

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

Tahap tinjauan perusahaan ini merupakan peninjauan terhadap tempat penelitian studi kasus yang dilakukan di PT. Kanvas Mulia. Tinjauan perusahaan meliputi profil perusahaan dan struktur organisasi tempat peneliti melakukan penelitian.

2.1.1 Sejarah PT.Kanvas Mulia Padalarang

Sejarah PT. MULIA GRUP/ PT. KANVAS MULIA, dimulai pada abad XX atau tepatnya pada tahun 1938. Perusahaan ini pertama kali didirikan di provinsi Jawa Tengah, tepatnya disebuah desa yang bernama Karang Jati, 2 Km sebelah selatan kota Ungaran, Jawa Tengah, pada saat keadaan Negara dalam jajahan Belanda.

Usaha dimulai pada pertengahan tahun 1938 dengan nama “Pertenenan Mulia”, yang dipimpin langsung oleh Bapak Harjo Utomo. Nama tersebut disesuaikan jenis usaha yang mengelola atau membuat pakaian bermerk “CORA” yang berasal dari bahan katun atau sepon rayon. Nama “Mulia” diambil dari akhir sebuah nama yaitu Ibu Nyi Raden Siti Mulia, beliau adalah nenek dari Bapak Harjo Utomo. Beliaulah yang telah memberikan restunya untuk mendirikan pertenenan ini. Adapun pendirinya adalah Ayahanda dan Ibunda Bapak Harjo Utomo sendiri yaitu Krisdo Harsoyo.

Pada tahun 1939-1942, Karena adanya beberapa pertimbangan ekonomi, akhirnya perusahaan dipindahkan ke Desa Janggalan Kota Ambarawa. Akibat dari perpindahan usaha tersebut, usaha pertenenan mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga dapat memperluas fasilitas produksinya dengan membuat kain sarung pelakat, taplak meja, dan kain kelembu dengan anyaman kuno.

Oleh karena berkecamuknya perang dunia II, menyebabkan timbulnya beberapa

kesulitan untuk mendapatkan bahan baku, seperti: benang, cat dan obat-obatan, sehingga produksi vakum (kosong), kain yang diproduksi sebagian kecil digunakan untuk tikar mending, untuk memenuhi kebutuhan dan menghidupi para karyawannya. Kualitas mending dari ambarawa kotor dan pendek, tidak sebagus mending dari kota Tasik dan Majalaya, Jawa Barat, maka produksi ambarawa hanya memenuhi kebutuhan local saja.

Atas desakan dari pemerintah NIPPON, yang pada waktu itu berkuasa, perusahaan terpaksa dipindahkan ke kota Unggara, di Kebun Kelapa. Konstruksi alat tenun dipindahkan kesana-kesini untuk menenun karung beras yang terbuat dari karung goni yang berserat.

Pabrik sering mengalami perpindahan, begitu pula pada tahun 1949, pabrik dipindahkan ke Kudus di Jalan Bayloto 25Km dekat monument “Rumah Perahu” yang terbesar di Kudus. Perpindahan ke Kudus ini adalah untuk mendapatkan lokasi perusahaan yang mantap keamanannya, dengan menggunakan 30 alat mesin tenun, produksinya lebih diarahkan pada kain sarung dari benang sepon rayon dengan Tekniknya bertif lembung-lembung dan dalam waktu singkat pemasaran yang dihasilkan memuaskan.

Tahun 1960, perusahaan dipecah menjadi dua bagian kecil. Alat tenun diberikan kepada Bapak Harjo Utomo untuk tetap diproduksi secara pribadi. Produksi kain tenun di Jawa Barat kurang menguntungkan, maka produksi selanjutnya dialihkan ke Padalarang. Perusahaan di Padalarang dipimpin langsung oleh salah satu putra Bapak Harjo Utomo, yang telah selesai kursus Teknik selama 1 tahun di ITT Bandung, yaitu Bapak Suroto.

Pada umumnya perusahaan di Padalarang tidak berjalan dengan baik, Karena krisis kepemimpinan dan kurangnya pengawasan dari pihak direksi, sehingga tahun 1961 perusahaan di Padalarang dibuka kembali oleh Bapak Soegud. Tahun 1962, Direksi mendapat bantuan dari pemerintah dengan bentuk alat tenun berjalan dengan mesin listrik, berjumlah 5 buah mesin terpal dengan merek “NAKOYA”. Untuk mesin tenun listrik ini memakai alat ganti teropong bermerek “SAKAMOTO”, mulai dari tahun 1961 produksi terpal ditangani lagi dengan lebih baik dan sungguh-sungguh, pencelupan dan proses terpal di tanah air

disempurnakan dengan mesin bermerek “GOLOATH” yang terdaftar di Departement Kehakiman.

Karena produksi selanjutnya lebih diarahkan pada pembuatan terpal dan barang tekstil lainnya, maka perusahaan akhirnya dirubah namanya menjadi PT. KANVAS MULIA PADALARANG. Sejak tahun 1965 hingga akhir 1976, banyak sekali perubahan dalam komposisi mesin-mesin pabrik PT. KANVAS MULIA, mesin-mesin tenun untuk terpal lebih serasi. Oleh Karena itu pada tahun-tahun tersebut, perusahaan perlu menata kembali kearah yang lebih benar/mantap sehingga perlu mendirikan perusahaan-perusahaan cabang. Perusahaan-perusahaan tersebut diantaranya bernama:

1. PD. DWI DARMA
2. PD. BUDI TABAH
3. PD. DWI MULIA
4. PD. EKA SAKTI

Semua perusahaan-perusahaan tersebut berada dibawah pengawasan MULIA GRUP, yang dibangun secara bertahap selama 4 bulan tepatnya dibangun tahun 1970.

