

USULAN PENELITIAN PENGEMBANGAN DOSEN



PENGEMBANGAN SISTEM EVALUASI KINERJA DOSEN (E-QUESTIONNAIRE) STMIK STIKOM INDONESIA

TIM PENGUSUL:

**I NYOMAN SAPUTRA WAHYU WIJAYA (0826108901)
KETUT JAYA ATMAJA (9908419980)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK STIKOM INDONESIA
DENPASAR
JUNI 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : Pengembangan Sistem Evaluasi Kinerja Dosen (e-Questionnaire) STMIK STIKOM INDONESIA
2. Bidang Penelitian : **Teknik Informatika**
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. Disiplin Ilmu : Ilmu Komputer
 - d. Pangkat/Golongan : Penata Muda/III B
 - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - f. Program Studi : Teknik Informatika
4. Anggota Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Ketut Jaya Atmaja, S.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki
 - c. Disiplin Ilmu : Teknik Informatika
 - d. Pangkat/Golongan : -
 - e. Jabatan Fungsional : -
 - f. Program Studi : Teknik Informatika
5. Jumlah Biaya yang Diusulkan : Rp 4.800.000

Denpasar, 20 Juni 2018

Mengetahui
Kepala Progam Studi TI

Ketua Peneliti

I Putu Gede Budayasa, M.T.I
NIDN: 0820068402

I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, M.Cs
NIDN: 0826108901

Menyetujui

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Ida Bagus Ary Indra Iswara, S.Kom., M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
RINGKASAN.....	vii
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Luaran Penelitian	2
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Sistem Informasi	6
2.2 E-kuesioner	6
2.2.1 Kuesioner Terstruktur yang Terbuka.....	6
2.2.2 Kuesioner Tidak Terstruktur yang Terbuka	7
2.2.3 Kuesioner Tidak Terstruktur yang Tersamar.....	7
2.2.4 Kuesioner Terstruktur yang Tersamar.....	7
2.3 UML.....	8
2.3.1 Use Case Diagram	8
2.3.2 Activity Diagram	11
2.3.3 Sequence Diagram.....	12
2.4 PHP	13
2.4 CSS.....	14
2.5 MySQL	16
3 BAB III METODE PENELITIAN.....	17
3.1 Alur Penelitian	17

3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.3	Gambaran Umum Sistem.....	18
3.4	Pengujian Sistem.....	18
4	BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	19
4.1	Anggaran Biaya	19
5	DAFTAR PUSTAKA	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram	9
Gambar 2.2 Contoh hubungan <<include>> dan <<extend>>	10
Gambar 2.3 Contoh hubungan generalization	11
Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram	12
Gambar 2.5 Contoh sequence diagram	13
Gambar 2.6 Cara kerja skrip php.....	13
Gambar 2.7 Contoh penggunaan metode link	15
Gambar 2.8 Contoh penggunaan metode import.....	15
Gambar 2.9 Contoh penggunaan embedded style	15
Gambar 2.10 Contoh penggunaan inline style.....	16
Gambar 3.1 Alur Sistem	17

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Target Capaian Tahunan	2
Tabel 2.1 Diagram UML (Kendall dan Kendall, 2010).....	8

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian.....	21
Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas.....	20
Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul	21

RINGKASAN

E-Questionnaire selama ini telah digunakan untuk mengetahui penilaian dari setiap dosen yang mengampu mata kuliah. Hasil dari kuesioner tersebut juga telah digunakan oleh LPMI untuk mengetahui kinerja dosen dan menentukan kebijakan yang dilakukan untuk meningkatkan kinerja dosen. Namun dalam penerapannya terdapat beberapa kekurangan dari E-Questionnaire itu sendiri. Dari segi sistem, pemrosesan informasi dilakukan pada koding PHP, hal ini seharusnya bisa dimaksimalkan dengan melakukan transaksi pada basis data. Untuk kuesioner, dosen belum diberikan history mengenai penilaian dari mahasiswa. Hal tersebut mengakibatkan dosen tidak dapat mengetahui apakah cara mengajar yang diberikan mengalami peningkatan atau penurunan. Tentunya dosen tidak dapat mengetahui metode pengajaran mana yang memberikan hasil lebih maksimal. Selain itu belum adanya kuesioner untuk dosen pembimbing Kerja Praktik dan Tugas Akhir. Hal tersebut menyebabkan tidak adanya tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui bagaimana kinerja dosen pembimbing dalam membimbing mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu dilakukan pengembangan untuk E-Kuesioner pada STMIK STIKOM Indonesia. Pengembangan yang dilakukan akan berfokus pada beberapa hal. Pertama dari segi sistem. Transaksi yang dilakukan pada koding PHP akan diupayakan agar dilakukan pada transaksi database. Kedua akan diberikan fitur untuk melihat history penilaian. Ketiga akan ditambahkan fitur untuk memberikan penilaian terhadap pembimbing Kerja Praktik dan Tugas Akhir. Terakhir akan diberikan laporan berupa grafik untuk melihat dosen dengan penilaian terbaik maupun terburuk. Diharapkan dengan pengembangan tersebut dapat mempermudah LPMI maupun dosen untuk mengetahui penilaian yang diberikan oleh mahasiswa.

