

Penerapan Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Berbasis Web pada Usaha Konveksi Fashion Ozverlig Citayam dengan Metode Smart

^{1*}Yudhi Sanjaya Putra, ²Siswanto HR, ³Achmad Zikri, ⁴Agus Yulianto
^{1,2,3,4}Universitas Nusa Mandiri
Kota Tangerang, Indonesia

yudhisanjayaputra@gmail.com

*Penulis Korespondensi

Diajukan : 12/09/2023

Diterima : 21/10/2023

Dipublikasi : 23/10/2023

ABSTRAK

PT Ozverlig Indonesia Sukses merupakan sebuah usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak dibidang produksi konveksi *apparel* olahraga, seragam sekaligus melayani desain untuk *digital printing*, dalam berjalannya operasional dibantu oleh 15 karyawan terbagi dalam 4 bagian yang berdiri sejak tahun 2020. Proses bisnis yang berlangsung saat ini masih bersifat konvensional seperti absensi, pelaporan kerja harian serta pendataan karyawan, konsumen dan pendataan permintaan atau *project* dicatat secara sederhana menggunakan program standar di komputer. Disisi lain sang pemilik usaha mempunyai keinginan selalu memberikan tambahan insentif penghasilan pada karyawannya melalui penilaian kinerja pegawai, sedangkan proses berjalannya operasional masih bersifat manual sehingga penilaian kinerja yang terjadi masih bersifat subjektif yaitu berdasarkan pendapat dan belum adanya parameter dalam melakukan penilaian sehingga hasil yang didapatkan tidak akurat dan dapat menimbulkan suatu ketidakadilan di lingkungan karyawan. Berdasarkan permasalahan diatas penulis merancang sebuah sistem informasi berbasis web dimana sistem ini dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *MySQL* sebagai database serta pada sistem ini ditanamkan metode perhitungan Sistem Penunjang Keputusan (SPK) *SMART*. Dalam implentasinya sistem ini mampu membuat waktu proses penilaian kinerja oleh pemilik usaha menjadi lebih cepat dengan bantuan data pendukung yaitu data absensi, data laporan kerja harian oleh karyawan serta dalam menentukan karyawan mana yang berhak atas insentif yang diberikan berdasarkan bukti-bukti yang dimiliki dan sekaligus menerapkan IPTEK sebagai alat bantu dalam melakukan rutinitas pekerjaan turut mendukung UMKM menuju kearah era digital.

Kata Kunci: Iptek, Penilaian Kinerja Pegawai, *Smart*, UMKM

I. PENDAHULUAN

UMKM dan Usaha Menengah dalam pengertian Undang-Undang ini. Langsung atau tidak langsung dengan perusahaan kecil atau besar yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki atau dikendalikan perusahaan, dioperasikan secara mandiri oleh orang atau badan, atau memiliki total kekayaan bersih atau total penjualan tahunan sebagaimana diatur dalam undang-undang tersebut(Wulan, 2020).

UMKM Ozverlig dibawah naungan PT Ozverlig Indonesia Sukses adalah salah satu usaha kecil yang dirintis sejak tahun 2020 menjalankan produksi seragam atau *apparel*. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pemilik usaha konveksi disampaikan bahwa proses penilaian

kinerja karyawan yang ada pada saat ini adalah konvensional, yaitu dalam menilai kinerja karyawan masih bersifat subjektif dengan berdasarkan pendapat pribadi dari pemilik. Belum adanya parameter dalam melakukan evaluasi kinerja, sehingga hasil yang diperoleh dirasa kurang tepat dan dapat menyebabkan ketidakadilan di lingkungan karyawan.

II. STUDI LITERATUR

SMART

SMART (Simple Multi Attribute Rating Technique) adalah metode pengambilan keputusan yang berbasis multiatribut yang dikembangkan oleh Edward pada tahun 1977. Metode *SMART* digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam memilih di antara beberapa alternatif yang ada. Dalam setiap proses pengambilan keputusan, kita harus memilih alternatif yang paling sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Setiap alternatif terdiri dari sekumpulan atribut, dan masing-masing atribut memiliki nilai-nilai yang diukur menggunakan skala tertentu. Kemudian nilai-nilai tersebut dirata-ratakan untuk menilai alternatif secara keseluruhan (Latif, Lita Asyriati, Mohamad Jamil, 2018).

Sistem Penunjang Keputusan

Merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Contohnya, pada sebuah perusahaan, terdapat sistem manajerial yang terdiri dari *bottom management*, *middle management*, dan *top management* yang memiliki tujuan untuk mencapai kemajuan masyarakat. Sistem pendukung keputusan adalah suatu sistem yang dirancang khusus untuk membantu manajemen dalam pengambilan keputusan (Latif, Lita Asyriati, Mohamad Jamil, 2018).

Adapun algoritma SPK yang digunakan adalah metode *SMART* dengan tahapan

- Menentukan kriteria yang akan digunakan.
- Menentukan data alternatif atau data karyawan.
- Memberikan nilai bobot disetiap kriteria berisikan skala 10-100, sesuai dengan prioritas kepentingannya.
- Normalisasikan setiap bobot kriteria dengan membandingkannya terhadap total bobot dari seluruh kriteria. Gunakan rumus yang sesuai untuk perhitungannya.

$$N = \frac{w_j}{\sum w_j}$$

- Memberikan nilai parameter kriteria untuk setiap alternatif disetiap kriteria.
- Menghitung nilai utilitas dengan mengonversi nilai parameter kriteria pada setiap kriteria menjadi nilai kriteria data baku. Nilai utilitas diperoleh dengan menggunakan persamaan:

$$u_i(a_i) = \frac{c_{out\ i} - c_{min}}{c_{max} - c_{min}}$$

Dimana $U_i(a_i)$ adalah nilai utiliti kriteria ke-1 untuk kriteria ke-1, c_{max} adalah nilai kriteria maksimal, c_{min} adalah nilai kriteria minimal dan $c_{out\ i}$ adalah nilai kriteria ke-i 3.

