BAB 2

Tinjauan Pustaka

2.1. Profil Perusahaan

Profil perusahaan adalah untuk mengetahui keadaan diperusahaan diantaranya adalah sejarah berdirinya perusahaan, stuktur organisaasi perusahaanan serta visi dan misi perusahaan.

2.1.1. Sejarah Perusahaan

Alam Wisata Cimahi merupakan sebuah perusahaan yang bekerja dalam bidang wisata. Perusahaan yang baru berdiri selama tiga tahun ini telah cukup mendapat perhatian dari masyarakat baik dilingkungan kota cimahi sendiri maupun dari lungkungan luar cimahi. Alam Wisata Cimahi telah diresmikan oleh Walikota Cimahi, Ir.HM.Itoc Tochija, MM, pada tanggal 18 Oktober 2009.

Seperti diketahui masyarakat pada umumnya, kota cimahi memiliki tempat wisata yang terbatas. Keinginan untuk menghasilkan ketertarikan masyarakat terhadap wisata kota cimahi menjadi aspek pendukung dibangunnya Alam Wisata Cimahi. Apresiasi dari lingkungan sekitar serta dukungan dari pihak pemerintah membuat Alam Wisata Cimahi menjadi lebih berkembang dari sebelumnya. Saat ini Alam Wisata Cimahi memiliki beberapa fasilitas utama yang menjadi daya tariknya selain kolam renang yang memiliki pemandangan langsung ke kota cimahi, wahana *outbond* serta pemancingan ikan juga menjadi daya tarik sendiri bagi wisatawan yang berlibur bersama keluarga.

Alam Wisata Cimahi yang disingkat dengan AWC merupakan gabungan tempat wisata kuliner dan wisata edukasi yang beralamat di Jl. Kolonel Masturi no. 157 Cimahi. Wisata Edukasinya terdiri dari wisata fauna, wisata flora dan wisata budaya. Banyaknya fasilitas dan

wisata yang ditawarkan Alam Wisata Cimahi membuat tempat wisata ini membutuhkan tenaga ahli dibidangnya masing-masing. Meskipun masih banyak karyawan yang masih dalam proses belajar dengan pekerjaanya hal ini tidak memnghambat pekembangan dari tempat wisata tersebut. Sampai saat ini Alam Wisata Cimahi telah mempekerjakaan sekitar 63 karyawan yang terdiri dari crew, staff, supervisor manager dan management.

Terdapat beberapa nilai penting yang dimiliki oleh Alam Wisata Cimahi yang harus diimplementasikan dalam pekerjaan oleh semua kalangan di lingkungan Alam Wisata Cimahi diantaranya tulus, jujur, inisiatif, pantang menyerah, saling menghargai dan selalu bersyukur. Nilai-nilai ini berguna agar setiap aktifitas dan kegiatan yang dilakukan di dalam perusahaan dapat berjalan dengan selaras untuk semua bagian dan semua individu di dalam lingkungan Alam Wisata Cimahi. Diharapkan dengan adanya nilai-nilai tersebut dapat memotivasi karyawan guna mencapai tujuan perusahan.

Setiap organisasi atau perusahaan memerlukan sumber daya untuk mencapai tujuannnya. Diantara sumber daya yang ada, sumber daya yang terpenting adalah sumber daya manusia (SDM). SDM merupakan sumber daya yang digunaskan untuk menggerakan dan menyinergikan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan organisasi. Dalam merealisasikan visi, misi dan tujuannya, organisasi menginvestasikan sumber daya sebagai aset atau modal untuk menciptakan kegiatan organisasi tetapi harus dikelola dengan baik. Manajemen modal manusia dilakukan melalui manajemen kinerja atau *performance management.* Manajemen kinerja adalah proses merencanakan, mengorganisasi, mengontrol dan mengevaluasi kinerja karyawan. Evaluasi kinerja merupakan muara akhir dari manajemen modal manusia[7].

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.1.2.1. Visi Perusahaan

Visi dari Alam Wisata Cimahi adalah menjadi tempat wisata, multimix farming, kuliner dan sarana pembelajaran terpadu terbaik di Indonesia.

2.1.2.2. Misi Perusahaan

Misi dari Alam Wisata Cimahi diantaranya :

