

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN EVALUASI KINERJA KARYAWAN PADA CV. ARTHA MANDIRI UNTUK PROMOSI JABATAN MENGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0

Ayu Fitriana

*Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Pringsewu Lampung.*

Jl. Wismarini.09 (0729) 22240 Pringsewu 35373

Email: ayufitriani@yahoo.co.id

ABSTRAK

Evaluasi Kinerja Karyawan pada CV Artha Mandiri Pringsewu masih dilakukan secara manual, tanpa adanya sistem yang terkomputerisasi, sehingga menghadapi kendala untuk mendapatkan informasi yang aktual dan akurat. Agar sukses dalam bisnis saat ini, CV. Artha Mandiri membutuhkan sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan pengambilan keputusan dan berbagai informasi. Masalah yang sering terjadi dalam proses penilaian kinerja karyawan diantaranya adalah subyektifitas pengambilan keputusan, terutama jika beberapa karyawan yang ada, memiliki kemampuan yang tidak jauh berbeda. Penggunaan sistem pendukung keputusan, adalah solusi untuk mengurangi subyektifitas dalam pengambilan keputusan yang dirancang dengan pemrograman Visual Basic 6.0 yang didalamnya dilakukan perhitungan terhadap seluruh kriteria untuk seluruh karyawan, sehingga diharapkan karyawan dengan kemampuan terbaiklah yang terpilih. Sistem pendukung keputusan didukung dengan metode deskriptif yang didalam pengembangann perangkat lunak system dengan model Waterfall. Proses penghitungan dilakukan untuk menentukan rekomendasi karyawan dalam Sistem Kenaikan Jabatan berdasar pada 3 aspek yaitu Kapasitas Intelektual, Sikap Kerja dan Perilaku. Hasil dari proses ini berupa ranking karyawan. Ranking ini merupakan dasar rekomendasi bagi pengambil keputusan untuk memilih karyawan yang cocok pada jabatan yang kosong tersebut yang diharapkan membantu dalam mengevaluasi kinerja karyawan CV Artha mandiri.

Kata Kunci: *Evaluasi Kerja, Sistem Pendukung Keputusan, Visual Basic. 6.0, CV. Artha Mandiri*

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi telah memungkinkan pengambilan keputusan dapat dilakukan dengan lebih cepat dan cermat. Penggunaan komputer telah berkembang dari sekadar pengolahan data maupun penyajian informasi, menjadi mampu untuk menyediakan pilihan-pilihan sebagai pendukung pengambil keputusan.

Hal itu mungkin berkat adanya perkembangan teknologi perangkat keras yang diiringi oleh perkembangan perangkat lunak, serta kemampuan perakitan dan penggabungan beberapa teknik pengambilan keputusan didalamnya. Integrasi dari perangkat keras, perangkat lunak, dan pengetahuan seorang pakar menghasilkan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dengan lebih cepat dan cermat.

Agar sukses dalam bisnis saat ini, CV. Artha Mandiri membutuhkan sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan pengambilan keputusan dan berbagai informasi dari manajer dan para praktisi. Dalam perusahaan atau instansi yang memiliki pegawai dalam jumlah besar proses evaluasi (penilaian) kinerja karyawan relatif sering dilakukan sehingga perusahaan memerlukan prosedur yang baku dalam menetapkan persyaratan bagi seorang karyawan untuk mendapatkan promosi atau menempati jabatan tertentu dalam perusahaan tersebut.

Beberapa masalah yang terjadi pada CV. Artha Mandiri Pringsewu yaitu dalam proses

evaluasi (penilaian) kinerja karyawan diantaranya adalah subyektifitas pengambilan keputusan akan terasa, terutama jika beberapa karyawan yang ada memiliki kemampuan (dan beberapa pertimbangan lain) yang tidak jauh berbeda. Masalah yang muncul saat ini adalah jika proses evaluasi (penilaian) rumit yaitu yang terjadi sekarang umumnya adalah adanya karyawan yang langsung mendapatkan promosi untuk kenaikan jabatan yang hanya melihat pada kriteria pertama saja, tetapi karyawan tersebut belum tentu unggul pada beberapa kriteria-kriteria yang lain, akan tetapi tetap mendapat promosi untuk kenaikan jabatan. Padahal bisa saja terjadi seorang karyawan yang di kriteria pertama tidak lulus, tetapi baru akan terlihat kelebihannya pada kriteria-kriteria selanjutnya. Bisa dimaklumi bahwa serangkaian kriteria yang berurutan tersebut bertujuan untuk mengurangi kerumitan proses pengambilan keputusan akibat banyaknya alternatif.

