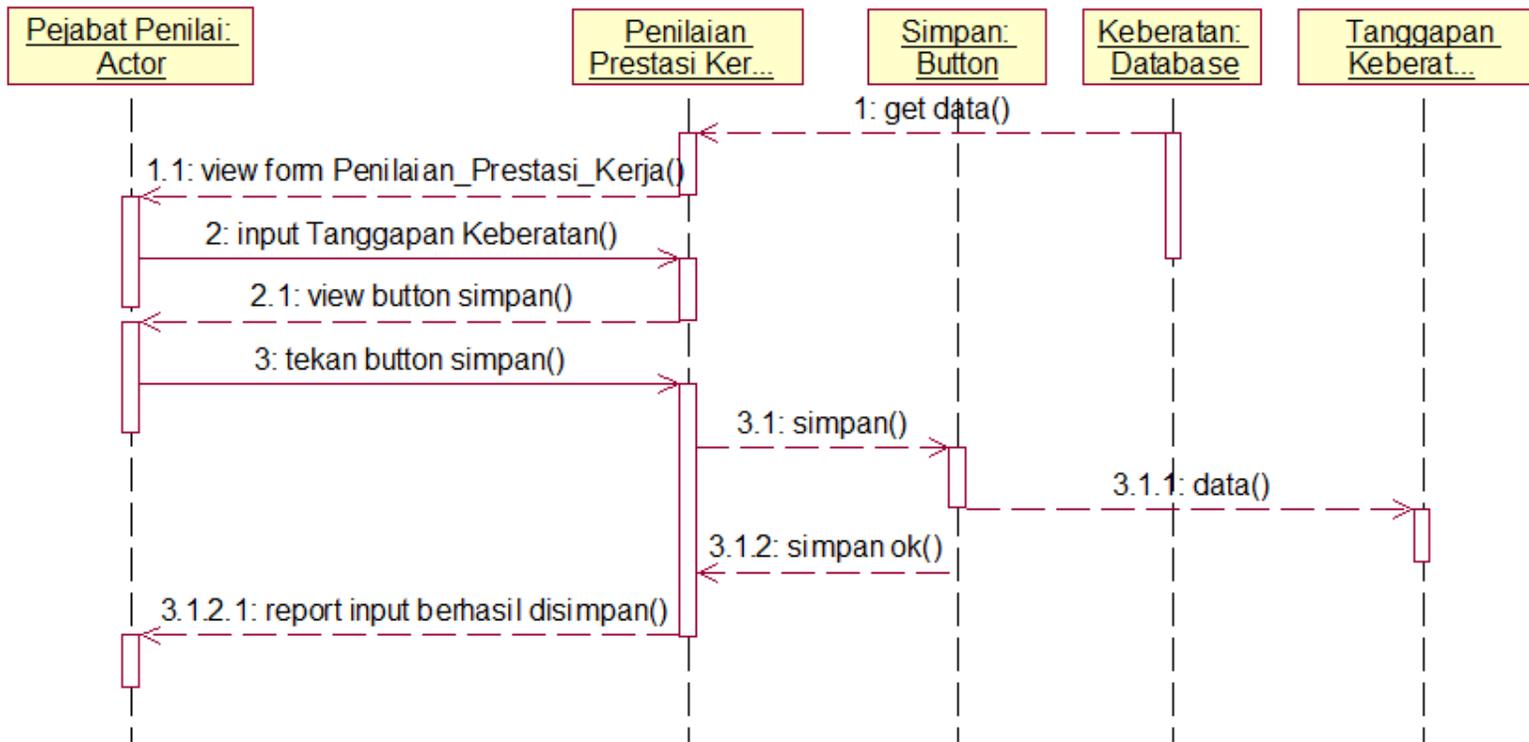
Sequence diagram input keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja diawali dengan aktor pegawai membuka formulir penilaian prestasi kerja, setelah terbuka aktor dapat melakukan proses *input* data keberatan dan menyimpannya dengan cara menekan *button* “Simpan” yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* data Keberatan dan menampilkan *report* bahwa *input* telah berhasil disimpan. *Sequence diagram* *input* keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja dapat dilihat pada Gambar 3.21.



