

# 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 absen dengan menemui bidang kepegawaian untuk meminta buku absen 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 yang telah dilakukan kepada pelaksana bidang kepegawaian dan pelaksana bendahara, mereka menyatakan bahwa dalam proses pengumpulan data pegawai honorer yaitu guru dan tata usaha yang berstatus honorer masih menyimpan data ke dalam *excel*. Bidang kepegawaian menyatakan bahwa dalam mengumpulkan data pegawai honorer menggunakan Excel dan dalam menyimpan daftar kehadiran pegawai honorer menggunakan buku. Hal serupa pun terjadi kepada bendahara sekolah yang mengurus bagian gaji pegawai honorer, mereka mengisi data gaji pegawai honorer menggunakan Excel. Dan memberi kabar mengenai gaji pegawai honorer melalui *Whatsapp Group*. 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 melakukan pengelolaan data dan gaji pegawai honorer dan pengelolaan daftar kehadiran pegawai honorer.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada Pelaksana Bidang Kepegawaian dan Pelaksana Bendahara di SMAN 1 Dayeuhkolot, yang menjadi permasalahan pada proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana memfasilitasi petugas di bidang kepegawaian dalam mengelola data diri pegawai honorer secara *online*?
2. Bagaimana memfasilitasi petugas di bidang kepegawaian dalam mengelola daftar kehadiran pegawai honorer secara *online*?
3. Bagaimana memfasilitasi petugas bendahara dalam mengelola aktivitas penggajian pegawai honorer secara *online*?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dibangunnya aplikasi berbasis web ini adalah untuk menyediakan fasilitas sebagai berikut:

- a. Untuk melakukan pengelolaan data diri pegawai honorer.
- b. Untuk mencatat dan memantau kehadiran pegawai honorer secara online.
- c. Untuk mengelola aktivitas penggajian pegawai honorer secara otomatis.

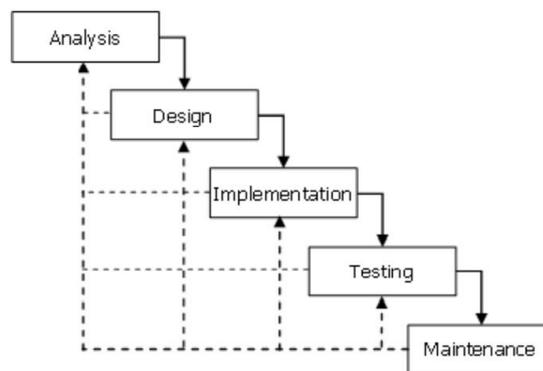
## **1.4 Batasan Masalah**

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 SDLC (*Software Development Life Cycle*) 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 di atas 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 di

implementasikan 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																																				