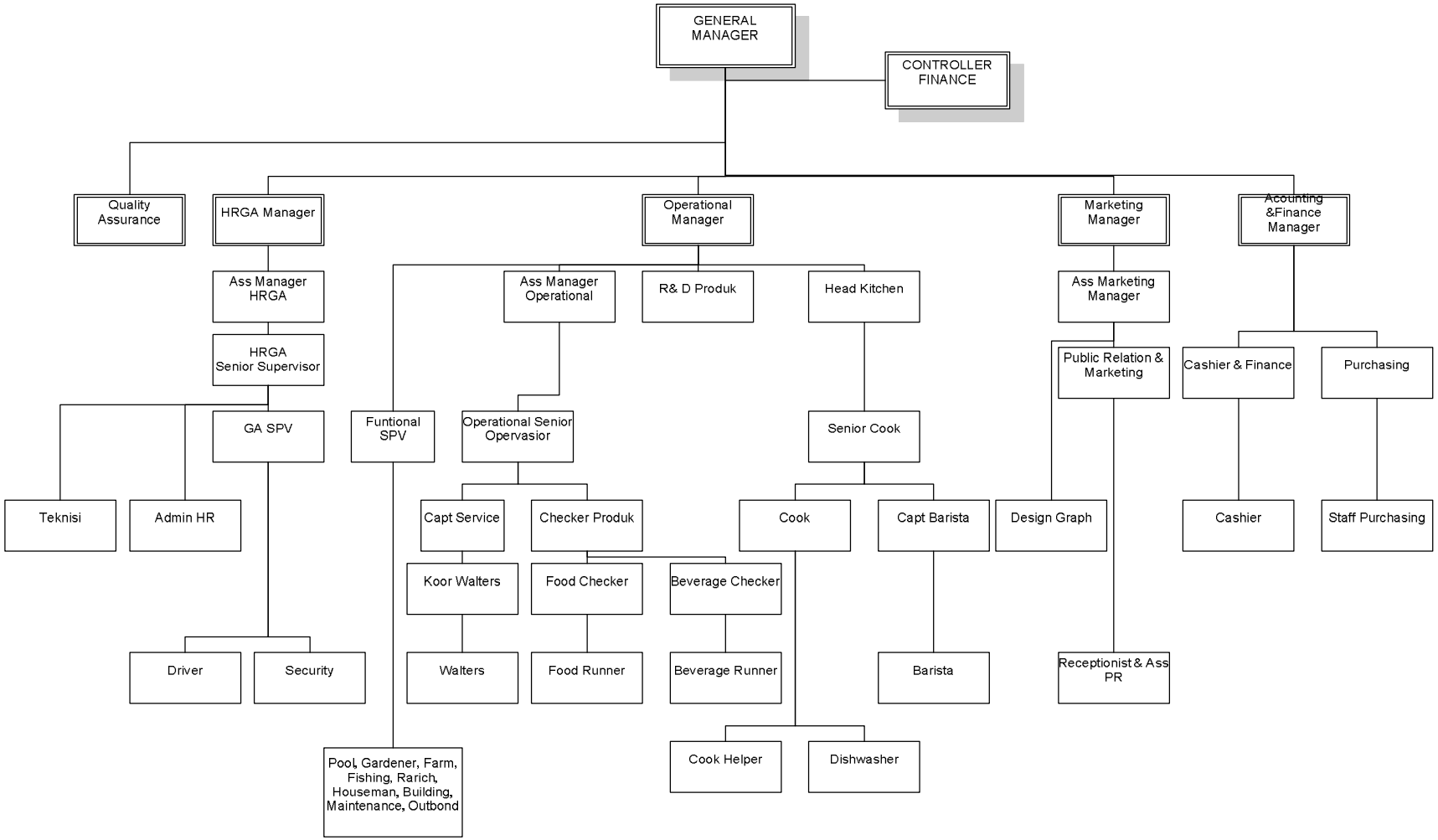
1. Menciptakan kesejahteraan bagi seluruh element didalam organisasi (pemilik dan karyawan) serta masyarakat di lingkungan sekitarnya, melalui usaha terpadu yang profitable dan dikelola secara professional.
2. Memberikan yang terbaik bagi konsumen melalui kualitas dan pelayan agar dapat menjadi tujuan utama wisata bagi seluruh lapisan masyarakat.
3. Melestarikan lingkungan dan alam sekitar dimanapun group alam wisata ini berada di wilayah Indonesia.

2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu gambaran yang menunjukkan suatu jabatan atau pekerjaan yang harus dilakukan masing-masing bagian atau anggota dari organisasi perusahaan yang tergambar secara terstruktur. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi.

Struktur organisasi Alam Wisata Cimahi disesuaikan dengan kebutuhan yang ada saat ini yang dimana dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang akan datang. Aspek yang terlihat pada struktur organisasi Alam Wisata Cimahi adalah kemampuan untuk mengabaikan hubungan antar karyawan serta tingkatan yang ada

dalam tiap organisasi untuk saling bekerjasama dalam mengembangkan dan mencapai tujuan perusahaan seperti yang terlihat pada gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Struktur organisasi Alam Wisata Cimahi

2.1.2.1. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas digunakan untuk mengetahui tugas, wewenang dan tanggung jawab dari masing-masing bagian. Adapun deskripsi tugas secara garis besar yang ada di Alam Wisata Cimahi adalah sebagi berikut :

1. *General Manager*
    a. Bertanggung jawab atas implementasi kebijakan perusahaan dan memastikan berjalannya peraturan perusahaan serta kesesuaiannya dengan objektif dan strategi perusahaan sesuai target bisnis perusahaan secara menyeluruh.
    b. Mengevaluasi dan menganalisa hasil implementasi strategi perusahaan serta mencari usulan atas pemecahan masalah yang timbul.
    c. Mengarahkan fungsi setiap bagian dalam menjalankan strategi perusahaan.
2. *Controller Finance*

    Bertanggung jawab untuk berkoordinasi dengan tim dan pihak-pihak terkait dalam melakukan tata kelola dan pengawasan transaksi keuangan dan neraca keuangan perusahaan yang terkait dengan segala aktivitas usaha perusahaan.
3. *Quality Assurance*

    Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan terencana dalam usaha peningkatan mutu untuk pencegahan dan pemecahan masalah.
4. HRGA Manager

    Bertanggung jawab mengurus segala hal yang berkaitan dengan masalah umum termasuk sistem perencanaan, penyusunan karyawan, pengembangan karyawan, evaluasi kerja, kompensasi karyawan dan hubungan karyawan.
5. *Operational Manager*

    Bertanggung jawab untuk memproduksi barang dan jasa termasuk di dalamnya membuat rancangan dan analisis operasi.

6. *Marketing Manager*

   Bertanggung jawab dalam merencanakan dan melaksanakan konsep, harga, promosi dan distribusi dari barang dan jasa untuk tujuan perusahaan.