Kata kunci : Evaluasi Kinerja Dosen, E-Questionnaire.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam setiap organisasi, evaluasi biasa dilakukan dalam kurun waktu tertentu yang bertujuan untuk menjamin pencapaian sasaran tujuan dan mutu organisasi tersebut. Termasuk organisasi yang bergerak di bidang pendidikan tak terkecuali pada perguruan tinggi. Dalam perguruan tinggi, evaluasi yang biasa dilakukan adalah evaluasi kinerja dosen. Evaluasi kinerja dosen ini dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi.

STMIK STIKOM Indonesia(STIKI), melakukan evaluasi kinerja dosen dengan cara mewajibkan mahasiswa untuk melakukan pengisian kuesioner secara *online*. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan menyangkut tentang kualitas dosen yang mengajar di kelas tersebut. Kuesioner tersebut diisi oleh mahasiswa di setiap kelas secara *online* menjelang Ujian Akhir Semester pada laman <http://e-kuesioner.stiki-indonesia.ac.id/>. Pengisian kuesioner ini biasanya dilakukan sekali dalam tiap semester. Setelah kuisisioner diisi mahasiswa, kuesioner dilakukan rekapitulasi hasil kuesioner.

E-Questionnaire selama ini telah digunakan untuk mengetahui penilaian dari setiap dosen yang mengampu mata kuliah. Hasil dari kuesioner tersebut juga telah digunakan oleh LPMI untuk mengetahui kinerja dosen dan menentukan kebijakan yang dilakukan untuk meningkatkan kinerja dosen. Namun dalam penerapannya terdapat beberapa kekurangan dari E-Questionnaire itu sendiri. Dari segi sistem, pemrosesan informasi dilakukan pada koding PHP, hal ini seharusnya bisa dimaksimalkan dengan melakukan transaksi pada basis data. Untuk kuesioner, dosen belum diberikan history mengenai penilaian dari mahasiswa. Hal tersebut mengakibatkan dosen tidak dapat mengetahui apakah cara mengajar yang diberikan mengalami peningkatan atau penurunan. Tentunya dosen tidak dapat mengetahui metode pengajaran mana yang memberikan hasil lebih maksimal. Selain itu belum adanya kuesioner untuk dosen pembimbing Kerja Praktik dan Tugas Akhir. Hal tersebut menyebabkan tidak adanya tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui bagaimana kinerja dosen pembimbing dalam membimbing mahasiswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu dilakukan pengembangan untuk E-Kuesioner pada STMIK STIKOM Indonesia. Pengembangan yang dilakukan akan berfokus pada beberapa hal. Pertama dari segi sistem. Transaksi yang dilakukan pada koding PHP akan diupayakan agar dilakukan pada transaksi database. Kedua akan diberikan fitur untuk melihat history penilaian. Ketiga akan ditambahkan fitur untuk memberikan penilaian terhadap pembimbing Kerja Praktik dan Tugas Akhir. Terakhir akan diberikan laporan berupa grafik untuk melihat dosen dengan penilaian terbaik maupun terburuk. Diharapkan dengan pengembangan tersebut dapat mempermudah LPMI maupun dosen untuk mengetahui penilai yang diberikan oleh mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah yakni bagaimana mengembangkan e-questionnaire di STMIK STIKOM Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir ini yaitu mengembangkan e-questionnaire di STMIK STIKOM Indonesia.

1.4 Luaran Penelitian

Hasil penelitian ini akan dipublikasikan pada publikasi ilmiah hasil penelitian yaitu pada Jurnal Ilmiah Teknik Informatika ber-ISSN. Dengan demikian diharapkan hasil penelitian akan semakin *valid* karena akan melalui suatu mekanisme seleksi dari mitra bestari pada Jurnal Ilmiah yang bersangkutan.

Tabel 1.1 Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran		indikator Capaian		
			TS0	TS+1	TS+2
1	Publikasi Ilmiah ²⁾	Internasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Nasional	tidak ada	submit	accepted

2	Pemakalah dalam temu ilmiah ³⁾	Internasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Nasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
3	<i>Invited speaker</i> dalam temu ilmiah ⁴⁾	Internasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Nasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
4	<i>Visiting Lecturer</i> ⁵⁾	Internasional	tidak ada	tidak ada	tidak ada
5	Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) ⁶⁾	Paten			
		Paten Sederhana	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Hak Cipta	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Merek Dagang	tidak ada	tidak ada	tidak ada
		Rahasia Dagang	tidak ada	tidak ada	tidak ada

		Desain Produk Industri	tidak ada	tidak ada	tida k ada
		Indikasi Geografis	tidak ada	tidak ada	tida k ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	tidak ada	tidak ada	tida k ada
		Perlindungan topografi sirkuit terpadu	tidak ada	tidak ada	tida k ada
6	Teknologi Tepat Guna ⁷⁾		tid ak ada	tidak ada	tida k ada
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial ⁸⁾		tid ak ada	tidak ada	tida k ada
8	Buku Ajar (ISBN) ⁹⁾		tid ak ada	tidak ada	tida k ada
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) ¹⁰⁾			4	

¹⁾ TS = Tahun sekarang (tahun pertama penelitian)

²⁾ Isi dengan tidak ada, draf, submitted, reviewed, accepted, atau published

³⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁴⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁵⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau sudah dilaksanakan

⁶⁾ Isi dengan tidak ada, draf, terdaftar, atau granted

⁷⁾ Isi dengan tidak ada, draf, produk, atau penerapan

- ⁸⁾ Isi dengan tidak ada, draf, proses editing, atau sudah terbit
- ⁹⁾ Isi dengan skala 1-9 dengan mengacu pada TKT meter

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terbagi menjadi dua kata yakni sistem dan informasi. Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berkaitan yang memproses masukan atau input sehingga menghasilkan suatu keluaran atau output (Kusrini, 2007). Sedangkan informasi Menurut Pangestu (2007) menyatakan bahwa, informasi memiliki definisi sebagai suatu hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berarti. Sumber dari informasi adalah data, data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata

Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan merupakan kegiatan strategi dari suatu organisasi, serta menyediakan laporan yang diperlukan (Kusrini, 2007).

