

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses evaluasi guru yang berjalan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dayeuhkolot meliputi banyak aspek, mulai dari proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar), Administrasi, dan juga Evaluasi. Penilaian kinerja guru dilakukan oleh tim evaluator yang sebelumnya dipilih oleh Kepala Sekolah secara manual. Proses pemilihan tim evaluator yang dipilih dilihat dari golongan guru tersebut, untuk menjadi tim evaluator guru harus sudah menjadi golongan IV-B.

Proses pemilihan tim evaluator ini masih terhambat dikarenakan masih banyak guru di SMAN 1 Dayeuhkolot yang berstatus golongan IV-A atau dibawahnya. Pemilihan juga masih dilakukan manual dalam arti Kepala Sekolah masih harus memilah kertas data para guru yang golongannya memenuhi syarat untuk dijadikan tim evaluator. Setelah Kepala Sekolah membentuk tim evaluator, kemudian tim membuat beberapa poin penilaian yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMAN 1 Dayeuhkolot, Namun seiring dengan berkembangnya dunia pendidikan, di ikuti juga dengan berubahnya kurikulum yang dipakai SMAN 1 Dayeuhkolot, maka tim evaluator juga harus mengubah poin penilaian yang meliputi 639 dokumen faktual yang berada dalam 88 Sub Kompetensi dengan 14 poin Kompetensi penilaian yang dibagi dalam 4 aspek penilaian.

Dengan total 60 orang guru yang menjadi pengajar aktif di SMAN 1 Dayeuhkolot. Melihat keadaan seperti di atas akan sangat memakan banyak waktu jika harus membuat poin-poin penilaian baru dengan aspek penilaian yang banyak dan tenaga pengajar yang harus di beri penilaian juga banyak. Mengingat aplikasi yang digunakan untuk mencatat masih menggunakan *Microsoft Excel*.

Untuk membantu SMAN 1 Dayeuhkolot melakukan evaluasi maka penulis mencoba membuat Aplikasi Evaluasi Kinerja Guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 1

Dayeuhkolot Berbasis *Web* dengan 4 aspek penilaian utama guru (Pedagogik, Kepribadian, Sosial, dan Profesional). Kemudian menggunakan *software Sublime Text* untuk pengkodean yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework CodeIgniter* untuk aplikasinya, sedangkan untuk basisdata-nya menggunakan *MySQL*. Yang kemudian aplikasi ini akan memudahkan Kepala Sekolah memilih tim evaluator berdasarkan tingkat golongan guru. Lalu membantu tim evaluator dalam menambahkan atau membuat poin penilaian baru sesuai kurikulum yang berubah dengan cara mengelompokkan poin-poin penilaian yang sudah ada dengan poin yang akan dibuat.

Aplikasi ini berfungsi untuk menilai kinerja guru pada SMAN 1 Dayeuhkolot melalui sebuah *web* yang mengoptimalkan proses penilaian kinerja oleh tim evaluator serta mengirimkan hasil evaluasi kepada guru yang bersangkutan via *e-mail*, membantu Kepala Sekolah menentukan tim evaluator dan juga membantu tim evaluator membuat atau menambahkan poin penilaian kepada guru sesuai dengan kurikulum yang di ikuti.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan yang ada adalah :

1. Bagaimana membantu Kepala Sekolah dalam menentukan tim evaluator?
2. Bagaimana proses perhitungan penilaian sesuai dengan kriteria yang digunakan?
3. Bagaimana pembuatan poin penilaian baru oleh tim evaluator yang sering berubah seiring berubahnya kurikulum?
4. Bagaimana guru menerima hasil evaluasi dari tim evaluator?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membuat Aplikasi Evaluasi Kinerja Guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Dayeuhkolot yang memiliki fungsionalitas untuk :

1. Dengan menambahkan fungsionalitas input data evaluator yang membantu kepala sekolah memilih tim evaluator berdasarkan golongan.
2. Dengan fungsionalitas input data penilaian guru yang menggunakan rumus perhitungan yang sudah ditentukan agar mendapatkan hasil evaluasi yang akurat.
3. Dengan fungsionalitas kelola data poin penilaian yang mempermudah tim evaluator dalam menambahkan atau membuat poin penilaian baru sesuai dengan kurikulum yang berubah dengan cara mengelompokkan poin-poin penilaian yang sudah ada dengan poin yang akan dibuat berdasarkan kurikulum.
4. Dengan fungsionalitas kirim laporan via email yang mengirimkan hasil evaluasi agar dapat tersalurkan tepat sasaran kepada guru terkait dengan mengirimkan hasil evaluasi ke *e-mail* guru terkait, sehingga guru dapat langsung mengetahui hasil evaluasi dan melakukan perbaikan kualitas.

1.4 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya dapat di akses oleh kepala sekolah, tim evaluator dan admin
2. Aplikasi dapat di akses setiap saat sesuai dengan jadwal evaluasi kinerja guru di SMAN 1 Dayeuhkolot.
3. Detail dan index hasil evaluasi hanya dapat dilihat oleh Kepala Sekolah, tim evaluator dan juga oleh guru terkait yang diberikan penilaian.
4. Aplikasi berbasis web ini bersifat *responsive*.

