

## BAB 1

# PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Cuti merupakan keadaan tidak masuk kerja yang diizinkan dalam jangka waktu tertentu atau dapat juga merupakan hak pegawai negeri sipil berupa izin tidak masuk kerja yang dapat di tunda dalam waktu tertentu[14]. Ada beberapa jenis cuti yang dimiliki oleh guru pegawai negeri sipil, jenis cuti tersebut adalah cuti tahunan, cuti besar, cuti sakit, cuti bersalin, cuti karena alasan penting, cuti di luar tanggungan negara. Dalam berbagai jenis pekerjaan pasti memiliki hak cuti bagi pekerjanya, sebagai guru sekolah juga memiliki hak cuti dalam bekerja termasuk guru pegawai negeri sipil di SMP Negeri 7 Bojonegoro.

Bagi guru yang akan mengajukan cuti harus melalui suatu sistem yang dilakukan secara manual dari mengambil form pengajuan cuti di bagian tata usaha kemudian mengumpulkan kembali form tersebut yang sudah terisi ke bagian tata usaha, selanjutnya bagian tata usaha akan melakukan pemeriksaan jatah cuti yang dimiliki guru sampai persyaratan yang diperlukan dalam cuti. Jika persyaratan tidak memenuhi maka bagian tata usaha akan menghubungi guru tersebut untuk memberitahu bahwa pengajuan cuti yang diajukan belum atau tidak memenuhi syarat, jika pengajuan cuti memenuhi syarat bagian tata usaha akan memberitahu guru tersebut bahwa pengajuan cuti diterima yang selanjutnya bagian tata usaha akan membuat surat cuti dan kemudian surat cuti tersebut akan diberikan kepada kepala sekolah untuk ditanda tangani. Jika surat tersebut sudah ditanda tangani, bagian tata usaha akan menghubungi guru yang mengajukan cuti bahwa guru tersebut sudah mendapatkan izin cuti dan memberikan surat cuti. Dalam proses pengajuan cuti tersebut biasanya memakan waktu hingga beberapa hari. Sedangkan untuk mengajukan cuti, guru harus mengajukan cuti paling lambat tiga hari sebelum tanggal mulai cuti yang diajukan.

Berdasarkan masalah yang muncul diatas, diperlukan sebuah Solusi yang mempermudah guru untuk mengajukan cuti sehingga proses administrasi yang dilalui dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat. Bagian tata usaha sendiri dapat langsung memproses pengajuan cuti guru tanpa mencari persyaratan yang masih berupa file karena persyaratan tersebut sudah berada di dalam database, untuk kepala sekolah hanya tinggal menyetujui surat izin cuti yang sudah diperiksa persyaratannya oleh bagian tata usaha. Teknologi informasi dapat digunakan untuk mencapai solusi yang dimaksud.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka di peroleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu guru dalam proses pengajuan cuti agar tidak memakan waktu selama empat hari ?
2. Bagaimana cara membantu informasi untuk kepala sekolah tentang data guru yang mengajukan cuti dan dapat langsung memproses pengajuan cuti tersebut?

## 1.3 Tujuan

Pembuatan aplikasi cuti untuk proposal proyek akhir memiliki tujuan yaitu :

1. Membangun sebuah aplikasi yang membantu guru agar proses *approval* pengajuan cuti dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat.
2. Membuat aplikasi yang memberikan kemudahan kepada kepala sekolah agar membantu kepala sekolah melihat informasi guru yang mengajukan cuti.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya untuk Guru yang berstatus Pegawai Negeri Sipil.
2. Kepala sekolah tidak termasuk kategori guru yang dapat mengajukan cuti pada aplikasi ini.