Bagi karyawan CV Artha Mandiri, hasil penilaian ini dapat digunakan untuk menjadi umpan balik terhadap prestasi kerja sehingga ia memiliki dasar pertimbangan untuk perencanaan pengembangan karirnya. Sedangkan disisi lain hasil penilaian ini dapat digunakan perusahaan untuk melandasi pengambilan keputusan dalam hal sistem pemberian imbalan (kompensasi), penempatan (promosi, mutasi, demosi dan pension), pelatihan, perencanaan karir, dan penentuan kriteria seleksi.

Dengan ini penulis mencoba merancang sebuah aplikasi pendukung keputusan evaluasi kinerja karyawan pada Cv. Artha Mandiri untuk promosi jabatan sehingga dapat digunakan untuk menjadi umpan balik terhadap prestasi kerja sehingga para karyawan memiliki dasar pertimbangan untuk perencanaan pengembangan karirnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu : Bagaimana merancang suatu sistem yang dalam hal ini suatu perangkat lunak (software) yang dapat membantu

mengevaluasi kinerja karyawan untuk promosi jabatan pada Cv. Artha Mandiri?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah: Sistem Penunjang Keputusan Hanya Untuk mengevaluasi kinerja karyawan pada Cv. Artha Mandiri untuk promosi jabatan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu :

- a. Memberikan kemudahan untuk karyawan Cv. Artha Mandiri dalam promosi jabatan dan perusahaan dalam evaluasi kinerja karyawan untuk promosi jabatan
- b. Menerapkan sistem pakar untuk pengambilan keputusan dalam evaluasi kinerja karyawan untuk promosi jabatan pada Cv. Artha Mandiri.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Istilah lain dari suatu sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang masing-masing elemen berinteraksi atau saling mempengaruhi untuk mewujudkan suatu kegiatan bersama. Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran. Tujuan biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih sempit. Sasaran dari sistem sangat menentukan masukan dan keluaran yang akan dihasilkan. Sistem dikatakan berhasil jika dapat mencapai sasaran dan tujuan. Sedangkan suatu informasi dikatakan bernilai apabila memiliki manfaat yang lebih efektif dan efisien jika dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Informasi dapat dihasilkan dari sistem informasi yang disebut juga *processing system* atau *informasi processing system* atau *information generation system*.

Menurut Hartono (1990), informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih

berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi itu sendiri adalah data yang merupakan kata jamak dari bentuk tunggal datum. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu keadaan nyata. Sistem informasi adalah “suatu sistem yang terdiri dari komponen–komponen atau blok–blok yang berinteraksi satu sama lain membentuk satu kesatuan mencapai sasaran”.

2.2. Proses pengambilan keputusan

Menurut Simon (1997), terdapat 4 fase dalam proses pengambilan keputusan (simon dalam turban, aronson dan liang, 2005):

a. Fase Intelegensi (*intelligence*)

Tahap ini merupakan proses penelusuran dan pendeteksian dari lingkup problematika serta proses pengenalan masalah. Data masukkan diperoleh, diproses dan diuji dalam rangka mengidentifikasi masalah.

b. Fase Desain (*design*)

Tahap ini merupakan proses menemukan, mengembangkan, dan menganalisis alterbatif tindakan yang bisa dilakukan. Tahap ini meliputi proses untuk mengerti masalah, menurunkan solusi, dan menguji kelayakan solusi.

c. Fase Pilihan (*choise*)

Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan. Hasil pemilihan tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pengambilan keputusan.

d. Fase implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini merupakan tahap penerapan atau pelaksanaan tindakan dari fase-fase yang sudah ditentukan diatas.

2.3. Evaluasi Kinerja

Menurut Rahmanto (2003): Evaluasi/penilaian/pengukuran dalam dimensi akuntansi berarti membandingkan suatu objek tertentu dan memberikan angka kepada objek tersebut menurut cara-cara tertentu.