Didalam PT. KANVAS MULIA, ada 2 kelompok usaha yang bersifat produksi dan pemasaran, yang hasilnya sebagian digunakan sebagai pola dasar. Badan PT. KANVAS MULIA yang dibentuk tahun 1965 dan pernah dibekukan Karena tidak berproduksi, akhirnya tahun 1970 dicairkan kembali dengan merubah anggaran yang pada mulanya disamping memproduksi juga memasarkan sendiri, maka dengan adanya anggaran baru itu PT. KANVAS MULIA PADALARANG hanya bertugas memproduksi terpal sesuai dengan pesanan, sedang yang memasarkan adalah anak cabang di PT. KANVAS MULIA sendiri

Sampai saat ini PT KANVAS MULIA beralamatkan di desa Kertajaya, Jl. Orion No. 461 Padalarang, Kab. Bandung Barat sesuai dengan akta yang dikeluarkan Departement Kehakiman. Pada tahun 1984, PT. KANVAS MULIA mengadakan likuidasi dan mendirikan unit-unit pemasaran terhadap PD BUDI TABAH, unit pemasaran tersebut terdiri dari III unit, diantaranya:

1. UP I terletak di Jakarta, untuk pemasaran ke daerah Jakarta dan Internasional/Religional.
2. UP II terletak di Bandung, untuk pemasaran ke daerah Jawa Barat dan Jawa Tengah. Untuk pemasaran di Bandung bertugas mengkoordinasikan dan sebagai penanggung jawab dari seluruh pemasaran, yang dipimpin oleh Bapak Warsiyam S. Pd.
3. UP III di Surabaya, untuk pemasaran ke Wilayah Timur Indonesia dan Surabaya.

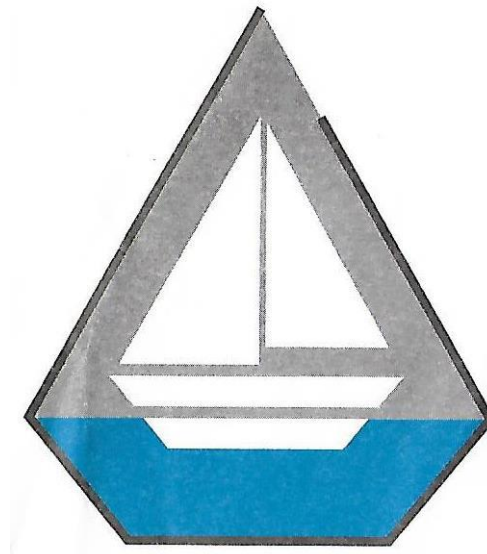
PT. KANVAS MULIA PADALARANG pada tahun 1986 dipimpin oleh Bapak Suhardi, akan tetapi saat ini PT. KANVAS MULIA PADALARANG dipimpin oleh Bapak Kinkin Solihin, S.E. dan dalam melaksanakan produksinya berjalan lancar dan mengalami kemajuan.

2.1.2 Visi dan Misi

1. Visi
Menjadi perusahaan industri tekstil nomor satu yang mampu memenuhi kebutuhan perindustrian tekstil di seluruh Indonesia.
2. Misi
 - a. Menghasilkan kain dengan kualitas terbaik dengan harga yang bersaing.
 - b. Menjalin hubungan baik dengan pemasok dan para pelanggan yang dapat saling menguntungkan.

2.1.3 Logo PT. Kanvas Mulia

Logo merupakan simbol atau tanda gambar merek dagang (*trademare*) yang berfungsi sebagai lambang identitas diri perusahaan dan tanda pengenal yang merupakan ciri khas perusahaan. Logo PT. Kanvas Mulia Padalarang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo PT.Kanvas Mulia

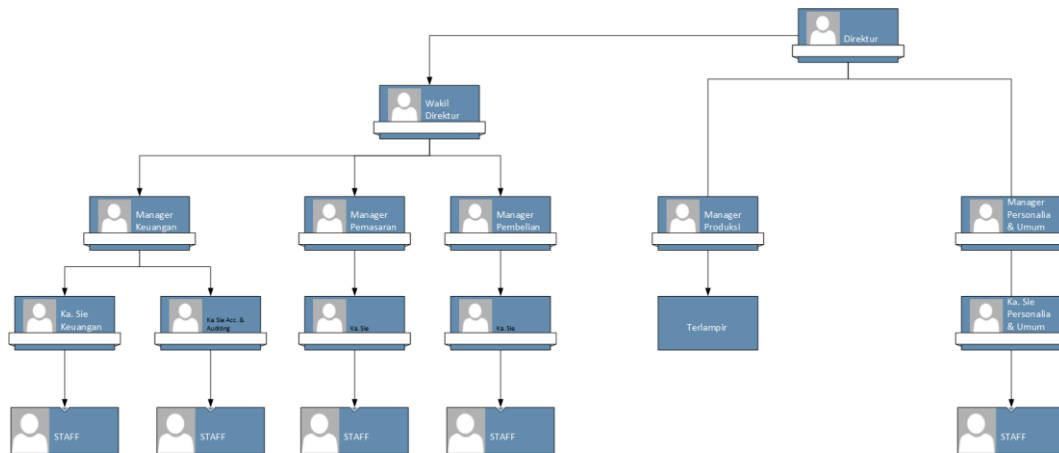
Penjelasan logo:

Jika dilihat logo yang terdapat pada gambar 2.1 memperlihatkan sebuah perahu layar dan sebuah berlian apabila dilihat secara keseluruhan.

