

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Penilaian Kinerja

Penilaian Kinerja merupakan suatu proses evaluasi yang diterapkan perusahaan untuk mengukur performa dalam melakukan pekerjaan [3]. Standar menjadi elemen wajib dalam penilaian kinerja untuk mengidentifikasi secara jelas mengenai apa yang seharusnya diketahui dan dilakukan oleh karyawan dalam bekerja [8]. Standar yang digunakan dalam PT Kompas Media Nusantara merupakan KPI yang disesuaikan dengan pekerjaan karyawan.

2.2 Key Performance Indicators (KPI)

KPI merupakan alat bantu atau instrumen manajemen dalam mengikuti perkembangan, mengendalikan hal menyimpang yang perlu dikoreksi, dan memastikan terwujudnya kinerja yang dikehendaki dari suatu kegiatan atau proses [4]. Dengan demikian, KPI menjadi standar yang digunakan dalam suatu penilaian kinerja sebagai tolok ukur dari hal-hal yang perlu diketahui dan dilakukan oleh karyawan dalam bekerja. Terdapat dua rumus perhitungan KPI yang digunakan pada PT Kompas Media Nusantara, yaitu kode A dan kode B.

Rumus perhitungan kode A digunakan untuk kasus KPI dengan polarisasi negatif, di mana semakin kecil nilai pencapaian dibandingkan dengan target, semakin baik. Berikut merupakan rumus perhitungan nilai KPI dengan kode A.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Target} * 2 - \text{Pencapaian}}{\text{Target}} * 100\% \quad (2.1)$$

Rumus perhitungan kode B digunakan untuk kasus KPI dengan polarisasi positif, di mana semakin besar nilai pencapaian dibandingkan dengan target, semakin baik. Berikut merupakan rumus perhitungan nilai KPI dengan kode B.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Pencapaian}}{\text{Target}} * 100\% \quad (2.2)$$

2.3 Enterprise Resource Planning (ERP)

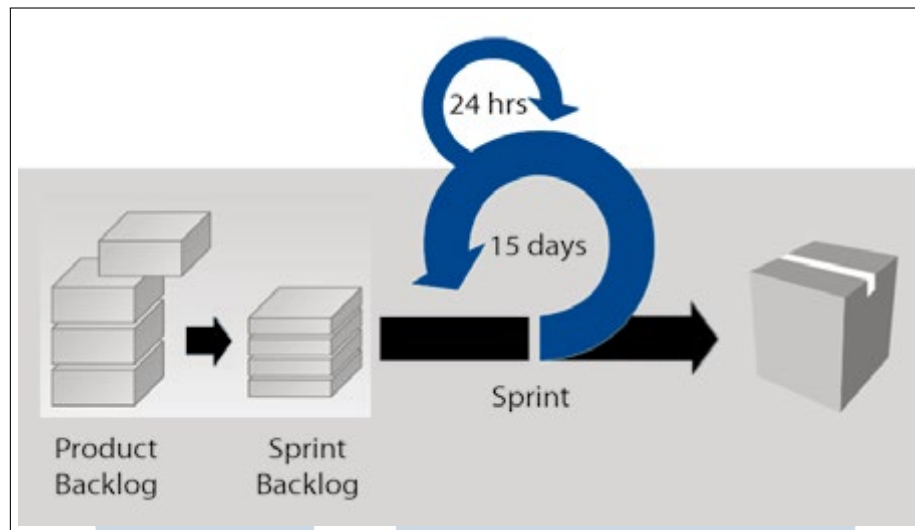
ERP adalah perangkat lunak yang digerakkan oleh sebuah sistem manajemen bisnis yang terintegrasi ke dalam semua aspek bisnis [9]. Modul ERP yang paling umum meliputi perencanaan produk, pengendalian inventaris, pembelian material, akuntansi, distribusi, pemasaran, keuangan, dan SDM [10]. ERP memfasilitasi sistem pengelolaan SDM dan menghasilkan laporan lengkap yang akurat untuk membantu *stakeholders* dalam pengambilan keputusan bisnis yang lebih baik [11]. Penerapan ERP dapat menyederhanakan prosedur, meningkatkan efisiensi bisnis dan sistem distribusi, menghemat biaya operasional, serta meningkatkan pertumbuhan perusahaan [12].

2.4 Laravel

Laravel merupakan *framework* web berbasis PHP yang bersifat *open-source* dan diciptakan oleh Taylor Otwell, diperuntukkan untuk pengembangan aplikasi web yang menggunakan arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) [13]. Laravel menyediakan fitur migrasi basis data, serta berbagai komponen yang dapat mempermudah proses *routing* dan autentikasi yang aman dengan *session manager* [14]. Selain itu, dalam penerapan arsitektur MVC, Laravel juga menyediakan *Eloquent ORM* yang merupakan abstraksi pada tabel basis data sebagai model yang dapat berelasi satu sama lain [15].

2.5 Scrum

Scrum merupakan *framework* dari metodologi manajemen proyek *Agile* yang membantu tim menyusun dan mengelola pekerjaan melalui serangkaian nilai, prinsip, dan praktik yang mendorong tim untuk belajar melalui pengalaman yang dilakukan secara berulang (*iterasi*) [6]. Scrum dirancang untuk meningkatkan kemampuan produksi dalam proses pengembangan, membentuk pola yang berfokus pada resital, menyelaraskan keputusan individu dan organisasi, mendukung pembangunan nilai *stakeholders*, untuk memiliki kinerja yang baik di semua tingkatan, dan meningkatkan pengembangan dalam berbagai aspek kehidupan [16]. Visualisasi *Scrum* secara umum dapat dilihat pada Gambar 2.1 [17].



