

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM LAPORAN KINERJA PJLP PADA UNIT PENGELOLA RUMAH SUSUN III BERBASIS *WEBSITE*

¹*Atang Supena*

²*Anindito Kusumo Birowo*

*Program Studi Teknik Informatika, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,
atang@itbu.ac.id, anindito@itbu.ac.id*

Abstrak

Pembuatan laporan kinerja karyawan di Unit Pengelola Rumah Susun III belum terlaksana secara optimal. Pembuatan laporan kinerja masih dilakukan secara manual yaitu menggunakan metode tulis di kertas dan kumpulan setiap akhir bulan, sehingga membuat karyawan membutuhkan banyak sekali kertas yang harus di jilid menjadi satu. Hal ini bisa menimbulkan masalah seperti berkas rusak, hilang, butuh tempat penyimpanan ruang yang luas untuk berkas, dan membutuhkan waktu yang lama untuk memeriksa kinerja perbidang. Diperlukan nya sebuah system yang bisa me-manage laporan kinerja karyawan untuk bisa lebih efektif dan efisien, agar terciptanya pembuatan system laporan kinerja ini penulis menggunakan metode wawancara, observasi, studi Pustaka. Berdasarkan tinjauan teori, analisis serta implementasi pemrograman yang digunakan dengan Bahasa pemrograman PHP 8.0, UI menggunakan HTML, CSS, dan Bootstrap untuk framework menggunakan Laravel v10 sedangkan penyimpanan Database menggunakan MySQL, editor pembuatanya menggunakan Visual Studio Code, dan Browser sebagai output-nya. Sehingga dapat menghasilkan program kinerja berbasiskan web yang efisien dan teratur untuk karyawan.

Kata Kunci : E-kinerja, PHP, Framework, MySQL, Kinerja karyawan, HTML

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Gubernur Nomor 351 Tahun 2016 Unit Pengelola Rumah Susun III merupakan Unit Pelaksana Teknis Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta Dalam Pengelolaan Rumah Susun. Beberapa tugas dan fungsi dari Unit Pengelola Rumah Susun III ini adalah:

1. Penyusunan rencana strategis dan rencana kerja dan anggaran atau rencana bisnis anggaran Unit Pengelola Rumah Susun;
2. Penyusunan Standar Pelayanan Minimum (SPM) dan Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelayanan Pengelolaan Rumah Susun;
3. Pelaksanaan pemeliharaan dan perawatan sarana dan prasarana Rumah Susun, fasilitas dan utilitas, kebersihan, keindahan dan keamanan lingkungan Rumah Susun

4. Pelaksanaan bimbingan, penyuluhan dan konsultasi teknis bagi calon penghuni atau penghuni rumah susun;
5. Pelaksanaan pengelolaan kepegawaian, keuangan dan barang Unit pengelola Rumah Susun;
6. Pelaporan dan Pertanggungjawaban pelaksanaan tugas dan fungsi Unit Pengelolaan Rumah Susun.

Unit Pengelola Rumah Susun III memegang empat wilayah rusun di Jakarta Utara yaitu Rusun Sukapura, Rusun Semper Barat, Rusun Rorotan dan Rusun Nagrak. Unit Pengelola Rumah Susun III dipimpin oleh seorang Kepala Unit yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Kepala Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Provinsi DKI Jakarta. Dalam melakukan pengelolaan Rumah Susun Kepala Unit dibantu oleh Pegawai Aparatur Sipil Negara sebanyak 11 Orang yang terdiri dari beberapa bagian seperti Subbagian

Tata Usaha, Subbagian Keuangan, satuan pelaksana pelayanan, satuan pelaksanaan sarana dan prasarana, dan satuan Pelaksana penertiban. Serta Pegawai non APARATUR SIPIL NEGARA yaitu Penyedia Jasa Lainnya Orang Perorangan (PJLP) sebanyak 411 orang yang terdiri dari Petugas Administrasi, Petugas Keamanan, Petugas Teknis dan Petugas Kebersihan.

Pada pembuatan Laporan Kinerja PJLP masih dilakukan dengan cara manual yang ditulis di kertas dan dijilid lalu di kumpulkan setiap akhir bulan. Jika mengingat jumlah PJLP di Unit Pengelola Rumah Susun III yang begitu banyak, sehingga membuat berbagai macam permasalahan seperti tumpukan kertas. Hal ini bisa menimbulkan masalah seperti berkas rusak, hilang, membutuhkan ruang penyimpanan yang luas dan membutuhkan waktu yang lama untuk memeriksa perkaryawan sehingga kurang praktis dan efisien.