1. Gambar perahu layar melambangkan kualitas kekuatan kain yang dihasilkan oleh perusahaan. Dimana kain tersebut dapat membawa perahu tersebut bergerak mengikuti angin.
2. Gambar berlian apabila dilihat secara keseluruhan melambangkan produk yang dihasilkan oleh perusahaan sangatlah berkkelas layaknya sebuah berlian.

2.1.4 Struktur Organisasi PT. Kanvas Mulia Padalarang

Struktur organisasi merupakan penggambaran secara grafik yang menggambarkan struktur kerja dari setiap bagian departemen yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab masing – masing yang ada di lingkungan perusahaan. Struktur organisasi PT. Kanvas Mulia dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT. Kanvas Mulia

2.1.5 Deskripsi Tugas

1. Direktur

- a. Mewakili dewan komisaris di dalam dan luar perusahaan, berwenang untuk serta menjalankan perusahaan dengan manajemen yang baik.
- b. Merencanakan Strategi perusahaan, memimpin aktivitas-aktivitas pembelian, pemasaran, administrasi, serta pengkoordiniran tugas-tugas tersebut.

2. Wakil Direktur

- a. Mengontrol manajer pengkaderan dalam peningkatan SDM.
- b. Memberikan masukan bersifat konstruktif kepada Direktur dan Pengurus.

3. Manager Keuangan

- a. Merumuskan dan mengawasi pelaksanaan rencana keuangan dan anggaran belanja, pelaporan akuntansi keuangan, pengolahan dan perkasiran, serta pajak dan asuransi.
- b. Melakukan perubahan bentuk laporan keuangan.

- a. Menerima atau menolak permintaan pembayaran dari unit kerja.
 - b. Memelihara hubungan kerja yang baik dengan bank atau badan badan lain yang berhubungan dengan aspek keuangan perusahaan.
2. Manager Pemasaran
- a. Manager pemasaran adalah pimpinan dan mempunyai wewenang dalam melaksanakan tugas dilingkungan unitnya.
 - b. Mengesahkan setiap pengeluaran biaya-biaya dari pemasaran.
 - c. Mengadakan hubungan dengan pihak luar dalam rangka tugasnya.
3. Manager Pembelian
- a. Memberikan kebijakan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembelian.
 - b. Membuat pemesanan pembelian dan memesan barang kepada pemasok.
 - c. Membuat pembelian yang berfungsi untuk menambah stok barang.
4. Manager Produksi
- a. Bekerjasama dengan Manajer Keuangan dalam melaksanakan kelancaran produksi.
 - b. Mengadakan hubungan baik dengan pabrik lular untuk kepentingan produksi.
5. Ka. Sie Personalialia & Umum
- a. Mengembangkan dan menganjurkan standar garis pedoman kebijakan dan prosedur pengarahan personil, kenaikan golongan, dan pemecatan.
 - b. Menetapkan dan mengurus gaji serta melakukan pengamatan dan pengumpulan data tentang prestasi kerja personil.
Mengatur penerimaan dan seleksi pegawai yang dibutuhkan perusahaan serta hal-hal yang menyangkut perburuhan.

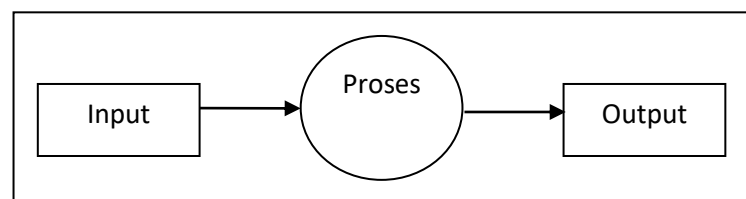
2.2 Konsep Dasar Sistem Infomasi Managemen

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem merupakan kegiatan yang saling berhubungan satu sama lain dan saling keterkaitan tersusun secara sistematis. Sistem menurut Jogiyanto adalah Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan[1]. Dari pengertian sistem menurut pendapat di atas, bahwa sistem merupakan kumpulan dari bagian-bagian atau komponen-komponen subsistem atau bagian dari sistem yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan dalam menjalankan fungsi tertentu yang mempengaruhi proses dari setiap subsistem atau bagian sistem secara keseluruhan untuk mencapai satu tujuan tertentu

2.2.2 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari suatu sistem terdiri atas masukan (*input*), proses dan keluaran (*output*), dalam bentuk umum sistem ini bisa melakukan satu atau lebih masukan yang akan diproses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan rencana yang telah direncanakan sebelumnya



Gambar 2. 3 Bentuk Umum Sistem

2.2.2.1 Karakteristik Sistem

Jogiyanto mengemukakan, bahwa karakteristik sistem yaitu sebagai berikut:

1. Komponen-komponen (*component*)

komponen-komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

1. Batas Sistem (*boundary*)

batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan luar (*environment*)

lingkungan luar dari suatu sistem atau apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung sistem (*system interface*)

penghubung sistem mempunyai media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

5. Masukan sistem (*system input*)

masukan (*input*) istem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem

6. Seluaran sistem (*system output*)

keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. Sengolahan sistem(*system processing*)

suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran sistem

suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objektive*) lingkungan luar[1].

Berdasarkan pendapat di atas, karakter sistem merupakan kegiatan yang mempengaruhi untuk mendapatkan informasi. Karakter sistem merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah komponen sistem, yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena bersifat saling keterkaitan satu sama lain, serta saling berhubungan.

2.2.3 Pengertian Informasi

Informasi sangat dibutuhkan agar dapat mengetahui keakuratan data yang dihasilkan. Informasi ibarat data yang mengalir didalam tubuh suatu organisasi, informasi ini sangat penting dalam pengambilan keputusan didalam suatu organisasi,

Menurut McFadden, dalam bukunya Abdul Kadir yang berjudul *Pengenalan Sistem Informasi*, mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut (dalam Kadir, 2002:31). Sedangkan menurut Davis, informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang[2].

