BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

PT. Erinaka Perdana beralamat di jl. Raya Purwakarta – Subang KM. 11 Desa Karyamekar Kabupaten Purwakarta, PT ini bergerak pada bidang industri pembuatan furnitur dan desain interior seperti meja, rak buku, lemari, interior dapur hingga interior kamar.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Erinaka Perdana didirikan pada tanggal 08 Maret 1993, Pemegang Saham perusahaan ini yaitu: Yuli Prihatin, Erina Yuliana dan Fitri Wulan Sapita yang memiliki jabatan sebagai Direktur Dewan Komisaris: Yuli Prihatin, Direktur Utama: Erina Yuliana, SE dan Direktur: Fitri Wulan Sapita, ST pada perusahaan yang didirikan tersebut. PT. Erinaka Perdana memiliki luas area: 16,425 M2 dengan hasil produk berupa: Rak, Lemari, dan Bahan Kayu Lainnya. Penjualan Tahunan yang diperoleh sebanyak 80% didapat dari hasil *eksport* dan 20% dari penjualan lokal. Adapun sertifikat dan surat yang berkaitan dengan PT. Erinaka Perdana adalah sebagai berikut:

- Sertifikat Pendirian Perusahaan: No. 3 Tgl. 24 - 07 – 2007
- Nomor Identitas Pajak: 01.620.419.0-409-000
- Sertifikat Izin Usaha: Tgl. 23 Maret 2003 No. SIUP 07/10 - 20 / PB / VI / 2003
- Izin Usaha Industri: No. 5363/04 / indagprn
- Surat Keterangan Domisili: No. 27/2003 / II / 2003
- Sertifikat Pendaftaran Perusahaan (TDP): No. 100912000151
- Perusahaan yang Terdaftar sebagai Eksportir Izin Kehutanan (EPTIK): No.02.ET-01.14.2159
- Rekomendasi Badan Revitalisasi Industri Kehutanan (BRIK): No.3484 / BRIK / AGT / K-S / V / 2003

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

PT. ERINAKA PERDANA memiliki visi yang berbunyi “PT. ERINAKA PERDANA diharapkan menjadi perusahaan furnitur terbesar dan berdaya saing tinggi serta siap menembus pasar luas di tingkat internasional”.

Adapun misi dari PT. Erinaka perdana yaitu “PT. ERINAKA PERDANA siap menembus pasar yang luas di tingkat internasional dengan mengutamakan kualitas. PT. ERINAKA PERDANA tumbuh dan maju dengan penggunaan peralatan modern dan sumber daya manusia yang sangat kompetitif dalam kualitas dan mencapai bersama dalam menciptakan manfaat pegawai. Diharapkan dengan kemajuan PT. ERINAKA PERDANA akan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan ketersediaan pekerjaan”.