Seiring dengan perkembangan zaman teknologi yang semakin modern dengan demikian perlu diterapkannya suatu sistem berbasis Web pada Unit Pengelola Rumah Susun III yang dapat digunakan untuk membantu proses pembuatan kinerja karyawan agar lebih praktis dan efisien. Oleh karena itu penelitian ini berupaya menjawab semua kebutuhan dan permasalahan perihal pembuatan laporan kinerja di Unit Pengelola Rumah Susun III.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi pemesanan jasa fotografi videografi dan drone untuk keperluan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle). Metode System Development Life Cycle atau disingkat SDLC adalah metodologi umum yang digunakan

untuk mengembangkan system informasi (A. Abdul Wahid, 2020)

2.2 Kerangka Penelitian

Berikut merupakan kerangka pikir penelitian yang sesuai dengan kondisi saat ini adalah :



Gambar 1. Kerangka Penelitian

Sumber: Penelitian Mandiri : 2026

Pada penyusunan kerangka pikir penelitian ini, langkah awal yang dilakukan adalah memahami kondisi terkini di Unit Pengelola Rumah Susun III. Melalui wawancara dan observasi, diperoleh informasi mengenai proses laporan kinerja PJLP, khususnya terkait tata cara pembuatan kinerja bulanan. Hasil temuan menunjukkan bahwa instansi memerlukan sistem informasi berbasis elektronik, yaitu E-Kinerja, untuk mendukung pengelolaan kinerja PJLP secara lebih efisien.

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan studi literatur, kebutuhan diidentifikasi dan dianalisis untuk menghasilkan spesifikasi kebutuhan sistem. Langkah berikutnya adalah merancang perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Setelah perangkat lunak dirancang, sistem dikembangkan dan diuji untuk

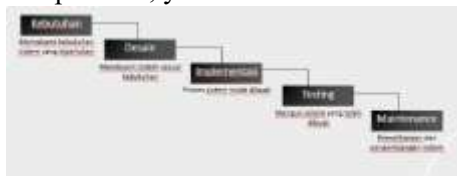
memastikan kesesuaian dengan kebutuhan.

2.3 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipilih dan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mempelajari dan mengeksplorasi secara mendalam dan menyeluruh suatu kasus spesifik dalam konteks tertentu. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini meliputi kuesioner dan dokumentasi.

2.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang diterapkan dalam pengembangan sistem penelitian ini adalah Software Development Life Cycle atau disingkat SDLC dengan pendekatan model Waterfall. Model Waterfall, yang juga dikenal sebagai Classic Life Cycle, merupakan salah satu metode yang paling umum digunakan dalam bidang Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering. Model ini terdiri dari lima tahap utama, yaitu:



Gambar 2 Waterfall Model
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Sistem yang akan dikembangkan bertujuan untuk menyederhanakan dan meningkatkan efisiensi sistem yang sedang berjalan. Sistem berbasis website ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain kemudahan dalam pengoperasian, keakuratan data, efisiensi an alat tulis kantor untuk pengisian data, serta fleksibilitas dalam pengelolaan waktu dan tempat penyimpanan. Sistem ini dirancang untuk mempermudah PJLP dalam

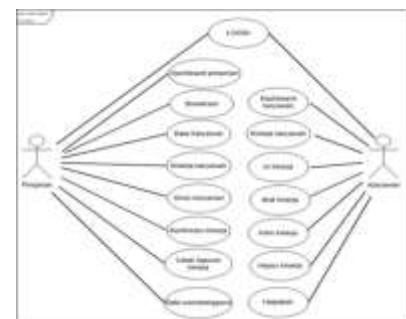
membuat laporan kinerja yang telah ada, sehingga mendukung pencapaian tujuan bersama. Selain itu, perancangan sistem ini disesuaikan dengan standar prosedur operasional yang saat ini diterapkan di lapangan, yang masih dilakukan secara manual.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sistem, penulis menyusun diagram Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari beberapa jenis, yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram.