Jogiyanto mengemukakan, bahwa informasi adalah informasi adalah hasil pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi[1]. Dari pengertian beberapa sumber di atas maka informasi merupakan kumpulan data-data yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan arti dan manfaat sesuai dengan keperluan tertentu yang bisa menjadi suatu informasi.

Menurut Irwanto Afrianto, Taryana Suryana dan Sufa'atin di dalam jurnalnya yang berjudul Pengukuran Keamanan Informasi Pada Aplikasi dan Sistem Informasi Pendukung Akademik Menggunakan SNI ISO/IEC, Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya[15].

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berbicara banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan tindakan lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data yang ditangkap dianggap sebagai input, diproses kembali melalui model dan seterusnya membentuk suatu siklus.

Menurut Mc. Leod informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Akurat, artinya harus mencerminkan keadaan yang sebenarnya.
2. Tepat waktu, artinya informasi itu harus tersedia atau ada pada saat informasi itu diperlukan.
3. Relevan, artinya informasi yang diberikan harus sesuai yang dibutuhkan.
4. Lengkap, artinya informasi harus diberikan secara lengkap[1].

Pendapat tersebut di atas mengemukakan, bahwa informasi yang dihasilkan dikatakan berkualitas, apabila informasi yang didapatkan akurat, tepat waktu, relevan serta lengkap. Suatu informasi merupakan kunci keberhasilan dalam melaksanakan suatu kegiatan untuk pengambilan keputusan, karena informasi merupakan faktor penting dalam melakukan kegiatan.

2.2.4 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi kepegawaian diterapkan, untuk mempermudah kinerja suatu pegawai di pemerintahan. Adapun Sistem informasi kepegawaian (SIMPEG) adalah suatu totalitas yang terpadu terdiri atas perangkat pengolah yang meliputi pengumpul, prosedur, tenaga pengolah dan perangkat lunak, serta perangkat penyimpan terdiri dari pusat data dan bank data dan perangkat komunikasi yang saling berkaitan, berketergantungan dan saling menentukan dalam rangka penyediaan informasi dibidang kepegawaian.

Menurut Alter sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi[2]. Pendapat tersebut mengemukakan, bahwa sistem informasi merupakan kumpulan kegiatan yang diintegrasikan antara program kerja, informasi ke dalam suatu *server database* sehingga keinginan suatu organisasi dalam mencapai tujuan bisa terwujud.

Sehubungan dengan definisi di atas, Menurut Robert A Letch dan K Roscoe Davis sistem informasi adalah :

“sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”[1]

Berdasarkan definisi di atas, sistem informasi merupakan kumpulan informasi-informasi yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lainnya untuk keperluan tertentu. Adapun kegiatan sistem informasi menurut Jogiyanto, sebagai berikut:

- a. Input, menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk proses.
- b. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
- c. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
- d. Output, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari suatu proses informasi.
- e. Kontrol, suatu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan[1].

Berdasarkan pendapat di atas, sistem informasi merupakan rangkaian kegiatan yang terdiri dari input, proses, output, dan kontrol yang tersusun secara sistematis. Sistem informasi tidak terlepas dari kegiatan yang diungkapkan pendapat di atas, karena dalam bekerja sistem tersebut terdiri dari rangkaian yang tidak bisa dipisah-pisah atau dibagi dalam bekerja.

Sehubungan dengan penjelasan di atas mengenai sistem informasi, komponen sistem informasi menurut Jogiyanto terdiri dari:

1. Perangkat keras (*hardware*), merupakan komponen fisik yang terdiri dari peralatan pengolah (*processor*), peralatan untuk mengingat (*memory*), peralatan output dan peralatan komunikasi, terdiri dari komputer, printer, jaringan
2. Perangkat lunak (*software*), merupakan kumpulan dari program-program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer.
3. Data, merupakan komponen dasar informasi yaitu fakta-fakta atau kumpulan bahan-bahan pemrosesan.
4. Manusia (*user*), sebagai pengoperasi sistem[1].

Berdasarkan penjelasan dari pendapat di atas, bahwa komponen sistem informasi merupakan sarana pendukung dalam mengoperasikan sebuah data untuk mendapat sebuah informasi yang dibutuhkan. Tanpa komponen-komponen seperti *processor*, *memory*, *software* serta manusia sebagai pengguna program tersebut, semuanya tidak akan berjalan sebagaimana mestinya.

2.2.5 Pengertian Management

Dalam mendukung pengelolaan sistem informasi diperlukan sebuah manajemen yang baik, dalam bagian ini akan dijelaskan tentang konsep manajemen yang berhubungan dengan pengelolaan sistem informasi manajemen. Ada beberapa pendapat dari para ahli yang mengemukakan konsep tentang manajemen, Khoirul Anwar mengutip definisi manajemen dari Frederick W. Taylor, dikatakan bahwa manajemen adalah kegiatan sehari-hari dalam pemerintahan yang tidak efisien sehingga perlu dilakukan kegiatan yang sistematis. Khoirul Anwar mengemukakan dalam bukunya yang berjudul *Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Bagi Pemerintahan di Era Otonomi Daerah*, bahwa manajemen adalah tindakan memikirkan dan mencapai hasil-hasil yang diinginkan melalui usaha kelompok yang terdiri dari tindakan mendayagunakan bakat-bakat manusia dan sumberdayanya[3].

