

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Mekanisme Penilaian Kinerja**

##### **2.1.1. Pengembangan Karir**

###### **Pengertian Pengembangan Karir**

Seorang individu yang pertama kali menerima tawaran pekerjaan akan memiliki pengetahuan yang berbeda tentang pekerjaan jika dibandingkan dengan individu yang telah lama bekerja. Mereka yang telah lama bekerja akan berpandangan lebih luas dan bermakna. Anggapan tentang kerja tersebut berubah. Kerja tidak saja dianggap sebagai sumber penghasilan, tetapi juga sebagai sesuatu yang dapat memuaskan keinginan-keinginan lain, seperti penghargaan dari orang lain, persaingan terhadap kekuasaan serta jabatan yang lebih tinggi dan lain-lain.

Ada beberapa pengertian pengembangan karir yang dikemukakan oleh para ahli :

1. Proses peningkatan kemampuan kerja individu yang dicapai dalam rangka mencapai karir yang diinginkan *Veithzal Rivai(2004:280)*
2. Pengembangan karir diartikan sebagai penyiapan individu untuk memikul tanggung jawab yang berbeda atau yang lebih tinggi di dalam organisasi dalam hal ini *Henry Simamora (2004:273)* menyatakan bahwa:

Proses individu merencanakan kehidupan kerja mereka.

Pengembangan biasanya berhubungan dengan peningkatan kemampuan intelektual atau emosional yang di perlukan untuk menunaikan pekerjaan yang lebih baik.

3. Biasanya dalam sebuah organisasi seseorang akan mengalami tingkat kesuksesan dimana seseorang karyawan tersebut memili peluang untuk mendapatkan karir yang di inginkannya di sini *Wayne F. Casio* yang di kutip oleh *Bambang Wahyudi (2002:162)* menyatakan bahwa :

Rangkaian promosi jabatan atau mutasi ke jabatan yang lebih tinggi dalam jenjang hirarki yang dialami oleh seorang tenaga kerja selama masa dinasny.

Maka disini dapat kita simpulkan bahwa pengembangan karir sesorang di dorong oeh keinginan yang kuat untuk dapat menempati kedudukan yang lebih tinggi dalam suatu organisasi yang didukung dengan kemampuan individu dan tingkat emosiaonal yang di milikinya diatas rata-rata karyawan lainnya.

### **2.3. Tujuan Penilaian Kinerja**

Suatu perusahaan melakukan penilaian kinerja didasarkan pada dua alasan pokok, yaitu : (1) manajer memerlukan evaluasi yang obyektif terhadap kinerja karyawan pada masa lalu yang digunakan untuk membuat keputusan di bidang SDM di masa yang akan datang ; dan (2) manajer memerlukan alat yang memungkinkan untuk membantu karyawan

memperbaiki kinerja, merencanakan pekerjaan, mengembangkan kemampuan dan ketrampilan untuk perkembangan karir dan memperkuat hubungan antara manajer yang bersangkutan dengan karyawannya.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penilaian kinerja karyawan pada dasarnya meliputi :

1. Untuk mengetahui tingkat prestasi karyawan selama ini.
2. Pemberian imbalan yang serasi, misalnya untuk kenaikan gaji, gaji pokok, kenaikan gaji istimewa, insentif uang.
3. Mendorong pertanggungjawaban dari karyawan.
4. Untuk pembeda antar karyawan satu dengan yang lain.
5. Pengembangan SDM yang masih dapat dibedakan lagi ke dalam :
6. Penugasan kembali, seperti mutasi atau transfer, rotasi pekerjaan.
7. Promosi, kenaikan jabatan.
8. Memperkuat hubungan antara karyawan dengan supervisor melalui diskusi tentang kemauan kerja mereka.
9. Sebagai alat untuk memperoleh umpan balik dari karyawan untuk memperbaiki desain pekerjaan, lingkungan kerja, dan rencana karir selanjutnya.
10. Sebagai salah satu sumber informasi untuk perencanaan SDM, karir dan keputusan perencanaan suksesi.
11. Membantu menempatkan karyawan dengan pekerjaan yang sesuai untuk mencapai hasil yang baik secara menyeluruh.
12. Sebagai sumber informasi untuk mengambil keputusan yang berkaitan dengan gaji-upah-intensif-kompensasi dan sebagai imbalan lainnya.

13. Untuk mengetahui efektivitas kebijakan SDM, seperti seleksi, rekrutmen, pelatihan dan analisis pekerjaan sebagai komponen yang saling ketergantungan diantara fungsi-fungsi SDM.
14. Mengidentifikasi dan menghilangkan hambatan-hambatan agar kinerja menjadi baik.
15. Pemutusan hubungan kerja, pemberian sanksi ataupun hadiah.