Gambar 3.21. *Sequence Diagram* Input Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

3.2.4.8. *Sequence Diagram* Input Tanggapan Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

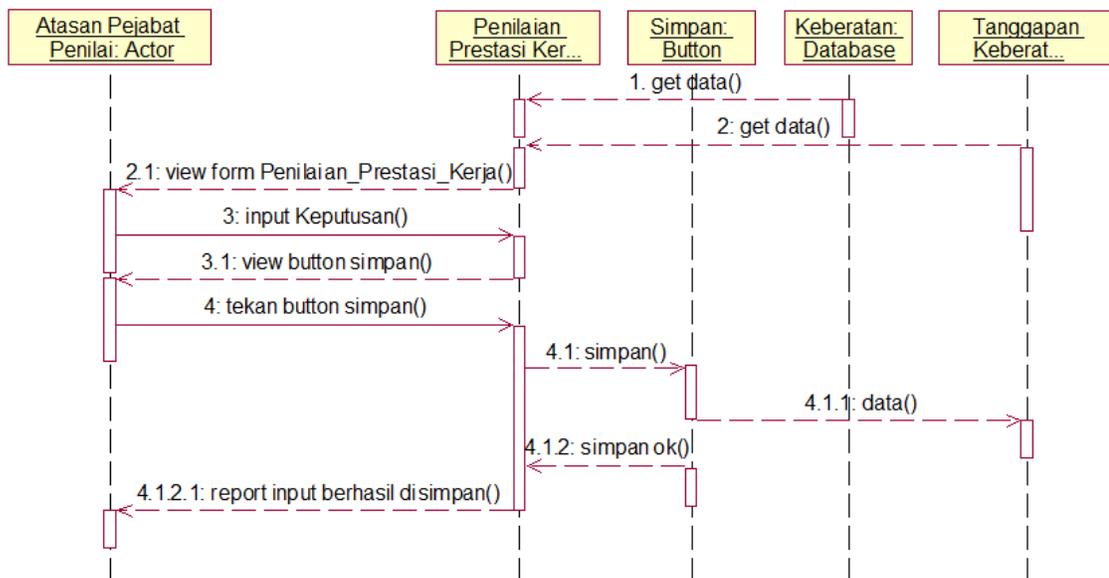
Sequence diagram input tanggapan keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja diawali dengan aktor pejabat penilai membuka formulir penilaian prestasi kerja, setelah terbuka aktor dapat melakukan proses *input* data tanggapan keberatan dan menyimpannya dengan cara menekan *button* “Simpan” yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* data Keberatan dan data Tanggapan_Keberatan, setelah itu menampilkan *report* bahwa *input* telah berhasil disimpan. *Sequence diagram* input tanggapan keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja dapat dilihat pada Gambar 3.22.



Gambar 3.22. *Sequence Diagram* Input Tanggapan Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

3.2.4.9. *Sequence Diagram Input* Keputusan atas Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

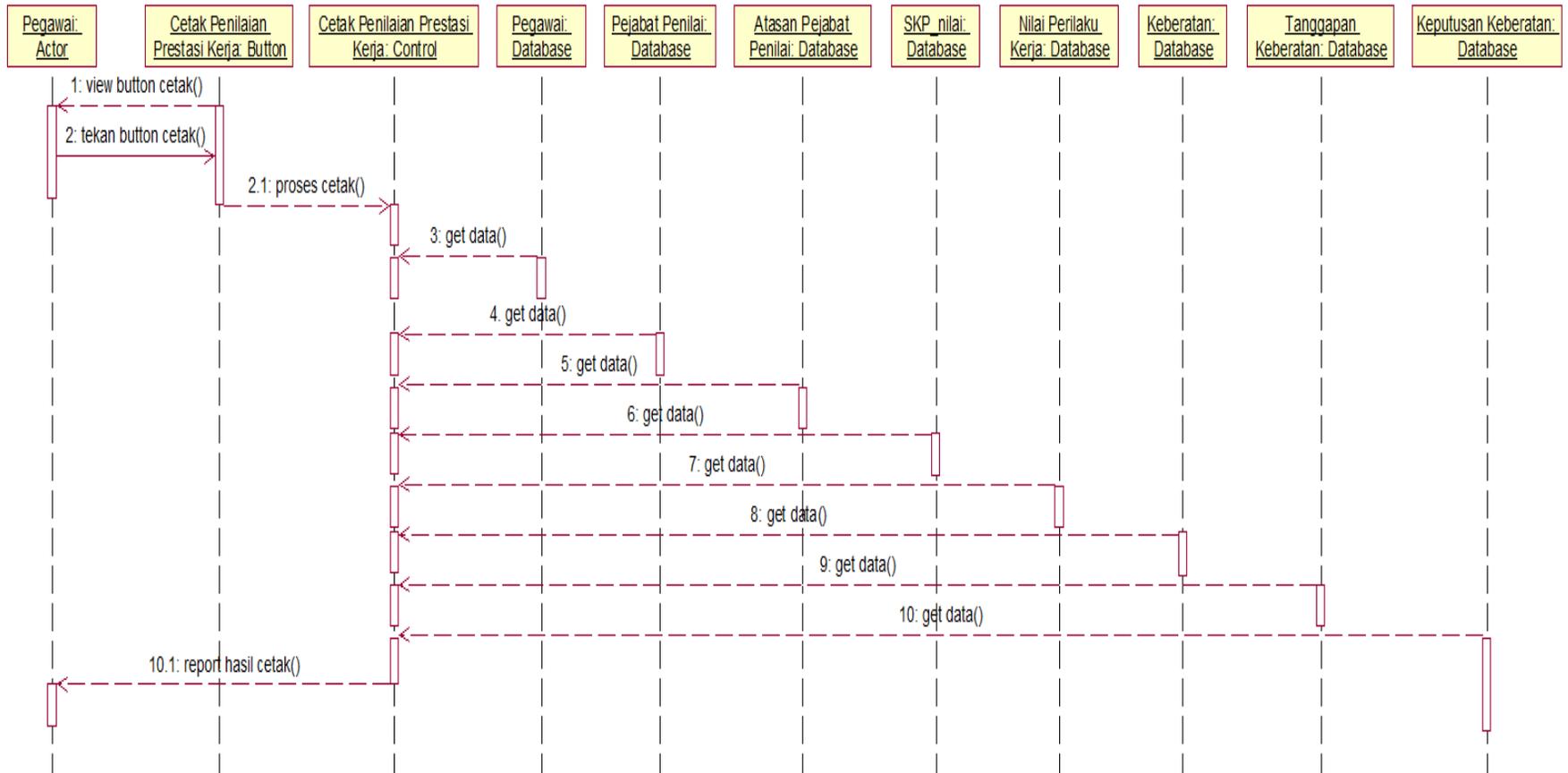
Sequence diagram input keputusan atas keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja diawali dengan aktor atasan pejabat penilai membuka formulir penilaian prestasi kerja yang telah terisi data Keberatan dan data Tanggapan_Keberatan. Setelah terbuka, aktor dapat melakukan proses *input* data Keputusan dan menyimpannya dengan cara menekan *button* “Simpan” yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data tersebut ke dalam *database* data Keputusan_Keberatan, setelah itu menampilkan *report* bahwa *input* telah berhasil disimpan. *Sequence diagram input* keputusan atas keberatan ke dalam penilaian prestasi kerja dapat dilihat pada Gambar 3.23.