Pengertian kinerja ada bermacam-macam, ada yang mengatakan prestasi kerja atau pelaksanaan. Pada prinsipnya kinerja dapat disimpulkan sebagai kontribusi yang dapat diberikan oleh suatu unit /divisi bagi pencapaian tujuan perusahaan. Sehingga pada tingkat divisi/unit penilaian/evaluasi kinerja mempunyai tujuan untuk :

- Menentukan kontribusi suatu unit/divisi dalam perusahaan terhadap organisasi perusahaan secara keseluruhan
- Memberikan dasar penilaian mutu prestasi manajer divisi dalam perusahaan.
- Memberikan motivasi bagi manajer unit/divisi dalam mengelola divisi seirama dengan tujuan umum perusahaan.

2.4. Definisi Visual Basic 6.0

Kata “Visual” merujuk kepada metode yang digunakan untuk membuat antar muka yang bersifat grafis *Graphical User Interface* (GUI). Kata “Basic” merujuk kepada bahasa BASIC (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code), sebuah bahasa yang digunakan oleh banyak programmer dibandingkan dengan bahasa lainnya dalam sejarah komputer.

Microsoft Visual Basic (sering disingkat sebagai VB) merupakan sebuah bahasa pemograman yang menawarkan *Integrated Development Environment* (IDE) yang didalamnya berisi perintah-perintah yang dapat dimengerti oleh komputer untuk melaksanakan tugas-tugas. Tugas tersebut dapat dijalankan jika ada respon dari pemakai. Respon tersebut berupa kejadian/event tertentu. Misalnya memilih tombol, memilih menu dan sebagainya.

Menurut Ridwan Sanjaya (2005) yang berpendapat, “Visual Basic telah menjadi bahasa pemograman Visual yang paling populer dan mudah untuk dipelajari oleh pemula sekalipun”.

Ridwan Sanjaya juga menambahkan, “Meskipun sering dpandang sebelah mata oleh programmer yang terbiasa dengan bahasa-bahasa tingkat tinggi yang lain,

Visual Basic mampu mendominasi dunia pemrograman Visual". Selain itu, Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS (2008) dalam buku Microsoft Visual Basic 6.0 untuk pemula, mengatakan bahwa, "Microsoft Visual Basic merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang memiliki bahasa pemrograman yang cukup populer dan mudah untuk dipelajari.

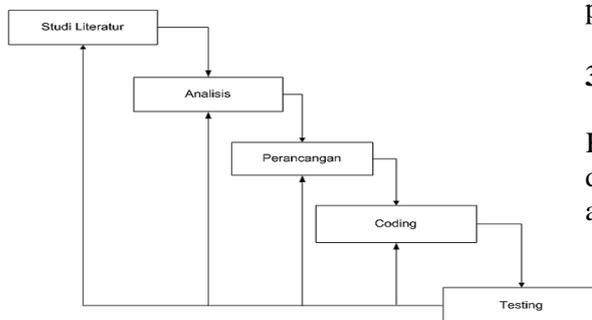
3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Adapun metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.1.1. Metode Pengembangan Sistem Pakar

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *deskriptif*, yaitu penelitian terbatas pada usaha mengungkapkan suatu masalah dengan keadaan sebagaimana adanya, sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta. Dalam penulisan penelitian ini model pengembangan perangkat lunak sistem yang penulis pakai adalah model *sekuenial* linier atau *Waterfall Model*



Gambar 1. Paradigma *Waterfall*

3.1.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah dengan menggunakan :

1. Data Primer

Data primer adalah metode pengumpulan data secara langsung dari objek penelitian. Adapun cara yang digunakan untuk mengumpulkan data primer, yaitu :

- a. Wawancara
- b. Studi Pustaka
- c. Studi Lapangan (*Observasi*)

2. Data Sekunder

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku literatur, artikel, tulisan-tulisan yang ada di *internet* yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

3.2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Yaitu penelitian yang dilaksanakan berdasarkan data yang diperoleh dari teori-teori yang bisa didapat dari buku-buku penunjang yang berhubungan dengan topik yang diambil sebagai bahan pembanding atau dasar pembahasan lanjut, serta untuk memperoleh landasan-landasan teori dari sistem yang akan dikembangkan.