7. *Accounting and Finance Manager*

   Merencanakan, mengembangkan, dan mengontrol fungsi keuangan dan akuntansi di perusahaan dalam memberikan informasi keuangan secara benar dan tepat serta membantu perusahaan dalam proses pengambilan keputusan yang mendukung pencapaian target financial perusahaan.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Konsep Dasar Sistem

Definisi sitem berkembang sesuai dengan konteks di mana pengertian sistem itu digunakan. Adapun beberapa definisi sistem secara umum diantaranya[2]:

1. Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.
2. Kumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagi satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

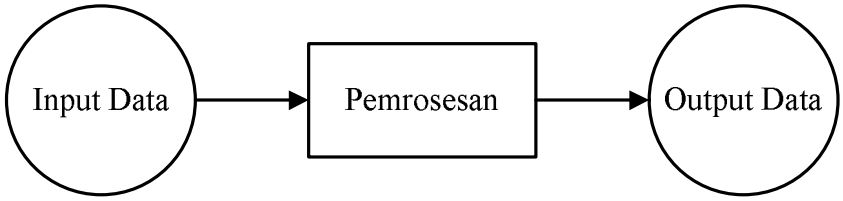
Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lainnya.banyak ahli mengajukan konsep sistem dengan dekripsi yang berbeda, tetapi pada prinsipnya hampir sama dengan konsep dasar sistem umumnya. Schronderberg (1971) dalam Suradinata (1996) secara ringkas menjelaskan bahwa sistem adalah[2]:

1. Komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain.
2. Suatu keseluruhan tanpa memisahkan komponen pembentuknya.
3. Bersama-sama dalam mencapai tujuan.
4. Memiliki *input* dan *output* yang dibutuhkan sistem lainnya.
5. Terdapat proses yang mengubah input menjadi output.

6. Menunjukan adanya entropi (fungsi keadaan).
7. Memiliki aturan.
8. Memiliki subsitem yang lebih kecil.
9. Memiliki deferensiasi antar subsitem.
10. Memiliki tujuan yang sama meskipun mulainya berbeda.

2.2.2. Pengertian Sistem Informasi

Untuk memahami pengertian sistem informasi, harus dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai entitas penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang[2]. Dengan demikian, sistem informasi berdasarkan konsep *input*, *processing*, *output* (IPO) dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. 2 Sistem Informasi[2].

2.2.2.1. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Pengertian lain dari sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan dan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan informasi.

2.2.2.2. Tujuan Sistem Informasi

1. Integrasi sistem

   Menghubungkan sistem individu atau kelompok.
2. Efisiensi pengelolaan sistem

   Pengelolaan data berkaitan dengan sistem informasi.
3. Dukungan keputusan untuk manajemen

   Melengkapi informasi guna kebutuhan proses pengambilan kebutuhan.

2.2.2.3. Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki beberapa manfaat, yaitu:

a. Menghemat tenaga kerja
b. Peningkatan efisiensi
c. Mempercepat proses
d. Perbaikan dokumentasi
e. Pencapaian standar
f. Perbaikan keputusan

2.2.3. Komponen Sistem Informasi

Stair (1992) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam sustu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut[2]:

1. Perangkat keras (*hardware*)

   Perangkat keras yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan masukan data, memproses dta, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak (*software*)

   Perangkat lunak yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
3. *Database*

   Database yaitu kumpulan data dan informasi yang di organisasi sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

4. Telekomunikasi

   Telekomunikasi yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

5. Manusia

   Manusia yaitu personel dari sistem informasi meliputimanajer, analis, progremer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

2.2.4. Elemen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari elemene-lemen yang terdiri dari orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan komputer dan komunikasi data. Semua elemen ini merupakan komponen fisik.

1. Manusia (*Brainware*)

   Manusia merupakan salah satu komponen penting dalam suatu sistem yang sedang berjalan. Sebab manusia inilah yang akan menangani proyek dimana semua manusia yang menangani dan terlibat langsung pada pengoperasian komputer terdiri atas :

   a. Sistem analisis adalah yang akan membentuk dan membangun fasilitas sistem *design*.
   b. *Programer* adalah orang yang akan menyusun instruksi bagi komputer. Tugas utam dari programer adalah merubah spesifikasi sitem yang diberikan analisis sistem kedalam instruksi yang bisa dijalankan oleh komputer.
   c. *Computer operator* adalah mereka yang akan menangani secara langsung pengolahan data dalam ruang komputer
   d. Teknisi adalah orang yang memperbaiki *hardware* komputer.

2. Prosedur

   Prosedur merupakan elemen fisik. Hal ini di sebabkan karena prosedur disediakan dalam bentuk fisik seperti buku panduan dan instruksi. Ada 3 jenis prosedur yang dibutuhkan, yaitu instruksi untuk pemakai,

instruksi untuk penyiapan masukan, instruksi pengoperasian untuk karyawan pusat komputer.

3. Perangkat keras

Perangkat keras bagi suatu sistem informasi terdiri atas komputer (pusat pengolah, unit masukan/keluaran), peralatan penyiapan data, dan terminal masukan/keluaran. *Hardware* ini terbagi menjadi empat macam yaitu :

a. Peralatan masukan (*input*)

Meliputi semua peralatan yang digunakan untuk memasukan data.

b. Alat pengolahan (*processo*r)

Alat pengolahan digunakan untuk mengolah data yang masuk, alat ini dikenal dengan CPU (*Central Processing Unit*).

c. Peralatan untuk mengingat (*memory*)

Alat ini berfungsi untuk menyimpan data. *Memory* terbagi menjadi dua kelompok yaitu *memory* utama dan *memory* tambahan.

d. Peralatan keluaran (*output*)

Digunakan untuk mengeluarkan informasi hasil pengolahan dalam berbagai bentuk seperti cetakan ataupun visual dan audio.