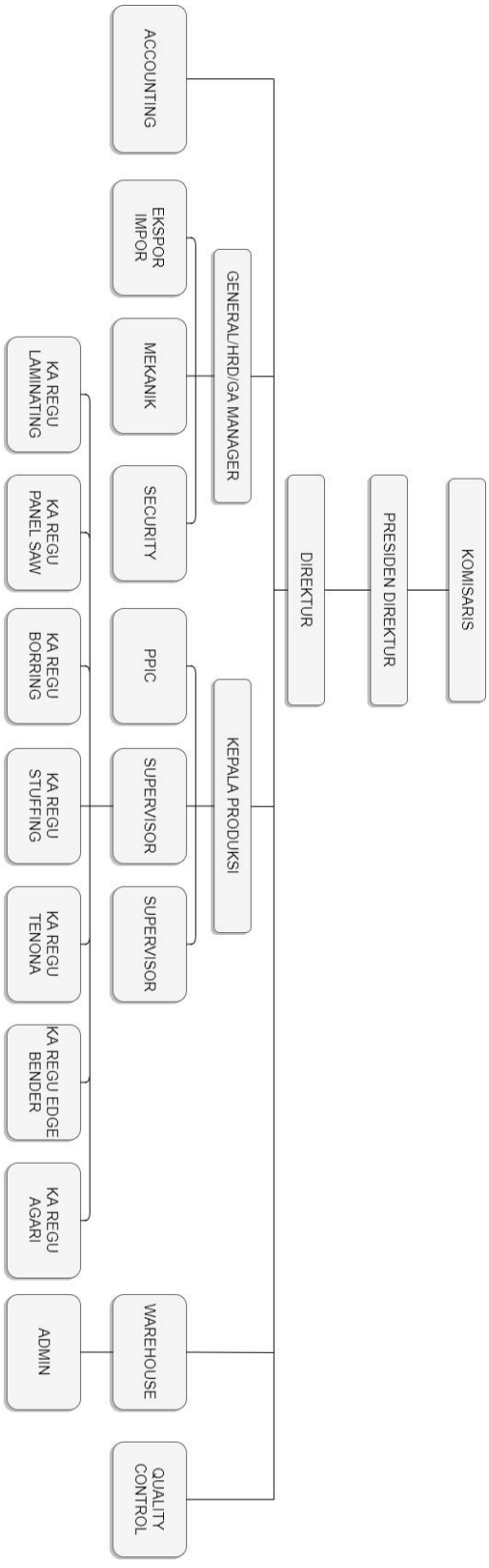
2.1.3 Logo Perusahaan

Logo perusahaan merupakan gambaran dari identitas sebuah perusahaan. Adapun logo dari PT. Erinaka Perdana dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:

Gambar 2.1 Logo PT. Erinaka Perdana

2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi adalah suatu susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur Organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Struktur Organisasi di PT. Erinaka Perdana digambarkan pada Gambar 2.2 berikut:



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PT. Erinaka Perdana

2.1.5 Deskripsi Pekerjaan

Setiap pegawai yang ada di PT. Erinaka Perdana mempunyai jabatan dan tugasnya masing – masing yang mesti dipertanggung jawabkan kepada perusahaan. Adapun deskripsi pekerjaan dari beberapa jabatan yang ada dalam struktur organisasi di PT. Erinaka Perdana yaitu:

A. General/HRD/GA Manager

Deskripsi Pekerjaan General/HRD/GA Manager Perusahaan meliputi:

1. Bertanggung jawab mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia. Dalam hal ini termasuk perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan sumber daya manusia dan pengembangan kualitas sumber daya manusia.
2. Membuat sistem HR yang efektif dan efisien, misalnya dengan membuat SOP dan peraturan.
3. Bertanggung jawab penuh dalam proses rekrutmen pegawai, mulai dari mencari calon pegawai, wawancara hingga seleksi dan Penempatan Calon Pegawai.
4. Melakukan seleksi promosi dan mutasi pada pegawai yang dianggap perlu.
5. Melakukan kegiatan pembinaan, pelatihan dan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan, potensi, mental, keterampilan dan pengetahuan pegawai yang sesuai dengan standar perusahaan.
6. Bertangggung jawab pada hal yang berhubungan dengan absensi pegawai, gaji, dan tunjangan.
7. Membuat kontrak kerja pegawai serta memperbaharui masa berlakunya kontrak kerja.
8. Melakukan tindakan disipliner pada pegawai yang melanggar peraturan atau kebijakan perusahaan.
9. Menciptakan Kondisi kerja yang Kondusif.
10. *Coaching* terhadap pegawai yang dinilai dibawah standart dalam bekerja agar kembali meningkat standart bekerjanya.
11. Mengurus perizinan yang berkaitan dengan perusahaan/pabrik.

12. Menjalin hubungan baik dengan instansi – instansi yang berkaitan dengan perusahaan.
13. Bertanggung jawab terhadap keadaan perusahaan dalam segi operasional perusahaan.

B. Kepala Produksi

Deskripsi Pekerjaan Direktur Perusahaan meliputi:

1. Mengawasi pelaksanaan proses produksi, mulai dari pemasokan bahan baku hingga barang jadi.
2. Berwenang menandatangani dokumen, surat - surat yang berhubungan dengan pelaksanaan produksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
3. Berwenang menyampaikan usul promosi, mutasi dan alih tugas bawahannya sampai tingkat kepala regu kepada HRD.
4. Mengawasi pemakaian bahan baku, *packing* material dan bahan pembantu lainnya dengan meminimalkan pengeluaran biaya produksi dan kegagalan barang produksi.
5. Menjaga dan mengawasi agar mutu bahan baku dalam proses dan mutu barang jadi sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.
6. Menjaga dan mengawasi kelancaran dan keseimbangan proses yang meliputi:
    a. Mengefektifkan penggunaan sumber daya manusia dengan menekan absensi, peningkatan disiplin dan tata tertib.
    b. Konsistensi dalam menerapkan metode kerja dan keselamatan kerja.
    c. Mengefektifkan pengoperasian peralatan dan mesin - mesin yang ada.
    d. Menjaga kebersihan peralatan, mesin dan lingkungan kerja.
7. Mengawasi pembuatan laporan produksi, yang meliputi laporan absensi, pemakaian bahan baku, hasil produksi, dan jam berhenti (*stoppage*) tiap - tiap mesin.