Gambar 3.23. *Sequence Diagram Input* Keputusan atas Keberatan ke dalam Penilaian Prestasi Kerja

3.2.4.10. Sequence Diagram Cetak Penilaian Prestasi Kerja

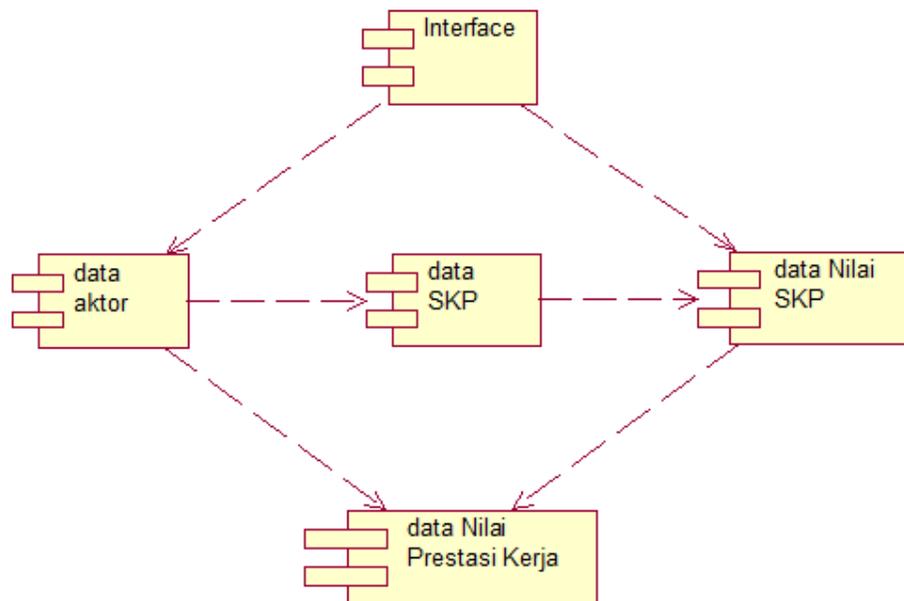
Sequence diagram cetak penilaian prestasi kerja ini diawali dengan pegawai membuka formulir penilaian prestasi kerja, setelah terbuka sistem akan menampilkan *view button* cetak yang apabila ditekan akan menampilkan *preview* dari cetak penilaian prestasi kerja yang bersumber dari data Pegawai, Pejabat Penilai, Atasan Pejabat Penilai, SKP_Nilai, Nilai_Perilaku_Kerja, Keberatan, Tanggapan_Keberatan dan Keputusan_Keberatan, lalu memulai proses cetak dengan menampilkan *report* hasil cetak penilaian prestasi kerja. *Sequence diagram* cetak penilaian prestasi kerja dapat dilihat pada Gambar 3.24 berikut ini.