4. Perangkat lunak

Perangkat lunak merupakan kumpulan dari program yang digunakan untuk menjalankan komputer. Sedangkan program merupakan kumpulan dari perintah-perintah komputer yang tersusun secara sistematis. Adapun perangkat lunak dapat dibagi dalam 3 jenis utama :

a. Sistem perangkat lunak umum, seperti sistem pengoperasian dan sistem manajemen data yang memungkinkan pengoperasian sistem komputer.

b. Aplikasi perangkat lunak umum, seperti model analisis dan keputusan.

c. Aplikasi pernagkat lunak yang terdiri atas program yang secara spesifik dibuat untuk setiap aplikasi.

Perangkat lunak yang mendukung sistem yang diajukan untuk dibangun adalah PHP. Sedangkan untuk *database* menggunakan MySQL sever dan untuk laporannya menggunakan Adobe PDF.

5. Basis data

   File yang berisi program dan data dibuktikan dengan adanya media penyimpanan secara fisik seperti *hard disk, magnetic tape*, dan sebagainya. File juga meliputi keluaran tercetak dan catatan lain diatas kertas, mikro film, dan lain sebagainya.

6. Jaringan komputer

   Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar informasi dan data.

7. Komunikasi data

   Komunikasi data adalah merupakan bagian dari telekomunikasi yang secara khusus berkenaan dengan transmisi atau pemindahan data dan informasi diantara komputer-komputer dalam bentuk digital yang dikirimkan melalui media komunikasi data. Data berarti informasi yang disajikan oleh isyarat digital. Komunikasi data merupakan bagian vital dari suatu sistem informasi karena sistem ini menyediakan infrastruktur yang memungkinkan komputer-komputer dapat berkomunikasi satu sama lain.

2.2.5. Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu memiliki komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interprest*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objective*) dan tujuan (*goal*).

1. Komponen Sistem (*System Components*)

   Komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem baik besar maupun kecil, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut supra system.

2. Batas Sistem (*System Boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menujukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

   Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*System Input*)

   Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh maintenance input di dalam sistem komputer adalah program, yang

digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh signal input di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi Informasi.

6. Keluaran Sistem (*System Output*)

   Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Pengolah Sistem (*System Process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*System Objective*)

   Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.6. *Key Performance Indicator* (KPI)

Pada dasarnya *Key Performance Indicator* (KPI) adalah bagian dari *Performance Indicator* atau indikator kinerja organisasi. Keunggulan *Key Performance Indicator* dibandingkan dengan indikator-indikator kinerja lainnya adalah bahwa *Key Performance Indicator* merupakan indikator kunci yang benar-benar mampu mempresentasikan kinerja organisasi secara keseluruhan. Jumlah indikator kinerja yang dipilih sebagai *Key Performance Indicator* ini biasanya tidak banyak, namun demikian hasil pengukuran melalui indikator tersebut dapat digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan organisasi dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan[3].

Key Performance Indicator mewakili serangkaian langkah-langkah yang berfokus pada aspek-aspek organisasi kinerja yang paling penting untuk saat ini dan keberhasilan masa depan organisasi. Sebagai alat ukur kinerja strategis organisasi, *Key Performance Indicator* dapat mengindikasikan kesehatan dan perkembangan organisasi dan keberhasilan kegiatan, program

atau penyampaian pelayanan untuk mewujudkan target-target atau sasaran organisasi. *Key Performance Indicator* dapat berbentuk ukuran kuantitatif maupun kualitatif. Namun demikkian, dalam praktek penyusunan *Key Performance Indicator* oleh berbagai organisasi *public* dan *private*, sebagian besar *Key Performance Indicator* berupa ukuran kuantitatif[3].

Keberhasilan sebuah peningkatan kinerja memerlukan kerjasama yang baik dan efektif antara managemen, serikat pekerja yang mewakili organisasi karyawan, karyawan itu sendiri, para pelangggan maupun dari pihak pemasok. Semua itu merupakan pondasi yang baik untuk mencapai peningkatan kerja yang maksimal.

2.1.2.1. Karakteristik *Key Performance Indicator*

Terdapat tujuh karakteristik *Key Performance Indicator* yaitu[4]:

1. Bukan Ukuran finansial.
2. Diukur secara sering (dalam 24 jam, harian, atau mingguan).
3. Dilakukan oleh CEO dan tim senior manajemen (misalnya CEO memanggil staf yang relevan untuk bertanya apa yang terjadi.
4. Mengindikasikan secara jelas tindakan apa yang harus dilakukan oleh staf (staf mengerti akan pengukuran hasil dan tahu apa yang harus diperbaiki).
5. Diukur yang terikat tanggung jawab secara tim (misal CEO dapat memanggil team leader yang dapat mengambil tindakan yang diperlukan).
6. Memiliki dampak yang signifikan (mempengaruhi satu atau lebih *Critical Success Factor* atau satu atau lebih dari *indikator Balance Scorecard*) menyarankan langkah tindak lanjut yang semestinya.

