

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dalam lingkup sekolah SMAN 1 Dayeuhkolot terdapat beberapa cara untuk melakukan proses *monitoring* terhadap guru dan tata usaha yaitu melalui daftar kehadiran, pendataan data diri, pengajuan cuti dan penggajian. Untuk melakukan wawancara kepada pihak sekolah dibutuhkan surat izin pelaksanaan karya ilmiah yang akan diajukan kepada pihak kampus agar mendapat izin oleh pihak sekolah untuk dijadikan sebagai studi kasus pelaksanaan proyek akhir kali ini.

SMAN 1 Dayeuhkolot ternyata memiliki kendala dalam melakukan proses *monitoring* terhadap guru dan tata usaha yang berstatus honorer. Yang menjadi kendala saat ini yaitu pendataan data diri dan gaji pegawai honorer yang masih menggunakan Excel, melakukan kehadiran dengan menemui bidang kepegawaian untuk meminta buku kehadiran yang akan ditandatangani oleh mereka, dan melakukan pengajuan cuti dengan menemui kepala sekolah dan menemui bidang kepegawaian untuk melaporkan bahwa pegawai honorer tersebut telah mengajukan cuti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pegawai honorer, mereka menyatakan bahwa dalam melakukan kehadiran, pegawai honorer mendatangi bidang kepegawaian untuk melakukan tanda tangan pada buku kehadiran yang membuat pegawai honorer kesulitan dikarenakan membutuhkan waktu yang lama dan berubahnya waktu kehadiran secara tiba-tiba, dan membuat beberapa pegawai honorer terlambat untuk melakukan kehadiran mereka. Ditambah lagi pengajuan cuti masih berupa kertas. Hal ini dinilai kurang efektif dikarenakan dapat mengakibatkan hilangnya berkas pegawai honorer, dan pegawai honorer yang mengalami hal itu akan sulit untuk menemukan berkas pengajuan cuti. Sama halnya dengan para pegawai honorer pun mengalami beberapa kesulitan pada saat

penerimaan gaji. Hal ini dikarenakan tidak adanya *slip* gaji bahwa gaji pegawai honorer sudah masuk.

Oleh karena itu, SMAN 1 Dayeuhkolot ingin meningkatkan kualitas proses pengumpulan data pegawai honorer yang terdapat di sekolah tersebut dengan meminta dibentuknya aplikasi berbasis web yang dapat menyatakan daftar kehadiran dan melakukan pengajuan cuti serta dapat melihat dan memeriksa data gaji dan mencetak *slip* gaji pegawai honorer.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada pegawai honorer SMAN 1 Dayeuhkolot, yang menjadi permasalahan pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi pegawai honorer dalam menyatakan kehadiran secara *online*?
2. Bagaimana memfasilitasi pegawai honorer dalam melakukan pengajuan cuti secara *online*?
3. Bagaimana memfasilitasi pegawai honorer dalam melihat dan memeriksa data gaji secara *online*, serta mencetak *slip* gaji?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka Proyek Akhir ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi *monitoring* pegawai honorer yang:

1. Memfasilitasi fitur "*Check In* dan *Check Out*" sebagai wadah untuk menyatakan kehadiran guru dan tata usaha honorer.
2. Memfasilitasi fitur "*Data Cuti*" untuk melakukan pengajuan cuti guru dan tata usaha honorer kepada kepala sekolah secara *online*.
3. Memfasilitasi fitur "*Data Gaji*" untuk melihat dan memeriksa data gaji, serta mencetak *slip* gaji.

