

Pembangunan Model Sistem Informasi Kinerja Perguruan Tinggi

Development Of Information System Model For University Performance Assessment

Sugeng Winardi^{1*}, Aji W. Soejono², Erizal³, Dyan Avando M⁴, Rahma P⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Respati Yogyakarta

^{1*}sugengw@respati.ac.id, ²ajisisfor@respati.ac.id, ³erizal@respati.ac.id, ⁴avando.meliala@respati.ac.id

*penulis korespondensi

Abstrak

Sistem Informasi Kinerja merupakan bentuk akuntabilitas dari pelaksanaan tugas dan fungsi yang dipercayakan kepada setiap pemangku jabatan dalam mencapai tujuan/sasaran strategis dan merupakan perwujudan kewajiban pemangku jabatan untuk mempertanggungjawabkan keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan misi sebuah Perguruan Tinggi dalam mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Laporan Kinerja dimaksud merupakan hasil dari proses yang berupa rencana kinerja tahunan. Sedangkan pengukuran kinerja adalah proses sistematis dan berkesinambungan untuk menilai keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan program, kebijakan, sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan dalam mewujudkan visi, misi dan strategi Perguruan Tinggi. Proses ini dimaksudkan untuk menilai pencapaian setiap indikator kinerja guna memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan dan sasaran. Selanjutnya dilakukan pula analisis akuntabilitas kinerja yang menggambarkan keterkaitan pencapaian kinerja kegiatan dengan program dan kebijakan dalam rangka mewujudkan sasaran, tujuan, visi dan misi sebagaimana ditetapkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Perguruan Tinggi. Lokasi penelitian ini adalah di Universitas Respati Yogyakarta khususnya pada bidang Penjaminan Mutu. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan Model MVC (*Model View Controller*) serta *Agile Software Development*. Sedangkan untuk perancangan sistem menggunakan pendekatan UML (*Unified Modelling Language*). Hasil penelitian yang diperoleh adalah berupa rancangan Model Sistem Informasi Kinerja Perguruan Tinggi dan Aplikasi yang berguna untuk mengelola dan menghasilkan penilaian Kinerja Perguruan Tinggi.

Kata Kunci: Sistem Informasi; e-Kinerja; Manajemen Kinerja

Abstract

A Performance Information System embodies the accountability of tasks and functions entitled to officeholders in achieving goals/strategic objectives. The system is also a form of the officeholders' obligation to be responsible for the success and failure of implementing the university's mission in executing the designated objectives. A performance Report is the result of a process in the form of an annual performance strategy, while the performance assessment is a systematic and continuous process to assess the success and failure of the activities that implement the designated programs, policies, and objectives in achieving the vision, mission, and strategy of the university. The process aimed to assess the achievement of every performance indicator and provide a depiction of success and failure in pursuing goals and objectives. Furthermore, the university also conducted a performance accountability analysis which shows the correlation between activities' performance accomplishment and programs and policy to achieve the objectives, goals, vision, and mission as arranged in the University Medium-Term Development Plan. The location of this research is Respati Yogyakarta University, particularly the Quality Assurance Division. The researcher used Model View Controller (MVC) and Agile Software Development as the system development method. This

research employed Unified Modelling Language (UML) Approach in system design. The results are the design of the Information System Model for University Performance Assessment and an app to manage and generate University Performance Assessment.

Keywords: Information System; e-Performance; Performance Management

1. PENDAHULUAN

Pembangunan di segala bidang saat ini telah berkembang menjadi sangat cepat dan dinamis. Aktivitas pembangunan dimulai dari kegiatan perencanaan, penganggaran, pelaksanaan, serta pengendalian dan evaluasi. Keseluruhan aktivitas tersebut bisa dilaksanakan secara optimal apabila ditunjang oleh ketersediaan data dan informasi yang lengkap, valid, dan mutakhir. Ketersediaan data dan informasi ini dapat meningkatkan efisiensi dan meningkatkan efektivitas dalam pengambilan keputusan yang terkait dengan kebijakan berbagai sektor pembangunan.

