BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) adalah kementrian dalam pemerintah Indonesia yang membidangi urusan pendidikan dan kebudayaan. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan dipimpin oleh seorang Mentri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan terdiri dari wakil mentri pendidikan dan kebudayaan bidang pendidikan dan wakil mentri pendidikan dan kebudayaan bidang kebudayaan [1]. Penilaian prestasi kerja untuk Pegawai Negeri Sipil di Kemdikbud Jakarta dilakukan untuk menentukan kenaikan pangkat atau mutasi kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala Biro Kepegawaian Kemdikbud Jakarta yaitu Bapak Ir. Totok Suprayitno, Ph.D, penilaian prestasi kerja Pegawai Negeri sipil dilaksanakan untuk mengevaluasi kinerja Pegawai Negeri sipil, yang dapat memberi petunjuk bagi pejabat yang berkepentingan dalam rangka mengevaluasi kinerja unit dan organisasi. Hasil penilaian prestasi kerja Pegawai Negeri Sipil dimanfaatkan sebagai dasar pertimbangan penetapan keputusan kebijakan pembinaan *karier* Pegawai Negeri Sipil. Sistem penilaian yang dilakukan di Kemdikbud Jakarta saat ini menggunakan penilaian metode DP3 (Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan). Atasan/Pejabat melakukan penilaian kepada pegawai setiap akhir tahun dengan mengisi lembar formulir DP3 pegawai. Hasil penilaian diberikan kepada Biro Kepegawaian untuk disimpan sebagai arsip Biro Kepegawaian. Hal ini mengakibatkan kehilangan maupun kerusakan pada dokumen seiring dengan berjalannya waktu dan usia dokumen tersebut.

Salah satu kendala lain pada Kemdikbud Jakarta adalah sulit untuk menentukan pegawai yang layak dan tidak layak untuk mendapatkan kenaikan pangkat atau mutasi kerja. Penilaian dengan menggunakan metode DP3 tidak berdasarkan pada target tertentu. Sehingga penilaian terhadap pegawai ini dapat mengakibatkan penilaian yang bersifat subjektif. PNS yang berkinerja baik

ternyata tidak mendapatkan kesempatan untuk kenaikan pangkat, sebaliknya ada pula PNS yang berkinerja buruk namun karena dekat dengan Atasan/Pejabat diberi kesempatan untuk mendapatkan kenaikan pangkat yang seharusnya mendapatkan mutasi kerja.

Oleh karena itu, Biro Kepegawaian membutuhkan Sistem Pendukung Keputusan yang terkomputerisasi dan dapat menjadi pendukung keputusan bagi setiap Atasan/Pejabat dalam memberikan rekomendasi pegawai yang layak dan tidak layak untuk mendapatkan kenaikan pangkat atau mutasi kerja.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penilaian Prestasi Kerja PNS dengan Metode SKP (Sasaran Kerja PNS) dan Penilaian Perilaku Kerja Sesuai dengan PP Nomor 46 Tahun 2011 di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah membangun Sistem Pendukung Keputusan untuk Penilaian Prestasi Kerja PNS dengan Metode SKP (Sasaran Kerja PNS) dan Penilaian Perilaku Kerja sesuai dengan PP Nomor 46 Tahun 2011 di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

Tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan Sistem Pendukung Keputusan untuk Penilaian Prestasi Kerja PNS dengan Metode SKP (Sasaran Kerja PNS) dan Penilaian Perilaku Kerja sesuai dengan PP Nomor 46 Tahun 2011 di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta ini adalah :

1. Membantu Kepala Bidang dalam memberikan rekomendasi pegawai yang layak naik pangkat atau mutasi kerja.
2. Membantu Kepala Biro Kepegawaian untuk menetapkan keputusan kebijakan pembinaan *karier* Pegawai Negeri Sipil di Kemdikbud Jakarta.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan dari penelitian yang telah dipaparkan, maka ruang lingkup penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.
2. Kriteria – kriteria untuk penilaian SKP (Sasaran Kerja PNS) yaitu kuantitas, kualitas, waktu, biaya, tugas tambahan, dan tugas kreatifitas.
3. Kriteria – kriteria untuk penilaian perilaku kerja pegawai yaitu orientasi pelayanan, integritas, komitmen, disiplin, kerjasama dan kepemimpinan.
4. Metode *Personal Balanced Scorecard* digunakan untuk menentukan kpi dari penilaian pegawai.
5. Teknik *Hundred Scoring* digunakan untuk mengolah nilai.
6. Sistem Pendukung Keputusan ini berbasis *web* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metodologi penelitian ini memiliki dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh. Cara-cara yang digunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Lapangan

   Studi lapangan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian ke Biro Kepegawaian Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta. Studi lapangan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke Biro Kepegawaian Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung pada Kepala Biro Kepegawaian Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

2. Studi Literatur

Studi Literatur merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan proses pencarian, membaca, serta mengenai *website* yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan laporan.

1.5.2 Metode Pembuatan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* seperti pada Gambar 1.1. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun *software* berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Tahap dari model ini adalah sebagai berikut:

1. *Communication*

   Tahap *communication* merupakan analisis terhadap kebutuhan *software* dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan Kepala Biro Kepegawaian maupun mengumpulkan data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun internet.

2. *Planning*

   Tahap *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement).* Tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan kebutuhan pengguna dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. *Modeling*

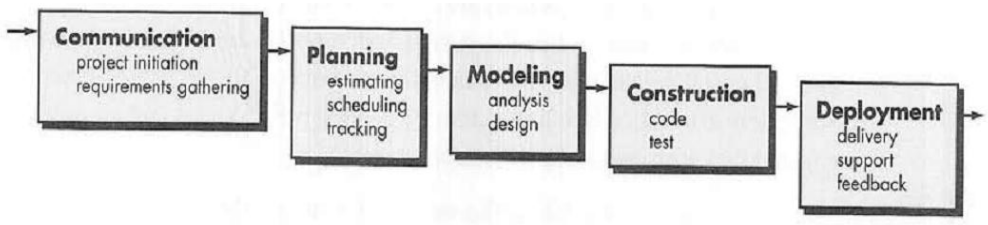
   Tahap *modeling* akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement.*

4. *Construction*

   Tahap *construction* merupakan proses pembuatan kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya dalam tahapan ini penggunaan komputer akan dimaksimalkan. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

5. *Deployment*

   Tahap *deployment* bisa dikatakan *final* dari pembuatan *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean, maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.



Gambar 1. 1 Model *Waterfall* [2]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 membahas tentang profil, sejarah singkat, visi, misi, uraian tugas, struktur organisasi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta dan teori – teori yang berkaitan dengan pembangunan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menguraikan tentang analisis prosedur sistem yang sedang berjalan di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, analisis kebutuhan *non*-fungsional, analisis kebutuhan fungsional, perancangan basis data, perancangan antarmuka, perancangan struktur menu, perancangan pesan, jaringan semantik dan perancangan prosedural

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Bab 4 berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat disertai juga hasil pengujian sistem yang dilakukan di Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan dari uraian proses pembangunan aplikasi dan saran-saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.