Gambar 3.24. *Sequence Diagram* Cetak Penilaian Prestasi Kerja

3.2.5 Component Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen perangkat lunak termasuk ketergantungan satu dengan yang lainnya. Dapat berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 3.25, *component diagram* sistem penilaian kinerja pegawai ini terbagi menjadi 5, meliputi *interface*, data aktor, data SKP, data nilai SKP dan data nilai prestasi kerja dimana antara komponen satu dengan yang lainnya saling berkaitan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.25.

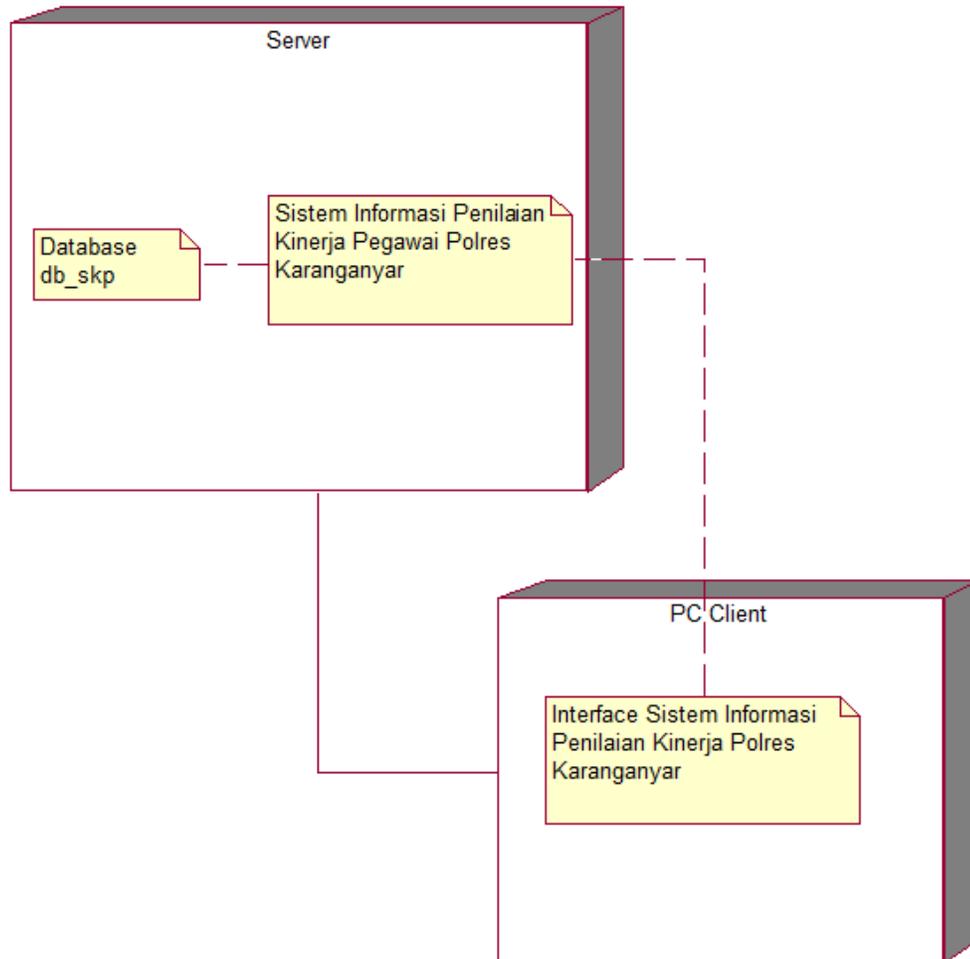


Gambar 3.25 *Component Diagram* Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis *Web* pada Polres Karanganyar

3.2.6 Deployment Diagram

Deployment diagram menunjukkan *processors*, *devices*, dan *connections*. Setiap model berisi *deployment diagram* tunggal yang menggambarkan hubungan antara *processors* dan *device* dan penempatan dari *processors to processor*. *Deployment diagram* bila diartikan dalam bahasa Indonesia adalah diagram pendistribusian. Sesuai dengan kebutuhan sistem penilaian kinerja pegawai yang

akan diterapkan di Polres Karanganyar adalah bersifat *online*, maka bentuk *deployment diagram*nya adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.26 di bawah ini.