Perkembangan dunia teknologi informasi (TI) telah membuat pola pikir terhadap informasi menjadi semakin berkembang, hal ini menjadikan teknologi informasi menjadi komoditas yang diperhitungkan dalam berbagai sendi kehidupan. Maka tidaklah mengherankan bila berbagai pihak berlomba-lomba dalam memanfaatkan media ini sebagai bahan bagi kemajuan kepentingan mereka. Salah satu media penyampaian informasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi (TI) adalah internet. Dimana media ini menjadi media yang sangat efektif dalam penyampaian dan pengolahan informasi. Perkembangan pengguna internet dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, hal ini didukung dengan semakin mudahnya biaya koneksi dan hosting yang secara langsung meningkat akses penggunaannya sekaligus meningkatnya beragam informasi yang ditampilkan. Dampak dari perkembangan internet tersebut ditandai dengan berkembangnya website yang dijadikan sarana penting bagi setiap organisasi untuk memberikan layanan terhadap masyarakat dan internal organisasi. Tuntutan terhadap peningkatan kualitas pelayanan yang berkaitan dengan peningkatan kinerja pelayanan dari sebuah lembaga pemerintah maupun pendidikan [1]

Lembaga pendidikan perguruan tinggi dalam mencapai visi dan misi menyusun suatu rencana strategik yang berisikan rencana yang akan dijalankan oleh civitas akademika dalam jangka waktu lima tahun kedepan serta melaporkan pada setiap tahunnya hasil pelaksanaan rencana tersebut dalam suatu laporan yang disebut dengan Laporan Kinerja.

Pada saat ini banyak lembaga Perguruan tinggi dalam melaporakn hasil kinerja serta pelaksanaana rencana tersebut masih dengan menggunakan metode yang manual, artinya penilaian kinerja hanya dengan menggunakan form yang dibagikan ke pimpinan unit, kemudian pimpinan unit akan mengoleksi semua isian dan kemudian akan dirangkum dengan menggunakan aplikasi sederhana misalnya dengan menggunakan Microsoft Excel atau formulir DP3 (Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan) seperti halnya di instansi pemerintahan. Instrumen yang digunakanpun masih sangat sederhana sehingga kurang mencerminkan keadaan yang sebenarnya. [2]

Penelitian yang dilakukan oleh [3] menunjukkan bahwa alat ukur pengukuran kinerja organisasi publik telah dilakukan oleh Pemerintah Indonesia sejak tahun 1999 sebagai bentuk mekanisme akuntabilitas dari organisasi pemerintah belum mampu mengukur secara tepat kinerja masing-masing organisasi, pengukuran belum sepenuhnya diakui sebagai bagian penting dalam manajemen organisasi dan hasil pengukuran belum difungsikan secara optimal sebagai alat untuk meningkatkan kinerja organisasi secara berkesinambungan.

Sistem akuntabilitas kinerja merupakan tatanan, instrumen, metode pertanggungjawaban yang pada pokoknya meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengukuran dan pelaporan yang membentuk siklus akuntabilitas kinerja yang tidak terputus dan terpadu, yang merupakan infrastruktur bagi proses pemenuhan kewajiban penyelenggara perguruan tinggi dalam mempertanggungjawabkan keberhasilan/kegagalan misi organisasi.

Kinerja yang dicapai oleh suatu organisasi secara garis besar melewati tiga tahap yaitu tahap pertama diawali dengan perencanaan mengenai program atau aktivitas yang akan dijalankan oleh organisasi, fase kedua yaitu dijalankan atau diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan tahap terakhir yaitu pelaporan mengenai pencapaian organisasi dalam suatu periode tertentu. Organisasi sektor publik harus menerapkan manajemen kinerja yang bagus yaitu mencakup ketiga tahap yaitu perencanaan, proses, dan pelaporan agar misi yang diemban oleh organisasi dapat tercapai. [4]

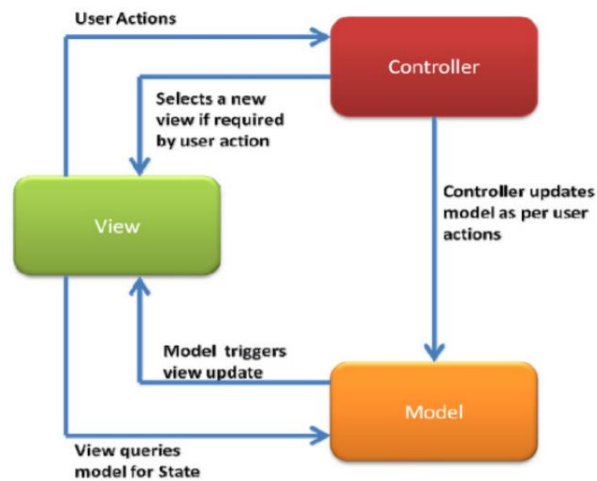
Sistem yang bisa digunakan untuk tujuan tersebut adalah dengan mengimplementasikan sebuah sistem dengan komponen perangkat lunak yang diperuntukkan bagi pengguna layanan penilaian kinerja. Model sistem informasi yang akan dibangun dan dikembangkan adalah Sistem Aplikasi Sistem Aplikasi e-Kinerja bagi Perguruan Tinggi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan metode MVC (*Model View Controller*) [5]. MVC memisahkan antara logika pembuatan kode dengan pembuatan template atau tampilan website. Penggunaan MVC membuat pembuatan sebuah proyek website menjadi lebih terstruktur dan lebih sederhana. MVC adalah sebuah design pattern yang berfungsi untuk memisahkan kerja menjadi tiga bagian. yaitu *model*, *view* dan *controller*.