2.2 E-kuesioner

Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang akan digunakan oleh orang yang melakukan riset untuk memperoleh data dari sumber secara langsung melalui proses komunikasi atau dengan mengajukan pertanyaan (Churchill, 2005). Kuesioner dapat dibagi menjadi empat jenis yaitu sebagai berikut :

2.2.1 Kuesioner Terstruktur yang Terbuka

Tingkat struktur dalam kuesioner adalah tingkat standarisasi yang diterapkan pada suatu kuesioner. Pada kuesioner terstruktur yang terbuka, pertanyaan-pertanyaan diajukan dengan susunan kata dan urutan yang sama kepada semua responden ketika mengumpulkan data (Churchill, 2005).

Contoh :

Apakah anda merasa bahwa Negara kita membutuhkan lebih banyak atau lebih sedikit peraturan perundang-undangan mengenai antipolusi?

- a. Membutuhkan lebih banyak
- b. Membutuhkan lebih sedikit
- c. Tidak lebih maupun kurang
- d. Tidak memberikan pendapat

Pertanyaan diatas merupakan contoh dari pertanyaan terstruktur yang terbuka, karena tujuan dari pertanyaan jelas dan pertanyaan diatas berusaha untuk menentukan sikap subjek terhadap perundang-undangan antipolisi dengan cara yang langsung. Pertanyaan diatas juga menggunakan format yang sangat terstruktur, para responden dibatasi untuk memilih salah satu diantara empat jawaban.

2.2.2 Kuesioner Tidak Terstruktur yang Terbuka

Kuesioner tidak terstruktur yang terbuka adalah kuesioner yang memiliki tujuan studi yang jelas tetapi respon atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan bersifat terbuka (Churchill, 2005).

Contoh:

“Bagaimana pendapat anda mengenai polusi dan perlunya lebih banyak lagi peraturan perundang-undangan antipolusi?”

Pertanyaan diatas memiliki tujuan yang jelas. Pewawancara mencoba untuk membuat subjek berbicara dengan bebas mengenai sikap responden terhadap polusi. Hal ini merupakan pertanyaan dengan tujuan terbuka, dan seringkali berakhir dengan wawancara yang tidak terstruktur.

2.2.3 Kuesioner Tidak Terstruktur yang Tersamar

Kuesioner tidak terstruktur yang tersamar berlandaskan pada riset motivasi. Para periset telah mencoba untuk mengatasi keengganan responden untuk membahas perasaan mereka dengan cara mengembangkan teknik-teknik yang terlepas dari masalah kepedulian dan keinginan untuk membuka diri. Teknik tersebut dikenal dengan metode proyektif. Kekuatan utama dari metode proyektif adalah untuk menutupi tujuan utama riset dengan menggunakan stimulus yang disamarkan. Metode proyektif merupakan cara yang digunakan untuk menggambarkan kuesioner yang mengandung stimulus yang memaksa para subjek untuk menggunakan emosi, kebutuhan, motivasi, sikap, dan nilai yang dimiliki dalam memberikan suatu jawaban atau respon. Stimulus yang paling sering digunakan adalah asosiasi kata, kelengkapan kalimat, dan penuturan cerita (Churchill, 2005).

2.2.4 Kuesioner Terstruktur yang Tersamar.

Kuesioner terstruktur yang tersamar merupakan teknik yang paling jarang untuk digunakan dalam riset. Kuesioner ini dikembangkan sebagai cara untuk menggabungkan keunggulan dari penyamaran dalam mengungkapkan motif dan sikap dibawah sadar

dengan keunggulan terstruktur pengkodean serta tabulasi jawaban. Jadi untuk mendapatkan informasi mengenai sikap seseorang apabila pertanyaan langsung akan menghasilkan jawaban yang biasa (Churchill, 2005).

Istilah “e-” dalam IT adalah elektronik. Jadi dapat disimpulkan bahwa e-kuesioner merupakan kumpulan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden melalui media elektronik.

2.3 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menganalisis, menspesifikasi, dan mendesain sebuah sistem perangkat lunak (Booch dkk., 2007). Pada pemodelan UML terdapat beberapa diagram (Kendall dan Kendall, 2010) seperti terlihat pada Tabel 2.1.