- Menentukan hasil akhir nilai dari masing-masing kriteria dengan mengkalikan nilai yang didapat dari nilai normalisasi kriteria data baku dengan nilai normalisasi bobot kriteria. Kemudian jumlahkan nilai dari perkalian tersebut.

$$u(a_i) = \sum_{j=1}^m w_j u_i(a_i)$$

PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa skrip tingkat tinggi yang terintegrasi dengan dokumen *HTML*. Meskipun dalam *PHP* sebagian besar sintaks menyerupai dengan bahasa pemrograman lainnya, *PHP* menyediakan berbagai fungsi khusus yang mendukung pembuatan *website* yang dinamis maupun otomatis. Meskipun begitu, untuk membuat halaman

web, tidak wajib menggunakan bahasa pemrograman *PHP*(Setiawan, 2021).

Website

Merupakan situs di dunia maya atau *internet* untuk mengaksesnya dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak, contohnya *Mozilla Firefox*, *Google Chrome*, dan berbagai pilihan lainnya(Setiawan, 2021).

MySQL

MySQL adalah sebuah *software* sistem manajemen basis data *SQL* atau *DBMS (Database Management System)* yang mendukung multi-jalur dan multi-pengguna. Bahasa pemrograman *PHP*, terdapat dua ekstensi yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan *MySQL*, yaitu *MySQL* dan *MySQLi*. Kedua ekstensi ini berfungsi untuk menghubungkan basis data *MySQL* dengan bahasa pemrograman yang digunakan. *MySQLi* merupakan versi yang diperbarui dan ditingkatkan dari *MySQL* oleh karena itu disarankan pengembang sistem untuk beralih dari *MySQL* ke *MySQLi*(Wicaksono, 2021).

XAMPP

XAMPP adalah kompilasi dari beberapa perangkat lunak mendukung berbagai sistem operasi untuk menjalankan dan menguji situs *web* atau aplikasi *web* secara lokal di komputer. Untuk mendapatkan *XAMPP* pengguna dapat mengunduhnya secara gratis, *XAMPP* sebagai aplikasi *cross-platform*, terdiri dari *Apache*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*) yang memungkinkan pengguna sebelum mempublikasikan *website* secara *online*(Setiawan, 2021).

AdminLTE

AdminLTE dikembangkan oleh Almsaeed Studio merupakan *framework* *CSS* yang dibuat untuk membangun tampilan antarmuka pada halaman *web*, menyediakan berbagai komponen antarmuka pengguna siap pakai dan tata letak responsif, yang memungkinkan pengembang untuk menciptakan halaman admin yang intuitif dan modern diantaranya menyediakan komponen tombol, tabel, formulir, grafik, kartu, dan lainnya. Pada *AdminLTE* sudah tersedia fitur-fitur dan elemen penting untuk halaman admin, seperti navigasi *sidebar*, integrasi dengan *plugin jQuery*, pemberitahuan (*notifications*) pengelolaan pengguna dan hak akses, serta halaman *login* dan pengaturan(Andri Nata et al., 2023).

Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *front-end framework* yang bagus dan sangat bermanfaat, terutama dalam mendukung tampilan responsif untuk perangkat mobile seperti *handphone* dan *smartphone*. Tujuan utamanya adalah mempercepat dan mempermudah pengembangan *website*. Dengan menyediakan *HTML*, *CSS*, dan *Javascript* siap pakai, *Bootstrap* memudahkan pengembang untuk mengembangkan desain *web* yang menarik dan responsif dengan lebih efisien(Suprayogi & Rahmanesa, 2019).

Hosting

Hosting adalah jasa layanan internet yang menyediakan tempat atau *server* untuk penyimpanan atau penyewaan ruang bagi halaman *website* yang telah dibuat sehingga dapat diakses secara daring oleh orang lain. Dalam *hosting*, baik organisasi atau sebuah individu dapat menempatkan berbagai Informasi seperti halaman *web (HTTP)*, *transfer file (FTP)*, layanan email, atau konfigurasi *DNS*(Iqbal Kurniansyah & Sinurat, 2020).

Uml (unified modeling language)

Unified Modeling Language (UML) merupakan visualisasi dan dokumentasi dari sebuah

bahasa standar hasil analisis dan desain sistem. *UML* menyediakan sintaks visual yang memungkinkan kita untuk memodelkan sistem secara grafis dan menjelaskan hubungan antar elemen dalam sistem tersebut. Selain itu, *UML* juga merupakan kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan dan menggambarkan sistem perangkat lunak yang terkait dengan objek (Suendri, 2018). Dengan menggunakan *UML*, para pengembang dan pemangku kepentingan dapat lebih mudah berkomunikasi dan memahami arsitektur, fungsi, dan struktur dari sistem yang akan dibangun atau sedang dalam pengembangan.

Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan alat visual untuk memodelkan perilaku suatu sistem yang akan dirancang. Diagram ini menggambarkan bagaimana satu atau lebih aktor berinteraksi dengan sistem untuk penggunaan sistem (Hutabri & Putri, 2019).

Activity Diagram

Activity Diagram, digunakan untuk menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas dalam sistem atau proses bisnis. Diagram ini memvisualisasikan langkah-langkah atau tindakan yang terjadi di dalam sistem atau perangkat lunak, serta hubungan antara aktivitas-aktivitas tersebut (Hutabri & Putri, 2019).

Deployment Diagram

Deployment Diagram bertujuan untuk menunjukkan hubungan dan konfigurasi antara berbagai *node* (perangkat keras atau perangkat lunak) dalam sebuah sistem atau aplikasi (Trisno et al., 2022).

Entity Relationship Diagram

Enterprise Relationship Diagram (ERD) adalah salah satu alat utama dalam pemodelan data yang digunakan untuk mengorganisasi data dalam suatu proyek. Diagram ini membantu dalam mendefinisikan entitas-entitas atau objek yang terlibat dalam sistem serta menentukan hubungan antara entitas-entitas tersebut (Azis & Sarmidi, 2018).