- a. **Model**, merepresentasikan struktur data dari *website* yang bisa berupa basis data maupun data lain, misalnya dalam bentuk file teks atau file xml. Biasanya didalam model akan berisi class dan fungsi untuk mengambil, melakukan update dan menghapus data *website*. Model digunakan untuk melakukan koneksi ke basis data oleh karena itu logika-logika pemrograman yang berada didalam model juga harus yang berhubungan dengan basis data.
- b. **View**, merupakan informasi yang ditampilkan kepada pengunjung *website*. Didalam *view* tidak berisi logika-logika kode tetapi hanya berisi variabel-variabel yang berisi data yang siap ditampilkan. View dapat dibilang adalah halaman website yang dibuat menggunakan HTML dengan bantuan CSS atau JavaScript. View hanya dikhususkan untuk menampilkan data-data hasil dari model dan controller.
- c. **Controller**, merupakan penghubung antara Model dan View. Didalam Controller inilah terdapat class dan fungsi-fungsi yang memproses permintaan dari View kedalam struktur data didalam Model. Tugas controller adalah menyediakan berbagai variabel yang akan ditampilkan di view, memanggil model untuk melakukan akses ke basis data, menyediakan penanganan error, mengerjakan proses logika dari aplikasi serta melakukan validasi atau cek terhadap input. Berikut gambaran struktur program MVC



Gambar 1. Model View Controller

2.2. Metode Pengembangan Sistem Agile

Agile software development adalah metode pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada pengerjaannya yang berulang, dimana aturan dan solusi yang sudah disepakati oleh setiap anggota tim dilakukan dengan kolaborasi secara terstruktur dan terorganisir.

Ia sendiri merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan jangka waktu yang pendek. Selain itu ia juga membutuhkan adaptasi yang cepat dari pengembang terhadap perubahan yang mungkin terjadi dalam bentuk apapun.

Agile software development sendiri memiliki empat nilai inti. Berikut ini adalah keempat nilainya:

a. **Interaksi antar individu lebih penting dibandingkan proses dan alat.**

Nilai yang pertama ini menyatakan pengembangan perangkat lunak tidak akan sukses jika tidak ada kolaborasi antara tim pengembang dan klien. Selain itu dibutuhkan juga komunikasi yang baik agar pengembangan berjalan dengan baik dan maksimal.

b. **Proses pengembangan software lebih penting dibandingkan dengan dokumentasi.**

Pada masa lalu, tim pengembang menghabiskan banyak waktu untuk melakukan dokumentasi secara rinci. Dokumentasi pada agile dapat berupa cerita dari user untuk tim pengembang dapat mengembangkan fitur. Selain itu, dokumentasi ini memang penting, akan tetapi perangkat lunak yang berjalan sesuai dengan yang direncanakan jauh lebih penting.

c. **Kolaborasi dengan klien lebih penting dibandingkan dengan kontrak.**

Kontrak memanglah penting, tapi mungkin produk yang dibuat oleh pengembang berbeda dan sedikit tidak sesuai dengan apa yang dituliskan dalam kontrak. Dengan adanya kolaborasi dengan klien, tim pengembang dapat menyesuaikan produk yang dikembangkan sesuai dengan yang tertulis dalam kontrak dan keinginan klien.

d. **Menanggapi perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana.**

Klien akan terus meminta perubahan dan revisi sampai klien merasa sesuai dengan produk yang dibuat. Maka dari itu setiap tim pengembang harus siap dengan perubahan yang terjadi. [6]

2.2 Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian ini dilakukan dengan secara sederhana dengan struktur sebagai berikut :

a. Arsitektur Aplikasi.

Sistem Aplikasi Kinerja yang dibangun terdiri dari beberapa layer yaitu :

- 1) Aplikasi Web User Pemangku Jabatan. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dioperasikan oleh pengguna Sistem Aplikasi Kinerja untuk mengelola data kinerja, target kinerja, bobot kinerja dan capaian kinerja.
- 2) Web Admin. Merupakan web yang digunakan secara internal oleh admin untuk mengelola konten-konten dan manajemen user.

b. Indikator Kinerja.