#### **2.4. Sistem**

Sistem adalah jaringan daripada elemen-elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu tujuan pokok dari sistem tersebut (*Jogiyanto HM, 2002*).

Sedang sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan komponen dan pendekatan prosedur, yaitu :

a. Dengan Pendekatan Komponen

Sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain membentuk satu mencapai tujuan tertentu.

b. Dengan Pendekatan Prosedur

Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dan prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu.

Elemen-elemen yang menyusun sebuah sistem :

1. Tujuan

Merupakan suatu tujuan dari sistem tersebut, yang dapat berupa tujuan usaha, kebutuhan, masalah, dan prosedur pencapaian tujuan.

2. Batasan

Merupakan batasan-batasan yang ada dalam mencapai tujuan dari sistem dimana batasan itu dapat berupa peraturan-peraturan, biaya-biaya, personil dan peralatan.

3. Kontrol

Merupakan pengawas dari pelaksana pencapaian tujuan sistem yang dapat berupa kontrol masukan data atau input, kontrol keluaran data atau output dan kontrol pengopersian.

#### 4. Input

Merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan dimana dapat berupa asal masukan, frekuensi masukan ataupun jenis masukan data.

#### 5. Proses

Merupakan bagian yang bertugas sebagai pemroses masukan data yang berupa klasifikasi, peringkasan, dan pencarian.

#### 6. Output

Merupakan keluaran atau tujuan akhir dari sistem, dapat berupa laporan dan grafik.

#### 7. Umpan Balik

Biasanya dapat berupa perbaikan diri pemeliharaan sistem. Dalam pembuatan sistem, tidak hanya memperhatikan sistem yang harus dibuat dan bagaimana cara pengoperasian yang baik, tetapi juga harus memperhatikan fungsi-fungsi yang lain.

### **2.5. Sistem Pendukung Keputusan**

Menurut Irfan Subakti (2002;2), Sistem pendukung keputusan mendayagunakan resources individu-individu secara intelek dengan kemampuan komputer untuk meningkatkan kualitas keputusan. Jadi ini merupakan sistem pendukung yang berbasis komputer untuk manajemen pengambilan keputusan yang berhubungan dengan masalah-masalah yang semi terstruktur.

Tujuan dari sistem pendukung keputusan adalah untuk membantu pengambil keputusan memilih berbagai alternatif keputusan yang merupakan pengolahan informasi-informasi yang diperoleh/tersedia dengan menggunakan model pengambilan keputusan (Kadarsah Suryadi dan M.Ali Hamdhani, 2000).

## 2.6. Fuzzy Multicriteria Decision Making

Pada prinsipnya, proses pengambilan keputusan multi kriteria adalah proses penetapan keputusan berdasar atas sejumlah alternatif keputusan yang ada dan mengkombinasikan alternatif keputusan tersebut dengan sejumlah kriteria. Selain itu, alternatif keputusan dan kriteria yang ada serta produk keputusan yang dihasilkan didekati dengan logika fuzzy (Klir dan Yuan, 1995)

Dalam penyeleksian beasiswa dengan menggunakan model *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM) dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) diperlukan kriteria- kriteria dan bobot untuk melakukan perhitungannya sehingga akan didapat alternatif terbaik, dalam hal ini alternatif yang dimaksud adalah yang berhak menerima beasiswa berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\max_i x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut keuntungan} \\ & \text{(benefit)} \\ \frac{\min_i x_{ij}}{x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut biaya (cost)} \end{cases}$$

Dimana  $r_{ij}$  adalah rating kinerja ternormalisasi  $A_1$  pada  $C_j$ ;  $i$  1,2, ...,m dan  $j$  1,2,...n

Keterangan :

$r_{ij}$  = nilai rating kinerja ternormalisasi

$x_{ij}$  = nilai atribut yang dimiliki dari setiap kriteria

$\text{Max}_{ij}$  = nilai terbesar dari setiap kriteria

$\text{Min}_{ij}$  = nilai terkecil dari setiap kriteria

*Benefit* = jika nilai terbesar adalah yang terbaik

*Cost* = jika nilai terkecil yang terbaik

Nilai preferensi untuk setiap alternative ( $V_i$ ) di berikan sebagai :

$$V_i = \frac{w_j r_{ij}}{\sum_{j=1}^n w_j}$$

Nilai  $V_i$  yang lebih besar mengindikasikan bahwa alternative  $A_i$  lebih terpilih.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa masalah MADM adalah mengevaluasi  $m$  alternatif  $A_i$  {  $i = 1, 2, \dots, m$  } terhadap sekumpulan atribut atau kriteria  $C_j$  {  $j = 1, 2, \dots, n$  } dimana setiap atribut saling tidak bergantung satu dengan yang lainnya. Matriks keputusan alternatif terhadap setiap atribut  $X$ , diberikan sebagai berikut:

$$X = \begin{matrix} & x_{11} & x_{12} & x_{13} & \dots & x_{1n} \\ & x_{21} & x_{22} & x_{23} & \dots & x_{2n} \\ x = & x_{31} & x_{32} & x_{33} & \dots & x_{3n} \\ & \dots & \dots & \dots & \dots & \dots \\ & x_{m1} & x_{m2} & x_{m3} & \dots & x_{mn} \end{matrix}$$

