

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Pada tahap awal penelitian, dilakukan pencarian berbagai penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari pencarian ini adalah untuk dijadikan sebagai referensi acuan dan memperkaya teori yang akan digunakan dalam penelitian yang berlangsung. Selain itu juga bertujuan meningkatkan kualitas dari penelitian yang akan dilakukan yang berjudul “Sistem Informasi Presensi Karyawan Berbasis *Web* di PT Dinamika Kreasi Teknologi” agar lebih baik dibandingkan penelitian sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini.

Pada penelitian terdahulu kedua yang dijadikan referensi pada kali ini, yaitu dengan judul “PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA PT. INOVA MEDIKA SOLUSINDO BANDUNG BERBASIS WEB” yang dilakukan oleh Raden Fajar Gufaran dan Iyan gustiana. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi kepegawaian yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan, menghasilkan perangkat lunak sistem informasi kepegawaian pada PT Inova Medika Solusindo Bandung, dan juga menghasilkan perangkat lunak yang memiliki validitas terhadap kesalahan.[2] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama fokus dalam mengoptimalkan sistem informasi kepegawaian atau karyawan guna mengoptimalkan pencatatan sistem informasi kepegawaian berbasis *web*. Terdapat perbedaan

dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada pengembangan sistem yang dilakukan adalah menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model Waterfall[2], sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode UML.

Lalu ada juga penelitian terdahulu kedua yang dijadikan referensi pada kali ini, yaitu dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis *Web* Dengan Metode Waterfall(Studi Kasus : Kantor Dbpr Tangerang Selatan)” yang dilakukan oleh Vicky Olindo dan Ari Syaripudin. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu pegawai dalam melakukan absensi secara efektif serta memperbaiki sistem absensi sebelumnya. Sistem absensi pegawai berbasis *web* dapat membantu pegawai kantor DBPR dalam melakukan absen jarak jauh dikala masa pandemic COVID-19.[3] Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama fokus dalam mengoptimalkan sistem informasi presensi karyawan agar pencatatan presensi lebih akurat. Terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada pengembangan sistem yang dilakukan adalah menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model Waterfall[3], sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode UML.

## **2.2 Sistem**

Menurut Jogiyanto H.M. sistem adalah kumpulan elemen yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem juga dapat terdiri dari dua atau lebih subsistem yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu, atau sistem dapat terdiri dari atas bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai

tujuan tertentu. Dalam bukunya Analisis dan Disain, mengatakan bahwa "sistem adalah Kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu." [4]

### **2.3 Informasi**

Menurut Kelly, Informasi adalah data yang diubah menjadi bentuk yang lebih bermanfaat dan signifikan bagi orang yang menerimanya. Informasi, menurut penulis, adalah data yang diproses untuk meningkatkan pengetahuan pengguna. Data yang diproses atau bermakna dapat dimaksudkan dengan istilah "informasi". Para pembuat keputusan menyadari bahwa informasi sangat penting untuk menentukan apakah suatu usaha berhasil atau tidak. Sistem apapun tidak akan berguna jika tidak memiliki informasi karena akan mengalami kemacetan dan akhirnya berhenti. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas saluran informasi, dan sebagainya. [5]

### **2.4 Data**

Menurut Pendit, data adalah representasi langsung dari peristiwa yang terjadi dan memiliki nilai tertentu. Pengolahan data mencakup berbagai langkah seperti pengumpulan, pengorganisasian, pengolahan, analisis, dan interpretasi. Semua ini dilakukan untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat dan membantu pengambilan keputusan. [6]

### **2.5 Presensi**

Menurut Indra Purnama presensi adalah sistem yang digunakan untuk mengelola kehadiran individu, organisasi, atau lembaga. Sistem ini secara otomatis mencatat data kehadiran dan dapat digunakan sebagai sumber laporan untuk kebutuhan manajemen kehadiran. [7]

## **2.6 Evaluasi Kinerja**

Menurut Dessler, evaluasi kinerja merupakan evaluasi mengenai kinerja yang dihasilkan seorang karyawan, baik kinerja pada masa lalu maupun saat ini sesuai dengan standar prestasi.[8]

## **2.7 Karyawan**

A.W.Widjaja berpendapat bahwa, karyawan merupakan tenaga kerja manusia jasmaniah maupun rohaniah (mental dan pikiran) yang senantiasa dibutuhkan dan oleh karena itu menjadi salah satu modal pokok dalam usaha kerja sama untuk mencapai tujuan tertentu (organisasi). Selanjutnya A.W.Widjaja mengatakan bahwa, karyawan adalah orang-orang yang dikerjakan dalam suatu badan tertentu, baik di lembaga-lembaga pemerintah maupun dalam badan-badan usaha.[9]

## **2.8 Kinerja**

"Kinerja" berasal dari kata "prestasi kerja" atau "prestasi sesungguhnya", yang masing-masing menunjukkan prestasi kerja atau prestasi nyata seseorang. Moeheriono menyatakan bahwa kinerja atau prestasi adalah tingkat pencapaian pelaksanaan program kegiatan atau kebijakan untuk mencapai sasaran, tujuan, dan visi organisasi, yang dicatat dalam perencanaan strategis organisasi. Kinerja.[10]

## **2.9 Kualitas Kerja**

Menurut Marcana menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan kualitas kerja yaitu kualitas kerja adalah wujud perilaku atau kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan harapan dan kebutuhan atau tujuan yang hendak dicapai secara efektif dan efisien.[11]

### **2.10 Kuantitas Kerja**

Wilson dan Heyyel mengatakan “Quality of Work”(kuantitas kerja) adalah jumlah kerja yang dilaksanakan oleh seseorang dalam suatu periode tertentu. Sedangkan kualitas kerja merupakan ketaatan dalam prosedur, disiplin, dedikasi.[12]

### **2.11 UML**

Menurut Nugroho mengemukakan UML (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, menggambarkan, konstruksi, dan mendokumentasikan *artifact* (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak).[13]

### **2.12 Website**

Menurut Bekti *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis membentuk satu rangkaian bangunan saling terkait dimana masing - masing dihubungkan dengan jaringan halaman.[14]

### **2.13 Internet**

Internet, menurut Lani Sidharta, adalah suatu hubungan antara dua jaringan komputer yang memiliki kemampuan untuk menyediakan layanan informasi secara menyeluruh. Selain itu, telah ditunjukkan bahwa internet dianggap sebagai media maya yang memiliki kapasitas untuk berkolaborasi dalam hal bisnis, politik, dan hiburan. Semuanya tersedia secara menyeluruh di media ini.[15]