Indikator kinerja yang dapat dijadikan sebagai ukuran penentuan penilaian kinerja menggunakan indikator sebagai berikut :

- 1) Persentase Mahasiswa lulus tepat waktu
- 2) Indeks kepuasan pengguna lulusan di dunia kerja
- 3) Persentase lulusan yang terserap di dunia kerja per prodi
- 4) Persentase partisipasi mahasiswa dalam penelitian dosen
- 5) Rasio dosen terhadap jumlah publikasi artikel di jurnal terakreditasi nasional
- 6) Rasio dosen terhadap jumlah publikasi artikel di jurnal internasional
- 7) Jumlah peningkatan rerata skor hasil audit mutu internal pada program studi

c. Pengukuran Kinerja

Pengukuran kinerja merupakan salah satu hal yang mendasar dalam manajemen kinerja. Manfaatnya sebagai landasan untuk memberikan umpan balik, mengidentifikasi butir-butir kekuatan untuk mengembangkan kinerja di masa mendatang, serta mengidentifikasi butir-butir kelemahan sebagai sarana koreksi dan pengembangan. Langkah ini sebagai jawaban terhadap dua persoalan utama yaitu apakah kita sudah mengerjakan hal yang benar dan apakah sudah mengerjakannya dengan baik. [7]

Berikut ini formula pengukuran kinerja untuk tiap indikator :

$$\text{Capaian Target Kinerja} = \frac{\text{Realisasi Kinerja}}{\text{Target}} \times 100\%$$

$$\text{Target}$$

$$\text{Nilai Kinerja} = \text{Nilai Capaian Target Kinerja} \times \text{Bobot}$$

(1)

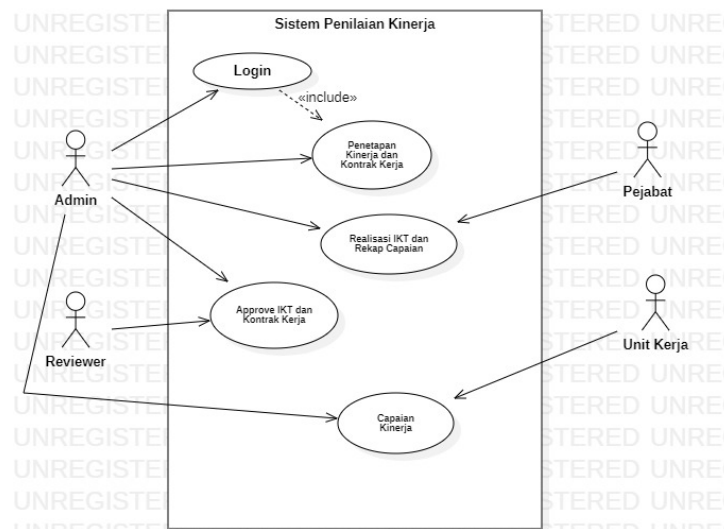
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Rancangan Proses

Perancangan proses digunakan untuk menggambarkan sistem dalam bentuk diagram Unified Modeling Language (UML). Rancangan dengan UML memperhatikan *Activity* dari objek yang kemudian dihubungkan dengan objek lain agar membantu merancang sistem [8]. Adapun perancangan sistem ini adalah sebagai berikut:

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor [9]. Dalam penggambaran alur kerja sistem ini, terdapat tugas *user*, yaitu Admin, Reviewer, Pejabat dan Unit Kerja. Terdapat tiga *use case diagram* yang dibuat, yaitu *use case diagram* utama, *use case diagram* pendataan, dan *use case diagram* melihat data. *Use case diagram* utama dapat dilihat pada gambar 3.1. berikut:



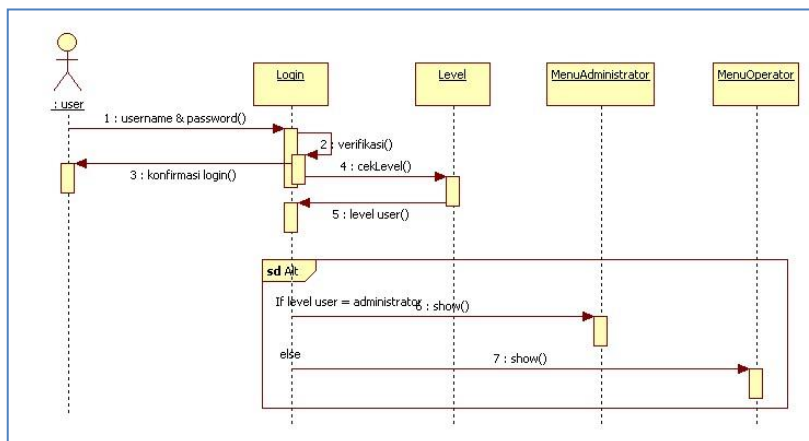
Gambar 2. Use Case Diagram

b. Sequence Diagram

Diagram UML selanjutnya yang dikembangkan adalah *sequence diagram*. Jika pada *activity diagram* setiap *use case* digambarkan secara terperinci ke dalam alur aktivitas-aktivitas yang terjadi di dalamnya, maka pada *sequence diagram* akan digambarkan lebih terperinci dan lebih kompleks lagi. Selain itu Sequence Diagram dapat juga menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti yang tertera pada Use Case Diagram [10]. Setiap *use case* akan digambarkan sebagai urutan pengiriman pesan yang terjadi antar setiap kelas yang terlibat di dalam sebuah *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang dikembangkan:

1) Sequence diagram login

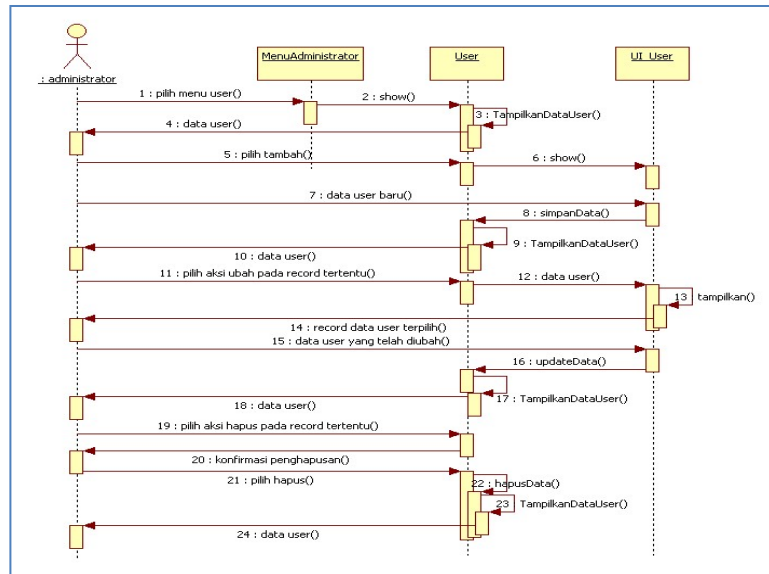
Pada gambar 3.2 ditunjukkan *sequence diagram* untuk *login*. Pada *use case login*, *user* mengirimkan pesan berupa *username* dan *password* ke kelas *Login*. Kelas *Login* lalu akan memverifikasi. Jika terverifikasi selanjutnya akan dicek level dari user tersebut. Jika level dari *user* tersebut adalah administrator, maka akan ditampilkan halaman menu untuk administrator. Sedangkan jika levelnya adalah operator, maka akan ditampilkan halaman menu operator.



Gambar 3. Sequence Diagram Login

2) Sequence diagram kelola data user

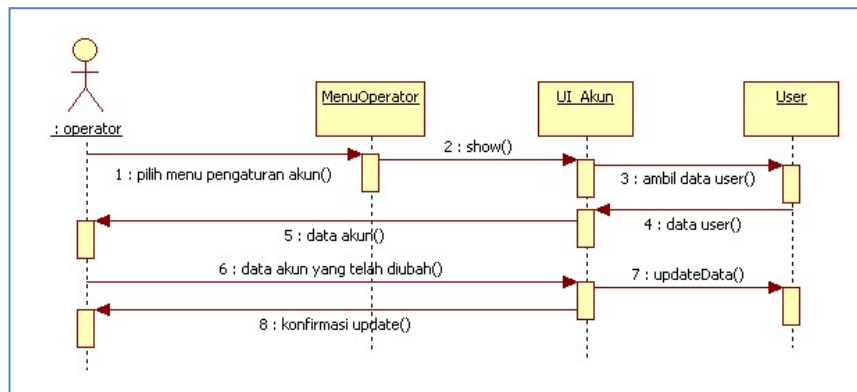
Sequence diagram kelola data *user* melakukan penambahan data *user*, administrator akan mengirimkan pesan berupa data *user* baru ke kelas *UI_User* yang merupakan kelas *user interface* untuk menambah data *user*. Data yang dikirimkan selanjutnya akan disimpan. Pada operasi ubah data, administrator harus memilih data atau *record* tertentu dan memilih tombol aksi ubah pada *record* tersebut. Data *user* akan ditampilkan pada kelas *UI_User* dan administrator dapat melakukan pengubahan. Hasil pengubahan ini selanjutnya dapat disimpan atau di *update*. Pada operasi hapus pun administrator harus memilih *record* tertentu yang akan dihapus dan memilih aksi hapus pada *record* yang dimaksud. Sistem akan menampilkan konfirmasi penghapusan. Jika administrator memilih untuk menghapus, maka data *user* akan dihapus.