Gambar 3.26. *Deployment Diagram* Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Berbasis *Web* pada Polres Karanganyar

3.3. Desain *Layout Website*

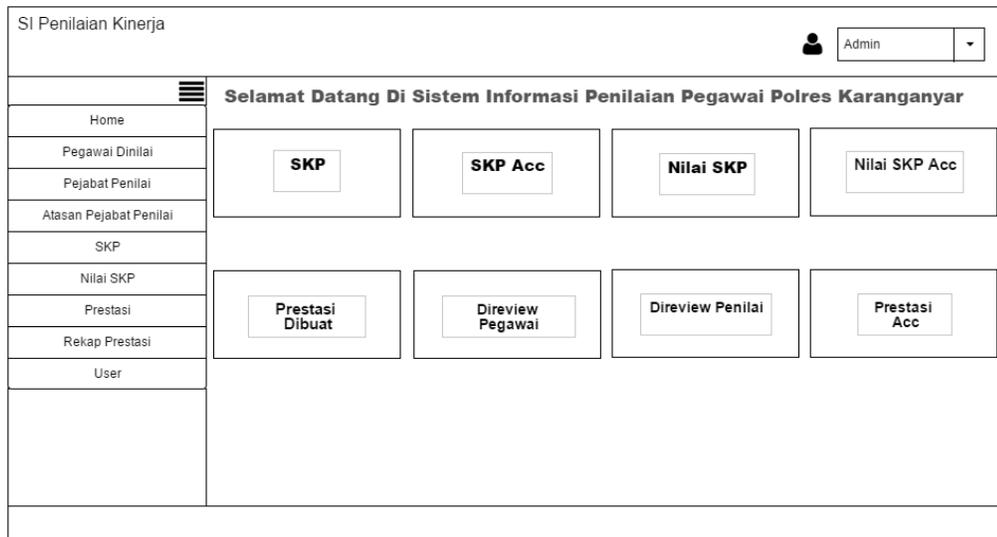
3.3.1. Desain Halaman Utama

Halaman utama adalah halaman yang sangat penting pada suatu sistem yang digunakan sebagai portal awal semua *user* untuk masuk ke dalam sistem. Desain halaman utama pada sistem informasi penilaian kinerja pegawai dibagi menjadi empat jenis yaitu desain tampilan untuk admin, pegawai, pejabat penilai

dan atasan pejabat penilai. Desain halaman utama berbeda-beda sesuai dengan jenis *user* masing-masing.

3.3.1.1. Desain Halaman Utama pada Admin

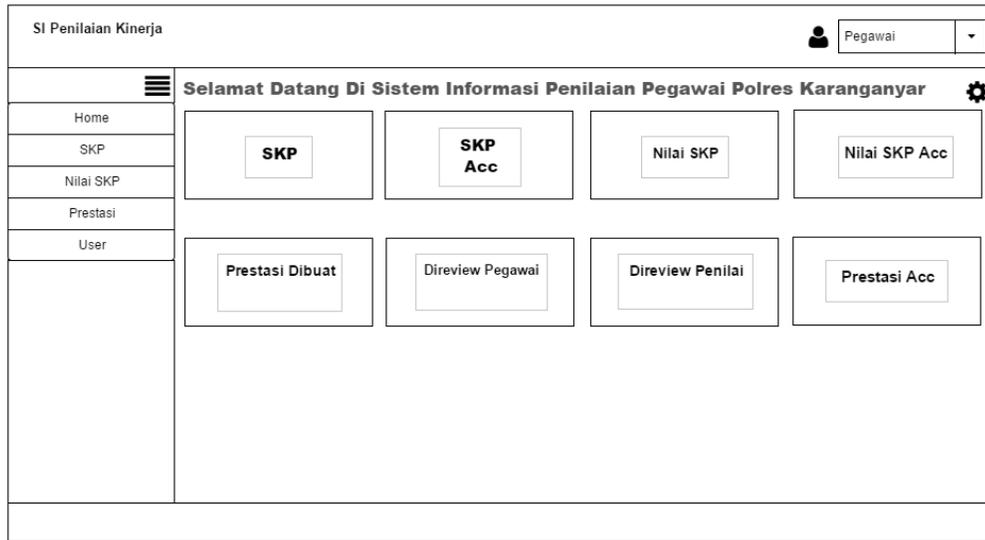
Halaman utama admin memiliki 8 menu utama yang meliputi: menu *home*, menu pegawai dinilai, menu pejabat penilai, menu atasan pejabat penilai, menu SKP, menu nilai SKP, menu prestasi dan menu *user*. Halaman utama admin dapat dilihat pada Gambar 3.27.



