

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada media cetak, radio dan televisi, tetapi juga menjadikan teknologi jaringan global internet sebagai salah satu sumber informasi utama (Megawaty, 2020). Hal ini juga tak luput dari meningkatnya produktivitas masyarakat dalam bekerja sehingga penggunaan teknologi tentunya memiliki dampak yang besar terhadap instansi ataupun perusahaan dalam meningkatkan produktivitas.

Direktorat Jenderal Bea Dan Cukai Kantor Wilayah Belawan merupakan salah satu instansi di Kota Medan yang memiliki permasalahan saat melakukan *monitoring* terhadap kinerja pegawai yaitu, belum ada media atau pendokumentasian untuk membantu mempermudah penyajian informasi secara cepat terkait dengan data-data yang dibutuhkan ketika memantau *project* atau pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai pada setiap subbagian. Sedangkan Kepala Subbagian Kepegawaian dan Kepatuhan Internal memerlukan media penyajian untuk mendokumentasikan informasi yang mampu membantu memahami, mengetahui hasil analisis, mengetahui perkembangan, mampu menyajikan informasi yang berubah-ubah secara cepat, dan mampu mengidentifikasi serta

memprediksi hambatan serta resiko yang mungkin terjadi terhadap *project* atau pekerjaan yang dilakukan jika terdapat pekerjaan yang tidak sesuai dengan proses, waktu pengerjaan, dan target pencapaian, secara cepat, ringkas, dan rinci.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan media penyajian data dengan dukungan teknologi informasi berupa *dashboard* yang mampu menyajikan informasi tertentu. *Dashboard* adalah sebuah tampilan visual dari informasi terpenting yang dibutuhkan satu atau lebih tujuan, digabungkan dan diatur pada sebuah layar, menjadi informasi yang dibutuhkan dan dapat dilihat secara sekilas.

Tampilan visual disini mengandung pengertian bahwa penyajian harus dirancang sebaik mungkin, sehingga mata manusia dapat menangkap informasi secara cepat dan otak manusia dapat memahami maknanya secara benar (Sofyawan, 2020). Dengan adanya sebuah *dashboard* untuk *monitoring* kinerja pegawai akan mempermudah pihak Kepala Subbagian Kepegawaian dan Kepatuhan Internal untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai, mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi, menampilkan data dan informasi sesuai kebutuhan, mendokumentasikan seluruh kegiatan *monitoring* kinerja pegawai, dan memprediksi hambatan serta resiko yang mungkin ditimbulkan jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai dengan proses, waktu pengerjaan, dan target pencapaian.

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1 Identifikasi Masalah

Dari identifikasi di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemui dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Belum diketahui sudah optimal atau belum kualitas sistem *monitoring* kinerja karyawan yang disediakan oleh Direktorat Jenderal Bea Dan Cukai Kantor Wilayah Belawan.
2. Sulit mengetahui kekurangan dan bagaimana cara pengevaluasian para karyawan agar bisa bekerja lebih baik lagi.
3. Sistem yang ada belum efisien terhadap penilaian kinerja karyawan. Di mana karyawan hanya bekerja, tetapi tidak diketahui apakah karyawan tersebut memiliki kinerja yang baik atau tidak.

I.2.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat penulis, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang *Dashboard Monitoring* Kinerja Pegawai Berdasarkan *Key Performance Indicators*?
2. Bagaimana menerapkan metode *Key Performance Indicators* dalam memantau kinerja pegawai?
3. Bagaimana cara merancang sistem *monitoring* kinerja pegawai di Direktorat Jenderal Bea dan Cukai yang lebih efektif dan efisien?

I.2.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pembuatan sistem *dashboard monitoring* kinerja pegawai dengan metode *Key Performance Indicators*.
2. Bahasa pemrograman yang akan diterapkan adalah PHP.