1.) Use Case Diagram

Pada pembuatan sistem, penulis menggunakan Use case diagram. Use case diagram merupakan permodelan perilaku kerja sistem yang akan dibuat, mendeskripsikan interaksi antara (Actor) dengan sistem. Perilaku yang dimaksud adalah apa yang dilakukan sistem dan bagaimana itu digunakan, sederhananya adalah diagram ini membantu mengetahui bagaimana sistem memenuhi kebutuhan nya. Berikut adalah contoh Use case diagram :[12]

untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sistem dan bisa mempresentasikan Actor dengan sistem



Gambar 3 Use Case Diagram Sistem
E-Kinerja

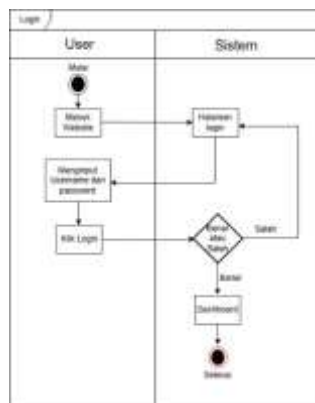
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

Use case diagram diatas memiliki dua aktor, aktor pertama digambarkan sebagai pimpinan. Pimpinan yang mempunyai tugas dan fungsi sebagai berikut:

1. Mengirim Broadcast atau pesan terhadap divisi karyawan yang dituju.
2. Menambahkan, meng-edit dan menghapus data karyawan
3. Memverifikasi laporan kinerja bulanan karyawan
4. Melihat, menghapus dan mencetak laporan kinerja karyawan
5. Menambahkan dan menghapus data user atau pimpinan

2.) Activity Diagram

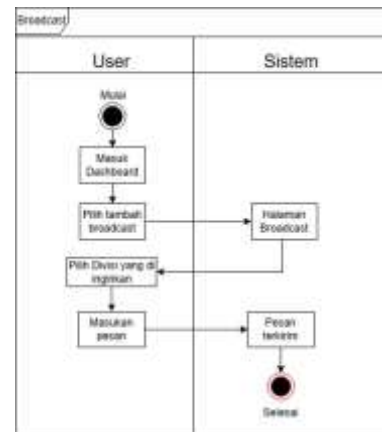
ActivityDiagram menggambarkan berbagai aliran proses dalam sistem yang sedang dirancang, termasuk bagaimana setiap aliran dimulai, keputusan yang mungkin terjadi, serta bagaimana aliran tersebut berakhir.



Gambar 4 Activity Diagram Login Pimpinan

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

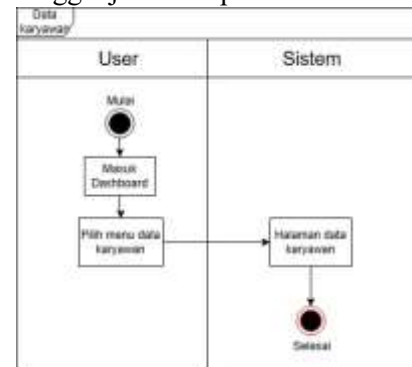
Diagram diatas menunjukkan skenario proses dalam mengakses sistem E- kinerja berbasis web, di mana setiap masuk menggunakan akun mereka masing- masing untuk melakukan tugas sesuai dengan hak akses yang diberikan. Hak akses terbagi menjadi dua kategori, yaitu akses pimpinan dan akses karyawan dalam satu halaman website.



Gambar 5 Activity Diagram Broadcast

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

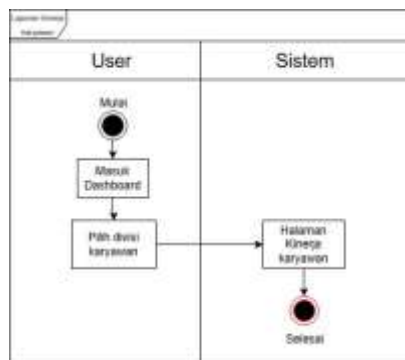
Setelah login kedalam akun pimpinan, pada Dashboard terdapat tools Broadcast untuk menambahkan pesan yang dapat dikirim kepada masing- masing divisi dan akan muncul di akun divisi karyawan yang dituju. Broadcast ini berguna sebagai pengingat bagi karyawan untuk melengkapi kinerja nya sebelum tanggal jatuh tempo.



Gambar 6 Activity Diagram Data Karyawan

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

Diagram ini menggambarkan skenario proses pimpinan untuk melihat data karyawan yang sudah ada.



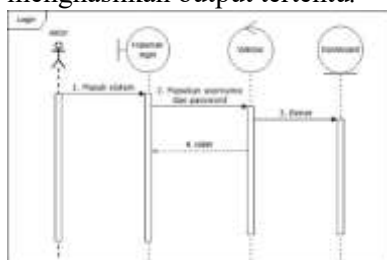
Gambar 7 Activity Diagram halaman laporan kinerja karyawan

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

Diagram ini menggambarkan skenario proses pimpinan untuk mengakses halaman laporan kinerja karyawan pada masing-masing divisi.