Gambar 3.27. Desain Halaman Utama pada Admin

3.3.1.2. Desain Halaman Utama pada Pegawai

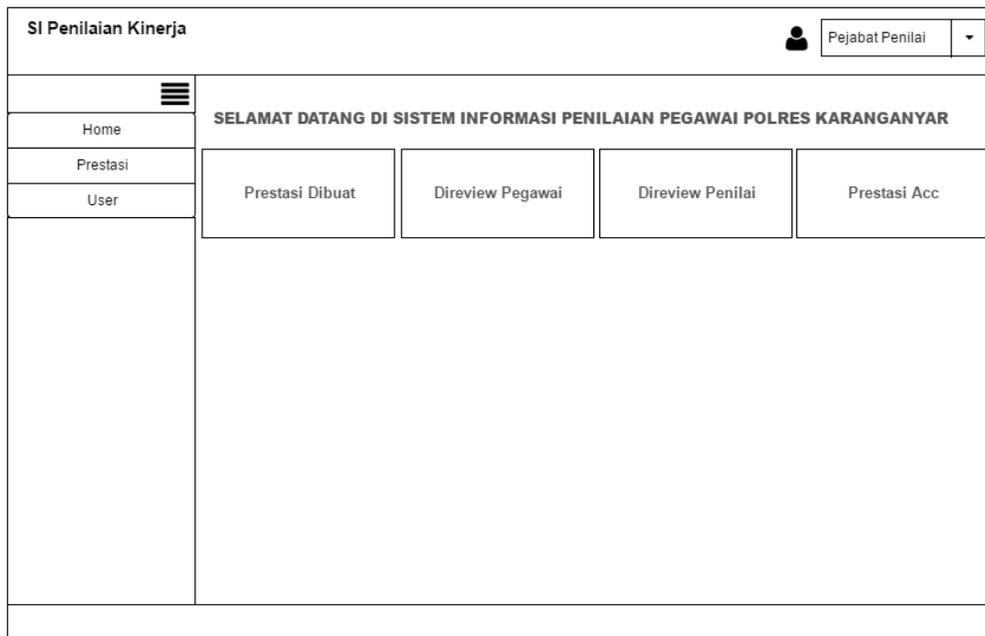
Halaman utama *user* pegawai memiliki 5 menu utama yang meliputi: menu *home*, menu SKP, menu nilai SKP, menu prestasi dan menu *user*. Halaman utama pada pegawai dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3.28. Desain Halaman Utama pada Pegawai

3.3.1.3. Desain Halaman Utama pada Pejabat Penilai

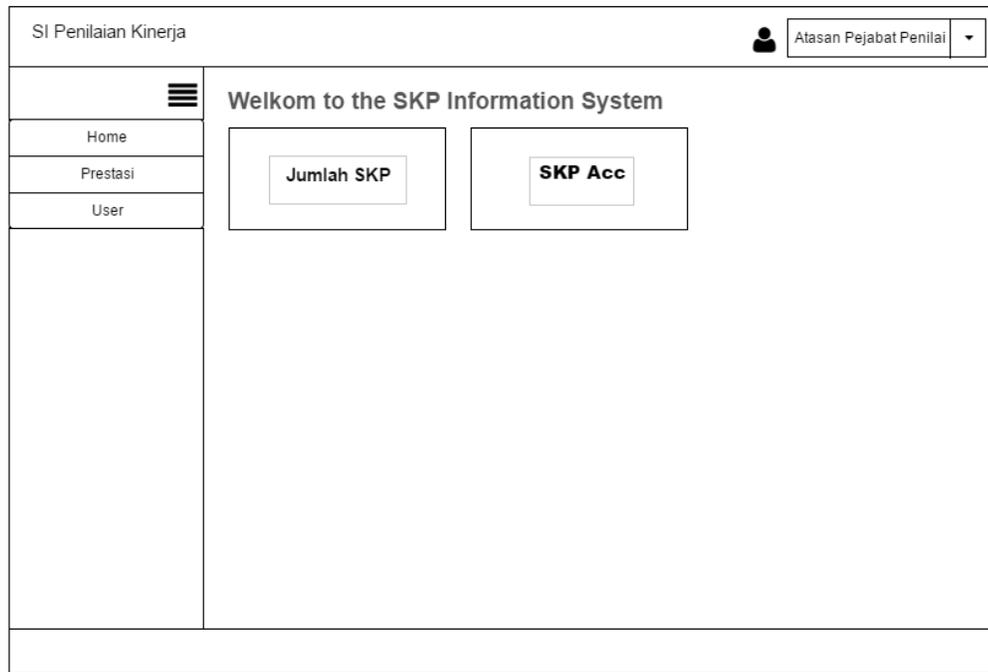
Berbeda dengan halaman utama admin maupun halaman utama pegawai, halaman utama pejabat penilai yang ditunjukkan oleh Gambar 3.29 memiliki 3 menu yang terdiri dari menu *home*, menu *prestasi*, dan menu *user*.



Gambar 3.29. Desain Halaman Utama pada Pejabat Penilai

3.3.1.4. Desain Halaman Utama pada Atasan Pejabat Penilai

Halaman utama pada *user* atasan pejabat penilai memiliki 3 menu utama yang meliputi menu *home*, menu prestasi dan menu *user*. Halaman utama atasan pejabat penilai dapat dilihat pada Gambar 3.30.