Manajemen merupakan unsur utama dalam sebuah organisasi. Organisasi bisa dikatakan berhasil, apabila sudah mengatur anggota-anggotanya untuk menjalankan tugasnya masing-masing. Menurut Andrew F. Sikula manajemen adalah:

“Management in general refers to planning, organizing, controlling, staffing, leading, motivating, communicating and decision making activities performed by any organization in order to coordinate the varied resources of the enterprise so as to bring an efficient creation of some product to service. (Manajemen pada umumnya dikaitkan dengan aktivitas-aktivitas perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, penempatan, pengarahan, pemotivasian, komunikasi dan pengambilan keputusan yang dilakukan oleh setiap organisasi dengan tujuan untuk mengkoordinasikan berbagai sumber daya yang dimiliki oleh perusahaan sehingga akan dihasilkan suatu produk atau jasa secara efisien.

Berdasarkan definisi di atas, manajemen merupakan kegiatan untuk mengatur suatu perencanaan supaya tujuan organisasi tercapai dengan baik. Dalam melakukan kegiatan manajemen, terdiri dari adanya proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, pengendalian, penempatan, dan motivasi. Sehingga tercipta koordinasi yang baik sesama anggota yang melaksanakan organisasi tersebut.

Sejalan dengan definisi di atas, menurut G.R Terry manajemen adalah:

“Management is a distinct proses consisting of planning, organizing, actuating and controlling performed to determine and accomplish stated objectives by the use of human being and other resources. (Manajemen adalah suatu proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran-sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya.

Berdasarkan definsi di atas, manajemen merupakan suatu kegiatan untuk mengatur kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam organisasi. Peranan manajemen

dalam organisasi merupakan mengatur tingkah laku anggota-anggotanya untuk melaksanakan kegiatan yang telah diperintahkan.

Sejalan dengan definisi-definisi di atas, menurut Harol Koontz and Cyril O'Donnel manajemen adalah:

“Management is getting things done through people. In bringing about this coordinating of group activity, the manager, as a manager plans, organizes, staffs, direct and control the activities other people. (Manajemen adalah usaha mencapai suatu tujuan tertentu melalui kegiatan orang lain. Dengan demikian manajer mengadakan koordinasi atas sejumlah aktivitas orang lain yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, penempatan, pengarahan, dan pengendalian).

Pendapat tersebut di atas, mengemukakan bahwa manajemen merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang manajer dalam organisasi. Kegiatan-kegiatan yang diperintahkan oleh manajer kepada anggotanya untuk mencapai tujuan organisasi yang diinginkan.

Sejalan dengan defenisi di atas, Ernie Tisnawati Sule dan Kurniawan Saefullah mengemukakan, bahwa manajemen adalah sebuah proses yang dilakukan untuk mewujudkan tujuan organisasi melalui rangkaian kegiatan berupa perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian orang-orang serta sumber daya organisasi lainnya[4].

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa manajemen merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh anggota untuk mencapai tujuan organisasi. Manajemen merupakan kegiatan untuk mengatur anggotanya supaya mau melakukan kegiatan yang dibebankan kepadanya.

2.3 Rating Scale

Metode rating scale merupakan metode yang paling umum digunakan oleh perusahaan dalam menilai kinerja karyawan karena metode ini membutuhkan sedikit waktu, biaya, dan pelatihan. Rating scale adalah penilaian[5]. yang

didasarkan pada suatu skala tertentu dari rendah sampai tinggi[6]. Dalam penelitian ini, skala penilaian yang digunakan dalam rating scale adalah 1-5. Rating scale yaitu data mentah yang berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian deskriptif, misalnya: ketat–longgar, sering dilakukan–tidak pernah dilakukan, lemah–kuat, positif–negative, buruk–baik, aktif–pasif, besar–kecil.

Skala dibuat melalui beberapa karakteristik penilaian, dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi yang paling sesuai menggambarkan performansi karyawan[7]. Keuntungan dari penerapan metode ini adalah sederhana, mudah untuk dirancang, mudah untuk digunakan, meminimalkan bias. Sementara itu, Penilaian berpotensi bersifat objektif, setiap karakteristik penilaian bersifat sama penting[8].

Dalam model rating scale, responden tidak menjawab dari data deskriptif yang tersedia, tetapi menjawab salah satu dari jawaban angka yang telah disediakan. Deskripsi dari skala yang dibuat harus sederhana, menggunakan kata-kata formal yang sesuai, tidak menggunakan kata kiasan, dan langsung merujuk pada maksud yang ingin disampaikan atau dengan kata lain tidak menimbulkan persepsi ganda. Deskripsi skala yang paling sering digunakan adalah yang menyatakan persetujuan (agreement), evaluasi/penilaian (evaluation), dan frekuensi (frequency).

Skala agreement meminta responden untuk memberikan respon seberapa besar mereka setuju dengan item yang dianalisis. Kata-kata yang dapat digunakan antara lain “sangat setuju”, “setuju”, “ragu-ragu”, “tidak setuju”, dan “sangat tidak setuju”. Skala evaluation meminta responden untuk memberikan penilaian terhadap item yang dianalisis, misal menggunakan kata yang bermakna sangat positif (excellent) sampai yang bermakna negatif (terrible). Sedangkan skala frequency menyediakan pilihan seberapa sering atau berapa kali sesuatu terjadi atau dilakukan oleh responden, dapat menggunakan kata “sering”, “kadang-kadang”, “tidak pernah”, dan lain-lain.