Gambar 4. Sequence Diagram Kelola Data

3) Sequence Diagram Pengaturan Akun

Sequence diagram untuk pengaturan akun dapat dilihat pada gambar 3.4. berikut:



Gambar 5. Sequence Diagram Pengaturan Akun

Pada gambar 2.5. diperlihatkan *use case* pengaturan akun oleh aktor operator. Baik operator maupun administrator, keduanya merupakan *sub class* dari aktor *user*, sehingga keduanya dapat melakukan pengaturan akun. Urutan kejadian dan pengiriman pesan pada pengaturan akun adalah sama baik untuk aktor operator maupun administrator. Bedanya adalah kelas yang dilibatkan. Di mana pada aktor operator, *use case* pengaturan akun dilakukan melalui Menu Operator, sedangkan untuk administrator dilakukan melalui Menu Administrator. Namun demikian, pesan yang dikirimkan adalah sama dan berkaitan dengan kelas *User* dan *UI_Akun*.

Pada pengaturan akun oleh operator, setelah operator memilih menu pengaturan akun maka sistem akan menampilkan data akun atau data user untuk operator tersebut pada kelas

UI_Akun. Ketika operator melakukan perubahan data dan atau mengubah password, maka kelas UI_Akun akan mengupdate perubahan tersebut dan memberikan konfirmasi kepada operator.

3.2. Hasil Penelitian

Berdasarkan rancangan yang telah dilakukan sebelumnya, maka hasil penelitian berupa sebuah model Aplikasi Kinerja yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

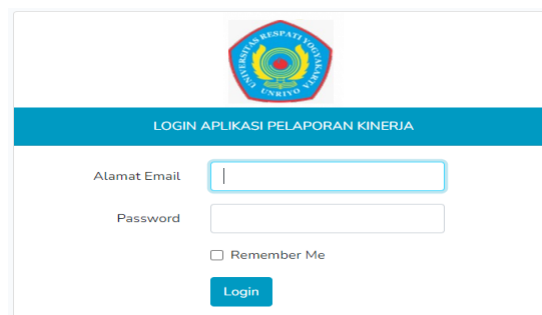
Aplikasi Pelaporan Kinerja merupakan bentuk akuntabilitas dari pelaksanaan tugas dan fungsi yang dipercayakan kepada setiap pemangku jabatan dalam mencapai tujuan/sasaran strategis dan merupakan perwujudan kewajiban pemangku jabatan untuk mempertanggungjawabkan keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan misi Universitas Respati Yogyakarta dalam mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan.

Laporan Kinerja dimaksud merupakan hasil dari proses yang berupa rencana kinerja tahunan. Sedangkan pengukuran kinerja adalah proses sistematis dan berkesinambungan untuk menilai keberhasilan dan kegagalan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan program, kebijakan, sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan dalam mewujudkan visi, misi dan strategi Universitas Respati Yogyakarta. Proses ini dimaksudkan untuk menilai pencapaian setiap indikator kinerja guna memberikan gambaran tentang keberhasilan dan kegagalan pencapaian tujuan dan sasaran. Selanjutnya dilakukan pula analisis akuntabilitas kinerja yang menggambarkan keterkaitan pencapaian kinerja kegiatan dengan program dan kebijakan dalam rangka mewujudkan sasaran, tujuan, visi dan misi sebagaimana ditetapkan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Universitas.

Selanjutnya capaian model output yang dihasilkan pada penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Halaman Login Masuk ke Aplikasi

Tampilan ini digunakan untuk login ke aplikasi berdasarkan level user-nya. Selanjutnya user akan dapat masuk ke beberapa aplikasi selanjutnya sesuai dengan kewenangannya.