Gambar 3.30. Desain Halaman Utama pada Atasan Pejabat Penilai

3.3.2. Desain *Form Login*

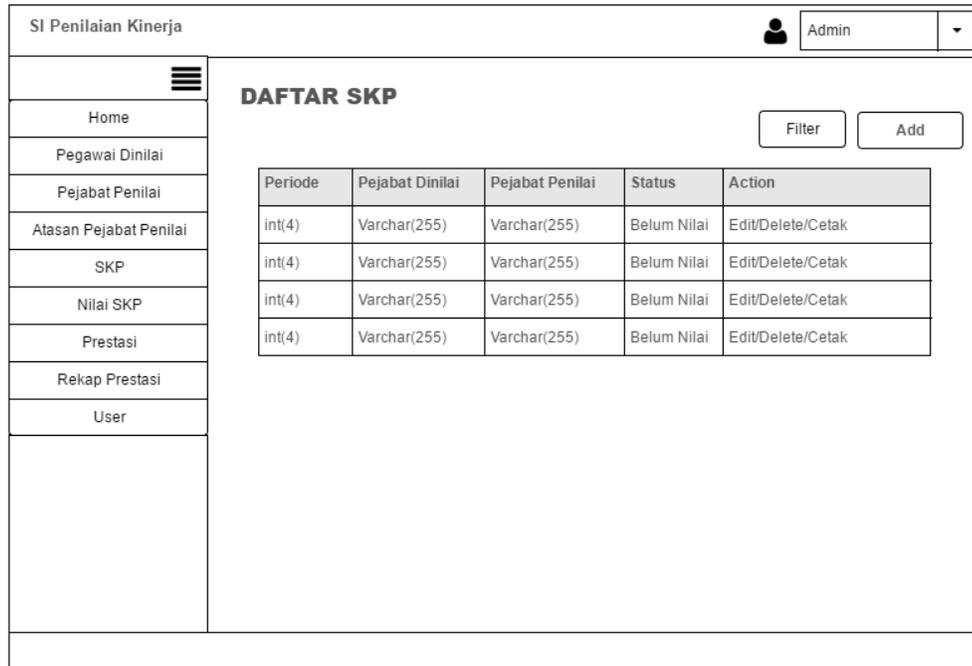
Form login pada Gambar 3.31 merupakan halaman yang digunakan admin, pegawai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai untuk masuk ke dalam sistem sebagai aktor sistem informasi penilaian kinerja pegawai dengan cara memasukkan *username* dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya.

The image shows a login form layout. At the top center, there is a box containing the text "LOGO POLDA JAWA TENGAH". Below this, the main form area is titled "Sistem Informasi Penilaian Kinerja Polres Karanganyar". It features two input fields: "Username" with a person icon and "Password" with a lock icon. A "Login" button is positioned at the bottom right of the form area.

Gambar 3.31. Desain *Form Login*

3.3.3. Desain Halaman SKP

Halaman SKP merupakan salah satu pilihan menu navigasi yang terdapat pada halaman utama *user* admin dan pegawai. Fungsi dari halaman SKP adalah untuk mengakses formulir SKP, menambahkan data tugas, jabatan, dan target, serta mencetak formulir SKP. Pada halaman SKP terdapat data pejabat dinilai, pejabat penilai, periode, status dan kolom *action*. Pada kolom *action* berisi 3 tombol untuk tiap entitas data, yaitu tombol edit, *delete* (hapus), dan cetak. Pada bagian sudut kanan atas halaman juga terdapat tombol filter dan juga *add* (tambah). Desain layout halaman SKP ditunjukkan oleh Gambar 3.32.



Gambar 3.32. Desain Halaman SKP

3.3.4. Desain Halaman Nilai SKP

Halaman nilai SKP merupakan salah satu pilihan menu navigasi yang terdapat pada halaman utama *user* admin dan pegawai. Fungsi dari halaman nilai SKP adalah untuk mengakses nilai SKP, menambahkan data nilai dan realisasi, serta mencetak nilai SKP. Pada halaman nilai SKP terdapat data periode, capaian, status dan kolom *action*. Pada bagian sudut kanan atas halaman juga terdapat tombol filter dan juga *add* (tambah). Desain layout halaman nilai SKP ditunjukkan oleh Gambar 3.33.

SI Penilaian Kinerja		Admin	
Home	DAFTAR SKP NILAI		
Pegawai Dinilai	Filter Add		
Pejabat Penilai	Periode	Capaian	Status
Atasan Pejabat Penilai	int(4)	float(11.0)	Belum
SKP	Action		
Nilai SKP	Edit/Delete/Cetak		
Prestasi			
Rekap Prestasi			
User			

Gambar 3.33. Desain Halaman Nilai SKP

3.3.5. Desain Halaman Prestasi

Halaman prestasi merupakan salah satu pilihan dari menu navigasi yang terdapat pada halaman utama *user* admin, pegawai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai. Fungsi dari halaman prestasi adalah untuk mengakses nilai SKP, nilai perilaku kerja, nilai prestasi kerja, menambahkan keberatan, tanggapan keberatan, keputusan atas keberatan dan rekomendasi, serta mencetak nilai prestasi kerja.