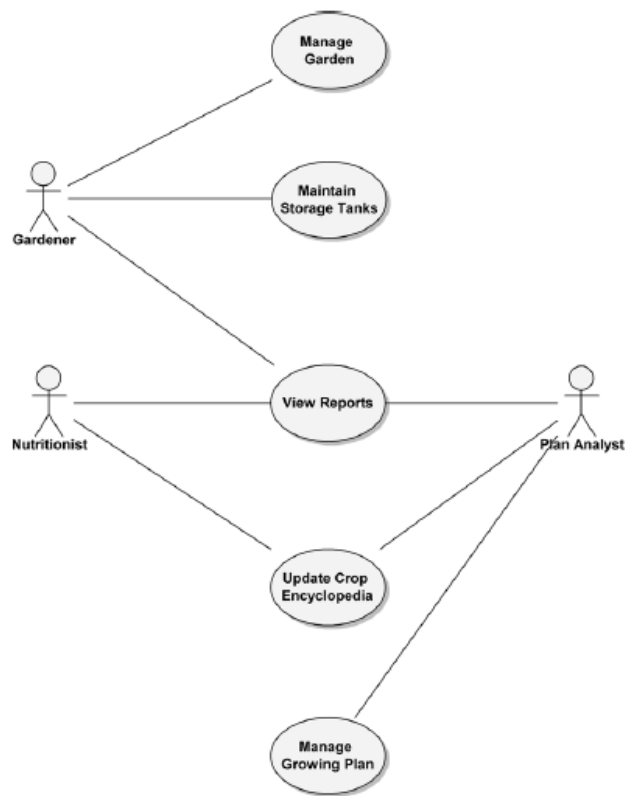
Tabel 2.1 Diagram UML (Kendall dan Kendall, 2010)

Elemen <i>UML</i>	Detail <i>UML</i>
Diagram Struktural	<i>Class Diagram</i>
	<i>Component Diagram</i>
	<i>Deployment Diagram</i>
Diagram berdasarkan tingkah laku sistem	<i>Use Case Diagram</i>
	<i>Sequence Diagram</i>
	<i>Statechart Diagram</i>
	<i>Communication Diagram</i>
	<i>Activity Diagram</i>

Dalam laporan ini akan dijelaskan beberapa diagram yang digunakan yakni use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

2.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk merepresentasikan atau menggambarkan bagaimana aktor berinteraksi dengan sistem yang dibuat. Aktor yang dimaksud adalah entitas yang berinteraksi dengan sistem (Booch dkk., 2007). Sedangkan use case merupakan representasi dari apa yang aktor ingin lakukan terhadap sistem. Use case tidak hanya terdiri dari apa yang sistem dapat lakukan, tetapi keseluruhan alur aktivitas sistem yang menjadi nilai dari aktor tersebut (Booch dkk., 2007). Berikut merupakan contoh dari use case diagram seperti terlihat pada Gambar 2.1.



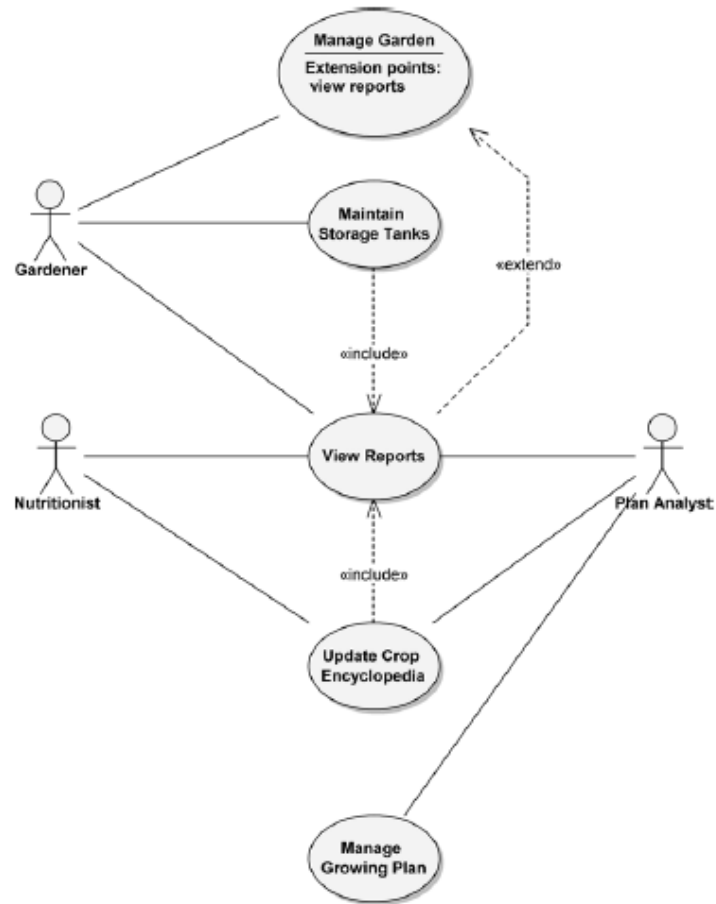
Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram

Dalam pengembangan *usecase diagram* terdapat juga hubungan atau relasi yang disebut dengan `<<include>>`, `<<extend>>`, dan *generalization* (Booch dkk., 2007).

a. `<<include>>`

Hubungan ini adalah penyisipan perilaku tambahan pada use case dasar yang merupakan syarat terhadap *use case* dasar yang harus dilakukan. Contoh hubungan ini seperti terlihat pada Gambar 2.2.

b. <<extend>>

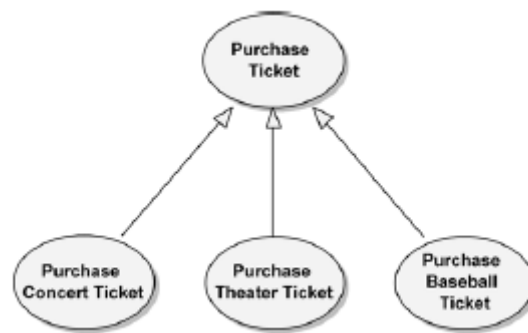


Gambar 2.2 Contoh hubungan <<include>> dan <<extend>>

Hubungan ini adalah penyisipan perilaku tambahan pada *use case* dasar yang merupakan pilihan yang tidak menjadi suatu keharusan untuk dilakukan. Contoh hubungan ini seperti terlihat pada Gambar 2.2.