## 2.7. Komputerisasi

“Komputerisasi adalah “kegiatan pengelolaan data yang sebagian prosesnya dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu. Proses komputerisasi ini melibatkan komputer sebagai perangkat utama sarana pemrosesan dan manusia sebagai pengatur, pengoperasi serta pengendali perangkat tersebut” (*Teguh Wahyono, 2004*).

## 2.8. Informasi

Informasi adalah “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (*Abdul Kadir 2003*)”.

## 2.9. Karyawan

Karyawan adalah “ Karyawan merupakan penggerak utama dari setiap organisasi. Tanpa mereka, organisasi dan sumber daya lainnya tidak akan pernah menjadi sesuatu yang berarti ( *Rico Sierma & Eva H. Saragih, 2001*).

## 2.10. Penilaian Kinerja

Penilaian prestasi kerja ( performance appraisal ) proses melalui nama organisasi- oraganisasi mengevaluasi atau menilai prestasi kerja karyawan. Kegiatan ini dapat memperbaiki keputusan- keputusan personalia dan memberikan umpan balik kepada para karyawan tentang pelaksanaan kerja mereka. ( *Handoko 2000, hal 135* )

## 2.11. Database

Definisi awal *database* adalah kumpulan data yang dipakai atau berada dalam suatu lingkup tertentu, misalkan instansi, perusahaan, dan lain-lain atau kasus tertentu. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan *database system*. ( *Pakereng, Ineke dan Wahyono, Teguh, 2004* )

## 2.12. MySQL

*PHP* yang sering di temukan biasanya disandingkan dengan *MySQL* sebagai *database server*-nya. Sinergi inilah yang akhirnya menguatkan posisi *MySQL* dan *PHP* sebagai perangkat yang populer dan banyak

digunakan orang sebagai aplikasi *internet*. *MySQL* adalah sebuah sistem *database* relasi (*relational database management system*) yang bersifat terbuka (*open source*). Terbuka maksudnya adalah *MySQL* boleh di-*download* oleh siapa saja, baik versi kode program aslinya (*source code program*) maupun *versi biner*-nya (*executable program*) dan bisa digunakan secara (*relative*) gratis baik dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan seseorang maupun sebagai program aplikasi komputer.

*MySQL* memiliki kinerja, kecepatan proses, dan ketangguhan yang tidak kalah dibanding *database-database* besar lainnya yang komersil seperti *ORACLE*, *Sybase* dan sebagainya. Bersemangat *open source*, sehingga *MySQL* berkembang menjadi salah satu sistem manajemen *database* relasi terkemuka yang diakui secara *international*.

*MySQL* menggunakan bahasa standar *SQL* (*Struktur Query Language*) sebagai bahasa *interaktif* dalam mengelola data. Perintah *SQL* sering disebut juga *Query*. Keunikan *MySQL* adalah sebuah *database* akan memiliki satu direktori data yang berdiri sendiri, tidak bercampur dengan *database-database* lainnya yang ada didalam *server* tersebut (Firrarr, 2006 ). Nama sebuah *database* akan digunakan menjadi nama dari direktori data tersebut. Misalnya, kita memiliki *database* yang bernama *mahasiswa*, maka direktorinya datanya akan bernama *mahasiswa* juga. Dapat dilihat direktori data dan direktori programnya, seperti table berikut :

Tabel 2.1. Direktori Data dan Direktori Program pada *MySQL*

<b>Sistem Operasi</b>	<b>Direktori Data</b>	<b>Direktori Program</b>
<i>Microsoft Windows</i>	<i>C:\MYSQL\DATA\</i>	<i>C:\MYSQL\BIN</i>
<i>Linux Mandrake</i>	<i>/var/lib/mysql/</i>	<i>/usr/sbin/</i>
<i>Linux Redhat</i>	<i>/var/lib/mysql</i>	<i>/var/lib/</i>

Sumber: (Firrarr, 2006)

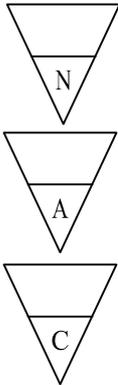
### 2.13. Bagan Alir (*Flowchart*)

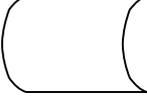
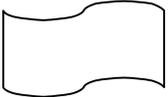
Bagan alir (*Flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*Flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi (*Jogiyanto, 2001*).

