

**SISTEM PELAPORAN KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 3 METRO BERBASIS WEB**

(Skripsi)

Oleh

**IBRANA SALEH RYANDI
NPM 1517051069**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

SISTEM PELAPORAN KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 METRO BERBASIS WEB

Oleh

IBRANA SALEH RYANDI

Evaluasi pekerjaan guru dilakukan secara manual dengan menggunakan sistem selain menjumlahkan nilai secara manual, kepala sekolah harus memverifikasi data guru terlebih dahulu melalui pencarian *file*. Menemukan data atau profil instruktur dapat menjadi tantangan, dan menentukan nilai dapat menjadi prosedur yang memakan waktu. Untuk melakukan ini dengan tangan akan menjadi komitmen waktu yang sangat besar. Penelitian ini berupaya untuk membangun sistem penilaian kinerja guru, adapun tahapan penelitian ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu studi literatur, pengumpulan data, perancangan sistem, pengembangan sistem, pengujian sistem serta hasil dan kesimpulan. Hasil dari perancangan program adalah langkah-langkah yang menggambarkan rancangan menjadi sistem *website* dan pengujian yang dilakukan adalah pengujian untuk mengecek fungsionalitas sistem. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box Testing* dengan Teknik *Equivalence Partitioning*. Berdasarkan hasil pengujian, pengujian telah berhasil menentukan bahwa input, output, dan fungsionalitas perangkat lunak semuanya memenuhi standar yang telah ditentukan Sistem Pelaporan Kinerja Guru Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Metro Berbasis Web dan sistem ini memiliki kemampuan untuk mengelola data guru, data penilaian kinerja guru dan membuat proses *scoring* penilaian guru lebih cepat.

Keywords : Penilaian, Kinerja Guru, *Equivalence Partitioning*, *Scoring*

ABSTRACT

WEB-BASED SYSTEM FOR REPORTING TEACHER PERFORMANCE IN SENIOR HIGH SCHOOLS 3 METRO

By

IBRANA SALEH RYANDI

Evaluation of teacher work is done manually using a system other than adding up the scores manually, the principal must first verify the teacher data through a file search. Finding instructor data or profiles can be challenging, and determining grades can be a time-consuming procedure. To do this by hand would be a huge time commitment. This study seeks to build a teacher performance appraisal system, while the stages of this research are carried out in several stages, namely literature study, data collection, system design, system development, system testing and results and conclusion. The results of the program design are the steps that describe the design into a website system and the tests carried out are tests to check the functionality of the system. The test is carried out using the Black Box Testing method with the Equivalence Partitioning Technique. According to the findings, the test has succeeded in determining that the input, output, and functionality of the software all meet the standards set by the Web-Based Teacher Performance Reporting System at State Senior High School 3 Metro and this system has the ability to manage teacher data, teacher performance assessment data and make the teacher assessment scoring process faster.

Keywords : Assessment, Teacher Performance, *Equivalence Partitioning*, Scoring.

**SISTEM PELAPORAN KINERJA GURU DI SEKOLAH MENENGAH
ATAS NEGERI 3 METRO BERBASIS WEB**

Oleh

IBRANA SALEH RYANDI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER**

Pada

**Jurusan Ilmu Komputer
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi

: **SISTEM PELAPORAN KINERJA GURU
DI SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3
METRO BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa

: **Ibrana Saleh Ryandi**

Nomor Induk Mahasiswa : **1517051069**

Jurusan

: **Ilmu Komputer**

Fakultas

: **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**



1. Komisi Pembimbing

Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc.
NIP 19710129 199702 1 001

Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.
NIP 19900110 201903 2 010

2. Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Didik Kurniawan, S.Si., M.T.
NIP 19800419 200501 1 004

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

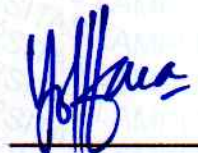
Ketua

: Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc.



Sekretaris

: Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom.



Bukan Pembimbing : Ardiansyah, S.Kom., M.Kom.



2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Dr Eng. Suripto Dwi Yuwono, M.T.

NIP 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 16 Juni 2022

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Sistem Pelaporan Kinerja Guru Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Metro Berbasis *Web*” Merupakan karya saya sendiri bukan hasil karya orang lain. Semua tulisan yang tertuang di skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila terbukti di kemudian hari bahwa skripsi saya merupakan hasil penjiplakan atau dibuat orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar yang telah saya terima.

Bandar Lampung, 23 Juni 2022



Ibrana Saleh Ryandi
NPM. 1517051069

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan pada 2 November 1996 di Metro, sebagai anak kedua dari empat bersaudara dengan Ayah bernama Ludy Nugraha dan Ibu bernama Lusi Anna Adnan. Penulis menyelesaikan pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2003 di TK Bhayangkari Metro. Pendidikan sekolah dasar di SD Xaverius Metro pada tahun yang diselesaikan pada tahun 2009. Pendidikan menengah pertama di SMP Xaverius Metro dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMA Negeri 5 Metro dan selesai pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, beberapa kegiatan yang pernah dilakukan penulis antara lain:

1. Anggota Bidang Internal Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer (Himakom) Periode 2016.
2. Peserta Karya Wisata Ilmiah (KWI) di Pekon Batutegi, Kecamatan Air Naningan, Kabupaten Tanggamus pada tahun 2016.
3. Anggota Divisi Acara pada pelaksanaan KWI di Desa Margosari, Kecamatan Pagelaran Utara, Kabupaten Pringsewu pada Januari 2017.