Class Diagram

Class Diagram adalah alat pemodelan yang memberikan penjelasan mengenai implementasi-implementasi independen dari suatu jenis program atau sistem yang digunakan. Diagram ini membantu dalam menggambarkan hubungan dan struktur antara kelas-kelas (*class*) yang terlibat dalam sistem serta bagaimana kelas-kelas tersebut saling berinteraksi dan berkomunikasi di antara berbagai komponennya (Nistrina & Sahidah, 2022).

Logical Record Structure

Logical Record Structure (LRS) adalah representasi visual dari struktur data dalam suatu sistem atau database. Dalam *LRS*, nomor tipe *record* direpresentasikan oleh kotak empat persegi panjang, dan nama tipe *record* ditempatkan di luar kotak tersebut. Perbedaan utama antara *LRS* dengan *E-R (Entity-Relationship)* diagram adalah penempatan nama tipe *record* (Nistrina & Sahidah, 2022).

Hardware

Hardware merupakan komponen fisik yang ada dalam sistem komputer dan dapat dilihat serta disentuh secara langsung. Fungsi utama hardware adalah untuk mendukung kinerja komputer dengan melakukan berbagai tugas, seperti membantu dalam proses melakukan pengolahan data, *input* data ke dalam sistem, dan menampilkan hasil suatu proses (Pratama, Eva Ararini, Corie Mei Hellyana, 2020).

Software

Perangkat lunak (*software*) merupakan kumpulan instruksi atau perintah dalam bentuk data elektronik yang diatur dan dieksekusi oleh komputer. Data elektronik tersebut dapat berupa program atau aplikasi yang dirancang untuk menjalankan berbagai tugas tertentu sesuai dengan perintah yang dijalankan oleh penggunanya (Pratama, Eva Ararini, Corie Mei Hellyana, 2020).

Manusia (*brainware*)

Merupakan suatu istilah untuk manusia yang memakai atau menggunakan *hardware* dan *software* pada sistem komputer. tanpa adanya pengguna, sebuah sistem tidak akan pernah dapat digunakan, dioperasikan dan dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan untuk menyelesaikan permasalahan (Pratama, Eva Ararini, Corie Mei Hellyana, 2020).

Prosedur

Prosedur merupakan langkah-langkah atau tata cara yang harus diikuti oleh manusia dalam mengoperasikan *hardware* dan *software* sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya (Pratama, Eva Ararini, Corie Mei Hellyana, 2020).

Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sistem yang melakukan pengolahan data menjadi informasi yang memiliki kualitas, yang digunakan sebagai alat bantu untuk mendukung pengambilan sebuah keputusan, kendali, koordinasi, serta validasi dan analisis. Sistem Informasi berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, serta menyebarkan Informasi sesuai dengan tujuan yang spesifik.

Iot (*Internet of thing*)

Internet of Things (IoT) adalah konsep yang bertujuan untuk menghubungkan berbagai perangkat fisik dan elektronik ke jaringan internet secara terus-menerus. Dengan konektivitas internet ini, *IoT* memungkinkan perangkat tersebut dapat saling berkomunikasi dan bertukar data, serta dapat diakses dan dikendalikan dari jarak jauh (Eva Argarini Pratama, Corie Mei Hellyana, 2020).

System Integration Testing

System Integration Testing (SIT) adalah jenis pengujian yang dilakukan untuk menguji integrasi antara berbagai fungsi atau komponen yang tergabung dalam sebuah sistem. Tujuan utama dari *SIT* adalah untuk memastikan bahwa tujuan-tujuan yang telah diintegrasikan dapat berjalan dengan benar dan saling berinteraksi secara sesuai (Terminanto et al., 2019).

User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) adalah tahap pengujian yang dilakukan oleh pengguna sistem atau pelanggan untuk memastikan bahwa sistem atau perangkat lunak telah memenuhi kebutuhan bisnis dan dapat berfungsi sesuai yang diharapkan oleh pembuatnya untuk kebutuhan bisnis (Terminanto et al., 2019).

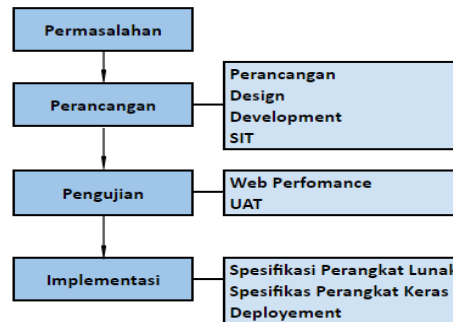
Web Performance

Web Application Performance Testing merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk melakukan uji beban (*load testing*) dan mengukur kinerja suatu *website*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengidentifikasi potensi kelemahan atau masalah kinerja yang mungkin terjadi pada *website* tersebut (Herlambang Brawijaya et al., 2018).