2.1.2.2. Manfaat penerapan *Key Performance Indicator*

Pengelolaan kinerja pegawai melalui sistem *Key Performance Indicator* memberikan sejumlah manfaat positif bagi perusahaan, diantaranya adalah[4]:

1. Melalui metode *Key Performance Indicator* maka kinerja setiap pegawai dapat dievaluasi secara lebih obyektif dan terukur, sehingga dapat mengurangi unsur subyektivitas yang sering terjadi dalam proses penilaian kinerja pegawai.
2. Melalui penentuan *Key Performance Indicator* secara tepat, setiap pegawai juga menjadi lebih paham mengenai hasil kerja yang diharapkan darinya. Hal ini akan mendorong pegawai bekerja lebih optimal untuk mencapai target kinerja yang telah ditetapkan.
3. Melalui penetapan *Key Performance Indicator* yang obyektif dan terukur, maka proses pembinaan kinerja pegawai dapat dilakukan secara lebih transparan dan sistematis.
4. Hasil skor *Key Performance Indicator* yang obyektif dan terukur juga dapat dijadikan dasar untuk pemberian *reward* dan *punishment* pegawai. Dengan demikian, pegawai yang kinerjanya lebih baik akan mendapat *reward*, sebaliknya jika kinerja karyawan rendah akan mendapatkan *punishment.*

2.1.2.3. Perhitungan Nilai Akhir Kinerja

Untuk poin penilaian akhir kinerja tidak hanya menggunakan skor *Key Performance Indicator* semata tetapi menggunakan indikator *input* lainnya sebagaimana yang telah dijelaskan diawal bahwa penilaian kinerja mencakup *input*, dan proses. Data penilaian kinerja memilki tiga dimensi kinerja yang di dalamnya terdapat indikator kinerja sebagi tolak ukur penilaian kinerja karyawan. Dimensi kinerja yang digunakan pada sistem meliputi hasil kerja, perilaku kerja dan sifat pribadi.

Setiap perusahaan memiliki komponen yang berbeda-beda sesuai dengan bidangnya masing-masing. Sebagai contoh kasus, sebuah perusahaan bidang properti akan melakukan penilaian kinerja karyawan. Penilaian dilakukan per enam bulan dan per tahun. Indikator yang dipakai adalah lingkungan kerja sama, di dalam terdapat indikator lainnya akan akan dinilai. Bobot yang digunakan pada indikator ini sebanyak 20% dari bobot keseluruhan sebanyak 100%[8]. Penilaian

dilakukan pada indikator kerja sama pada bagian teknik seperti yang terlihat pada tabel 2.1 berikut :

Tabel 2. 1 Penilaian kinerja karyawan[8]

No	Kerja sama	Bobot Nilai			
		Jan-Jun		Jul-Des	
		Angka	Bobot	Angka	Bobot
1	Tidak peduli permasalahan yang dihadapi oleh rekan kerja dan tidak memberi respon walaupun sudah berulang-ulang dihubungi untuk diminta tolong oleh rekan yang mengalami masalah, bahkan oleh atasan atau rekan lainnya		0,5%		0,5%
2	Tidak peduli permasalahan yang dihadapi oleh rekan kerja dan baru memberi respon setelah berulang-ulang dihubungi untuk diminta tolong oleh rekan yang mengalami masalah, bahkan oleh atasan atau rekan lainnya		1%		1%
3	Mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh rekan kerja dan memberi respon setelah diminta tolong oleh rekan yang mengalami masalah atau atasan atau rekan lainnya		1,5%		1,5%
4	Mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh rekan kerja dan langsung memberi respon tanpa diminta tolong oleh rekan yang mengalami masalah atau atasan atau rekan lainnya		2%		2%
5	Mengetahui & mengingatkan permasalahan yang akan dihadapi oleh rekan kerja dan langsung menawarkan diri untuk memberikan bantuan dalam memecahkan permasalahan tersebut.		2,5%		2,5%
6	Tidak peduli akan program kerja dan acara kebersamaan yang telah disepakati bersama di dalam tim/divisi/departemen, lebih mementingkan diri sendiri.		1%		1%
7	Peduli akan program kerja tetapi tidak peduli dengan acara kebersamaan yang dibuat/disepakati bersama di dalam tim/divisi/departemen.		1,5%		1,5%
8	Peduli akan program kerja dan peduli dengan acara kebersamaan yang dibuat/disepakati bersama di dalam tim/divisi/departemen.		2%		2%
9	Peduli akan program kerja dan peduli dengan acara kebersamaan yang dibuat/disepakati bersama di dalam tim/divisi/departemen, secara aktif selalu memberikan masukan kepada tim/divisi/departemen dalam hal meningkatkan kekompakan tim.		2,5%		2,5%
10	Peduli akan program kerja dan peduli dengan acara kebersamaan yang dibuat/disepakati bersama di dalam tim/divisi/departemen, secara aktif menjadi pengikat kekompakan antar rekan kerja dalam tim/divisi/departemen.		2%		2%
11	Tidak peduli permasalahan yang dihadapi tim/divisi/departemen yang bersangkutan.		0,5%		0,5%

12	Mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh tim/divisi/departemen yang bersangkutan, ikut membantu memecahkan masalah setelah diajak oleh rekan kerja yang disukai.		1%		1%
13	Mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh tim/divisi/departemen yang bersangkutan		2%		2%

Dari tabel tersebut terlihat indikator yang menjadi tolak ukur penilaian kinerja. Dalam penilaian kinerja tidak hanya terpaku kepada satu lingkungan penilaian saja. Penilaian kinerja karyawan memiliki porsi dan kriteria masing-masing. Seperti pada contoh kasus diatas kerja sama memiliki bobot 20%, hasil kerja 60%, pengembangan diri 10%, disiplin dan tata tertib kerja 10%[8].