Skala angka yang digunakan dapat sangat bervariasi. Untuk beberapa item pengukuran dapat digunakan skala 0 sampai angka yang positif atau bisa disebut

skala unipolar, misalnya untuk skala yang menunjukkan frekuensi. Beberapa item pengukuran yang lain dapat juga menggunakan skala bipolar dengan skala 0 sebagai nilai tengah. Untuk skala yang menunjukkan evaluasi dapat digunakan skala unipolar maupun bipolar. Skala unipolar misalnya dari skala 1 sampai 5, atau skala bipolar misalnya dari skala -3 sampai skala +3 dengan 0 sebagai respon netral.

2.4 Umpan Balik 360 Derajat

Metode umpan balik 360 derajat adalah proses dimana seorang karyawan menerima informasi tentang bagaimana dirinya dinilai oleh sekelompok orang yang berinteraksi sehari-hari di dalam pekerjaannya. Umpan balik 360 derajat disebut juga dengan multirater feedback, multi source feedback, atau multisource assessment. Intinya adalah umpan balik berasal dari seputar karyawan, dimana penggunaan 360 derajat berarti derajat lingkaran penuh dengan karyawan berada di pusatnya. Dengan demikian umpan balik datang dari beberapa arah sekaligus, yaitu dari bawahan, rekan, dan atasan. Termasuk di dalamnya adalah asesmen diri. Beberapa perusahaan menambahkan umpan balik dari pihak eksternal, seperti dari pelanggan dan pemasok atau pihak terkait lain[9].

Kegiatan pemberian umpan balik biasanya digunakan untuk menanyakan pertanyaan yang mencakup berbagai kompetensi dalam bekerja. Bentuk umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan yang diukur pada skala rating untuk lebih memahami dimana seseorang harus memfokuskan diri untuk meningkatkan kompetensinya.

Pendekatan umpan balik 360 derajat merupakan sebuah pembaruan dibandingkan dengan umpan balik ke atas (upward feedback) yang membahas masukan dari bawahan kepada manajernya, atau umpan balik ke bawah (downward feedback) yang memberikan karyawan masukan hanya dari manajer atau atasannya. Umpan balik 360 derajat dapat dikelompokkan menjadi empat berdasar

kegunaannya, yaitu sebagai alat pengembangan, sebagai alat penilaian, sebagai alat seleksi dan sebagai alat untuk memfasilitasi perubahan organisasi

Keuntungan dari penggunaan metode umpan balik 360 derajat ini diantaranya adalah, meningkatkan kesadaran akan peta kekuatan dan kelemahan pada penerima umpan balik, menciptakan suasana dialog yang membangun, meningkatkan penggunaan umpan balik secara formal dan informal, meningkatkan pembelajaran organisasi, mendorong pencapaian tujuan dan pengembangan keterampilan, meningkatkan efektivitas dan perilaku manajerial serta mendorong terciptanya perubahan.

2.5 PDCA

PDCA adalah kepanjangan dari Plan (perencanaan), do (melakukan), chechk (mengecek), dan action (aksi) yang merupakan metode pemecahan masalah yang digunakan dengan menggunakan empat langkah yang umum digunakan dalam manajemen kualitas disuatu perusahaan, dengan menggunakan PDCA dapat bermanfaat untuk perusahaan yang siklus kerjanya berjalan secara terus menerus.

2.5.1 Manfaat PDCA

Manfaat PDCA diantara lain[10]:

1. Membantu perusahaan dalam mengatur terhadap tanggung jawab dan masalah yang ada diperusahaan.
2. Menjadi pedoman dalam pola kerja untuk perbaikan sistem yang ada diperusahaan.
3. Untuk menyelesaikan masalah yang bersifat sistematis.
4. Meningkatkan produktivitas perusahaan.

2.5.2 Proses PDCA

Berikut ini adalah alur proses dari siklus PDCA:

1. Plan

Plan merupakan tahap awal yaitu menentukan perencanaan, perencanaan bertujuan untuk mengidentifikasi sasaran awal yang akan dicapai, mengacu pada aktivitas perbaikan kualitas yang dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan.

1. Do

Do merupakan tahap pengerjaan yang telah ditetapkan sebelumnya yang telah ditentukan pada tahap perencanaan di awal dan mengacu terhadap perencanaan yang direncanakan dan melakukan pembagian tugas secara merata sesuai dengan kapasitas dan kemampuan.

2. Check

Check merupakan tahap evaluasi terhadap sasaran dan melakukan proses pelaporan yang sedang berjalan. Mengatur dan mengevaluasi proses yang sedang dikerjakan, mengevaluasi terhadap sasaran dan spesifikasi yang akan dicapai, apakah pelaksanaan berjalan pada jalurnya atau tidak.

3. Action

Action merupakan tahap menindaklanjuti untuk membuat perbaikan yang diperlukan terhadap sasaran dan spesifikasi yang akan dicapai.

2.6 Basis Data

Basis data merupakan sekumpulan data atau informasi yang terorganisasi sedemikian rupa yang biasanya berbentuk data tabel yang data dapat dengan mudah disimpan dan dimanipulasi (diperbarui, dicari, diolah, dan dihapus)[6]. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa basis data adalah sekumpulan data atau informasi yang biasanya disimpan dalam format dalam tabel yang disimpan dalam media penyimpanan komputer yang secara sistematis dapat dimanipulasi sedemikian rupa menjadi informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya.