Gambar 6. Tampilan Login

b. Halaman Admin untuk Pengisian Indikator Kinerja

Halaman ini digunakan oleh Admin untuk mengisi Indikator Kinerja

ID	Tahun	Indikator Kinerja	Satuan	Format	Data Baku
375	2022	Persentase tersedianya database lulusan dengan IPK minimal 3.25 dan tepat waktu	Persentase	Tipe C-%	1. Rekap mahasiswa lulusan pada tahun n 2. Rekap data/aporan/baftar mahasiswa yang lulus tepat wal pembelajaran (jangka studi), dan laporan/baftar lulusan per tahun) Kriteria S1 : 9 Semester, S2 : 4 Semester, S3 : 2 semester atau 1 tahun 3. SK lulusan pada tahun ke-n 4. Surat/Dokumen/Lembar Informasi yang dapat dipertanggungjawabkan
376	2022	Jumlah HKM yang relevan dengan kebutuhan industri per tahun	Jumlah	Tipe B-Jumlah	1. Rekap data HKM 2. Scan atau Link SK/Identifikasi HKM dan hasil riset 3. Surat/Dokumen/Lembar Informasi yang dapat dipertanggungjawabkan
377	2022	Persentase penelitian yang mendapat rekognisi nasional dan internasional	Persentase	Tipe C-%	1. Rekap data penelitian/karya tulis ilmiah yang mendapatkan rekognisi 2. Daftar publikasi/patente publikasi indexing, kategori dan/atau link/scan jurnal yang memuat artikel publikasinya, atau 3. Surat/Dokumen/Lembar Informasi yang dapat dipertanggungjawabkan
378	2022	Persentase keluaran penelitian yang digunakan oleh industri/masyarakat/pemerintah	Persentase	Tipe C-%	1. Rekap data penelitian/karya tulis ilmiah yang digunakan oleh industri/masyarakat/pemerintah 2. Daftar termasuk nomor ISSN, status indexing, kategori dan/atau link/scan jurnal yang memuat artikel publikasi/patente publikasi valid lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan
379	2022	Persentase program Studi Sarjana (S-1), Magister (S-2) dan Doktor (S-3) terakreditasi A/terakreditasi unggul	Persentase	Tipe C-%	1. rekap akreditasi prodi S1, S2 dan S3 yang bersumber dari BAN-PT 2. Scan/SK akreditasi prodi 3. Surat valid lainnya yang dapat dipertanggungjawabkan
380	2022	Jumlah kegiatan pimpinan untuk melaksanakan koordinasi dan sinergitas serta mensosialisasikan	Jumlah	Tipe B-Jumlah	1. Rekap kegiatan 2. Notulen rapat/aporan/dokumentasi kegiatan 3. Surat/Dokumen/Lembar Informasi yang dapat dipertanggungjawabkan

Gambar 7. Isian Indikator Kinerja

c. Halaman Admin untuk Pengisian Kinerja

Halaman ini digunakan oleh Admin untuk mengisi Penetapan Kontrak Kinerja

Penetapan Kontrak Kinerja

TAHUN AKTIF 2022

Nama Lengkap:

Unit Kerja:

Jabatan:

Pangkat:

Golongan:

Gambar 8. Halaman Pengisian KontrakKinerja

d. Halaman Laporan Capaian Kinerja

Halaman ini digunakan menampilkan Laporan Capaian Kinerja

No	Nama	Unit Kerja	Status	Target
1.	Rekap Kontrak Kinerja	31/01/2021		
2.	Rekap RIU	220		
3.	Rekap RIU	Indeks kepuasan pengguna terhadap aspek leadership pimpinan (Skala 1-5)		
4.	Status Indikator Kinerja	Indeks		
5.	Data/Baku	Hasil Survey		
6.	Deskripsi Target Indikator RIU			
	000001			2.5%
	TARGET SEMESTER I			6.000
	STATUS PERHITUNGAN KINERJA			8.000
	PERHITUNGAN REVIEW I			
	Input Realisasi Kinerja			
	a. Survey kepuasan aspek leadership pimpinan dalam pengelolaan unit kerja kepada responden seluruh pegawai pada unit kerja			3.44
	Hasil Realisasi Kinerja			3.44

Gambar 9. Halaman Laporan Capaian Kinerja

3.2. Pengujian Hasil

Setelah dilakukan perancangan sistem dan pembuatan aplikasi, maka sebelum diimplementasikan perlu dilakukan pengujian. Adapun metode pengujian yang digunakan adalah dengan menggunakan Metode Blackbox, dimana metode ini dilakukan dengan menguji tiap modul dengan data dan akan dilihat apakah sesuai dengan yang dikehendaki. Ada beberapa sampel dari modul yang diuji dengan hasil sebagai berikut :

