

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR	
SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN KINERJA KARYAWAN UNTUK MENENTUKAN BONUS DENGAN METODE <i>WEIGHTED PRODUCT</i> PADA PERUSAHAAN PT. REKAKA GRAHA KENCANA	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	i
1 HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	ii
2 HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
3 DAFTAR ISI.....	vi
4 DAFTAR GAMBAR.....	x
5 DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Manfaat.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Batasan Masalah	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis Masalah	5
1.6.3 Metode Pengambilan Keputusan	5
1.6.4 Metode Pengembangan Sistem.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6

BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Pengertian Sistem	8
2.1.1 Karakteristik Sistem	8
2.1.2 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan.....	10
2.2 Tipe – Tipe Keputusan	11
2.2.1 Tipe Keputusan Terprogram dan Tidak Terprogram	12
2.2.2 Kualitas Keputusan.....	13
2.3 Kinerja	14
2.3.1 Penilaian Kinerja	15
2.4 Sistem Imbalan	16
2.4.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Sistem Imbalan.....	17
2.5 Sistem Insentif	19
2.5.1 Karyawan atau Sumber Daya Manusia.....	20
2.6 Extreme Programing (XP)	22
2.7 Kunci Utama XP	23
2.8 Tahapan Refactoring	25
2.9 Fishbone	27
2.10 PHP	28
2.11 Database MySQL Server	28
2.12 JavaScript	29
2.13 HTML (Hypertext Markup Language)	29
2.14 CSS (Cascading Style Sheet)	30
2.14.1 Pengertian Unified Modelling Language (UML)	30
2.14.2 Class Diagram	31
2.15 Diagram Unified Modelling Language (UML)	31
2.15.1 Sequence Diagram.....	32

2.15.2	Deployment Environment.....	33
2.15.3	Sequence Diagram.....	33
2.16	Component Diagram.....	34
2.17	Weighted Product (WP).....	35
2.18	Kerangka Pemikiran.....	37
BAB III	41
GAMBARAN UMUM.....	41
3.1	Sejarah.....	41
3.2	Struktur Organisasi.....	41
3.3	Proses Bisnis Berjalan.....	42
3.4	Analisa Masalah Dengan Fishbone.....	44
3.5	Rencana Solusi Pemecahan.....	47
BAB IV.....	48
PERANCANGAN SISTEM USULAN.....	48
4.1	Metode Perancangan.....	48
4.2	Rancangan Proses Sistem perhitungan.....	48
4.2.1	Penerapan Metode <i>Weighted Product</i>	48
4.3	Rancangan Sistem Usulan.....	53
4.3.1	Use Case Diagram.....	53
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	56
4.3.2.1	<i>Activity Diagram</i> Input Penilaian.....	56
4.3.2.2	<i>Activity Diagram</i> Kelola Laporan Penilaian.....	57
4.3.2.3	<i>Activity Diagram</i> Kelola Laporan.....	58
4.3.2.4	<i>Activity Diagram</i> Perhitungan Bonus.....	59
4.3.2.5	<i>Activity Diagram</i> Kelola Data Karyawan.....	60
4.3.2.6	<i>Activity Diagram</i> Kinerja Karyawan.....	61
4.3.3	Sequence Diagram.....	62

4.3.3.1	<i>Sequence Diagram Input Penilaian Kinerja</i>	62
4.3.3.2	<i>Sequence Diagram Laporan Penilaian Kinerja</i>	63
4.3.3.3	<i>Sequence Diagram Laporan Penilaian Hitung Bonus</i>	64
4.3.3.4	<i>Sequence Diagram Perhitungan Bonus Karyawan</i>	65
4.3.3.5	<i>Sequence Diagram Mengelola Data Karyawan</i>	66
4.3.4	<i>Sequence Diagram Kinerja Karyawan</i>	67
4.3.5	<i>Class Diagram</i>	68
4.3.6	<i>Deployment Diagram</i>	70
4.3.7	<i>Component Diagram</i>	71
4.3.8	<i>Arsitecture Web</i>	72
4.3.9	<i>Interface (Antar Muka)</i>	72
4.3.9.1	<i>Interface Halaman Login</i>	72
4.3.9.2	<i>Interface Halaman Human Resource</i>	73
4.3.9.3	<i>Interface Input Penilaian Karyawan</i>	73
4.3.9.4	<i>Interface Input Laporan Penilaian Kinerja</i>	74
4.3.9.5	<i>Interface Perhitungan Bonus Karyawan</i>	74
4.3.9.6	<i>Interface Absensi Karyawan</i>	75
4.3.9.7	<i>Interface Kelola Data Karyawan</i>	75
4.3.9.8	<i>Interface Halaman Lini Manager</i>	76
4.3.9.9	<i>Interface Kinerja Karyawan</i>	76
BAB V	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79