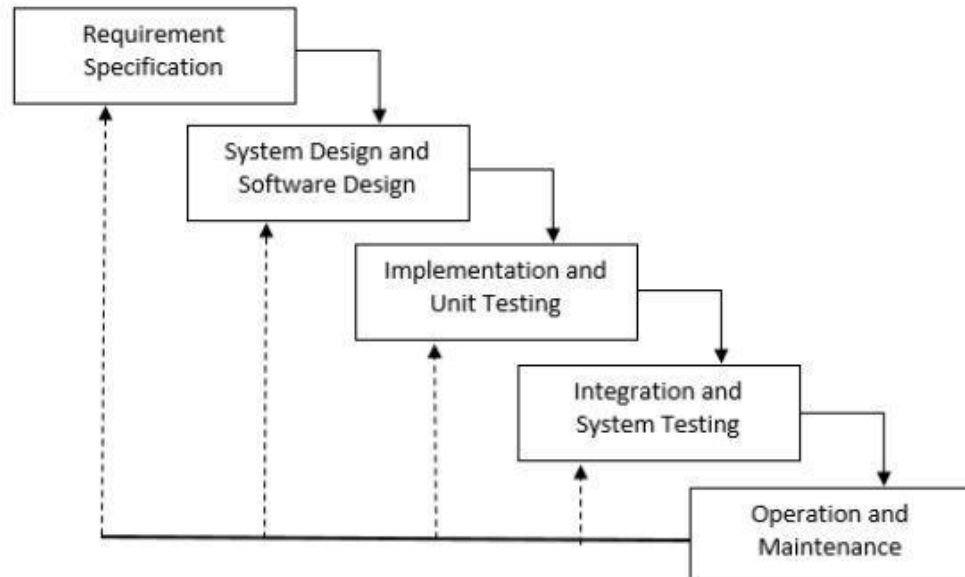
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Evaluasi Kinerja Guru di SMAN 1 Dayeuhkolot ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *web* yang kegunaannya diperuntukkan sebagai alat pembantu proses penilaian evaluasi kinerja guru pada SMAN 1 Dayeuhkolot. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh Admin untuk mengelola data guru dan poin penilaian, digunakan Kepala Sekolah sebagai pemegang hak akses utama untuk memilih tim evaluator dan juga dapat digunakan oleh tim evaluator untuk melakukan proses penilaian pada guru-guru SMAN 1 Dayeuhkolot. Dan guru-guru di SMAN 1 Dayeuhkolot dapat langsung menerima hasil evaluasi melalui pengiriman *e-mail*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan untuk membangun “Aplikasi *evaluasi kinerja guru SMAN 1 Dayeuhkolot berbasis web*” yaitu dengan menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Karena pada pembuatan aplikasi ini terlebih dahulu mendapatkan data yang lengkap setelah itu dilanjutkan dengan tahap berikutnya yang terdapat pada metode SDLC. Adapun ciri khas dari pemodelan *waterfall* adalah sebuah tahap harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Seperti yang dijelaskan pada gambar 1.1, terlihat pada gambar tersebut bahwa apabila terjadi kesalahan atau masalah pada *website*, maka tidak perlu mengulanginya dari awal, tetapi hanya mengulangi pada tahap yang ingin diperbaiki.

Tahap – tahap pada model *Waterfall* [21]:



Gambar 1.1

Waterfall Model

Proses *waterfall modelling* akan dijelaskan sebagai berikut :

1. *Requirements Definition*

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada proyek akhir ini :

- 1) Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait.
- 2) Observasi yaitu melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung ke SMAN 1 Dayeuhkolot.
- 3) Tinjauan pustaka yaitu mempelajari buku, dan situs yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

2. *System and Software Design*

System Design & Software Design merupakan tahap perancangan sistem dan perangkat lunak. Setelah melakukan pengumpulan data, penulis merubah bentuk analisa kebutuhan perangkat lunak ke representasi desain agar dapat dijadikan model aplikasi perangkat lunak nantinya. Proses bisnis desain

digambarkan dengan *flowmap* yakni sebagai penggambaran jalannya alur bisnis. Selain itu, *use case* juga digunakan sebagai gambaran interaksi antara *user* dan *system*. Perancangan basis data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Database* yang digunakan adalah *MySQL* yakni untuk menyimpan semua data. Dalam perancangan *software design* menggunakan *mock up* yang merupakan gambaran *interface* sistem aplikasi dengan pemakai.

3. *Implementation and Unit Testing*

Implementation and Unit Testing merupakan tahap implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean perangkat lunak, yang artinya membuat kode program dari desain yang telah dibuat sebelumnya. Hasil dari pengkodean ini adalah model seperti desain yang telah dibuat sebelumnya. Penulis melakukan pembuatan kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework CI* dan menggunakan database *MySQL* serta menggunakan HTML dan CSS untuk mengatur tampilan aplikasinya.

4. *Integration and System Testing*

Integration and System Testing merupakan tahap integrasi dan pengujian sistem, pada tahap ini yakni menguji program perangkat lunak atau aplikasi yang telah dibuat agar menjadi program yang sesuai dengan keinginan *user*. Unit program atau program yang diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Pengujian yang dilakukan penulis menggunakan pengujian dengan metode *blackbox testing*.

5. *Operation and Maintenance*

Operating and Maintenance merupakan tahap meletakkan sistem yang telah dibuat untuk siap dioperasikan serta memastikan bahwa *website* dapat berjalan dengan baik setiap harinya termasuk sisi keamanannya. Tahap ini

tidak dikerjakan karena batasan masalah pembuatan proyek akhir ini hanya sampai pada tahap pengujian sistem.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pelaksanaan proyek akhir ini sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				Sptember				Oktober			
		2015				2016				2016				2016				2016				2016				2016				2016				2016				2016							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■	■																																										
2	Wawancara		■	■	■																																								
3	Pembuatan Proposal					■	■	■	■																																				
4	Pengajuan Proposal		■	■	■	■	■	■	■																																				
5	Desk Evaluation																					■	■																						
6	Desain									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
7	Coding																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
8	Pengujian																													■	■	■	■	■	■	■	■								
9	Sidang																																					■	■						