C. Kepala Regu

Deskripsi Pekerjaan Direktur Perusahaan meliputi:

1. Berwenang menandatangani dokumen, surat - surat yang berhubungan dengan pelaksanaan produksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
2. Berwenang menilai dan menyampaikan usul promosi, mutasi dan alih tugas bawahan kepada Kepala Produksi.
3. Bertanggung jawab atas kedisiplinan dan tata tertib perusahaan diseluruh regu yang dipimpinnya.
4. Bertanggung jawab atas hasil kerja bawahannya dengan berkewajiban untuk mentransfer ilmu dan keahliannya minimal sampai tingkat Kepala Regu.
    1) Bertanggung jawab atas terkendalinya pemakaian bahan baku, *packing* material dan bahan pembantu lainnya.
    2) Bertanggung jawab atas pengoperasian peralatan dan mesin untuk mencapai target kualitas dan kuantitas produksi.
    3) Bertanggung jawab atas rahasia perusahaan khususnya dibidang teknologi produksi.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan penjelasan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam sistem informasi manajemen penilaian kinerja pegawai.

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintregasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Organisasi terdiri dari sejumlah sumber daya manusia, material, mesin, uang dan informasi. Sumber daya tersebut bekerja sama menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen. [2] Komponen atau Karakteristik sistem adalah bagian yang membentuk sebuah sistem, diantaranya:

a. Objek, merupakan bagian, elemen atau variable dan dapat berupa benda fisik, abstrak atau keduanya.
b. Atribut, merupakan penentu kualitas atau sifat kepemilikian sistem dan objeknya.

c. Hubungan internal, merupakan penghubungan diantara objek-objek yang terdapat dalam sebuah sistem.
d. Lingkungan, merupakan tempat dimana sistem berada.
e. Tujuan, Setiap sistem memiliki tujuan dan tujuan inilah yang menjadi motivasi yang mengarahkan sistem.
f. Masukan, adalah sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan untuk diproses.
g. Proses, adalah bagian yang melakukan perubahan dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lebih bernilai (informasi) atau yang tidak berguna (limbah).
h. Keluaran, adalah hasil dari proses. Pada sistem informasi berupa informasi atau laporan, dsb.
i. Batas, adalah pemisah antara sistem dan daerah luar sistem.
j. Mekanisme pengendalian dan umpan balik, digunakan untuk mengendalikan masukan atau proses.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu sistem. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu: [3]

1. Komponen sistem ialah suatu sistem yang terdiri atas bagian-bagian yang saling berkaitan dan bervariasi yang bersama-sama mencapai beberapa sasaran. Sebuah sistem bukanlah seperangkat unsur yang tersusun secara teratur, tetapi terdiri atas unsur yang dapat dikenal dan saling melengkapi karena suatu maksud, tujuan dan sasaran.
2. Batasan sistem (*Boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan luar sistem (*Environment*) adalah apapun di luar dari batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem tersebut.

4. Sistem penghubung (*Interface*) merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan yang lainnya. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir sebagai pemimpin, manajer tidak harus terlibat langsung pada proses pembuatan sistem informasi. Untuk memonitor pekerjaan dari *stakeholder* yang lain, manajer secara efektif berkomunikasi dengan *stakeholder* yang lain melalui pemain kunci, yaitu analis sistem.

2.2.3 Pengertian Informasi

Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi juga disebut data yang diproses atau data yang memiliki arti. Informasi meerupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan. Para pembuat keputusan memahami bahwa informasi menjadi faktor kritis dalam menentukan kesuksesan atau kegagalan dalam suatu bidang usaha. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas dalam sebuah saluran informasi, dan sebagainya. [2]

2.2.4 Pengertian Manajemen

Manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian upaya anggota organisasi dan penggunaan semua sumberdaya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses adalah cara yang sistematis untuk melakukan sesuatu. Definisi manajemen sebagai suatu proses, karena semua manajer, terlibat dalam kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan organisasi. [2]

2.2.5 Pengertian Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Sistem informasi manajemen (SIM) didefinisikan sebagai suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan serupa. Output informasi digunakan oleh manajer maupun non manajer dalam perusahaan untuk membuat keputusan dalam memecahkan masalah. [2]

Peranan sistem informasi manajemen dalam pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

a. Menyediakan sumberdaya informasi organisasi, sistem informasi manajemen menggambarkan sistem yang berskala besar untuk menyediakan informasi untuk sekelompok orang.
b. Untuk mengidentifikasi dan memahami masalah, ide utama dari sistem informasi adalah untuk menyediakan informasi untuk manager.