c. Generalization

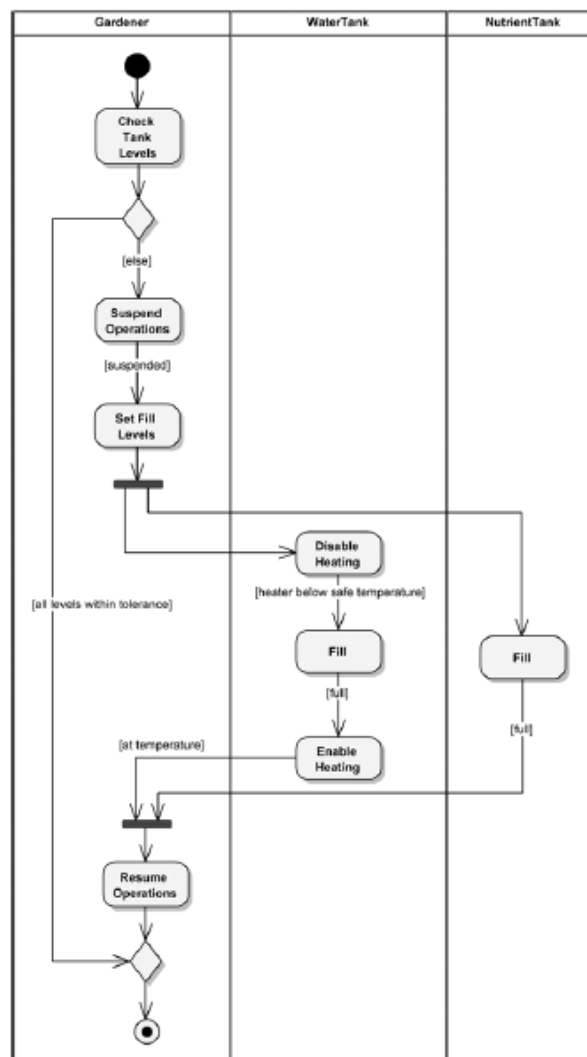
Merupakan hubungan pewarisan perilaku suatu *use case* dasar yang diwariskan ke *use case* anak yang memiliki kemampuan yang lebih mengkhusus dari *use case* dasar. Contoh dari hubungan generalization seperti terlihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Contoh hubungan generalization

2.3.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan aliran kegiatan atau alur kerja dari sebuah sistem. Activity diagram ini berfokus pada aktivitas yang dilakukan dan entitas apa saja yang terlibat pada aktivitas tersebut (Booch dkk., 2007). Berikut merupakan contoh dari activity diagram seperti terlihat pada Gambar 2.4.

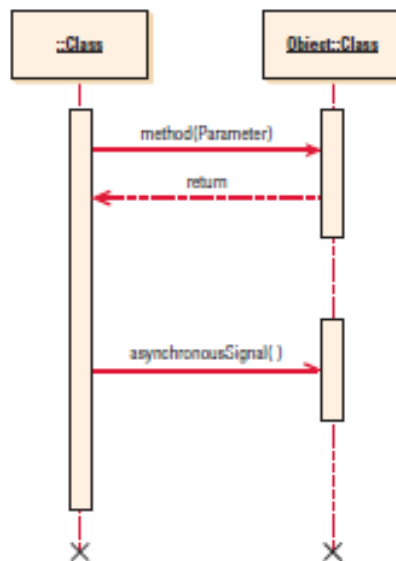


Gambar 2.4 Contoh Activity Diagram

2.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi yang ada pada use case diagram secara lebih mendetail, jadi apa yang digambarkan pada use case diagram akan dijelaskan lebih detail pada sequence diagram (Kendall dan Kendall, 2010). Setiap skenario use case dapat dibuat sebuah sequence diagram. Bentuk grafik dari sequence diagram berupa dua dimensi, horizontal dan vertikal. Dimensi horizontal menggambarkan entitas atau objek yang terkait pada sebuah proses tersebut yang ditulis di bagian atas diagram. Sedangkan dimensi vertikal dari sequence diagram adalah garis putus-putus yang disebut dengan lifeline yang menunjukkan keberadaan sebuah objek. Pada tiap objek dihubungkan dengan sebuah garis yang berisi sebuah pesan yang

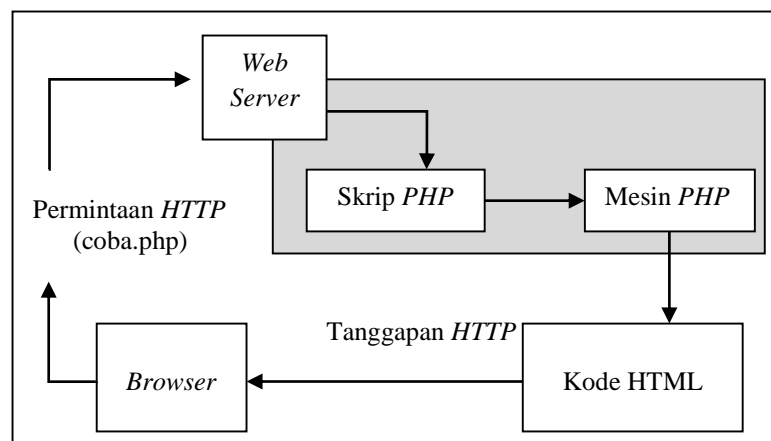
menyatakan proses yang sedang dijalankan pada garis tersebut. Berikut merupakan contoh dari sequence diagram seperti yang terlihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Contoh sequence diagram