2.7 UML

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

UML merupakan kesatuan dari bahasa pemodelan yang dikembangkan oleh Booch, Object Modeling Technique (OMT) dan Object Oriented Software Engineering (OOSE). Metode Booch dari Grady Booch sangat terkenal dengan nama metode Design Object Oriented. Metode ini menjadikan proses analisis dan design ke dalam empat tahapan iterative, yaitu: identifikasi kelas-kelas dan obyek-obyek, identifikasi semantik dari hubungan obyek dan kelas tersebut, perincian interface dan implementasi. Keunggulan metode Booch adalah pada detil dan kayanya dengan notasi dan elemen. Pemodelan OMT yang dikembangkan oleh Rumbaugh didasarkan pada analisis terstruktur pemodelan entity-relationship. Tahapan utama dalam metodologi ini adalah analisis, design sistem, design obyek dan implementasi. Keunggulan metode ini adalah dalam penotasian yang mendukung semua konsep OO. Metode OOSE dari Jacobson lebih memberikan penekanan pada use case. OOSE memiliki tiga tahapan yaitu membuat model requirement dan analisis, design dan implementasi, dan model pengujian (test model). Keunggulan metode ini adalah mudah dipelajari karena memiliki notasi yang sederhana namun mencakup seluruh tahapan dalam rekayasa perangkat lunak.

Design UML, metode Booch, OMT dan OOSE digabungkan dengan membuang elemen-elemen yang tidak praktis ditambah dengan elemen-elemen dari metode lain yang lebih efektif dan elemen-elemen baru yang belum ada pada metode terdahulu sehingga UML lebih ekspresif dan seragam dari pada metode lainnya.

2.7.1 Use Case

Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use Case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Urutan langkah-langkah yang menerangkan antara pengguna dan sistem disebut skenario. Setiap skenario mendeskripsikan urutan kejadian. Setiap urutan diinisialisasi oleh orang, sistem yang lain, perangkat keras atau urutan waktu. Dengan demikian secara singkat bisa dikatakan use case adalah serangkaian skenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. Dalam pembicaraan tentang use case, pengguna biasanya disebut dengan aktor. Aktor adalah sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Model use case adalah bagian dari model requirement (Jacob et all, 1992). Termasuk disini adalah problem domain object model dan penjelasan tentang user interface. Use case memberikan spesifikasi fungsi-fungsi yang ditawarkan oleh sistem dari perspektif user.

2.7.2 Use Case Scenario

Use Case Scenario adalah penjelasan secara terstruktur dari sekumpulan interaksi. Setiap skenario menjelaskan urutan langkah yang dilakukan oleh aktor ketika berinteraksi dengan sistem[11].

2.7.3 Activity Diagram

Activity diagram seperti sebuah flow chart. Activity diagram menunjukkan tahapan, pengambilan keputusan dan percabangan. Diagram ini sangat berguna untuk menunjukkan operation sebuah obyek dan proses bisnis. Kelebihan activity diagram dibandingkan flowchart adalah kemampuannya dalam menampilkan aktivitas parallel.

2.7.4 Class Diagram

Kotak adalah notasi UML untuk class. Nama, attribute, operation dan responsibility dari class ada pada kotak tersebut. Stereotype bisa dipergunakan

untuk mengorganisasikan daftar attribute dan operation. Dalam beberapa kasus, kadang kala hanya perlu ditampilkan sebagian saja dari attribute dan operation. Tipe attribute dan nilai default bisa dimunculkan sebagaimana pada operation. Untuk mengurangi ambiguitas pada pendeskripsian class, constraint bisa ditambahkan. Bahkan kalau perlu bisa ditambahkan attached notes ke dalam kotak tersebut.

2.7.5 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan message yang diletakkan diantara objek-objek ini di dalam use case. Sequence diagram menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara objek. Pada diagram ini participant diletakkan di atas dan waktu ditunjukkan dari atas ke bawah. Life line participant diurutkan dari setiap participant. Kotak kecil pada lifeline menyatakan activation, yaitu menjalankan salah satu operation dari participant. State bisa ditambahkan dengan menambahkannya sepanjang life line. Message (sederhana, synchronous atau asynchronous) adalah tanda panah yang menghubungkan suatu life line ke life line yang lain. Lokasi life line dalam dimensi vertikal mewakili urutan waktu dalam sequence diagram. Message yang pertama terjadi adalah yang paling dekat dengan bagian atas diagram dan yang terjadi belakangan adalah yang dekat dengan bagian bawah. Pada beberapa sistem, operasi bisa dilakukan kepada dirinya sendiri. Hal ini disebut dengan rekursif. Untuk melukiskannya digunakan anak panah dari activation kembali ke dirinya sendiri, dan sebuah kotak kecil diletakkan pada bagian atas dari activation.

2.8 PHP

Hypertext Preprocessor atau yang lebih sering disebut PHP adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis server side yang digunakan untuk membuat website atau sistem informasi secara dinamis. Bahasa pemrograman yang membuat script script yang membuat dokumen HTML on the fly yang dieksekusi ke dalam server web[5]. PHP memiliki kemampuan dapat mengeksekusi data dari form yang diinputkan oleh penggunanya melalui text box yang disediakan oleh programmer

melalui sistem yang dibuat. Script PHP diawali dengan tag “”tanpa tanda kutip, setiap 41 baris atau statement program yang dibuat biasanya selalu diakhir dengan tanda (;), bahasa pemrograman PHP memiliki ekstensi file dot php (.php). Manajemen basis data yang biasanya digunakan untuk mendukung PHP biasanya menggunakan Database MySQL ada juga yang menggunakan manajemen basis data yang lain seperti Oracle atau manajemen basis data yang lainnya.