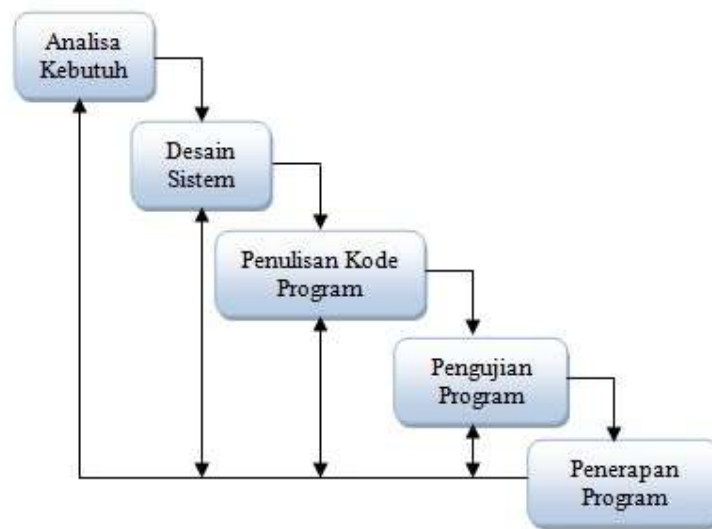
## 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pengajuan cuti guru pegawai negeri sipil ini diharapkan memberikan kemudahan bagi penggunanya yaitu bagi guru, bagian tata usaha dan kepala sekolah. Aplikasi ini membantu guru dalam mengajukan cuti sehingga tidak perlu melakukan proses administrasi yang panjang, untuk bagian tata usaha sendiri, aplikasi ini dapat membantu dalam hal proses pemeriksaan persyaratan pengajuan cuti karena dengan aplikasi ini dapat melihat semua data guru yang diperlukan dalam pengajuan cuti. Apalikasi ini berfungsi untuk kepala sekolah dalam hal *validasi* pengajuan cuti yang dilakukan oleh guru.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC). SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem – sistem prangkat lunak sebelumnya. Tahapan – tahapan yang ada pada SDLC secara global adalah Inisiasi (*initiation*), Pengembangan konsep sistem (*system concept development*), Prancangan (*planning*), Analisis kebutuhan (*requirements analysis*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), Integrasi dan pengujian (*integration and test*), Implementasi (*implementation*), Oprasi dan pemeliharaan (*oprations and maintenance*), dan Disposisi (*disposition*).

Tahapan – tahapan yang digunakan dalam aplikasi ini hanya sampai tahap pengujian untuk selanjutnya ditentukan oleh pihak sekolah. Tahapan SDLC model *waterfall* yaitu sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Waterfall

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut:

### 1. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian didefinisikan sesuai kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun.

Pada tahap analisis sistem, hal yang dilakukan adalah :

- a) Melakukan wawancara langsung kepada pihak sekolah guna mempelajari apa saja kebutuhan pengguna sesuai dengan proses bisnis yang berjalan di sekolah.
- b) Mempelajari *software* dan bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk merancang dan membangun Aplikasi monitoring.

Pada tahap ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* lalu akan dibuat suatu desain sistem sesuai dengan hasil analisa kebutuhan pengguna.

### 2. Desain Sistem

Tahap ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan dalam sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat dipertimbangkan sebelum melakukan pembuatan dan penulisan kode program (*coding*).

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah :

- a) Membuat desain dan pembuatan *flowmap*, *use case* serta deskripsi *use case*.
- b) Membuat desain antarmuka (*interface*) dengan *mockup*.

Tahapan ini menghasilkan dokumen software requirement lalu tahapan ini akan melakukan pembuatan kode program (*coding*) sesuai dengan desain sistem yang telah dirancang.

### 3. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini, dilakukan penulisan kode program (*coding*) yang merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang dapat dikenali oleh sebuah komputer. Lalu pada tahap ini dilakukan *coding* yang sesuai dengan sistem yang telah didesain untuk membuat aplikasi *monitoring* serta pembuatan *database* dari sistem aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diinginkan yaitu aplikasi pengajuan cuti bagi guru pegawai negeri sipil di SMP Negeri 7 Bojonegoro. Selanjutnya dilakukan tahap pengujian program apakah program yang sudah dibuat sudah memenuhi standar kebutuhan guru, bagian tata usaha dan kepala sekolah? maka jika tidak program akan mengalami perbaikan. Penulisan kode program sendiri menggunakan HTML(*hyper markup language*), PHP (*hypertext preprocessor*), MySQL, dan Framework Codeigniter.

### 4. Pengujian Program

Dalam tahap ini, dilakukan uji coba dan revisi jika terdapat kesalahan pada perancangan sistem yang telah diimplementasikan dan diharapkan hasil sesuai dengan tujuan dari proyek akhir ini. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *Black box testing*.

## 5. Penerapan Program

Perangkat lunak yang sudah disampaikan SMP Negeri 7 Bojonegoro pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa terjadi karena mengalami kesalahan seperti perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena membutuhkan perkembangan fungsional. Dalam pengerjaan proyek akhir tidak sampai pada tahap ini.

### 1.7 Jadwal Pengerjaan

Untuk mengerjakan proyek akhir ini di mulai dengan beberapa tahapan yaitu analisa, desain sistem, pengkodean, pengujian dan dokumentasi dari proyek akhir ini.

**Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan**

Kegiatan	Apr - 2017				Mei - 2017				Jun - 2017				Jul - 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis	■	■	■													
Desain Sistem				■	■	■	■	■	■							
Pengkodean											■	■	■	■		
Pengujian																
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		