2.4 PHP

PHP merupakan singkatan dari Peripheral Hypertext Preprocessor yang merupakan salah satu bahasa pemrograman web dan bersifat open source (Kadir, 2008). PHP dirancang untuk membangun aplikasi web yang bersifat dinamis, yang dimaksud dinamis adalah data serta informasi yang ditampilkan dapat berubah dalam kurun waktu tertentu tanpa harus mengubah struktur kodenya secara manual. Sehingga skrip php yang telah dibuat diproses pada sebuah web server lalu ditampilkan ke klien melalui browser. Berikut merupakan gambaran cara kerja skrip php seperti terlihat pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6 Cara kerja skrip php

Dari gambar diatas, dapat dilihat bahwa dari browser melakukan permintaan sebuah halaman web (contoh : coba.php) kemudian permintaan tersebut diterima oleh web server. Web server mengambil file PHP sesuai permintaan kemudian diterjemahkan oleh mesin php untuk diterjemahkan menjadi file HTML dan ditampilkan di browser. HTML merupakan skrip standar yang terdiri dari tag HTML untuk menampilkan halaman web yang dapat dibaca oleh browser, namun HTML ini bersifat statis.

Rasmus Lerdorf adalah orang pertama yang merancang skrip php pada tahun 1994, pada saat itu dibuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang dapat melihat daftar riwayat hidupnya. Skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut dengan personal home page, dan paket ini yang menjadi cikal bakal php. Pada tahun 1995, Rasmus Lerdorf menciptakan PHP/FI versi kedua. Pada versi ini pemrograman dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. PHP juga dapat dikomunikasikan dengan berbagai database, sehingga memungkinkan menampilkan data yang diambil dari sebuah database (Kadir, 2008).

2.4 CSS

CSS atau Cascading Style Sheet merupakan file yang ditambahkan ke dalam web untuk mengatur style tampilan web agar terlihat seragam (Utomo, 2013). Style yang diatur ini seperti huruf yang digunakan, ukuran huruf yang digunakan, warna background, dan juga atribut-atribut lainnya. CSS digunakan karena dapat membantu memudahkan programmer ketika harus mengubah keseluruhan atau sebagai tampilan pada web. Seorang programmer tidak perlu membuka satu per satu dan mengubah tampilan yang diinginkan, melainkan hanya dengan membuat satu file CSS saja maka perubahan tampilan web dapat diterapkan.

HTML sebagai bahasa pemrograman standar telah cukup digunakan untuk membuat sebuah halaman web. Namun jika murni hanya menggunakan HTML, faktor keindahan dari sebuah halaman web menjadi kurang menarik (Utomo, 2013).

Ada tiga cara pengaplikasian kode CSS ke dalam sebuah halaman web (Utomo, 2013), yaitu :

a. *External style sheet*

Cara ini sering digunakan oleh para *web programmer*, yaitu dengan cara memisahkan antara *file HTML* dan *file CSS* yang mengatur desain tampilan *web*. Pada saat mengubah sebuah *file CSS*, maka semua *file HTML* yang dihubungkan ke *file CSS*

tersebut akan mengalami perubahan tampilan *web*. Ada dua metode yang bisa digunakan pada cara ini.

- Metode *link*

Metode ini adalah dengan cara menambahkan baris kode seperti terlihat pada Gambar 2.7.

```
<link href="style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />
```

Gambar 2.7 Contoh penggunaan metode link

- Metode *import*

Metode ini adalah dengan cara menambahkan perintah *import* seperti terlihat pada Gambar 2.8.

```
<style type="text/css">
<!--
@import url("style.css");
-->
</style>
```

Gambar 2.8 Contoh penggunaan metode import

b. *Embedded style*

Cara ini adalah dengan meletakkan kode *CSS* di dalam *tag* `<style></style>`. *Tag* ini dapat diletakkan dimana saja dalam sebuah *file HTML*, tetapi paling sering diletakkan diantara *tag* `<head></head>`. Berikut merupakan contoh penggunaan dengan cara *embedded style* seperti terlihat pada Gambar 2.9.

```
<html>
<head>
  <title>Contoh penggunaan CSS</title>
  <style>
    body {
      font-family : "Arial, Helvetica, sans-
serif";
      color : #FFD0DD;
    }
  </style>
</head>
```

Gambar 2.9 Contoh penggunaan embedded style

c. *Inline style*

Cara ini adalah dengan meletakkan kode CSS langsung pada *tag HTML* seperti terlihat pada Gambar 2.10.

```
<p id="cth2" style="font-size:20pt;
color:red;">
Tag p ini menggunakan font 20 point dan
berwarna merah.</p>
```

Gambar 2.10 Contoh penggunaan inline style

CSS terus mengalami perkembangan, sampai saat ini CSS terbaru adalah CSS3. CSS3 memiliki berbagai macam fitur baru yang semakin mempermudah programmer web untuk mendesain halaman web yang menarik dan atraktif (Utomo, 2013).