3. *Database* untuk menyimpan data hasil dari *input* yaitu menggunakan *Mysql*.
4. Perancangan sistem divisualisasikan dengan *Unified Modeling Language* (UML).

I.3 Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Merancang *Dashboard Monitoring* Kinerja Pegawai Berdasarkan *Key Perfomance Indicators*.
2. Untuk Mengetahui bagaimana proses *Monitoring* Kinerja Pegawai Berdasarkan *Key Perfomance Indicators*.
3. Untuk Mengetahui data atau Informasi terkait dengan kepegawaian Berdasarkan *Key Performance Indicators*.

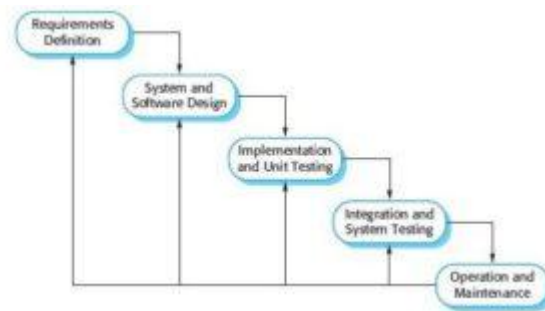
I.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat Menyajikan informasi berupa rancangan atau model *dashboard monitoring* kinerja pegawai di Direktorat Jenderal Bea dan Cukai berdasarkan *Key Performance Indicators*.
2. Mempermudah dalam proses melihat atau menilai suatu kinerja pegawai.
3. Membantu staf untuk lebih mudah dalam mencari data dan informasi mengenai kinerja pegawai.

I.4 Metodologi Penelitian

Model air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*Classic cycle*). Metode ini digambarkan dengan perilaku pengembangan aplikasi secara berurutan (Balqis Nuerita Maharani et al., 2021). Tahap pada metode ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar I. 1. Metode Air Terjun (*Waterfall*)

1. *Requirements Definition*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk mengetahui tujuan dari perangkat lunak dibuat. Hal ini diperlukan baik dengan cara wawancara ataupun melakukan riset.

2. *System Design*

Setelah *Requirements Definition* terpenuhi maka desain sistem akan dilakukan dengan tujuan untuk mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, Sistem akan dibuat dalam bentuk *prototype* yang telah disesuaikan dari tahapan sebelumnya. Prototype tersebut akan dikembangkan dan diuji sesuai dengan tujuan dari *system design*.

4. *Integration and Testing*

Setelah implementasi dilakukan maka masing-masing dari implementasi yang telah dilakukan akan disatukan dan diuji kesesuaian tujuan dari fitur yang dibuat.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

Berikut ini adalah beberapa teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan untuk melengkapi bahan penelitian (Soepomo, 2014):

- a. Pengamatan Langsung (*Observation*) Melakukan pengamatan secara langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu bagian-bagian penting dalam pengambilan data, pencatatan dan penilaian kepuasan konsumen.
- b. Wawancara (*Interview*) Teknik ini digunakan secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan informasi serta data penilaian kepuasan konsumen.

- c. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*) Pada teknik ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi. Bacaan yang dikutip dapat berupa teori atau pendapat dari beberapa bacaan. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori.

I.5 Kontribusi Penelitian

Kontribusi keilmuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mempermudah divisi terkait untuk menilai kinerja dari karyawan.
2. Menyediakan solusi yang dapat dipertimbangkan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan penilaian kinerja pegawai.
3. Mempermudah para divisi terkait dalam evaluasi kinerja karyawan agar lebih baik lagi kedepannya dalam meningkatkan produktivitas.

I.6 Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang menjadi tempat riset penulis yaitu Direktorat Jendral Bea dan Cukai TMP Belawan yang beralamat di Kotak Pos 2, Jl. Anggada II, Belawan I, Medan Belawan, Medan City, North Sumatra 20411.

I.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab I menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab III mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab IV mengemukakan tentang hasil implementasi sstem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab V berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.