Adapun tipe data yang sering digunakan dalam bahasa pemrograman PHP, yaitu sebagai berikut:

1. Integer Merupakan tipe data numerik yang digunakan untuk menyatakan bilangan bulat
2. Float Merupakan tipe data numerik yang digunakan untuk menyajikan bilangan dalam bentuk pecahan.
3. String Merupakan tipe data berupa karakter, yang didalamnya memuat teks atau tulisan sebagai tanda baca.
4. Boolean Merupakan tipe data yang digunakan untuk menyatakan nilai benar atau salah. Tipe data boolean biasanya digunakan untuk logika seperti pada kondisi if atau atau looping dalam program.
5. Objek Merupakan tipe data yang bersifat objek, maksudnya ialah tipe data yang didalamnya mempunyai data dan method, tipe data objek ini biasanya diterapkan pada struktur program yang ditulis secara Object Oriented Programming (OOP)

Array Merupakan tipe data yang didalamnya dapat menampung tipe data lainnya. Jadi dikatakan tipe data array apabila ada tipe data yang terdiri dari kumpulan tipe data.

2.9 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread,

multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi GNU General Public License (GPL)[12].

Berikut ini fitur – fitur pada MySQL:

1. Relational Database System. Seperti halnya software database lain yang ada di pasaran, MySQL termasuk RDBMS.
2. Arsitektur Client-Server. MySQL memiliki arsitektur client-server dimana server database MySQL terinstal di server. Client MySQL dapat berada di komputer yang sama dengan server, dan dapat juga di komputer lain yang berkomunikasi dengan server melalui jaringan bahkan internet.
3. Mengenal perintah SQL standar. SQL (Structured Query Language) merupakan suatu bahasa standar yang berlaku di hampir semua software database. MySQL mendukung SQL versi SQL:2003.
4. Mendukung Sub Select. Mulai versi 4.1 MySQL telah mendukung select dalam select (sub select).
5. Mendukung Views. MySQL mendukung views sejak versi 5.0.
6. Mendukung Stored Prosedured (SP). MySQL mendukung SP sejak versi 5.0.
7. Mendukung Triggers. MySQL mendukung trigger pada versi 5.0 namun masih terbatas. Pengembang MySQL berjanji akan meningkatkan kemampuan trigger pada versi 5.1.
8. Mendukung replication.
9. Mendukung transaksi.
10. Mendukung foreign key.
11. Tersedia fungsi GIS.
12. Free (bebas didownload).

13. Stabil dan Tangguh.
14. Fleksibel dengan berbagai pemrograman.
15. Security yang baik.
16. Dukungan dari banyak komunitas.
17. Perkembangan software yang cukup cepat.

2.10 XAMPP

Xampp adalah sebuah aplikasi berbasis web server yang bersifat open source atau gratis yang dikembangkan oleh apache friends yang memungkinkan kita dalam mengakses apache HTTP server, database mariaDB, dan mengeksekusi bahasa pemrograman berbasis web server seperti PHP dan Perl. Aplikasi Xampp tersedia untuk beberapa sistem operasi, seperti windows, linux, dan OS X. Xampp adalah sebuah program aplikasi yang dibangun oleh sebuah komunitas. Xampp secara default menyatukan bahan pemrograman HTML, CSS, JavaScript dan PHP untuk dapat dijalankan kedalam server, dengan direktori penyimpanan secara default berada di `c:\xampp\htdocs` untuk yang menggunakan sistem operasi Windows, untuk menggunakan sistem operasi seperti linux biasanya berada di direktori `opt/lampp/htdocs`, file php nantinya akan ditanam di folder tersebut dan akan diakses melalui web browser dengan URL `https://localhost/'nama_folder'` tanpa tanda `'`. Localhost adalah alamat komputer yang mengacu pada diri sendiri yang tertanam pada komputer masing-masing yang bersifat local yang bisa juga diganti dengan menggunakan alamat ip address 127.0.0.1 sehingga URL dapat ditulis dengan dua cara yaitu `https://localhost` atau `https://127.0.0.1`[13].

2.11 Yii Framework

Yii adalah framework (kerangka kerja) PHP berbasis-komponen, berkinerja tinggi untuk pengembangan aplikasi Web berskala-besar. Yii menyediakan reusability maksimum dalam pemrograman Web dan mampu meningkatkan kecepatan pengembangan secara signifikan. Nama Yii (dieja sebagai /i:/) singkatan dari "Yes It Is!". Berikut merupakan respon yang paling tepat dan akurat untuk yang baru dengan Yii:

Apakah Yii cepat? ... Apakah Yii aman? ... Apakah Yii profesional? ... Apakah Yii cocok untuk proyek saya berikutnya? ... Yes, it is! [14]

1. Persyaratan

Untuk menjalankan aplikasi Web berbasis Yii, Anda memerlukan server Web yang mendukung PHP 5.1.0.

Bagi para pengembang yang ingin menggunakan Yii, mengerti pemrograman berorientasi-objek (OOP) akan sangat membantu, karena Yii merupakan framework OOP murni.

2. Yii Paling Cocok Untuk Apa

Yii adalah framework pemrograman umum Web yang bisa dipakai untuk mengembangkan semua jenis aplikasi Web. Dikarenakan sangat ringan dan dilengkapi dengan mekanisme caching yang canggih, Yii sangat cocok untuk pengembangan aplikasi dengan lalu lintas-tinggi, seperti portal, forum, sistem manajemen konten (CMS), sistem e-commerce, dan lain-lain.

3. Bagaimana Yii Dibandingkan Dengan Yang Lain

Seperti kebanyakan PHP framework, Yii adalah MVC framework. Yii melampaui framework PHP lain dalam hal efisiensi, kekayaan-fitur, dan kejelasan dokumentasi. Yii didesain dengan hati-hati dari awal agar sesuai untuk pengembangan aplikasi Web secara serius. Yii bukan berasal dari produk pada beberapa proyek maupun konglomerasi pekerjaan pihak-ketiga. Yii adalah hasil dari pengalaman kaya para pembuat pada pengembangan aplikasi Web dan investigasi framework pemrograman Web dan aplikasi yang paling populer.