III. METODE

Perencanaan





Gambar 0.1
 Kerangka Pemikiran

- 1. Permasalahan**
 Pada tahap ini, penulis melakukan tahap wawancara dan pengamatan langsung di lokasi riset bersama dengan pemilik usaha. Ditemukan bahwa terdapat kebutuhan akan sebuah sistem penilaian kerja karyawan berbasis *web* yang berfungsi untuk membantu pemilik dalam menentukan insentif karyawan dengan menggunakan metode SPK *SMART* dengan kriteria disiplin, kerjasama tim dan tanggung jawab.
- 2. Perancangan**
 Pada tahap perancangan dimulai dengan melakukan perencanaan menentukan bobot dari setiap kriteria yang telah ditentukan, selanjutnya melakukan proses desain aplikasi mulai dari pembuatan diagram-diagram *UML*, pembuatan *database* beserta tabel dan kolom yang diperlukan dan proses *development* program dengan bahasa pemrograman, yaitu *PHP* dan *database MySQL*. Setelah proses *development* selesai selanjutnya dilakukan proses uji coba secara *localhost* untuk memastikan sistem dapat dijalankan dengan baik dan tidak ditemukan *bug*, namun apabila ditemukan *bug*, maka dapat segera dilakukan perbaikan.
- 3. Pengujian**
 Pada tahap ini adalah melakukan uji coba dari sistem yang sudah selesai dibuat. Uji coba menggunakan metode *web performance*, *user acceptance test* dan *system integration test*, yaitu metode pengujian yang memastikan apakah semua fungsi pada sistem sudah berjalan dengan baik dan berfungsi antara fitur-fitur yang telah tersedia.
- 4. Implementasi**
 Pada tahap ini dapat dilanjutkan setelah seluruh rangkaian mulai *development* sistem selesai secara keseluruhan sampai dengan pengujian fungsional (internal). Selanjutnya implementasi dilakukan langsung kepada *end user* kemudian dilakukan dan serah terima atas aplikasi yang dibuat (eksternal).

Tahap Pemodelan Sistem

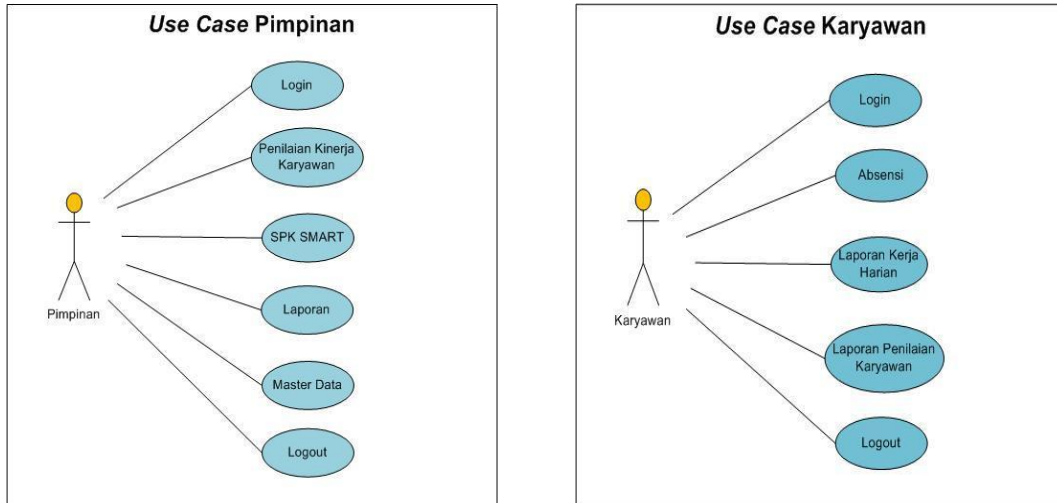
1. Tahap Analisis

Kebutuhan Fungsional Sistem		
Tahap Analisis	MANAJEMEN	KARYAWAN
	DASHBOARD	<input checked="" type="checkbox"/>
ABSENSI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
MASTER DATA (KARYAWAN, PRODUK, KONSUMEN, PROJEK)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PELAPORAN KERJA HARIAN	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
LAPORAN KERJA HARIAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
PENILAIAN KINERJA KARYAWAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