Tabel 1. Tabel Pengujian Aplikasi

No	Nama Modul	Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
1	Halaman Login	Diisi dengan user name yang benar dan salah	Jika diisi dengan yang benar akan ke modul berikutnya, dan jika diisi dengan yang salah dan tidak bisa melanjutkan ke modul berikutnya	Valid / Sesuai
2	Menu Tahun Kinerja	Diisi dengan melakukan pengisian Tahun Kinerja dan isian Keaktifan	Data bisa masuk sesuai dengan Tahun Kinerja dan bisa menampilkan aktif/tidak	Valid / Sesuai
3	Form Halaman Unit Kerja	Diisi dengan Unit Kerja yang dimiliki oleh Perguruan Tinggi	Data bisa masuk sesuai dengan unit kerja yang dimiliki oleh Perguruan Tinggi	Valid / Sesuai
4	Halaman Periode Pelaporan	Diisi dengan periode pelaporan yang diinginkan	Sistem bisa menampilkan periode laporan yang diinginkan	Valid / sesuai
5	Dashboard	Menampilkan rekap informasi dari Sistem	Dashboard dapat menampilkan berbagai macam rekap laporan	Valid/Sesuai

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan sistem mampu mengolah dan menampilkan data sesuai dengan yang diinginkan, maka dapat disimpulkan bahwa sistem bisa digunakan sesuai yang diinginkan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Telah dihasilkan sebuah model aplikasi Sistem Informasi Kinerja Perguruan Tinggi yang dapat membantu menyediakan informasi tentang Kinerja Perguruan Tinggi berdasarkan indikator yang telah ditetapkan.

- b. Model Sistem Informasi ini dapat diakses oleh segenap stake holder yang berkepentingan sehingga mampu memberikan informasi untuk memudahkan pengambilan keputusan terkait dengan Kinerja seluruh stake holder yang ada atau dinilai.
- c. Dapat mengetahui capaian target kinerja dari setiap stake holder yang dinilai.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penerapan model Sistem Informasi Kinerja Perguruan Tinggi dapat diberikan sara-saran sebagai berikut :

- a. Pihak Perguruan Tinggi tetap konsisten untuk menggunakan Sistem Informasi ini untuk dapat menilai kinerja masing-masing stake holder agar dapat diketahui target kinerja yang telah dibebankan sesuai dengan tugasnya.
- b. Perlu sosialisasi lebih intensif lagi supaya sistem ini bisa dipahami oleh segenap pengguna tanpa merasa ada beban.
- c. Perlu pengembangan lagi agar bisa menilai sejauh mana personil yang dinilai sesuai dengan road map dari masing-masing unit yang ada di Perguruan Tinggi.
- d. Untuk menjamin bahwa Sistem ini bisa dimanfaatkan dan digunakan dengan baik perlu dilakukan penelitian selanjutnya yang berupa Penilaian terhadap Aplikasi sejauh mana kematangan aplikasi tersebut sesuai dengan yang diharapkan. Untuk penilaian bisa menggunakan Framework Cobit atau yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- (1) Agus Nurofik, Pengantar Teknologi Informasi, Cirebon: Penerbit Insania, 2021.
- (2) H. Tahir, "Penerapan e-Kinerja Dalam Menilai Kinerja ASN pada Kantor Dinas Perumahan Kawasan Permukiman dan Pertanahan Prov. Sulawesi Selatan," -, Makassar, 2021.
- (3) E. Wargadinata, "PENGUKURAN KINERJA DAN AKUNTABILITAS ORGANISASI PUBLIK," Majalah Ilmiah Unikom, vol. 13, no. 3, pp. 555-582, 2019.
- (4) B. A. Putra, "KAJIAN SISTEM MANAJEMEN KINERJA INSTITUSI PENDIDIKAN TINGGI SWASTA NASIONAL," e-Jurnal Manajemen Kinerja, pp. -, 2015.
- (5) Pastina Simanjuntak, Arwin Kasnadi, "Analisis Model View Controller (MVC) Pada Bahasa PHP," Jurnal ISD, 2016.
- (6) R. Setiawan, "Konsep Agile pada Software Development," 2 10 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/konsep-agile-pada-software-development>.
- (7) E. B. A. M. Ida Afriliana, "engukuran Kinerja Dosen Menggunakan Metode Adaptive Neuro Fuzzy Inference System (ANFIS)," Jurnal Informatika, pp. -, 2017.
- (8) Muhammad Muslihudin, Oktafianto, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016.
- (9) Nugroho, Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2009.
- (10) R. Juliarto, "Dicoding.com," 12 Mei 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>. [Accessed 10 November 2022].