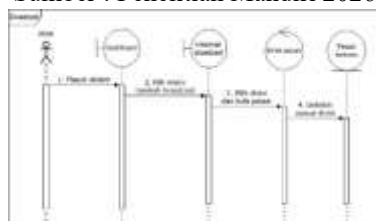
3.) Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut,[13] digunakan untuk mendeskripsikan skenario atau serangkaian langkah yang dilakukan sebagai respons terhadap suatu kejadian guna menghasilkan output tertentu.



Gambar 8 Sequence Diagram Login Pimpinan

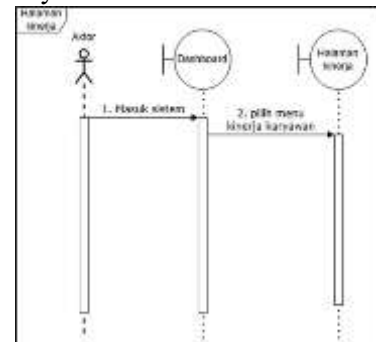
Sumber : Penelitian Mandiri 2026



Gambar 9 Sequence Diagram Broadcast

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

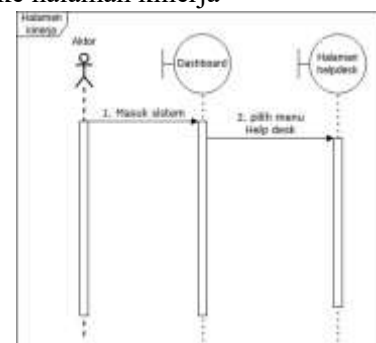
Diagram ini menggambarkan skenario proses pimpinan dalam membuat Broadcast yang dikirim kepada masing-masing divisi Karyawan.



Gambar 10 Sequence diagram Halaman Kinerja

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

Diagram ini menggambarkan skenario proses Karyawan untuk ke halaman kinerja



Gambar 11 Sequence Diagram Helpdesk

Sumber : Penelitian Mandiri 2026

Diagram ini menggambarkan skenario proses Karyawan untuk menghubungi kontak person jika ada masalah pada akun karyawan.

3.2 Hasil Implementasi Laporan E-Kinerja PJLP

Setelah melakukan perancangan aplikasi, selanjutnya memasuki tahapan implementasi antar muka web, dimana hasil implementasi antar muka tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:

1) Implementasi Login dan Dashboard

Hasil pengimplementasian halaman *Login* dan *Dashboard* Pimpinan dan Karyawan pada sistem laporan E-Kinerja PJLP. seperti pada gambar berikut:



Gambar 12 Implementasi *Login*
Sumber : Penelitian Mandiri 2026



Gambar 13 Implementasi *Dashboard*
Pimpinan
Sumber : Penelitian Mandiri 2026



Gambar 14 Implementasi *Dashboard*
Karyawan
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

2) Implementasi Halaman Data Karyawan

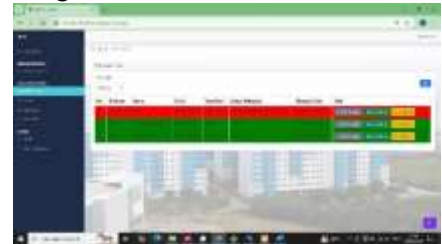
Hasil pengimplementasian halaman Halaman Data Karyawan, seperti pada gambar berikut:



Gambar 15 Implementasi Halaman
Data Karyawan
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

3) Implementasi Halaman Kinerja Karyawan

Hasil pengimplementasian Halaman Kinerja Karyawan. Halaman selanjutnya adalah menu kinerja karyawan, dalam menu ini di bagi menjadi masing-masing divisi, yaitu divisi administrasi, teknis, keamanan dan kebersihan. seperti pada gambar berikut:



Gambar 16 Implementasi Tampilan
User
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

4) Implementasi Halaman Melihat Kinerja Karyawan

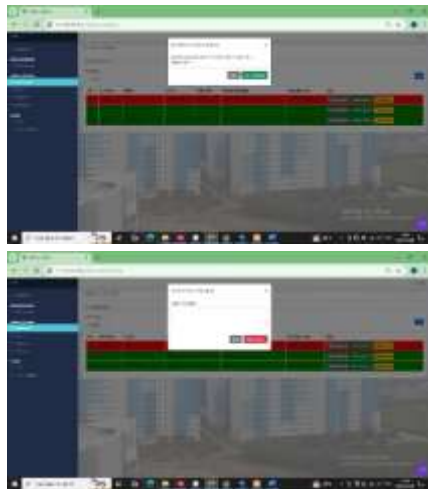
Pada halaman ini pimpinan dapat melihat laporan kinerja dari salah satu karyawan yang sudah membuat laporan kinerja, dengan mengklik tombol lihat pekerjaan di tabel aksi.



