

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kinerja guru merupakan penentu tinggi rendahnya kualitas pendidikan, pendidikan dinyatakan berkualitas tinggi apabila guru bekerja mengacu pada visi, misi, tujuan, sasaran dan target pendidikan yang disusun untuk menjawab berbagai perubahan dengan menggerakkan seluruh potensi sumber daya yang ada dalam lembaga pendidikan. Tingginya kinerja guru adalah dapat dibuktikan dengan kewenangan dan tanggungjawab kerja terhadap perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi program sekolah. Pelaksanaan penilaian kinerja guru dimaksudkan bukan untuk menyulitkan guru tetapi sebaliknya penilaian kinerja guru dilaksanakan untuk mewujudkan guru yang professional, karena harkat dan martabat suatu profesi ditentukan oleh kualitas layanan profesi yang bermutu, kinerja guru juga berdampak baik untuk perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai dan sikap.

Sekolah dasar Ar-Rafi' sudah menerapkan proses penilaian kinerja guru dimana penilaian ini dilakukan oleh pimpinan, guru, serta tim penilai yang ada di sekolah dasar Ar-Rafi'. Tetapi proses penilaian kinerja guru yang ada di sekolah dasar Ar-Rafi' masih dilakukan secara manual yakni *form* penilaian kinerja guru yang ada dicetak kemudian dibagikan kepada pimpinan, tim penilai, dan guru itu sendiri selanjutnya *form* tersebut diisi secara tertulis, dengan mengisi *form* yang memiliki beberapa aspek seperti aspek keaktifan, aspek pengembangan diri, aspek penilaian rekan sejawat, aspek supervisi kelas, aspek supervisi mengajar, aspek penilaian kepribadian, aspek penilaian profesional, aspek penilaian keagamaan, dan pelanggaran terhadap aturan sekolah. Dapat disimpulkan bahwa sistem proses penilaian sekolah dasar Ar-Rafi' ini seluruhnya belum terkendali dengan otomatis dan tekomputerisasi. Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi komputerisasi yang dapat membantu kinerja dari proses penilaian kinerja guru di sekolah dasar Ar-Rafi'. Dengan adanya aplikasi diharapkan proses penilaian kinerja guru lebih *realtime* dan dapat diakses kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi untuk menilai kinerja guru yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun ?
2. Bagaimana cara membuat terobosan implementasi penggunaan teknologi dalam penilaian kinerja guru berbasis web yang dapat diaplikasikan oleh para guru?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan akhir dari proyek akhir adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi dalam pengelolaan penilaian guru dilakukan secara terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi berbasis *web* yang mampu membuat proses penilaian sesuai kebutuhan SD Ar-Rafi' secara periode.
2. Pembuatan aplikasi dalam memonitoring pelaksanaan penilaian kinerja guru dan laporan nilai penilaian kinerja guru dilakukan secara terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi berbasis *web*.

1.4 Batasan Masalah

Pada proyek akhir ini batasan masalah mencakup hal-hal sebagai berikut:

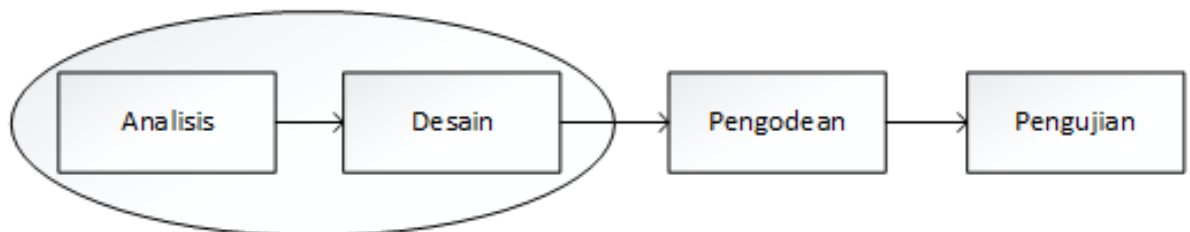
1. Tahapan *System Development Life Cycle* (SDLC) tidak sampai tahap pemeliharaan.
2. Aplikasi ini tidak memiliki fitur notifikasi penilaian kinerja guru telah selesai dilakukan.
3. Aplikasi hanya membahas mengenai penilaian kinerja guru dan dapat menampilkan nilai total akumulasi dan predikat guru yang dinilai.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Penilaian Kinerja Guru Di Sekolah Dasar Ar-Rafi' merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk pengelolaan data penilaian, data guru dan juga membantu pimpinan, supervisor dalam menilai kinerja guru. Penilaian ini diambil dari aspek yang terdapat di setiap *form* yang ada di aplikasi ini, setelah *form* tersebut diisi aplikasi akan menghitung nilai rata-rata yang diambil dari jumlah keseluruhan form penilaian kinerja guru, dan selanjutnya aplikasi membuat laporan hasil keseluruhan nilai penilaian kinerja guru untuk mendapatkan nilai akhir yang akan menjadi wadah evaluasi pimpinan terhadap kinerja guru SD Ar-Rafi'. Laporan yang sudah dibuat tadi dapat dilihat oleh pimpinan, supervisor, dan guru itu sendiri.

Aplikasi berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML5, CSS3 dan menggunakan *database server* berupa *MySQL* karena kecepatan dan ukurannya yang kecil membuatnya ideal untuk website.

1.6 Metode Pengerjaan



Gambar 1-1
Metode *Waterfall* [1]

Metode pengerjaan ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Model SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Beberapa model dasar akan dibahas, masih banyak model-model yang

muncul dengan memodifikasi model-model SDLC dasar, seperti model *waterfall*, metode pengerjaan ini menggunakan model *waterfall* model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensi linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*) Berikut adalah gambar model air terjun [1]:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak (*Analysis*)

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Dari menganalisis pada Sekolah Dasar Ar-Rafi akan menggali data-data apa saja yang ada di Sekolah Dasar Ar-Rafi tersebut dan apa saja yang dibutuhkan pada Sekolah Dasar Ar-Rafi, akan di impementasikan pada bab 4.

2. Desain (*Design*)

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Dari Desain yang akan diimplementasikan pada bab 4 akan menggunakan alur, seperti menggunakan flowmap, *diagram* UML, serta ERD dari data-data yang ada di Sekolah Dasar Ar-Rafi.

3. Pembuatan kode program (*coding*)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Bahasa Program yang akan digunakan pada bab 4 menggunakan PHP.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian testing tersebut yang akan diimplementasikan menggunakan *blackbox testing*.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Pemeliharaan tidak dilakukan karena hanya sebatas mengimplementasikan hasil dari analisis, desain, pembuatan kode program, dan pengujian.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Berikut jadwal pengerjaan pada proyek akhir ini:

Table 1-1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Juni
	2018	2018	2018	2018	2018	2018
Analisis						
Desain						
Coding						
Testing						
Penyusunan Dokumen PA						