Total nilai dijumlahkan keseluruhan karena setiap indikator sudah memiliki bobotnya masing-masing. Dari hasil skor yang di dapat, perusahaan dapat menentukan keputusan apa yang akan diambil untuk karyawan yang bersangkutan. Keputusan diambil sesuai dengan hasil evaluasi penilaian kinerja yang telah dilakukan. Penilaian kinerja dimulai dengan pengumpulan data kinerja para karyawan sepanjang masa evaluasi kinerja. Ada beberapa hal yang mungkin akan muncul sesuai dengan hasil skor yang di dapat diantarannya:

1. Hasil yang baik
   a. Bonus
   b. Kenaikan gaji
   c. Promosi
   d. Training plan
2. Hasil yang buruk
   a. Teguran
   b. Surat peringatan
   c. Skorsing
   d. Pemberhentian kerja

2.1.2.4. Model Penilaian Kinerja

Model penilaian kinerja yang akan digunakan di Alam Wisata Cimahi adalah model esai. Model esai adalah metode evaluasi kinerja yang penilaiannya merumuskan hasil penilaian dalam bentuk esai. Isi esai melukiskan kekuatan dan keleman indikator kinerja karyawan yang dinilai. Model ini menyediakan peluang yang sangat baik untuk melukiskan kinerja ternilai secara terperinci. Pada model ini, sistem evaluasi kinerja menentukan indikator-indikator kinerja yang harus dinilai dan definisi operasional setiap indikator. Definisi setiap indikator juga berisi deskriptor

level kineja satiap dimensi yang menunjukan kinerja sangat baik sampai sangat buruk untuk setiap dimensi. Walaupun model esai dapat dipakai secara mandiri metode ini sering dikombinasikan dengan model lainnya. Kualitas model evaluasi kinerja esai bergantung pada kemapuan penilai dalam menyusun esai mengenai indikator kinerja ternilai. Keunggulan evaluasi kinerja model esai memungkinkan penilai melukiskan kinerja ternilai sangat terperinci karena bentuknya terbuka (*open ended*) walaupun indikator kinerjanya terstruktur. Untuk setiap indikator kinerja, penilai tidak hanya memberikan nilai dalam bentuk angka, tetapi juga melukiskan apa arti nilai tersebut. Kelemahan evaluasi kinerja model esai adalah memerlukan waktu untuk menyusun suatu esai tentang kinerja karyawan. Penilai harus merumuskan hasil observasi kinerja ternilai dalam bentuk esai mengenai setiap indikator kinerja. Aktivitas ini memerlukan waktu lebih lama daripada menggunakan model lainnya [7].

2.1.2.5. Deskriptor Level Kinerja

Agar evaluasi kinerja bersifat sensitif artinya dapat membedakan kinerja karyawan yang sangat baik dan baik dengan kinerja karyawan yang sedang, buruk, dan sangat buruk. Setiap indikator kinerja dilengkapi dengan *Deskriptor Level Kinerja* (DLK) atau *Performance Level Descriptor* (PLD). *Deskriptor Level Kinerja* adalah skala bobot yang melukiskan tingkatan kinerja untuk setiap indikator kinerja karyawan[7].

Deskriptor Level Kinerja atau rating yang digunakan di Alam Wisata Cimahi untuk menilai perilaku kerja dan kemampuan kerja berskala lima kategori. Angka digunakan untuk membobot yang bersifat sewenang-wenang, artinya tidak ada ukuran yang seragam. *Deskriptor Level Kinerja* daftar penilaian menggunakan skala 1 sampai 5, seperti yang terlihat pada tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.2 ***Deskriptor Level Kinerja***

Angka	Kata Sifat	Deskripsi
1	Buruk	Hanya mampu menyelesaikan masalah dengan tuntutan dan bimbingan yang saksama.
2	Kurang	Hanya mampu memahami dan menyelesaikan masalah sederhana. Cukup banyak kesulitan yang akan dihadapi.
3	Cukup	Dapat memahami dan menyelesaikan masalah-masalah konkret. Memerlukan waktu dan usaha tambahan untuk mempelajari tanggung jawab yang lebih besar.
4	Baik	Mampu memahami masalah-masalah yang pelik dan menyelesikannya secara efektif. Hanya sedikit kesulitan yang akan dihadapi.
5	Sangat baik	Mampu memahami dan menyelesaikan banyak masalah kompleks yang memerlukan kemampuan konseptual. Tidak ada kesulitan yang berarti.

2.2.7. Basis Data

Basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data, basis dapat diartikan sebagai maskas atau gudang tempat bersarang atau berkumpul [10]. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli dan lain-lain), barang hewan, peristiwa, konsep keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

2.2.7.1. Konsep Basis Data

Basis data dan teknologinya telah memainkan peran penting seiring dengan pertumbuhan penggunaan komputer. Basis data telah digunakan pada hampir seluruh area dimana komputer digunakan. Basis data merupakan koleksi dari data-data yang terorganisasi sedemikian rupa sehingga data mudah disimpan dan dimanipulasi (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, dan dihapus). Kata basis data dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan.

Sedangkan kata data dapat didefinisikan sebagai fakta yang direkam atau dicatat. Sebagai contoh adalah nama, nomor telepon, dan alamat.

Basis data terdiri atas tiga model, diantaranya :

1. Model Hirarkis / Model Pohon
2. Model Jaringan
3. Model Relasional

Model Relasional merupakan model yang paling sederhana sehingga mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna, serta merupakan model yang paling populer saat ini. Model ini menunjukkan cara mengelola atau mengorganisasikan data secara fisik dalam memory sekunder, yang akan berdampak pula pada bagaimana kita mengelompokkan data dan membentuk keseluruhan data yang terkait dalam sistem yang dibangun.