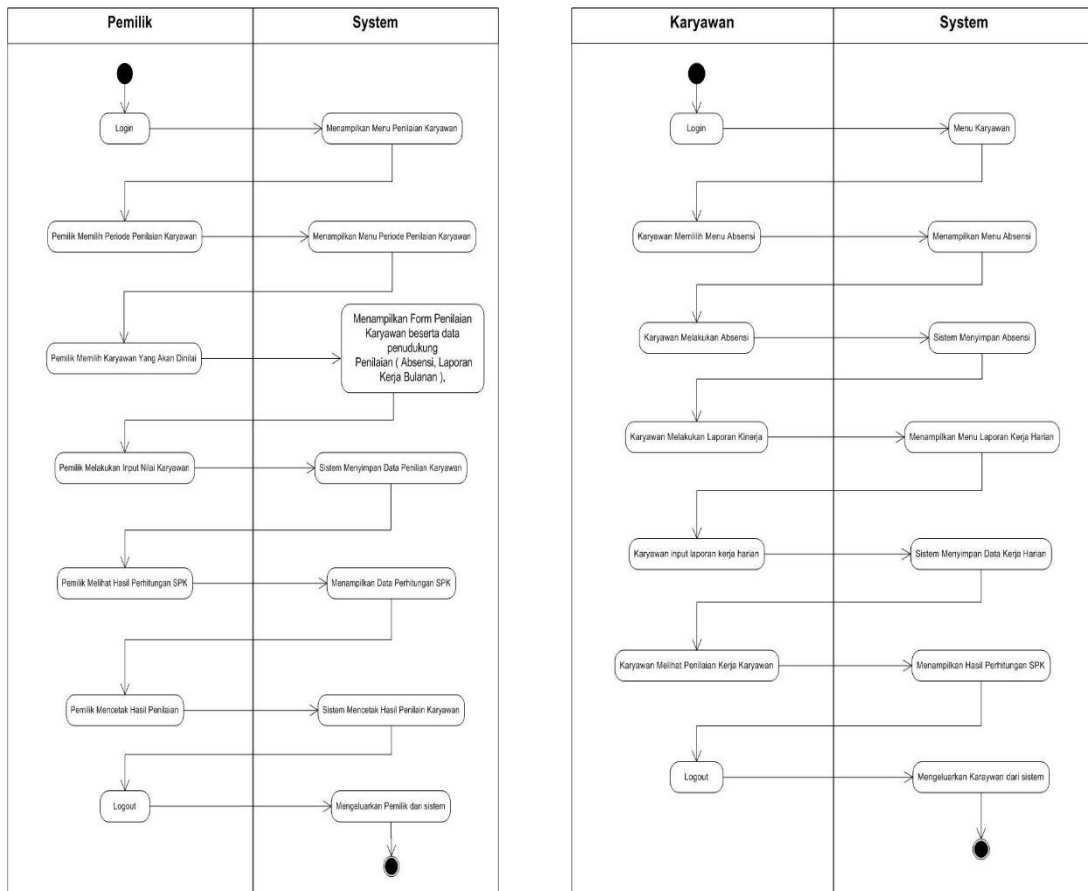
Gambar 0.2

Kebutuhan Fungsional Sistem

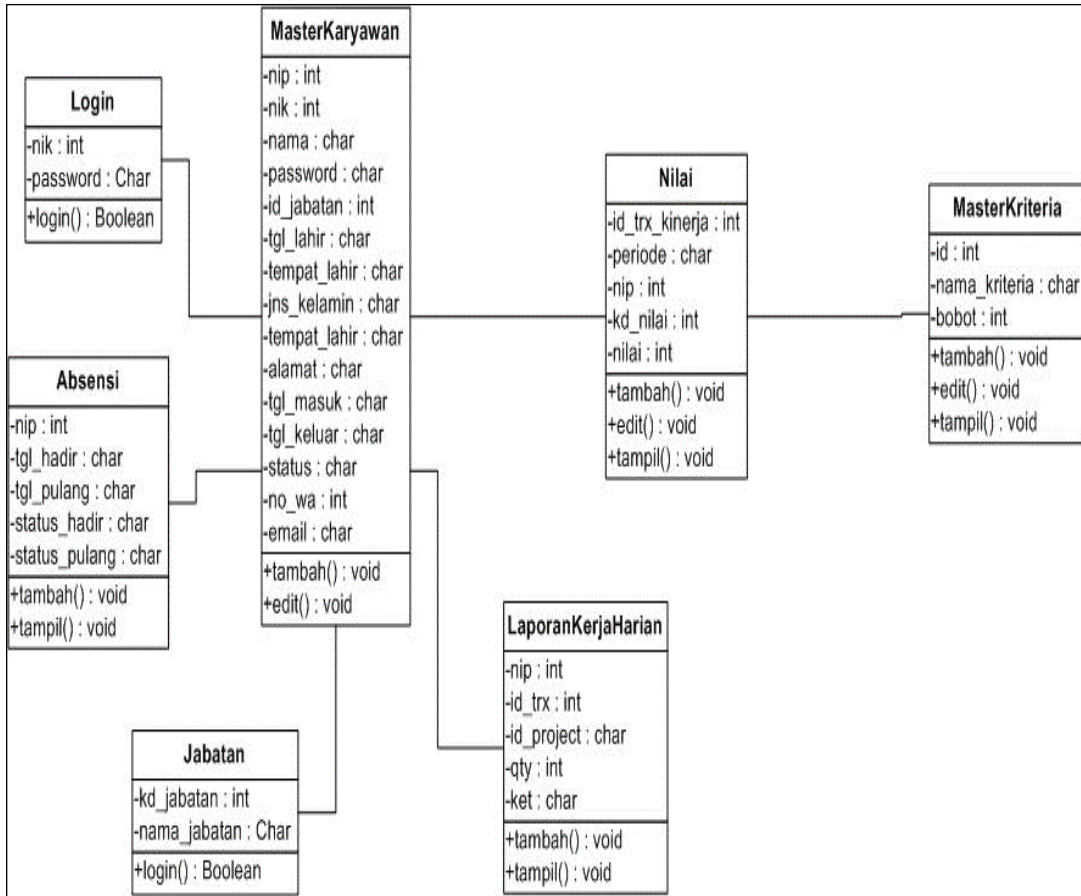
2. Tahap Desain



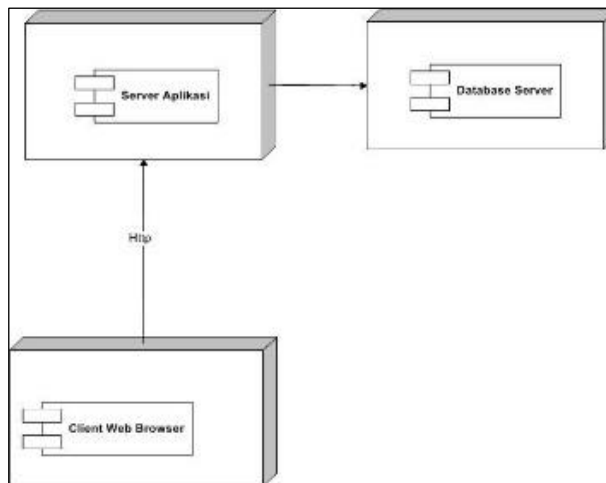
Gambar 0.3
 Diagram Usecase Pemilik & Diagram Usecase Karyawan