3.4. Kebutuhan Antarmuka Pemakai (*User Interface*)

Antarmuka pemakai atau *user interface* adalah bagian penghubung antara program dengan pengguna. Pengguna akan berhubungan dengan *server* melalui sebuah program yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic.

3.5. Proses Penelitian

Kriteria Kebutuhan Sistem Pendukung Keputusan Evaluasi Kinerja Karyawan dapat dilihat sebagai berikut ;

- a. Variabel *Kapasitas Intelektual*, variabel Kapasitas Intelektual yaitu common sense (Pikiran Sehat), verbalisasi ide, Sistematisa berfikir, Penalaran dan solusi riil, konsentrasi, Logika Praktis, Fleksibilitas berfikir, Imajinasi Kreatif, Antisipasi, Potensi Kecerdasan (IQ).
- b. Variabel *Sikap kerja*, kriteria variabel Sikap Kerja yaitu Energi Spikis, Ketelitian dan tanggung jawab, Kehatihan, Pengendalian perasaan, Dorongan berprestasi, Vitalitas dan perencanaan.
- c. Variabel *Prilaku*, Kriteria Variabel perilaku adalah yaitu Dominance (kekuasaan), Influences (pengaruh), Steadiness (keteguhan hati), Compliance (Pemenuhan).

Keterangan kriteria dari variabel yang sudah ditentukan :

| <i>Nilai Jumlah keseluruhan</i> | <i>Kuliatas</i> |
|---------------------------------|-----------------|
| >85 | Sangat Baik |
| >70 | Baik |
| >60 | Cukup |
| >50 | Kurang Baik |
| <50 | Buruk |

1. Keterangan Kapasitas Intelektual

| <i>Kapasitas Intelektual</i> | <i>Nilai</i> |
|------------------------------|--------------|
| Common sense (Pikiran Sehat) | 1 - 5 |
| Verbalisasi ide | 1 - 5 |
| Penalaran dan solusi riel | 1 - 5 |
| Konsentrasi | 1 - 5 |
| Logika Praktis | 1 - 5 |
| Fleksibilitas berfikir | 1 - 5 |
| Imajinasi Kreatif | 1 - 5 |
| Antisipasi | 1 - 5 |
| Potensi Kecerdasan (IQ) | 1 - 5 |

2. Keterangan Sikap Kerja

| <i>Sikap Kerja</i> | <i>Nilai</i> |
|-------------------------------|--------------|
| Energi Spikis | 1 - 5 |
| Ketelitian dan tanggung jawab | 1 - 5 |
| Pengendalian perasaan | 1 - 5 |
| Dorongan berprestasi | 1 - 5 |
| Vitalitas dan perencanaan | 1 - 5 |
| Kehatihatian | 1 - 5 |

3. Keterangan Prilaku

| <i>Prilaku</i> | <i>Nilai</i> |
|-----------------------------|--------------|
| Dominance (kekuasaan) | 1 - 5 |
| Influences (pengaruh) | 1 - 5 |
| Steadiness (keteguhan hati) | 1 - 5 |
| Compliance (Pemenuhan) | 1 - 5 |

Variabel Keterangan Jumlah :

| <i>Nilai Jumlah</i> | <i>Kuliatas</i> |
|---------------------|-----------------|
| 5 | Sangat Baik |
| 4 | Baik |
| 3 | Cukup |
| 2 | Kurang Baik |
| 1 | Buruk |

Keterangan jumlah keseluruhan penilaian yaitu :

Kapasitas Intelektual + Sikap Kerja + Prilaku = Jumlah yang didapat.

