

PERSETUJUAN SEMINAR PROPOSAL

Dengan ini dinyatakan bahwa proposal Seminar Teknologi Informasi berikut:

Nama : Muhammad Riyan Setiawan

Nim : 1410512043

Program Studi : Sistem Informasi

Judul : SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI
CAPAIAN KINERJA BULANAN PADA KANTOR
KEMENTERIAN AGAMA KOTA DEPOK

Telah disetujui untuk diujikan oleh Tim Penguji pada ujian seminar proposal Tugas Akhir sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti ujian siding Tugas Akhir pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Menyetujui,

Kraugusteeliana, S.Kom., M.Kom., M.M.

Pembimbing

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Persetujuan : 20 November 2017

SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI CAPAIAN KINERJA BULANAN PADA KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA DEPOK

Muhammad Riyan Setiawan

Abstrak

Penelitian ini merancang sistem informasi yang dapat memonitoring serta mengevaluasi capaian kinerja pada pegawai kantor Kementerian Agama Kota Depok guna mengetahui potensi pegawai di tiap unit kerjanya. Kegiatan-kegiatan yang masih dilakukan secara manual seperti pencatatan capaian kinerja, penghitungan kegiatan ditiap bulannya bahkan laporan kegiatan pegawai, membuat kepala kantor kesulitan dalam memonitoring pegawai. Pemilihan metode pengembangan sistem menggunakan *Rapid Application Development* (RAD), sedangkan untuk teknologi informasi yang diterapkan menggunakan *Laravel framework* dengan menggunakan basis data *MYSQL*, sehingga proses monitoring dan evaluasi kinerja pegawai Kementerian Agama (Kemenag) dapat berjalan secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti ini. Diharapkan dengan dibangunnya sistem ini dapat membantu kepala unit dan kepala kantor dalam memberikan evaluasi dan memonitoring pegawainya, meningkatkan capaian kinerja pada kantor Kementerian Agama Kota Depok dengan monitoring dan evaluasi berbasis *web* serta mengurangi *paper less* dalam pengambilan keputusan untuk bahan evaluasi.

Kata Kunci : monitoring, potensi pegawai, evaluasi, laravel, capaian kinerja.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Luaran Yang Diharapkan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	7
2.1.1 Pengertian Sistem	7
2.1.2 Pengertian Informasi.....	7
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	7
2.2 Konsep dasar Evaluasi Kinerja	8
2.2.1 Pengertian Kinerja	8
2.2.2 Pengertian System Penilaian Prestasi Kerja	8
2.2.3 Evaluasi Kinerja	8
2.2.4 Standard Kinerja	9
2.2.5 Kriteria Capaian Kinerja Kemenag	9
2.3 Pengertian Monitoring	10
2.4 Metode Analisis Masalah	10
2.5 <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	11
2.5.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.5.2 <i>Class Diagram</i>	13
2.5.3 <i>Activity Diagram</i>	15
2.5.4 <i>Sequence Diagram</i>	16
2.5.5 <i>Package Diagram</i>	16
2.5.6 <i>Communication Diagram</i>	16
2.5.7 <i>Statechart Diagram</i>	17
2.5.8 <i>Component Diagram</i>	17

2.5.9	<i>Deployment Diagram</i>	17
2.6	Metodologi Pengembangan Sistem	17
2.7	Standardisasi Sistem Informasi Perintahan	18
2.8	<i>Rapid Application Development</i> (RAD)	19
2.9	Konsep <i>Database</i>	21
2.9.1	Pengertian <i>Database</i>	21
2.9.2	<i>Database Management System</i> (DBMS)	21
2.9.3	<i>Relational Database Management System</i> (RDMS)	22
2.9.4	<i>Mapping Problem Domain Objects ke RDMS</i>	22
2.10	Perangkat Lunak Perancangan	23
2.10.1	<i>Web</i> dan Konfigurasi	23
2.10.2	Aplikasi <i>web browser</i> dan URL	25
2.10.3	Bootstrap	26
2.10.4	Internet	26
2.10.5	XAMPP	26
2.10.6	<i>Framework</i> Laravel	26
2.10.7	Visual Studio Code	27
2.11	Pengujian Perangkat Lunak	27
2.11.1	<i>Black-box Testing</i>	27
2.11.2	<i>White-box Testing</i>	27
2.12	Penelitian Terkait	27
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	30
3.1	Alur Penelitian	30
3.2	Metode Penelitian	31
3.3	Tahapan Penelitian	31
3.3.1	Metode Pengumpulan Data	31
3.3.2	Perencanaan Kebutuhan	32
3.3.3	Perancangan	32
3.3.4	Implementasi	33
3.3.5	Pengujian	33
3.4	Dokumentasi	33
3.5	Waktu dan Tempat Penelitian	33
3.6	Alat Bantu Penelitian	34
3.6.1	Kebutuhan Hardware	34
3.6.2	Kebutuhan Software	34
3.7	Tahapan Kegiatan	35
	DAFTAR PUSTAKA	36
	Lampiran	