2.2.6 Penilaian Kinerja

Dalam literatur-literatur yang ada, Penilaian Kinerja dilakukan secara formatif dan sumatif: [4]

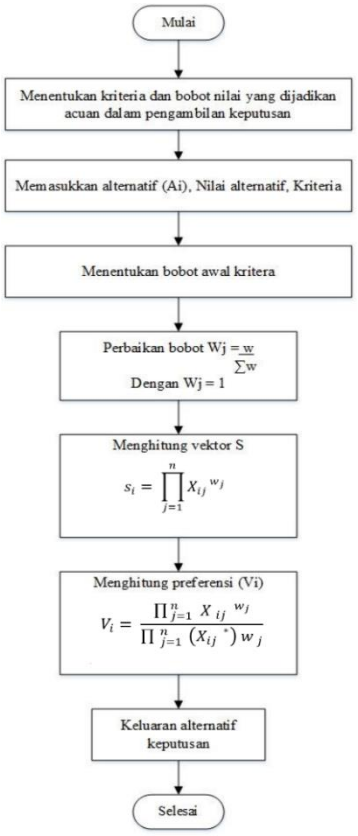
a) Penilaian formatif, adalah penilaian kinerja ketika para pegawai sedang melakukan tugasnya. Penilaian formatif ini bertujuan untuk melihat kemungkinan terjadinya ketimpangan antara kinerja pegawai dibandingkan dengan standar kinerja dalam waktu tertentu. Jika terjadi ketimpangan atau penyimpangan dari kinerja yang diharapkan maka koreksi akan segera dilakukan. Misalnya seorang petugas pemasaran Perusahaan Asuransi Jiwa diberi tanggung jawab dalam 1 tahun kerja untuk dapat memasarkan 5 polis asuransi jiwa. Ketika dilakukan evaluasi formatif ternyata ia baru bisa memasarkan 4 polis asuransi. Berarti terjadi ketimpangan 1 polis karena belum sesuai dengan target yang sudah disepakati. Terhadap ketimpangan tersebut manajer perlu melakukan tindakan koreksi. Misalnya melalui supervisi untuk menemukan sebabnya. Jika hasil supervisi sebabnya misalnya menyangkut kelemahan kompetensi pegawai, maka perlu dicari solusi yang lebih tepat, misalnya perlu diberikan pelatihan, dimagangkan dicabang yang lebih maju, dan seterusnya.
b) Penilaian sumatif, adalah penilaian yang dilakukan pada akhir periode penilaian. Dalam penilaian ini manajer penilai membandingkan kinerja akhir pegawai dengan standar kinerja yang sudah disepakati dan ditetapkan. Hasil penilaian berupa kinerja akhir itu selanjutnya oleh manajer dibahas bersama dengan pegawai yang bersangkutan.

2.2.7 Metode *Weight* Product (WP)

Metode *weighted product* (WP) merupakan metode pengambilan keputusan dengan cara perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan. WP adalah salah satu analisis multi- kriteria keputusan (*multi-criteria decision analysis* / MCDA). Setiap alternatif keputusan dibandingkan dengan yang lain dengan mengalikan sejumlah rasio, satu untuk setiap kriteria keputusan. Setiap rasio diangkat ke kekuasaan setara dengan berat relatif dari kriteria yang sesuai. [5]

Metode *Weight Product* (WP) merupakan bagian dari analisis multi-kriteria keputusan (*multi-criteria decision analysis*/MCDA) yang sangat terkenal. Metode *Weight Product* (WP) memerlukan proses normalisasi karena metode ini mengalikan hasil penilaian setiap atribut. Hasil perkalian tersebut belum bermakna jika belum dibandingkan (dibagi) dengan nilai standar. [6]

Berikut adalah tahapan atau alur kerja metode WP pada Gambar 2.4 berikut:



Gambar 2.3 Alur Metode Weight Product

Adapun langkah-langkah dalam perhitungan metode *Weight Product* (WP) adalah sebagai berikut:

1. Mengalikan seluruh atribut bagi seluruh alternatif dengan bobot sebagai pangkat positif bagi atribut biaya.
2. Hasil perkalian dijumlahkan untuk menghasilkan nilai pada setiap alternatif.
3. Membagi nilai V setiap alternatif dengan nilai pada setiap alternatif.
4. Ditemukan urutan alternatif terbaik yang akan menjadi keputusan.