Keterangan Jumlah Keseluruhan

4. ANALISIS KEBUTUHAN DAN RANCANGAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan Perangkat Keras

| <i>No</i> | <i>Perangkat Keras</i> | <i>Kebutuhan</i> |
|-----------|------------------------|------------------|
| 1 | Processor | Intel Core i3 |
| 2 | Memory (RAM) | 2 GB |
| 3 | Harddisk (Space) | 500 GB |
| 4 | Modem (connection) | 100 ps |

Kebutuhan Perangkat Lunak

- a. Windows 7
- b. Macromedia Dreamwaver 8
- c. XAMPP
- d. Adobe Photoshope CS3
- e. Microsoft Office
- f. Notepad
- g. Browser Mozilla Firefox

4.2. Kebutuhan Input

Kebutuhan *input* dari Sistem Penunjang Keputusan evaluasi kerja adalah sebagai berikut:

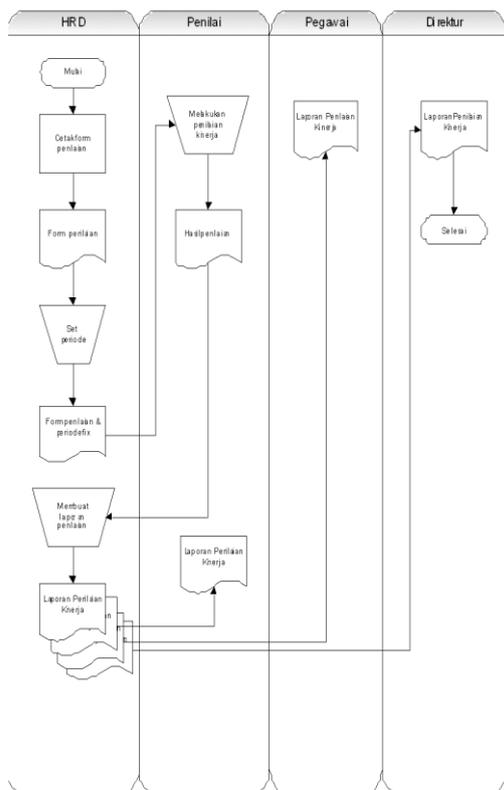
- a. Input login operator/user, input, edit, hapus.
- b. Input kriteria kapasitas intelektual, sikap kerja, dan prilaku

4.3. Kebutuhan Output

Kebutuhan *Output* dari Sistem Penunjang Keputusan evaluasi kinerja ini yaitu Memberikan informasi pemakai atas evaluasi yang diajukan oleh sistem selanjutnya akan menjadi masukan untuk menentukan hasil analisa.

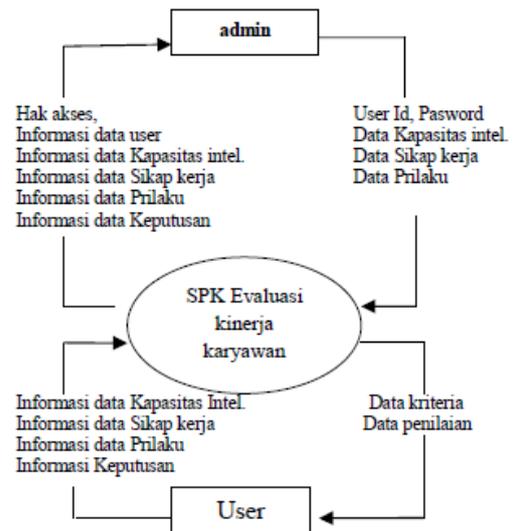
4.2. Perancangan Sistem

4.2.1. Diagram Flowchart:



Gambar 4.1.1. Diagram Alir Sistem

4.2.2. Diagram



Gambar 4.2.2. Diagram Konteks

4.3. Implementasi

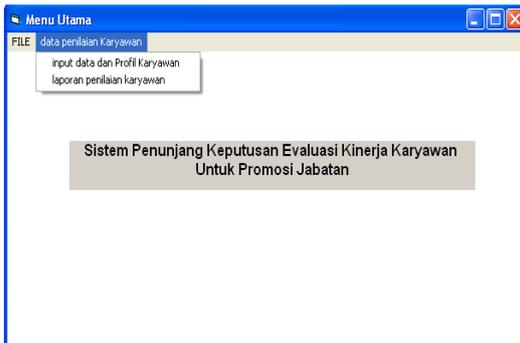
Setelah proses desain selesai, maka dilanjutkan dengan implementasi desain yang sudah dihasilkan dalam bentuk bahasa pemrograman untuk dapat dimengerti oleh komputer.