Model ini menggunakan sekumpulan tabel berdimensi dua (relasi atau tabel), dengan masing-masing relasi tersusun atas tupel atau baris dan atribut. DBMS yang bermodelkan relasional biasa disebut RDBMS (*Relational Data Base Management System*).

2.2.7.2. DBMS (*DataBase Management System*)

Sistem manajemen database atau *database management system* (DBMS) adalah merupakan suatu sistem software yang memungkinkan seorang user dapat mendefinisikan, membuat, dan memelihara serta menyediakan akses terkontrol terhadap data. *Database* sendiri adalah sekumpulan data yang berhubungan dan saling berinteraksi.

Berikut ini akan dikemukakan definisi lain dari *Database Management System* (*DBMS*) :

"*Manajemen Sistem Basis Data (Database Management System / DBMS) adalah perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar"*.

"DBMS diartikan sebagai suatu program komputer yang digunakan untuk memasukkan, mengubah, mengapus, memanipulasi dan memperoleh data/informasi dengan praktis dan efisien".[4]

DBMS dapat menjadi alternatif penggunaan secara khusus untuk aplikasi, semisal penyimpanan data dalam file dan menulis kode aplikasi yang spesifik untuk pengaturannya.

DBMS dapat digunakan untuk mengakomodasi berbagai macam pemakai yang memiliki kebutuhan akses yang berbeda. Adapun terdapat beberapa keuntungan dari DBMS diantaranya :

1. Kepraktisan
2. Kecepatan
3. Mengurangi kejemuan
4. Kekinian

Sedangkan komponen utama DBMS dapat dibagi menjadi empat macam diantaranya:

1. Perangkat keras,
2. Data, Data dalam basis data mempunyai sifat terpadu (*integrated*) dan berbagi (*shared*)
3. Perangkat Lunak
4. Pengguna.

2.2.7.3. *My Structured Query Language* (MySQL)

MySQL *(My Structured Query Language)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses basis data yang tergolong relasional. Standar SQL mula-mula didefinisikan oleh ISO (*international Standards Organization)* dan ANSI (*the American National Standards Institute*) yang dikenal dengan sebutan MySQL 86. Pemahaman terhadap MySQL sangat bermanfaat karena kita juga bisa memanfaatkannya untuk keperluan pemrograman.

MySQL adalah aplikasi atau sistem untuk mengelola database atau manajemen data. Untuk menyimpan data dan informasi ke computer kita menggunaka data, contoh kita menyimpan data karyawan pada suatu perusahaandan memasukkan pada suatu file. File data yang dikelompokan inilah yang disebut database, dan MySQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database. Dalam mengelola database MySQL

menggunakan struktur atau kerangka yang berbentuk tabel. Dalam tabel-tabel itulah data diatur dan di kelompokan[9].

MyAQL banyak digunakan dan menjadi pilihan karena berbagai keunggulan. Yang utama diantaranya karena aplikasinya gratis, dan bisa dipakai oleh siapa saja. Selain itu MySQL dikenal sebagai sistem database yang efisien dan reliable, proses query MySQL cepat dan mudah, sehingga cocok sekali digunakan untuk aplikas berbasis web. MySQL juga mudah dihubungkan dengan berbagai bahasa pemrograman dan aplikasi, sehingga tingkat kompatibilitasnya tinggi, disamping iyu kode-kode perintah MySQL bisa dibilang "sederhana" sehingga mudah di mengerti oleh programmer untuk membangun suatu aplikasi[9].

Sebenarnya MySQL tidak terbatas hanya untuk mengambil data *(query*), tetapi juga dapat kita pakai untuk menciptakan tabel, menghapus tabel, menambahkan data ke tabel, menghapus data pada tabel. MySQL dalam sebuah database websites merupakan sekumpulan data yang disusun dengan aturan tertentu sehingga memudahkan kita dalam mengelola dan memperoleh informasi darinya. Tabel MySQL juga dapat dimanipulasi sesuai kebutuhan kita

Kelebihan:

a. Mendukung transaksi
b. Kemudahan *management database*
c. Security yang baik
d. Stabil dan tangguh
e. Bebas download *(Free)*
f. Fleksibel dengan berbagai pemrograman

Kelemahan :

a. Sulit untuk menambah *feature*
b. Tidak cocok untuk aplikasi yang kompleks
c. Data yang ukurannya lebih besar akan mengalami keterlambatan proses.

2.2.7.4. PHP

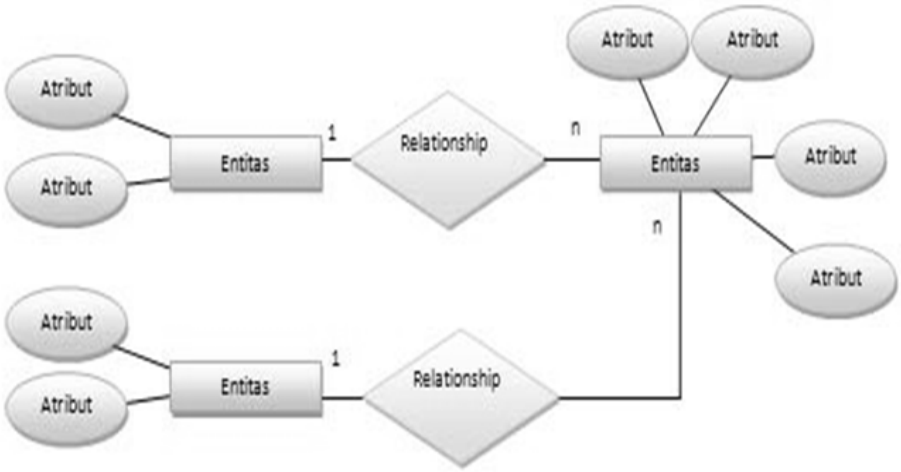
PHP adalah salah satu bahasa Sever-side yang didesain khusus untuk aplikasi web. PHP dapat disisipkan diantara bahasa HTML dan karena bahasa Server side, maka PHP akan dieksekusi di server, sehingga yang dikirimkan ke browse adalah “hasil jadi” dalam bentuk HTML, dan kode PHP anda tidak akan terlihat.