Gambar 17 Implementasi halaman
Melihat Kinerja Karyawan
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

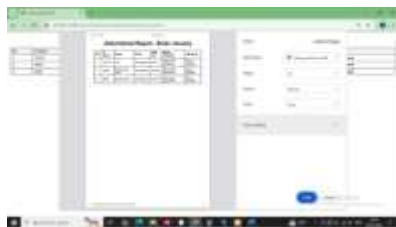
5) Implementasi Halaman Mengkonfirmasi kinerja

Pada halaman ini pimpinan bisa mengkonfirmasi kinerja karyawan sesuai divisi, konfirmasi terdiri dari disetujui dan di tolak.



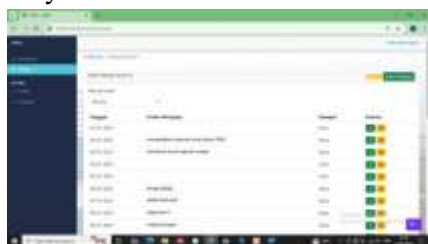
Gambar 18 Implementasi Halaman Tampilan Menyetujui Kinerja dan Tampilan Menolak Kinerja
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

- 6) Implementasi Rancangan Cetak Laporan Divisi
Halaman ini dirancang untuk membuat hasil laporan bulanan pada setiap divisi



Gambar 19 Implementasi Halaman Tampilan Mencetak Kinerja Per divisi
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

- 7) Implementasi Halaman kinerja
Halaman ini berisi tentang detail pekerjaan yang sudah dibuat oleh karyawan.



Gambar 20 Implementasi Halaman kinerja Karyawan
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

- 8) Implementasi Halaman Lihat Kinerja
Pada halaman ini terdapat detail pekerjaan yang sudah dikerjakan



Gambar 21 Implementasi Halaman Halaman Lihat Kinerja
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

- 9) Implementasi Cetak Kinerja



Gambar 22 Implementasi Halaman Mencetak Kinerja
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

- 10) Implementasi Halaman Helpdesk
Halaman ini berisi tentang kontak bantuan jika akun bermasalah



Gambar 23 Implementasi Halaman Helpdesk
Sumber : Penelitian Mandiri 2026

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembuatan sistem Laporan E-Kinerja PJLP dimulai dengan cara sebagai berikut:
 - 1) Menganalisa kebutuhan sistem yang diperlukan.

- 2) Perancangan sistem yang pertama dimulai dengan membuat Entity Relationship Diagram atau disingkat ERD, kedua Diagram Unified Modeling Language, ketiga membuat struktur Database.
 - 3) Langkah selanjutnya adalah pembuatan sistem, berikut adalah Langkah pembuatan sistem:
 - Install Laravel
 - Install Bahasa pemrograman PHP
 - Install SQLYog
 - Install XAMPP
 - Install Visual Studio Code
 - Membuat Database di SQLYog
 - Konfigurasi
 - Membuat model dan migration untuk data karyawan
 - Membuat model dan migration untuk kinerja karyawan
 - Membuat controller dan routes
 - Membuat form login
 - Membuat form dashboard
 - Membuat form data karyawan
 - Membuat form data user atau pimpinan
 - Membuat form data karyawan
 - Membuat Create, Read, Update, dan Delete atau disingkat CRUD karyawan dan kinerja
 - Membuat tampilan laporan kinerja
 - 4) Langkah selanjutnya adalah melakukan testing dengan pengujian kotak hitam metode alpha dan beta testing.
 - 5) Langkah terakhir adalah maintenance atau pemeliharaan sistem.
2. Kebutuhan sistem yang relevan dalam pembuatan laporan kinerja di Unit Pengelola Rumah Susun III meliputi fitur manajemen user, pengelolaan data

karyawan, pencatatan kinerja pegawai, verifikasi laporan oleh pimpinan, serta pembuatan dan pencetakan laporan kinerja dalam format digital. Sistem ini juga dirancang dengan mempertimbangkan keamanan data dan kemudahan akses bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Gubernur Nomor 351 Tahun 2016

- A. Abdul Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK, no. November, pp. 1–5, 2020.
- M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," JTIK (Jurnal Tek. Inform. Kaputama), vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020, doi: 10.59697/jtik.v4i1.636.
- C. Noviyasari, "Notasi UML," Unikom, 2011.
- Ek. Siswanto, *Php Uncover (Kupas Tuntas Pemrograman PHP)*. 2021. [Online]. Available: <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/207>