Tampilan Aplikasi

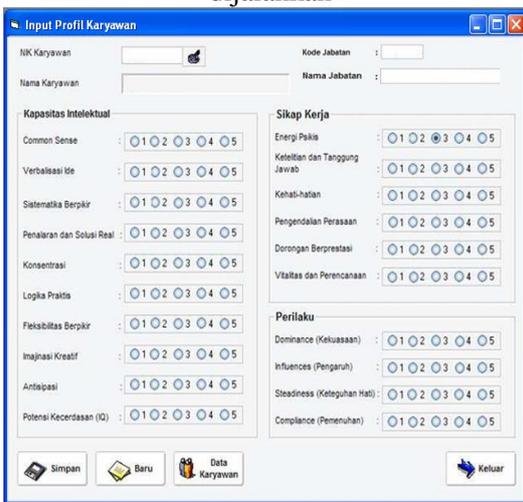
Gambar 1 Login

The screenshot shows a 'Login' window with a blue title bar. It contains two input fields: 'User Name' and 'Password'. Below the input fields is a 'Log In' button. The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

Gambar 2. Menu Utama



Gambar 3 Input Profil Karyawan Sebelum dijalankan



Gambar 4 Input Profil Karyawan Setelah dijalankan



Gambar 5 Laporan Penilaian Kinerja Karyawan

The screenshot shows a window titled 'Laporan Penilaian Karyawan' with a table of employee performance data. The table has columns for 'NK KARYAWAN', 'NAMA KARYAWAN', 'Kap. Intel.', 'Sikap Kerja', 'Perilaku', and 'Jumlah'.

| NK KARYAWAN | NAMA KARYAWAN | Kap. Intel. | Sikap Kerja | Perilaku | Jumlah |
|-------------|------------------|-------------|-------------|----------|--------|
| K1001 | AYU FITRIANI | 37 | 20 | 15 | 72 |
| K1002 | HERY PURWANTO | 34 | 22 | 14 | 70 |
| K1003 | IBERY ANDRIANI | 36 | 19 | 16 | 71 |
| K1004 | ANI SUKMAWIATI | 32 | 20 | 13 | 65 |
| K1005 | SARI PUSPITAWATI | 30 | 20 | 15 | 65 |

Setelah aplikasi selesai dirancang kemudian dilakukan Pengujian. Pengujian dilakukan untuk menguji aplikasi apakah aplikasi tersebut sudah sesuai dengan yang di dibutuhkan, seperti sistem keamanan untuk berbagai masukan data evaluasi kinerja.

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pengujian yang dilakukan pada aplikasi ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Sistem ini telah berhasil dibuat dan dapat digunakan sebagai alat untuk mengevaluasi kinerja karyawan untuk promosi jabatan.
2. Kinerja aplikasi sistem pendukung keputusan sangat fleksibel dan efisien.
3. Hasil keputusan yang dihasilkan oleh aplikasi ini sesuai dengan standar analisis yang dimasukkan oleh user dalam hal penilaian kinerja karyawan.
4. Dengan adanya aplikasi sistem pengambilan keputusan ini, membantu Perusahaan, Instansi atau sekolah dalam mengevaluasi kinerja karyawan.

5.2. Saran

Di dalam Aplikasi Sistem Penunjang Keputusan ini di sadari masih banyak kekurangan dan kelemahannya, oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan:

1. Hendaknya dalam penginputan data ataupun laporan-laporan diperhatikan ketelitiannya sehingga tidak terdapat kesalahan dalam penyampaian informasi kepada pihak yang memerlukan informasi tersebut.
2. Dapat dilakukan penambahan variabel yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono J., Akt, MBA, Ph.D, (2000),
Analisis dan Sistem Informasi,
Yogyakarta, Andi Offset.
- Rahmanto, (2003), *Pemandu di
Dunia kerja*, Kanisius,
Yogyakarta.
- Ridwan Sanjaya, S.E., S.Kom., (2005),
*Membuat Menu Cantik untuk
Aplikasi Visual Basic 6.0*,
Yogyakarta : Andi
- Simone (1997), *Konsep Dan Aplikasi Sistem
Pendukung Keputusan*, Yogyakarta :
andi, Offside.
- Turban, 2005, *Decision Support Systems
And Intelligent Systems (Sistem
Pendukung Keputusan Dan Sistem
Cerdas)* jilid 1, Andi Offset,
Yogyakarta.