Preferensi untuk alternatif Ai diberikan sebagai berikut:

$$W_j = \frac{w_j}{\sum w_j} \quad \text{Sehingga} \sum W_j = 1 \tag{2.1}$$

$$S_i = \prod_{j=1}^{n} {X_{ij}}^{wj} \tag{2.2}$$

dengan i = 1, 2, …, m dan j = 1, 2, …n.

Dimana:

S: Preferensi alternatif dianologikan sebagai vektor S

X: Nilai kriteria

W: Bobot kriteria/subkriteria

I: Alternatif

j: Kriteria

n: Banyaknya kriteria

wj: Menyatakan pangkat nilai positif untuk atribut keuntungan, dan bernilai negatif untuk atribut biaya

Preferensi relatif dari setiap alternatif, diberikan sebagai berikut:

$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^{n} {X_{ij}}^{wj}}{\prod_{j=1}^{n} (X_{ij^*})^{w_j}} \tag{2.3}$$

Keterangan:

Vi = nilai yang terbesar dari alternatif yang terpilih.

Π = product

$X\ ij$ = nilai alternatif ke- i terhadap atribut ke- j

wj = bobot dari setiap atribut

2.2.8 Pemodelan Analisis

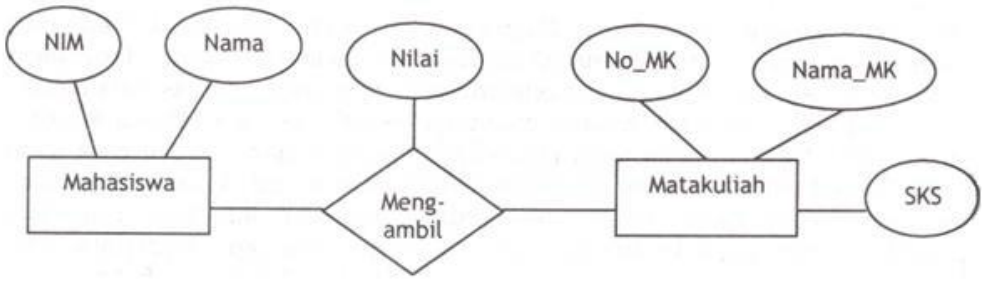
Model analisis merupakan representasi teknis yang pertama dari sistem, tetapi saat ini ada yang mendominasi landasan pemodelan analisis. Analisis terstruktur adalah metode pemodelan klasik dan analisis klasik.

Analisis terstruktur adalah aktifitas pembangunan model. Analisis terstruktur menggunakan notasi yang sesuai dengan prinsip analisis operasional dapat menciptakan model yang menggambarkan muatan dan aliran informasi melalui, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), Diagram Konteks dan Kamus Data.

2.2.8.1 Entity Relationship Diagram

Model data Diagram Hubungan Entitas (ERD – *Entity Relationship Diagram*) dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunianyata terdiri atas koleksi objek-objek dasar yang dinamakan entitas (*entity*) serta hubungan (*relationship*) antara entitas-entitas itu. Entitas adalah 'sesuatu' atau 'objek' pada dunia nyata yang dapat dibedakan satu terhadap yang lainnya, yang bermanfaat bagi aplikasi yang sedang kita kembangkan. Sebagai contoh, setiap orang adalah entitas dan rekening bank dapat dipertimbangkan sebagai sebuah entitas.

Relationship adalah hubungan antara beberapa entitas. Sebagai contoh, mahasiswa memiliki orang tua. Memiliki menjelaskan hubungan tertentu antara mahasiswa dengan orang tuanya. Dalam hal ini, himpunan semua entitas dengan tipe yang sama dan himpunan semua hubungan antar entitas dirujuk sebagai himpunan entitas (*entity set*) dan himpunan relasi (*relationship set*). [7]