Gambar 2.1. Tahapan pada Metode *Scrum*

Metode *Scrum* memiliki tahapan yang dapat dijabarkan sebagai berikut [17].

1. *Sprint Planning*

Fokus utama pada tahap ini adalah untuk menentukan dan menetapkan *product backlog* yang dapat dikembangkan secara realistis untuk kebutuhan bisnis dan kebutuhan pengguna yang akan dibangun dalam iterasi *sprint*. Beberapa *product backlog* tersebut kemudian dipindahkan ke dalam *sprint backlog* yang akan dijalankan selama kurun waktu sekitar 1-4 minggu.

2. *Daily Scrum*

Tahapan yang dilakukan setiap hari yang berlaku seperti pelacak untuk mengukur kemajuan terhadap *sprint goal*. Dengan menyisihkan 15 menit pada waktu dan tempat yang sama setiap harinya, menentukan rencana pengembangan yang akan dilakukan 24 jam ke depan. Hal ini memastikan pekerjaan berjalan sesuai dengan *sprint backlog*.

3. *Sprint Review*

Pada *sprint review*, dilakukan evaluasi mengenai *backlog* yang telah diselesaikan selama *sprint*, pekerjaan yang tersisa dari *sprint review* sebelumnya, dan hal yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan *sprint* saat ini dalam kerangka waktu yang ditentukan. Pada tahap ini, diperiksa *increment* yang didapatkan dan dilakukan perubahan pada *product backlog* jika perlu. Setelah mengulas kembali *sprint* sebelumnya, seringkali dilakukan

adaptasi *product backlog* dan penentuan *sprint backlog* selanjutnya. *Sprint review* dari *sprint* selama 1 bulan umumnya berlangsung selama 4 jam.

4. *Sprint Retrospective*

Sprint retrospective merupakan pertemuan yang sekitar 3 jam dalam kasus *sprint* 1 bulan, sedangkan *sprint* yang lebih pendek membutuhkan pertemuan yang lebih singkat. Tahapan ini menjadi kesempatan formal untuk fokus pada inspeksi penuh, adaptasi, dan peningkatan prosedur kerja untuk *sprint* berikutnya.

2.6 Black Box Testing

Black Box Testing merupakan salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional, dan pengujian dilakukan berdasarkan skenario yang ditentukan [18]. *Black Box Testing* menjadi salah satu metode yang mudah digunakan karena penguji tidak perlu mengetahui kode program, dan skenario pengujian dibatasi oleh batas atas dan batas bawah yang harus dipenuhi [19]. Metode *Black Box Testing* seringkali digunakan untuk menemukan hal-hal sebagai berikut [20].

1. Fungsi yang belum tepat atau tidak ada
2. Kesalahan antarmuka (*interface errors*)
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data
4. Kesalahan dalam performa (*performance errors*)
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

2.7 End User Computing Satisfaction (EUCS)

Tingkat kepuasan pengguna merupakan salah satu indikator keberhasilan suatu sistem, yang dapat diukur dengan berbagai metode seperti EUCS [21]. EUCS merupakan metode penilaian keseluruhan evaluasi dan faktor yang membentuk kepuasan pengguna setelah menggunakan sebuah sistem informasi [22]. Pengujian menggunakan metode EUCS lebih menekankan pada kepuasan pengguna akhir terhadap aspek teknologi yang menilai variabel sebagai berikut [23].

1. *Content*, variabel yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari isi/konten sistem aplikasi.
2. *Accuracy*, variabel untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data yang ditampilkan oleh sistem.
3. *Format*, variabel pengukur kepuasan pengguna yang memperhatikan aspek tampilan dan estetika antarmuka sistem.
4. *Ease of use*, variabel untuk mengukur kemudahan aplikasi untuk dipelajari serta dapat digunakan secara efektif.
5. *Timeliness*, variabel yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu aplikasi dalam menampilkan informasi yang dibutuhkan pengguna.

2.8 Skala Likert

Skala *Likert* merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial [24]. Dengan skala *Likert*, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel untuk menyusun instrumen pertanyaan atau pernyataan [25]. Skala *Likert* mengukur dengan gradasi dari yang sangat positif hingga sangat negatif dengan skor 5, 4, 3, 2, dan 1 untuk pertanyaan positif, dan sebaliknya untuk pertanyaan negatif [26]. Bentuk jawaban pada skala *Likert* terdapat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Skala *Likert*

Kategori	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Rumus perhitungan skala *Likert* adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{(SS * 5) + (S * 4) + (N * 3) + (TS * 2) + (STS * 1)}{q * s * n} * 100\% \quad (2.3)$$

Keterangan:

P = Persentase penerimaan

q = Jumlah pertanyaan

s = Skor tertinggi

n = Jumlah responden

SS = Jumlah jawaban sangat setuju

S = Jumlah jawaban setuju

N = Jumlah jawaban netral

TS = Jumlah jawaban tidak setuju

STS = Jumlah jawaban sangat tidak setuju