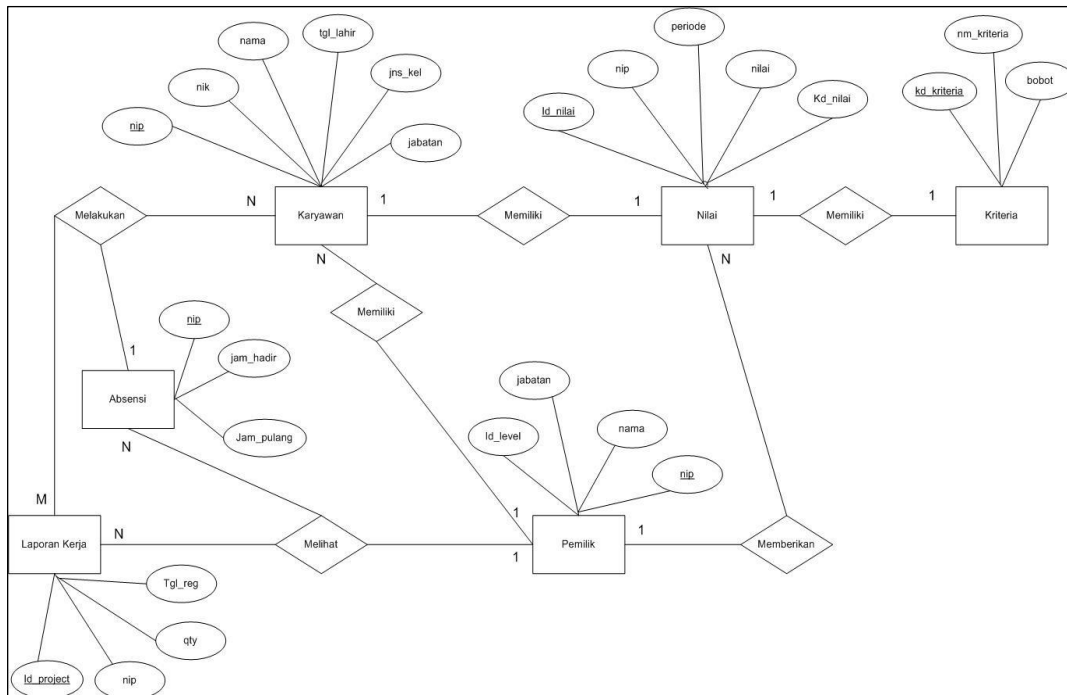
Gambar 0.4
 Activity Diagram Pemilik & Activity Diagram Karyawan



Gambar 0.5
 Class Diagram



Gambar 0.6
 Deployment Diagram



Gambar 0.7
 Entity Relationship Diagram

3. Tahap Konstruksi

Penentuan kriteria dengan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* penilaian kinerja karyawan yang akan diterapkan pada UMKM Ozverlig Sportswear

- a. Merumuskan masalah yaitu menentukan penilaian kinerja karyawan untuk mendapatkan insentif.
- b. Menentukan kriteria-kriteria yang dipakai dalam penilaian kinerja karyawan.
- c. Menyusun peringkat kriteria sesuai dengan skala prioritas kriteria

Tabel III.1

Peringkat Setiap Kriteria

No	Kriteria	Kode
1	Disiplin	K1
2	Kerjasama tim	K2
3	Tanggung Jawab	K3

- d. Memberikan bobot pada kriteria dilakukan berdasarkan tingkat kepentingannya. Kriteria yang dianggap paling tinggi prioritasnya diberi nilai 100, sementara kriteria yang dianggap paling rendah paling rendah prioritasnya diberi nilai 10.

Tabel III.2

Perbandingan bobot kriteria Pelanggaran Dengan Kriteria Lain

No	Kriteria	Bobot
1	Disiplin	100
2	Kerjasama tim	80
3	Tanggung jawab	70
jumlah		250

- e. Normalisasi bobot disetiap kriteria akan dibagi dengan total bobot dari kriteria paling penting dengan persamaan

$$N = \frac{w_j}{\sum w_j}$$

Tabel III.1
 Normalisasi Bobot Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Bobot	Bobot Relatif
1	Disiplin	100	0,4
2	Kerjasama tim	80	0,32
3	Tanggung jawab	70	0,28
jumlah		250	1

- f. Memberikan nilai kriteria pada setiap alternatif. Nilai kriteria alternatif dalam skala 1 – 4. Dimana 1 sebagai nilai minimum dan 4 sebagai nilai maksimum.

Tabel III.2
 Nilai Alternatif Terhadap Setiap Kriteria

Parameter	Nilai
KURANG BAIK	1
CUKUP BAIK	2
BAIK	3
SANGAT BAIK	4

Dibawah ini disimulasikan contoh perhitungan SPK *SMART* menggunakan 15 alternatif dengan parameter pemberian nilai.

Tabel III.3
 Data Nilai setiap Alternatif

No	Alternatif	K1	K2	K3
1	A1	3	4	3
2	A2	4	4	3
3	A3	3	4	3
4	A4	2	4	4
5	A5	2	3	4
6	A6	3	4	4
7	A7	4	4	3
8	A8	3	3	4
9	A9	4	4	2
10	A10	2	3	4
11	A11	3	3	4
12	A12	3	2	3
13	A13	3	3	3
14	A14	4	3	3
15	A15	3	4	3

Menghitung nilai utilitas dengan mengonversi nilai parameter kriteria pada setiap kriteria menjadi nilai kriteria data baku. Nilai utilitas diperoleh dengan menggunakan persamaan

$$u_i(a_i) = \frac{c_{out\ i} - c_{min}}{c_{max} - c_{min}}$$

Tabel III.4
 Matriks Hasil Nilai *Utility*

No	Alternatif	K1	K2	K3
1	A1	100*3-2/4-2=0,5	1	0,5
2	A2	1	1	0,5
3	A3	0,5	1	0,5
4	A4	0	1	1
5	A5	0	0,5	1
6	A6	0,5	1	1
7	A7	1	0,5	0,5
8	A8	0,5	0,5	1
9	A9	1	1	0
10	A10	0	0,5	1
11	A11	0,5	0,5	1
12	A12	0,5	0	0,5
13	A13	0,5	0,5	0,5
14	A14	1	0,5	0,5
15	A15	0,5	1	0,5