Hampir semua aplikasi berbasis web bias dibuat dan dijalankan dengan PHP, namun kelebihan utama PHP adalah konektivitasnya dengan *database*. PHP mampu mengolah data pada berbagai platform *database*, namun yang paling ideal dan banyak digunakan adalah menggunakan database MySQL. PHP+MySQL menjadi standar bagi pembuatan web dinamis saat ini, hal ini dikarenakan keduanya *open source*, sehingga bisa digunakan siapa saja dengan bebas. PHP juga dianggap mudah untuk dipelajari, sehingga tidak diperlukan pengetahuan mendalam tentang pemrograman untuk memahaminya[9].

PHP merupakan bahasa script yang digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Dinamis dalam berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu yang terbaru. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan. Oleh karena itu, spesifikasi server lebih berpengaruh pada eksekusi dari script PHP daripada spesifikasi *client*. Namun tetap diperhatikan bahwa halaman yang dihasilkan tentunya harus dapat dibukan *browser* pada *client*. Dalam hal ini versi html yang digunakan harus didukung oleh *browser client*.

2.2.7.5. Diagram Hubungan Entitas / *Entity Relation Diagram* (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 2.3 ERD

Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

1. Entitas

   Entitas merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Simbol dari entitas ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

2. Atribut

   Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasikan isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

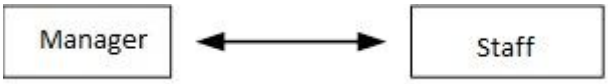
3. Hubungan / Relasi

   Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Relasi dapat digambarkan sebagai berikut :

   a. One To One Relationship

   Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan 1 entitas B, dan begitu juga sebaliknya setiap entitas pada himpunan B berhubungan paling banyak 1 dengan entitas pada himpunan entitas B.

   Berikut gambar *one to one relationship* dijelaskan gambar 2.4 :



Gambar 2.4 *One to One Relationship*

b. One To Many Relationship

Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan banyak pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya setiap entitas pada himpunan entitas B, hubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

Berikut gambar *one to many relationship* dijelaskan gambar 2.5 :



Gambar 2.5 *One to Many Relationship*

c. *Many To Many Relationship*

Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan banyak pada himpunan entitas B dan begitu juga sebaliknya, setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan banyak dengan himpunan entitas B.

Berikut gambar *many to many relationship* dijelaskan gambar 2.6 :



Gambar 2.6 *Many to Many Relationship*

2.2.7.6. Diagram Aliran Data / *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai

suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

DFD merupakan penurunan atau penjabaran dari diagram konteks. Diagram kontek adalah suatu diagram alir yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan. Diagram ini merupakan gambaran umum sistem yang nantinya akan dibangun secara uraian dapat dikatakan bahwa diagram kontek berisi siapa saja yang memberikan data (*input*) kesistem serta kepada siapa saja data informasi yang harus dihasilkan sistem.

Dalam pembuatan DFD harus mengacu pada ketentuan sebagai berikut :

1. Setiap penurunan level yang lebih rendah harus mempresentasikan proses tersebut dalam spesifikasi proses yang jelas.
2. Penurunan dilakukan apabila memang diperlukan.
3. Tidak semua bagian dari sistem harus ditunjukkan dengan jumlah level yang sama.

Simbol-simbol yang digunakan pada diagram alir data atau *data flow diagram* antara lain :

1. Kesatuan Luar (*External Entity*)

   Kesatuan luar atau e*xternal entity* merupakan kesatuan luar di lingkungan sistem, bisa berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan masukan bagi sistem atau keluaran dari sistem.

2. Proses (*Process*)

   Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* menjadi *output*. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses/kegiatan apa yang sedang/akan dilaksanakan.

Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja transitif.

3. Arus Data (*Data Flow*)

   Suatu data flow / alur data digambarkan dengan anak panah, yang menunjukkan arah menuju ke dan keluar dari suatu proses. Alur data ini digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau paket data/informasi dari satu bagian sistem ke bagian lainnya. Selain menunjukkan arah, alur data pada model yang dibuat oleh profesional sistem dapat merepresentasikan bit, karakter, pesan, formulir, bilangan real, dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer. Alur data juga dapat merepresentasikan data/informasi yang tidak berkaitan dengan komputer. Alur data perlu diberi nama sesuai dengan data/informasi yang dimaksud, biasanya pemberian nama pada alur data dilakukan dengan menggunakan kata benda.

4. Penyimpanan Data (*Data Storage*)

   Komponen ini digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data dan diberi nama dengan kata benda jamak, misalnya Mahasiswa. Data store ini biasanya berkaitan dengan penyimpanan-penyimpanan, seperti file atau database yang berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, misalnya file disket, file harddisk, file pita magnetik. Data store juga berkaitan dengan penyimpanan secara manual seperti buku alamat, file folder, dan agenda.