DAFTAR ISI

ABSTRAK i

ABSTRACT ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR SIMBOL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Perumusan Masalah 2

I.3 Maksud dan Tujuan 2

I.4 Batasan Masalah 2

I.5 Metodologi Penelitian 3

I.5.1 Metode pengumpulan data 3

I.5.2 Pembangunan Perangkat Lunak 4

I.6 Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

II.1 PT. SOHO PHARMASI INDUSTRI (Bandung) 7

II.1.1 Sejarah Perusahaan 7

II.1.2 Visi dan Misi 7

III.1.1 Visi 7

III.1.2 Misi 8

III.1.3 Struktur Organisasi 8

II.2 Landasan Teori 8
II.2.1 Kinerja 9
II.2.2 Kinerja dan Kompetensi 9
II.2.3 Evaluasi Kinerja/ *Performance Review* 9
II.2.4 Program SUCCESS 13
II.2.5 *Balance Scorecard* 15
II.2.6 *Key Performance Indicator* (KPI) 17
II.2.7 Manfaat Penerapan KPI 19
II.3 Alat Pengembangan Sistem 19
II.3.1. Perancangan Berorientasi Objek 19
II.3.2. UML 20
II.3.3. Use Case Diagram 20
II.3.4. Class Diagram 21
II.3.5. Activity Diagram 22
II.3.6. Sequence Diagram 22
II.4 Basis Data 23
II.4.1 Definis Basis Data 23
II.4.2 Tujuan Basis Data 23
II.4.3 Tahap Perancangan Basis Data 23
II.5 Media Pembuatan Perangkat Lunak 23
II.5.1 PHP dan Codeigniter 23
II.5.2 My SQl 24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM 25
III.1 Analisis Sistem 25
III.1.1 Analisis Masalah 25

III.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan 25
III.1.2.1 Prosedur Penilaian Terhadap Diri Sendiri 26
III.1.2.2 Prosedur Penilaian Atasan Terhadap Pegawai 27
III.1.3 Aturan Bisnis 27
III.1.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak 28
III.1.5 Analisis KPI (Key Performance Indicator) 29
III.1.6 Analisis *Balance Scorecard* 36
III.1.7 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional 37
III.1.5.1 Analisis Perangkat Lunak 37
III.1.5.2 Analisis Perangkat Keras 38
III.1.5.3 Analisis Karakteristik Pengguna 39
III.1.5.4 Analisis Pengkodean 40
III.1.8 Analisis Kebutuhan Fungsional 40
III.1.9 Analisis Sistem dengan *Object Oriented Design* 41
III.1.7.1 Identifikasi Aktor 41
III.1.7.2 Use Case Diagram 42
III.1.7.3 Definisi Use Case 44
III.1.7.4 Skenario Use Case 44
III.1.7.5 Activity Diagram 54
III.1.7.6 Class Diagram 64
III.1.7.7 Sequence Diagram 66
III.2 Perancangan Sistem 76
III.2.1.Perancangan Data 77
III.2.1.1. Struktur Tabel 77
III.2.2.Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak 81

III.2.2.1. Perancangan Struktur Menu 81
III.2.2.2. Perancangan Antar Muka 82
III.2.2.3. Perancangan Pesan 98
III.2.2.4. Jaringan Semantik 109
III.2.2.5. Perancangan Prosedural 111
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 117
IV.1 Implementasi 117
IV.1.1 Implementasi Perangkat Keras 117
IV.1.2 Implementasi Sistem Operasi 117
IV.1.3 Implementasi Perangkat Lunak Standar 117
IV.1.4 Implementasi *Database* 118
IV.1.5 Implementasi Antar Muka 125
IV.2 Pengujian Sistem 135
IV.2.1 Pengujian Alpha (Fungsionalitas) 135
IV.2.1.1 Rencana Pengujian Supervisor 136
IV.2.1.2 Rencana Pengujian Karyawan 138
IV.2.1.3 Kasus dan Hasil Pengujian Supervisor 138
IV.2.1.4 Kasus dan Hasil Pengujian Karyawan 149
IV.2.2 Kesimpulan Hasil Pengujian *Alpha* 155
IV.2.3 Pengujian *Beta* 156
IV.2.3.1 Kesimpulan Pengujian *Beta* 156
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 159
V.1 Kesimpulan 159
V.2 Saran 159
DAFTAR PUSTAKA 160