2.5 MySQL

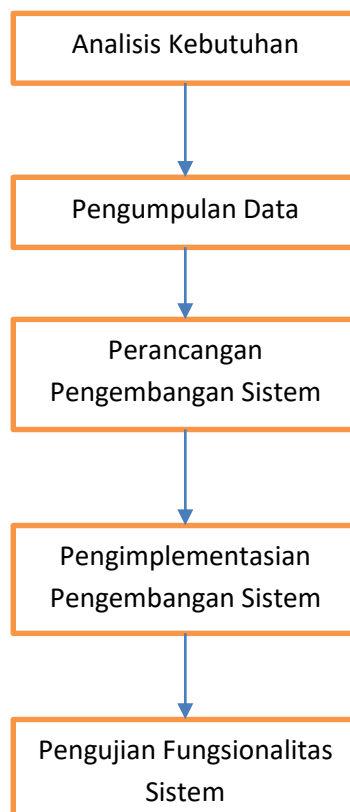
MySQL merupakan salah satu jenis database server yang banyak digunakan oleh programmer untuk mengolah database. MySQL banyak digunakan karena menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses database, selain itu MySQL juga bersifat open source. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). Pada MySQL, sebuah database mengandung satu atau lebih tabel. Tabel tersebut terdiri dari beberapa baris dan pada setiap baris tersebut mengandung satu atau beberapa kolom. Baris merupakan istilah lain dari record, sedangkan kolom adalah istilah lain dari field (Kadir, 2008).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Alur Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menganalisis dan mengembangkan web e-Questionnaire STMIK STIKOM Indonesia. Penelitian ini terbagi atas beberapa langkah yang dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3.1 Alur Sistem

3.2 Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai fitur-fitur serta kekurangan yang terdapat pada e-Questionnaire STMIK STIKOM Indonesia.

2. Observasi

Proses pengumpulan data yang dilakukan dengan metode observasi bertujuan mengamati e-Questionnaire STMIK STIKOM Indonesia. Selain itu, observasi dilakukan untuk mengamati kekurangan yang dimiliki oleh sistem untuk mengupayakan solusinya.

3. Studi Kepustakaan

Selain data yang didapatkan dari proses wawancara dan observasi, diperlukan studi pustaka dalam penelitian ini. Studi pustaka digunakan sebagai bahan acuan atau referensi dalam tahap pengembangan e-Questionnaire. Teori tentang Questionnaire, Perancangan Sistem, dan Basis Data yang digunakan untuk pengembangan sistem. Pengimplementasian juga memerlukan studi pustaka tentang bahasa pemrograman web PHP.

3.3 Gambaran Umum Sistem

Sistem evaluasi kinerja dosen ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai pengelola basis data. Subjek atau orang yang terlibat dalam sistem ini terdiri dari admin, dosen, serta mahasiswa. Admin merupakan subjek yang mengelola sistem. Dosen adalah subjek yang dievaluasi melalui penilaian dari mahasiswa. Sedangkan mahasiswa adalah subjek yang memberikan penilaian kinerja dosen. Sehingga input didapatkan dari mahasiswa, kemudian sistem melakukan proses perhitungan rekapitulasi hingga menghasilkan suatu output berupa nilai pertimbangan dosen.

3.4 Pengujian Sistem

Pada penelitian ini, pengujian sistem dilakukan menggunakan metode blackbox testing. Metode ini merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas sistem.

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya

Tabel 4.1 Anggaran Biaya Penelitian Pengembangan Dosen yang Diajukan

No.	Jenis pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (Rp)
1	Biaya Programmer	1.500.000
2	Biaya Pengumpulan Data	300.000
2	Bahan Habis Pakai	500.000
3	Perjalanan dan Konsumsi	200.000
4	Peralatan Penunjang	1.000.000
Jumlah		3.500.000

4.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam jangka waktu sembilan bulan dengan jadwal kegiatan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan ke						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	Persiapan							
2.	Studi Literatur							
3.	Analisa E-Questionnaire							
4.	Perancangan Pengembangan Sistem							
5.	Implementasi Perancangan							
6.	Pengujian Sistem							
6.	Penyusunan Laporan Penelitian							
7.	Publikasi Ilmiah Hasil Penelitian							

Keterangan: menunjukkan pelaksanaan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Booch, G., Maksimchuk, R. A., dkk. 2007. **Object-Oriented Analysis and Design with Applications 3rd**, 3 Rd. USA: Pearson Education inc.
- Churchill, gilbert a. 2005. **Dasar-Dasar Riset Pemasaran Edisi 4 Jilid i**. (D. Andriani, Ed.), 4th ed. Jakarta: Erlangga.
- Kadir, A. 2008. **Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP**. Yogyakarta: ANDI.
- Kendall, K. E., dan Kendall, J. E. 2010. **Systems Analysis and Design 8th Edition**, 8 Th. USA: Pearson Education, Inc.
- Kusrini 2007. **Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan**. Yogyakarta: ANDI.
- Utomo, E. . 2013. **Mobile Web Programming**. Yogyakarta: ANDI.
- .