3.3.5.1. Desain Halaman Prestasi pada Admin

Halaman prestasi pada *user* admin terdapat data tanggal, pejabat, status dan kolom *action*. Pada kolom *action* berisi 3 tombol untuk tiap entitas data, yaitu tombol edit, *delete* (hapus), dan cetak. Pada bagian sudut kanan atas halaman juga terdapat tombol filter dan juga *add* (tambah). Desain layout halaman prestasi pada *user* admin ditunjukkan oleh Gambar 3.34.

SI Penilaian Kinerja		Admin		
<ul style="list-style-type: none"> Home Pegawai Dinilai Pejabat Penilai Atasan Pejabat Penilai SKP Nilai SKP Prestasi Rekap Prestasi User 	DAFTAR PRESTASI		<input type="button" value="Filter"/> <input type="button" value="Add"/>	
	Tanggal	Pejabat	Status	Action
	int(4)	Varchar(255)	Dibuat	Edit/Delete/Cetak

Gambar 3.34. Desain Halaman Prestasi pada Admin

3.3.5.2. Desain Halaman Prestasi pada Pegawai

Halaman prestasi pada *user* pegawai terdapat data tanggal, pejabat, status dan kolom *action*. Namun, pada kolom *action user* pegawai tidak dapat melakukan edit, *delete* (hapus), dan cetak. Berbeda dengan halaman prestasi pada *user* admin. Pada bagian sudut kanan atas halaman juga hanya terdapat tombol filter dan tidak ada tombol *add* (tambah). Desain layout halaman prestasi pada *user* pegawai ditunjukkan oleh Gambar 3.35.

SI Penilaian Kinerja Pegawai

DAFTAR PRESTASI Filter

Tanggal	Pejabat	Status	Action
int(4)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete/Cetak

Home
SKP
Nilai SKP
Prestasi
User

Gambar 3.35. Desain Halaman Prestasi pada Pegawai

3.3.5.3. Desain Halaman Prestasi pada Pejabat Penilai

Halaman prestasi pada *user* pejabat penilai terdapat data tanggal, pejabat, status dan kolom *action* sama dengan halaman prestasi pada pegawai. Namun, pada bagian sudut kanan atas halaman selain terdapat tombol filter dan juga terdapat tombol *add* (tambah). Desain layout halaman prestasi pada *user* pejabat penilai ditunjukkan oleh Gambar 3.36.

SI Penilaian Kinerja Pejabat Penilai

DAFTAR PRESTASI Filter Add

Tanggal	Pejabat	Status	Action
int(4)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit

Home
Prestasi
User

Gambar 3.36. Desain Halaman Prestasi pada Pejabat Penilai

3.3.5.4. Desain Halaman Prestasi pada Atasan Pejabat Penilai

Halaman prestasi pada *user* atasan pejabat penilai terdapat data tanggal, pejabat, status dan kolom *action*. Pada kolom *action* berisi 2 tombol untuk tiap entitas data, yaitu tombol edit dan cetak. Namun, pada bagian sudut kanan atas hanya terdapat tombol filter dan tidak terdapat tombol *add* (tambah). Desain layout halaman prestasi pada *user* atasan pejabat penilai ditunjukkan oleh Gambar 3.37.

SI Penilaian Kinerja		Atasan Pejabat Penilai		
<ul style="list-style-type: none"> Home Prestasi User 	DAFTAR PRESTASI			<input type="button" value="Filter"/>
	Tanggal	Pejabat	Status	Action
	int(4)	Varchar(255)	Dibuat	Edit/Cetak

Gambar 3.37. Desain Halaman Prestasi pada Atasan Pejabat Penilai

3.3.6. Desain Halaman *User*

Halaman *user* merupakan salah satu pilihan dari menu navigasi yang terdapat pada halaman utama *user* admin, pegawai, pejabat penilai dan atasan pejabat penilai. Fungsi dari halaman *user* adalah untuk melihat, melakukan edit dan *delete* (menghapus) data *user*. Pada halaman *user* terdapat data *username*, pejabat, status dan kolom *action*. Pada kolom *action* berisi 2 tombol untuk tiap entitas data, yaitu tombol edit dan *delete* (menghapus). Pada bagian sudut kanan atas halaman juga terdapat tombol filter dan juga *add* (tambah). Desain layout halaman *user* ditunjukkan oleh Gambar 3.38.

SI Penilaian Kinerja		Admin		
 Home Pegawai Dinilai Pejabat Penilai Atasan Pejabat Penilai SKP Nilai SKP Prestasi Rekap Prestasi User	DAFTAR USER		<input type="button" value="Filter"/> <input type="button" value="Add"/>	
	Username	Pejabat	Status	Action
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete
	Varchar(30)	Varchar(255)	Varchar(255)	Edit/Delete

Gambar 3.38 Desain Halaman *User*