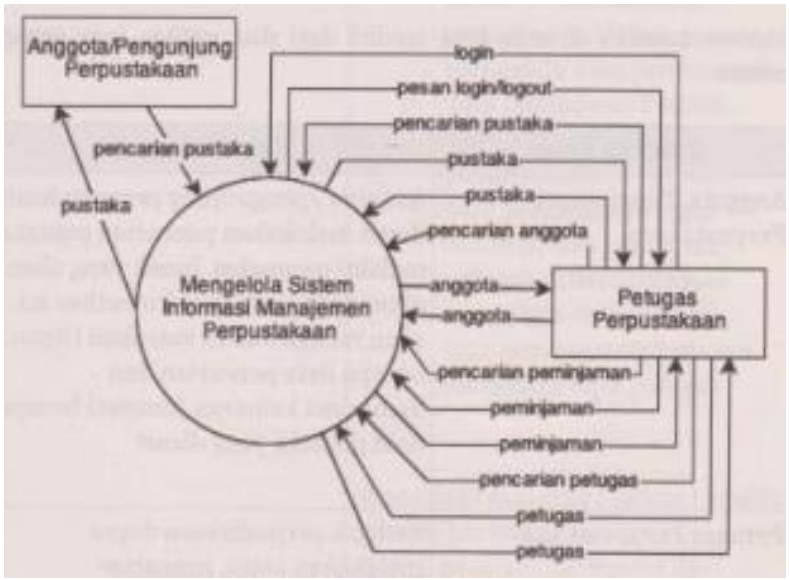
Gambar 2.4 Penggambaran ERD

2.2.8.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan pemrograman terstruktur karena pemrograman terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur.

DFD tidak sesuai memodelkan sistem perangkat lunak yang akan dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. Paradigma pemrograman terstruktur dan pemrograman berorientasi objek merupakan hal yang berbeda.[8]



Gambar 2.5 DFD Level 0

2.2.9 PHP

PHP Pertama kali ditemukan pada 1995 oleh seorang Software Developer bernama Rasmus Lerdrof. Ide awal PHP adalah ketika itu Radmus ingin mengetahui jumlah pengunjung yang membaca *resume* onlinenya. *script* yang dikembangkan baru dapat melakukan dua pekerjaan, yakni merekam informasi *visitor*, dan menampilkan jumlah pengunjung dari suatu website. Dan sampai sekarang kedua tugas tersebut masih tetap populer digunakan oleh dunia web saat ini. Kemudian, dari situ banyak orang di milis mendiskusikan *script* buatan Rasmus Lerdrof, hingga akhirnya rasmus mulai membuat sebuah *tool/script*, bernama Personal Home Page (PHP).

Pengembangan demi pengembangan terus berlanjut, ratusan fungsi ditambahkan sebagai fitur dari bahasa PHP, dan di awal tahun 1999, netcraft mencatat, ditemukan 1.000.000 situs di dunia telah menggunakan PHP. Ini membuktikan bahwa PHP merupakan bahasa yang paling populer digunakan oleh dunia web development. Hal ini mengagetkan para developernya termasuk Rasmus sendiri, dan tentunya sangat diluar dugaan sang pembuatnya. Kemudian Zeev Suraski dan Andi Gutsman selaku core developer (programmer inti) mencoba untuk menulis ulang PHP Parser, dan diintegrasikan dengan menggunakan Zend scripting engine, dan mengubah jalan alur operasi PHP. Dan semua fitur baru tersebut di rilis dalam PHP 4.

Yang menjadikan PHP berbeda dengan HTML adalah proses dari PHP itu sendiri. HTML merupakan bahasa statis yang apabila kita ingin merubah konten/isinya maka yang harus dilakukan pertama kali nya adalah, membuka file-nya terlebih dahulu, kemudian menambahkan isi kedalam file tersebut. Beda hal nya dengan PHP. Bagi anda yang pernah menggunakan CMS seperti wordpress atau joomla yang dibangun dengan PHP tentunya, ketika akan menambahkan konten kedalam website, anda tinggal masuk kedalam halaman admin, kemudian pilih new artikel untuk membuat halaman/content baru. Artinya hal ini, seorang user tidak berhubungan langsung dengan scriptnya. Sehingga seorang pemula sekalipun dapat menggunakan aplikasi seperti itu.[9]

2.2.10 MySQL

MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Sehingga istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam MySQL. Pada MySQL sebuah *database* mengandung satu beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom.

Dalam konteks bahasa SQL, pada umumnya informasi tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logik merupakan struktur dua dimensi yang terdiri atas baris-baris data (*row* atau *record*) yang berada dalam satu atau lebih kolom (*column*). Baris pada tabel sering disebut sebagai *instance* dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai *attributes* atau *field*. [10]