DAFTAR TABEL







Tabel 2.1	Penelitian Terkait	26
Tabel 3.1	Tahapan kegiatan	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram UML	12
Gambar 2.2	Perancangan Kelas Data untuk tabel dari atribut multivalue	15
Gambar 2.3	<i>Rapid Application Development Phases</i>	21
Gambar 2.4	Alur <i>web</i> bekerja	24
Gambar 2.5	URL	24
Gambar 2.6	URL	25
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	28


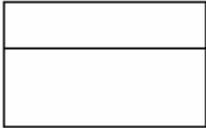
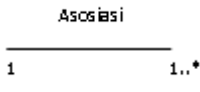
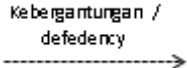
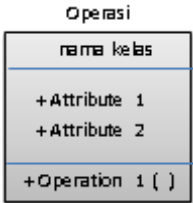

DAFTAR SIMBOL

1. Notasi *Use Case Diagram*







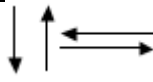
No	Simbol	Nama	Penjelasan/Arti
1		<i>Actor</i>	Mendefinisikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan Use Case.
2		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek panah (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
3		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur dari aktor.
4		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
6		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari usecase sumber pada suatu titik yang diberikan.

7		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa usecase sumber yang eksplisit
8		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas








2. Komponen – Komponen *Class Diagram*

No	Simbol	Nama	Penjelasan/arti
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek panah (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
3		<i>Association</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
4		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna bergantung antar kelas.
5		<i>Operasi</i>	Fungsi operasi Kelas pada struktur sistem.
6		<i>Package</i>	Merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas.

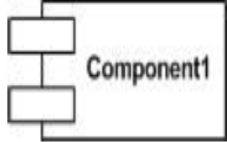


3. Komponen – Komponen *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Penjelasan/Art
1.		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diawali.
2.		<i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
3.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
4.		<i>Decision</i>	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
5.		<i>Join & Fork Node</i>	Merepresentasikan Awal dan akhir dari aktivitas Pararel.
6		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
7		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

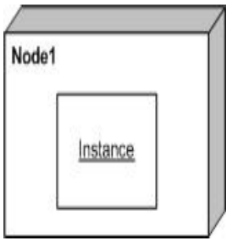

4. Komponen – Komponen *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>User</i>	Merepresentasikan entitas yang berada di luar sistem, mereka bisa berupa manusia atau perangkat sistem lain.
2		<i>Lifeline</i>	Merepresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram, digambarkan dengan kotak. Entitas ini memiliki nama, <i>stereotype</i> atau berapa <i>instance</i> .
3		<i>Self Message</i>	Relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri.
4		<i>Message</i>	Relasi ini digunakan untuk memanggil operasi atau metode yang dimiliki oleh suatu objek. <i>Message</i> mengharuskan kita menyelesaikan proses baru kemudian memanggil proses berikutnya.
5		<i>Lifeline Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
6		<i>Lifeline Control</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
7		<i>Lifeline Entity</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

5. Komponen – Komponen *Component Diagram*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Component</i>	Merupakan suatu komponen infrastruktur dari sistem.
2		<i>Depedency</i>	Merupakan penghubung antar komponen ke komponen lain.
3		<i>Interface</i>	Merupakan deklarasi suatu operasi pada komponen.

6. Komponen - Komponen *Deployment Diagram*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>A node with a deployment artifact</i>	Merupakan sebuah node jaringan yang ditanam di sebuah <i>artifact</i> atau perangkat keras.
2		<i>Dependency</i>	Merupakan hubungan antar node terkait dengan hubungan komunikasi data.