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Biaya Programmer					
No	Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu Kerja (jam/minggu)	Minggu	Jumlah
1					
2					
3					
Total					
2. Bahan Habis Pakai					
No	Material	Justifikasi Anggaran	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Pulsa	Biaya untuk komunikasi mengenai penelitian			
2	Internet	Pencarian informasi dan pustaka elektronik			
3	Tinta	Tinta printer inkjet hitam dan warna untuk mencetak laporan			
4	Kertas A4 80gr	Kertas untuk pencetakan laporan serta kuesioner			
5	Fotocopy	Memperbanyak laporan serta kuesioner			
6	Jilid	Penjilidan laporan penelitian			
7	Listrik	Biaya penggunaan Listrik			
8	Seminar	Biaya pendaftaran seminar nasional			
9	Penerbitan Jurnal	Biaya penerbitan jurnal			
10	Langganan Jurnal	Langganan jurnal untuk setiap anggota tim			
11	Alat tulis	Kelengkapan administrasi dan kesekretariatan			
Total					

3. Perjalanan dan Konsumsi					
No	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Tiket pesawat Denpasar-Yogyakarta (Pulang-Pergi)	Biaya perjalanan seminar nasional			
2	Akomodasi	Biaya akomodasi pada saat seminar			
3	Perjalanan	Biaya perjalanan pertemuan tim peneliti			
4	Konsumsi	Biaya konsumsi implementasi dan pengujian sistem			
Total					
4. Peralatan Penunjang					
No	Material	Justifikasi Anggaran	Kuantitas	Harga Satuan	Jumlah
1	Handphone dan Tablet Android	Penyewaan Handphone Android dan Tablet untuk pengujian kompatibilitas keyboard dengan perangkat per Bulan			
2	Ruang Laboratorium	Penyewaan ruangan untuk melakukan pengujian hasil akhir sistem			
TOTAL					

Lampiran 2. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya/0826 108901	STMIK STIKOM Indonesia	Teknik Informatika	12 Jam / minggu	Menganalisis permasalahan, mengkoordinasikan pengujian, membuat laporan.
2	Ketut Jaya Atmaja	STMIK STIKOM Indonesia	Teknik Informatika	12 Jam / minggu	Menganalisis permasalahan, merancang dan membangun sistem.

Lampiran 3. Biodata ketua dan anggota tim pengusul

1. Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.
2.	Jenis Kelamin	L
3.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4.	NIK	1509241
5.	NIDN	0826108901
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Denpasar, 26 Oktober 1989
7.	E-Mail	wahyu@stiki-indonesia.ac.id
8.	Nomor HP	08174770285
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 5 Orang
12. Mata Kuliah yg Diampu		a. Sistem Basis Data
		b. Struktur Data
		c. Data Integration
		d. Algoritma dan Pemrograman

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Udayana	Universitas Gadjah Mada
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2007-2011	2012-2015

Judul Tugas Akhir/Tesis	Perancangan dan Implementasi Automated Text Summarization dengan Menggunakan Algoritma Dijkstra	Pemodelan dan Evaluasi Formal Pengaruh Mobility Pattern terhadap Handoff Latency
Nama Pembimbing	1. Drs. I Wayan Santiyasa, M.Sc. 2. Ngurah Agus Sanjaya .R., Mkom	Dr.-Ing. MHD. Reza M.I. Pulungan, S.Si., M.Sc.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.	2015	Pelatihan Microsoft Office dan Jaringan Komputer		
2.	2016	Pelatihan 40 Wanita Pelaku Home Industri Rumah Tangga dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi Bekerjasama dengan BKBPP Kota Denpasar		

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.			

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Denpasar, 20 Juni 2018

Pengusul,

(I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, M.Cs)

2. Anggota Peneliti 1

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Ketut Jaya Atmaja
2.	Jenis Kelamin	Laki-laki
3.	Jabatan Fungsional	Tenaga Pengajar
4.	NIK	
5.	NIDN	-
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Singaraja, 26 November 1991
7.	E-Mail	ketutjayaatmaja@gmail.com
8.	Nomor HP	082144579406
9.	Alamat Kantor	Jl. Tukad Pakerisan 97 Denpasar, Bali
10.	Nomor Telepon/Faks	0361 - 256 995/ 0361 - 246 875
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = - Orang
12. Mata Kuliah yg Diampu		a. Algoritma & Pemrograman
		b. Pemrograman Web
		c. Bahasa Basis Data

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK STIKOM Indonesia	Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Ilmu Komputer

Tahun Masuk-Lulus	2012-2015	2015-sekarang
Judul Skripsi/Thesis	Sistem Evaluasi Kinerja Dosen Menggunakan E-Questionnaire Berbasis Web	Content-Based Image Retrieval Menggunakan Metode Color Moment, GLCM, Moment Invariant, K-Means
Nama Pembimbing	I Made Ardwi Pradyana, S.T., M.T.	Dr. I Gede Rasben Dantes, S.T., M.T.I

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.				
2.				

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (juta Rp)
1.				
2.				

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			
2.			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dosen Pemula

Denpasar, 20 Juni 2018

Pengusul,

(Ketut Jaya Atmaja, S.Kom)

SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya.

NIDN : 0826108901

Pangkat / Golongan : Penata Muda / IIIB

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya yang dengan judul : *Pengembangan Sistem Evaluasi Kinerja Dosen (e-Questionnaire) STMIK STIKOM INDONESIA*, yang diusulkan dalam Hibah Penelitian Pengembangan Dosen untuk tahun anggaran 2018 **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui,
Kepala LPPM STMIK STIKOM Indonesia

Denpasar, 20 Juni 2018
Yang menyatakan,

Ida Bagus Ary Indra Iswara, M.Kom.
NIP/NIK: 1403210

I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya
NIP/NIK: 1509241