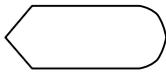
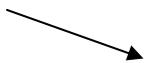
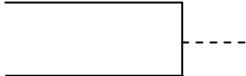
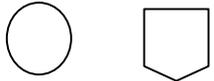
#### 2.13.1. Bagan alir sistem (*System Flowchart*)

Bagan alir sistem (*System Flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Bagan alir sistem digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol yang tampak sebagai berikut ini (*Jogiyanto, 2001*).

Tabel 2.2 Simbol yang Digunakan di Bagan Alir Sistem

Simbol	Arti
Simbol Dokumen 	Menunjukkan dokumen <i>input</i> dan <i>output</i> baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.
Simbol Kegiatan Manual 	Menunjukkan pekerjaan manual
Simbol Simpanan <i>Offline</i> 	<p><i>File</i> non-komputer yang diarsip menurut angka (<i>Numerical</i>).</p> <p><i>File</i> non-komputer yang diarsip menurut huruf (<i>Alphabetical</i>).</p> <p><i>File</i> non-komputer yang diarsip menurut Tanggal (<i>Cronological</i>).</p>

Simbol	Arti
Simbol Kartu <i>Punch</i> 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan kartu plong ( <i>punched card</i> )
Simbol Proses 	Menunjukkan kegiatan dari proses dari operasi program komputer.
Simbol Operasi Luar 	Menunjukkan operasi yang dilakukan diluar proses operasi komputer.
Simbol Sort <i>Offline</i> 	Menunjukkan proses pengurutan data diluar proses komputer.
Simbol Pita Magnetik 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan pita magnetik.
Simbol <i>Harddisk</i> 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan <i>harddisk</i> .
Simbol <i>Diskette</i> 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan <i>diskette</i> .
Simbol <i>Drum Magnetic</i> 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan <i>drum magnetic</i> .
Simbol Pita Kertas Berlubang 	Menunjukkan <i>input</i> atau <i>output</i> menggunakan pita kertas berlubang.
Simbol <i>Keyboard</i> 	Menunjukkan <i>input</i> yang menggunakan <i>on-line keyboard</i>

Simbol	Arti
Simbol <i>Display</i> 	Menunjukkan <i>output</i> yang ditampilkan di <i>monitor</i> .
Simbol Pita Kontrol 	Menunjukkan penggunaan pita kontrol ( <i>control tape</i> ) dalam <i>batch control</i> untuk pencocokan di <i>batch processing</i> .
Simbol Arus 	Untuk menghubungkan antar simbol yang satu dengan simbol yang lain
Simbol Garis Alir 	Menunjukkan arus dari proses
Simbol Penjelasan 	Menunjukkan penjelasan dari suatu proses
Simbol Penghubung 	Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau kehalaman lain.

### 2.13.2. Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*)

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam bagan alir sistem (*Jogiyanto, 2001*).

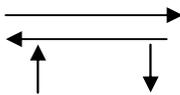
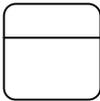
### 2.13.3. Diagram Arus Data –DAD (*Data Flow Diagram – DFD*)

Untuk memudahkan penggambaran suatu sistem yang ada atau sistem yang baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan, maka kita menggunakan Diagram Arus Data atau *Data Flow Diagram*. Diagram arus data merupakan alat yang cukup populer sekarang, karena dapat menggambarkan arus data di dalam suatu sistem dengan terstruktur dan jelas, itulah sebabnya DAD merupakan alat bantu yang paling penting bagi seorang analis sistem (*Jogiyanto, 2001*).

Ada dua metode untuk menggambarkan DAD atau DFD, yaitu :  
(*Jogiyanto, 2001*)

- a. Metode Gane / Sarson

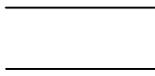
Tabel 2.3 Metode Gane / Sarson  
Sumber : Jogiyanto, 2001

Simbol	Arti
	Kesatuan luar ( <i>External Entity</i> )
	Arah arus Data ( <i>Data Flow</i> )
	Tempat Simpanan Data ( <i>Data Store</i> )
	Proses ( <i>Process</i> )

## b. Metode Yourdan / De Marco

Tabel 2.4 *Metode Yourdan / De Marco*

Sumber : Jogiyanto, 2001

<b>Simbol</b>	<b>Arti</b>
	Kesatuan luar ( <i>External Entity</i> )
	Arah arus Data ( <i>Data Flow</i> )
	Tempat Simpanan Data ( <i>Data Store</i> )
	Proses ( <i>Process</i> )