Menentukan hasil akhir nilai dari masing-masing kriteria dengan mengkalikan nilai yang didapat dari nilai normalisasi kriteria data baku dengan nilai normalisasi bobot kriteria. Kemudian jumlahkan nilai dari perkalian tersebut dengan persamaan

$$u(a_i) = \sum_{j=1}^m w_j u_i(a_i)$$

Tabel III.5
 Hasil Nilai Akhir

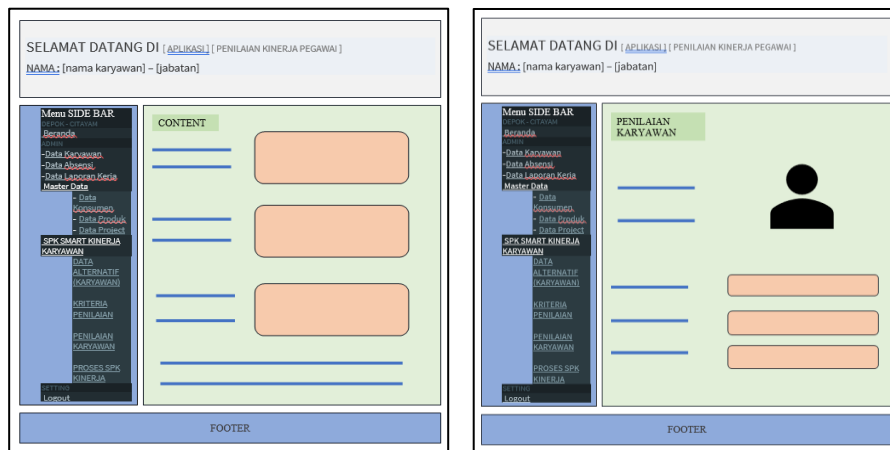
No	Alternatif	K1	K2	K3	Nilai Akhir
1	A1	0,2	0,32	0,14	0,66
2	A2	0,4	0,32	0,14	0,86
3	A3	0,2	0,32	0,14	0,66
4	A4	0	0,32	0,28	0,6
5	A5	0	0,16	0,28	0,44
6	A6	0,2	0,32	0,28	0,8
7	A7	0,4	0,16	0,14	0,7
8	A8	0,2	0,16	0,28	0,64
9	A9	0,4	0,32	0	0,72
10	A10	0	0,16	0,28	0,44
11	A11	0,2	0,16	0,28	0,64
12	A12	0,2	0	0,14	0,34
13	A13	0	0,16	0,14	0,3

14	A14	0,4	0,16	0,14	0,7
15	A15	0,2	0,32	0,14	0,66

Tabel III.6
 Ranking Alternatif Terhadap Semua Kriteria

Alternatif	Rangking	Keputusan
A2	86	mendapat insentif 50% dari gaji
A6	80	mendapat insentif 50% dari gaji
A9	72	mendapat insentif 25% dari gaji
A7	70	mendapat insentif 25% dari gaji
A14	70	mendapat insentif 25% dari gaji
A1	66	mendapat insentif 25% dari gaji
A3	66	mendapat insentif 25% dari gaji
A15	66	mendapat insentif 25% dari gaji
A8	64	mendapat insentif 25% dari gaji
A11	64	mendapat insentif 25% dari gaji
A4	60	mendapat insentif 25% dari gaji
A5	44	mendapat insentif 25% dari gaji
A10	44	mendapat insentif 25% dari gaji
A12	34	mendapat insentif 25% dari gaji
A13	30	mendapat insentif 25% dari gaji

4. Layout Aplikasi



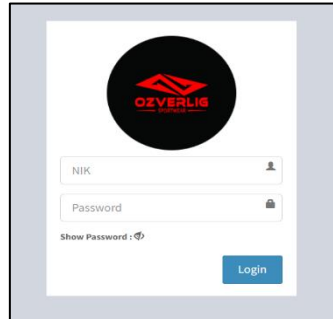
Gambar III.8
 Layout Aplikasi Halaman Penilaian Karyawan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Atas hasil penelitian yang dilakukan, penulis telah berhasil membuat perancangan aplikasi, dalam aplikasi ini peneliti membahas program yang digunakan MySQL dapat membantu memudahkan pemilik dalam memproses penilaian kinerja karyawan.

1. Tampilan Form Login

Pada halaman login untuk masuk ke dalam aplikasi, pada halaman ini penggunaan wajib untuk mengisi username dan password.



Gambar IV.1
 Form Login

2. Tampilan Halaman Utama Aplikasi

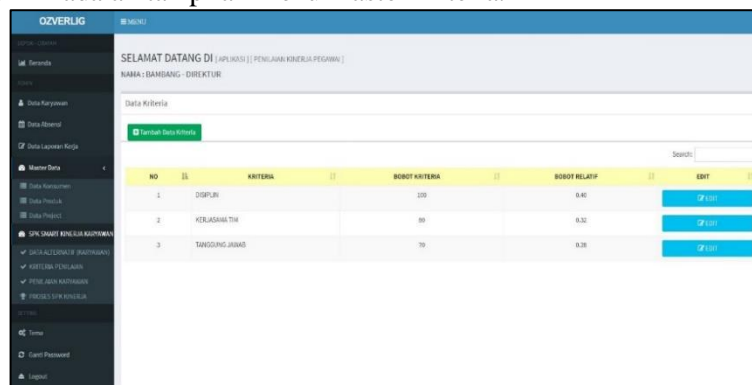
Halaman ini adalah tampilan dashboard pertama yang tampil setelah pengguna melakukan login.



Gambar IV.2
 Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Menu Kriteria

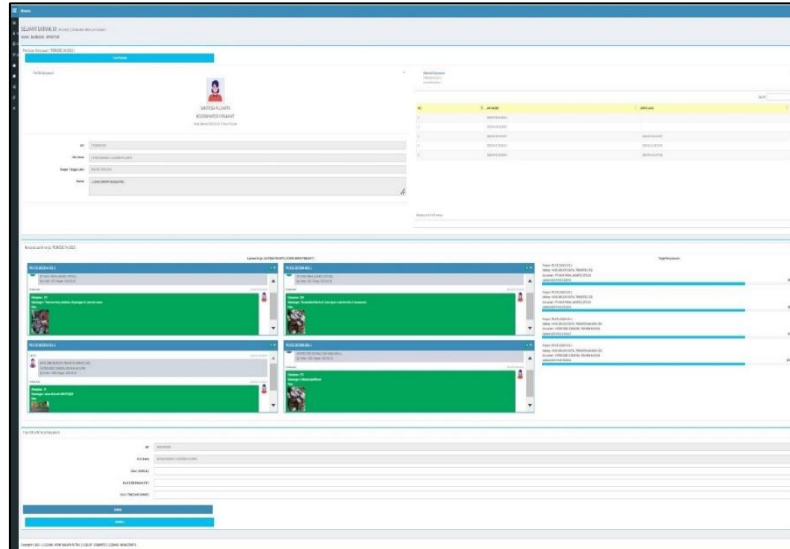
Halaman ini adalah tampilan menu master kriteria.