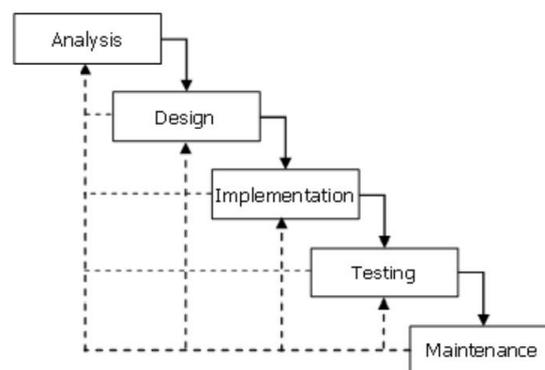
## 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan proyek akhir ini fokus pada *monitoring* pegawai honorer, maka ditetapkan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Metode pengerjaan SDLC dengan model *Waterfall* tidak mencapai tahap perawatan dalam pembangunan aplikasi ini.
2. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk pegawai honorer yang terdiri dari guru dan tata usaha yang berstatus honorer di SMAN 1 Dayeuhkolot.
3. Aplikasi ini tidak menangani pengunduran diri pegawai.
4. Aplikasi ini tidak memberikan bukti transfer gaji kepada pegawai honorer.
5. Aplikasi ini tidak menangani rapelan gaji pegawai honorer.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pembangunan Aplikasi *Monitoring* Pegawai Honorer SMAN 1 Dayeuhkolot berbasis *web* akan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *Waterfall*. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak yang menyerupai air terjun, dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap terakhir yaitu penerapan program pemeliharaan.



**Gambar 1.1 Metode Waterfall (Diadopsi dari[1] )**

Pada gambar diatas terdapat lima aktivitas dalam membangun aplikasi. Lima aktivitas tersebut mengikuti metode *waterfall* pada [1] . Berikut merupakan penjelasan dari kelima aktivitas tersebut.

a. *Analysis*

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan informasi sesuai dengan kebutuhan yang berkaitan dengan perangkat lunak yang akan dibangun. Tahap analisis memiliki pengaruh yang besar dalam melangsungkan pembangunan perangkat lunak, karena tahap ini merupakan jembatan antara keinginan user dengan seorang programmer. Proses yang dilakukan pada tahap ini untuk membuat proyek akhir adalah melakukan wawancara langsung

ketempat studi kasus. Wawancara dilakukan bersama dengan Pelaksana Bidang Kepegawaian, Pelaksana Bendahara, Pegawai Tata Usaha dan Guru honorer di SMAN 1 Dayeuhkolot.

b. *Design*

Tahapan ini dilaksanakan sebelum proses *coding* dimulai. Proses ini berguna untuk mengubah keinginan *user* menjadi suatu desain yang akan diimplementasikan oleh *programmer*. Dari data yang sudah didapat dan dikumpulkan akan dibuat ke dalam *Flowmap*, *Use case* dan ER Diagram.

c. *Implementation*

Pada tahapan ini, pembuatan perangkat lunak akan dipecah menjadi modul-modul kecil dan dikerjakan sesuai dengan dokumen desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah menuliskan kode program menggunakan bahasa *HTML*, *PHP* dan *CSS* serta menggunakan *MYSQL* sebagai *database*-nya.

d. *Testing*

Pengujian terhadap program dilakukan setelah sebuah program aplikasi telah selesai dibuat. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi sudah sesuai desain yang diinginkan user dan apakah masih ada kesalahan atau tidak. Proses yang dilakukan pada tahapan ini adalah melakukan pengujian menggunakan *black box testing*.

e. *Maintenance*

Perangkat lunak yang telah diimplementasi diharap dapat dipakai terus menerus dan tidak berhenti di tengah jalan. Agar perangkat lunak dapat dipergunakan terus menerus maka dari itu dibutuhkan pemeliharaan dengan memperhatikan setiap aspeknya. Namun, dalam proyek akhir ini tahap pemeliharaan tidak dilaksanakan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

*Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan*

Kegiatan	November 2021				Desember 2021				Januari 2022				Februari 2022				Maret 2022				April 2022				Mei 2022				Juni 2022				Juli 2022			
	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
Analisis	■	■	■	■																																
Desain					■	■	■	■																												
Pengkodean									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Pengujian																					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■