Gambar IV.3
 Tampilan Menu Kriteria

4. Tampilan Penilaian Kinerja Karyawan

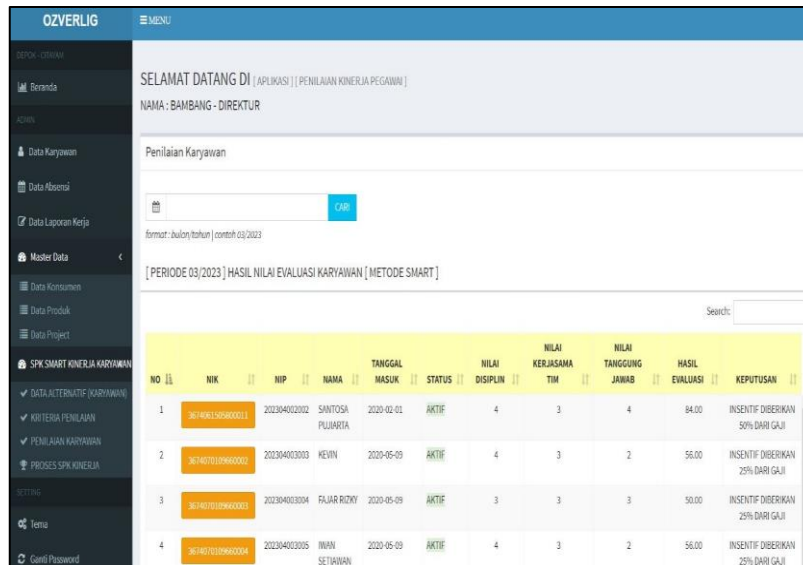
Halaman ini adalah tampilan menu penilaian kinerja karyawan, pengguna dapat menilai kinerja karyawan sekaligus memonitoring pekerjaan yang laporkan oleh karyawan.



Gambar IV.4
 Halaman Penilaian Kinerja Karyawan

5. Tampilan Menu Kriteria

Halaman ini adalah hasil akhir perancangan.



Gambar IV.5
 Halaman Peraangkingan Nilai Akhir

V. KESIMPULAN

Adapun hasil kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Waktu proses penilaian kinerja oleh pemilik usaha menjadi lebih cepat dengan bantuan data pendukung yaitu data absensi data laporan kerja harian oleh karyawan.
2. Penilaian kinerja secara sistem membantu pemilik usaha dalam menentukan karyawan mana yang berhak atas insentif yang diberikan berdasarkan bukti-bukti yang dimiliki
3. Penggunaan IPTEK sebagai alat bantu dalam melakukan rutinitas pekerjaan turut mendukung UMKM menuju kearah era digital.

VI. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pimpinan PT Ozverlig Indonesia Sukses sebagai tempat melakukan riset kami, selanjutnya kepada Dosen Pembimbing yang telah memberikan motivasi terhadap kami dalam menyelesaikan penulisan ini dan terima kasih juga kepada keluarga kami yang selalu setia dalam mendukung riset ini.

VII. REFERENSI

- Andri Nata, Muhammad Iqbal, & Nasrun Marpaung. (2023). Workshop Pengenalan Framework Css Dalam Pembuatan Halaman Admin Aplikasi Web Menggunakan Admin Lte. *Community Development Journal*, 4(Juni), 3032–3036.
- Azis, A., & Sarmidi. (2018). Aplikasi Ekspedisi Barang Di Pt. Karya Indah Buana Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1(1), 51–60.
- Eva Argarini Pratama, Corie Mei Hellyana, S. (2020). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Deepublish Publisher.
- Herlambang Brawijaya, Widodo, S., & Samudi. (2018). *Pengujian Sistem Informasi Penjualan dan Persediaan Barang Dengan Web Application Load Stress and Performance Testing (WAPT)*. 2(2), 125–134.
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Iqbal Kurniansyah, M., & Sinurat, S. (2020). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Server Hosting dan Domain Terbaik untuk WEB Server Menerapkan Metode VIKOR. *JSON (Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika)*, 2(1), 14–24. <https://doi.org/10.30865/json.v2i1.2450>
- Latif, Lita Asyriati, Mohamad Jamil, dan S. H. A. (2018). *Sistem Penunjang Keputusan*. Deepublish Publisher.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (Uml) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Di Smk Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi*, 04, 12–23.
- Pratama, Eva Ararini, Corie Mei Hellyana, dan S. (2020). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Deepublish Publisher.
- Setiawan, D. (2021). *Pemograman Web*. Start Up.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algorithm/article/download/3148/1871>
- Suprayogi, B., & Rahmanesa, A. (2019). Penerapan Framework Bootstrap dalam Sistem Informasi Pendidikan SMA Negeri 1 Pacet Cianjur Jawa Barat. *Tematik*, 6(2), 119–127. <https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.244>
- Terminanto, A., Hidayanto, A. N., & Maulana, B. (2019). Development, configuration and implementation open source ERP in manufacturing modul with accelerated Sap method. *International Journal of Management*, 10(3), 77–98. <https://doi.org/10.34218/IJM.10.3.2019.009>
- Trisno, I. B., Darmanto, D., & Elvianto, D. F. (2022). Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pengiriman Barang PT. GST. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 9(5), 993. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2022955390>
- Wicaksono, Y. (2021). *Membuat Aplikasi dengan VBA Macro Excel dan MySQL*. PT. Elex Media Komputindo.
- Wulan, A. (2020). *UMKM 4.0*. PT. Elex Media Komputindo.