4. Penulis melaksanakan Kerja Praktik (KP) di *Great Giant Foods* (GGF) Lampung Tengah pada tahun 2018.
5. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Di Kartaraya, Kecamatan Tulang Bawang Udik, Kabupaten Tulang Bawang Barat pada bulan Juli 2018.

MOTTO

*Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum,
sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.*

(Q.S. Ar-Ra'd 11)

**"Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi
siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja
keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki."**

(Bambang Pamungkas)

**"Jangan terlalu nyaman pada keadaan yang gak
akan membawamu kemana-mana."**

PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim,
dengan segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala
berkah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat
terselesaikan.*

Skripsi ini kupersembahkan untuk

*Ibu dan Ayah , terima kasih selalu atas doa dan kasih sayang
yang tiada terhingga. Terimakasih atas segala dukungan baik
moral ataupun materi. Terimakasih atas doa yang tidak pernah
lelah diberikan, terimakasih atas segala keringat dan air
mata. Terimakasih untuk selalu percaya*

*Terima kasih untuk teman-teman seperjuanganku yang selalu
memberikan semangat, do'a dan dukungan di setiap
prosesnya.*

*Terima kasih untuk semua pihak yang tidak bisa saya
sebutkan satu persatu, yang sudah membantu baik secara
langsung maupun tidak langsung dalam mendukung
keberhasilan skripsi saya. Semoga Allah SWT senantiasa
membalas kebaikan kalian.*

Keluarga Ilmu Komputer 2015

Serta Almamater Tercinta,

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “**Sistem Pelaporan Kinerja Guru Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Metro Berbasis Web**” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung

Penulis telah mendapatkan banyak bantuan, dukungan, dan dorongan dari semua orang disekitar mereka selama proses penulisan buku ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada individu dan organisasi berikut atas bantuan dan kontribusi mereka selama penulisan makalah ini:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, mendukung, membimbing dan memotivasi penulis selama ini.
2. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku dosen pembimbing utama yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam pembuatan laporan skripsi ini.
3. Ibu Yohana Tri Utami, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing kedua yang telah sabar dalam memberikan bimbingan, saran, dan motivasi dalam pembuatan laporan skripsi ini.
4. Bapak Ardiansyah, S.Kom., M.Kom selaku pembahas yang telah memberikan masukan yang bermanfaat dalam perbaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Eng. Suropto Dwi Yuwono, M.T. selaku dekan FMIPA Universitas Lampung.
6. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.

7. Bapak Dr. rer. nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung.
8. Ibu Dewi Asiah Shofiana, S.Komp., M.Kom. selaku dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi nasihat selama perkuliahan.
9. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat dan pengalaman selama penulis menjadi mahasiswa.
10. Para Staff dan Pegawai Jurusan Ilmu Komputer yang telah membantu memudahkan segala urusan administrasi penulis di Jurusan Ilmu Komputer.
11. Buat sepupu, Anggi Andriyadi terimakasih yang telah membimbing, memberi nasihat dan motivasi dalam pembuatan laporan skripsi.
12. Sahabat terbaik, Assyfa'u Husnul Fahrunnisa, Muhammad Fauzan Akmal, Fadilah Pratama Mursid terima kasih memberi semangat, doa dan warna di kehidupanku.
13. Teman-teman terbaik, Raka Wijaya, Wahyu Kurniawan, Diki Rizky, Silver Mld, Bimo Aviano yang telah memberikan cerita suka dan duka semasa kuliah, dukungan, semangat kepada penulis. Terima kasih sudah menjadi bagian dari perjalanan hidup.
14. Keluarga besar ComBnation yang sudah memberikan doa dan semangat.
15. Teman-teman Ilmu Komputer angkatan 2015 yang menjadi teman satu angkatan selama menjalankan masa studi .

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua terutama bagi teman-teman Ilmu Komputer.

Bandar Lampung, 31 Juli 2022

Penulis

Ibrana Saleh Ryandi

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Konsep Dasar Sistem	4
2.2 Sistem Informasi	4
2.3 Pelaporan	4
2.4 Kinerja Guru.....	5
2.4.1 Pengertian Kinerja.....	5
2.4.2 Pengertian Kinerja Guru	5
2.4.3 Penilaian Kinerja Guru.....	6
2.5. <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	6
2.6 <i>Framework</i>	7
2.7 Laravel.....	8
2.8 Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	8

2.8.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.8.2 <i>Activity Diagram</i>	11
2.8.3 <i>Class Diagram</i>	12
2.9 MySQL.....	14
2.10 Metode Pengembangan Sistem	14
2.11 <i>Black Box Testing</i>	16
2.12 Penelitian Terkait	16
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Waktu dan Tempat	18
3.2 Alat dan Bahan.....	18
3.2.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	18
3.2.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	18
3.3 Tahapan Penelitian.....	19
3.4 Studi Literatur	19
3.5 Tahapan Pengumpulan Data	20
3.6 Perancangan Sistem	20
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	21
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	22
3.6.3 <i>Class Diagram</i>	28
3.7 Rancangan Desain <i>Interface</i>	29
3.7.1 Tampilan Rancangan Login	29
3.7.2 Tampilan Rancangan Menu Guru	30
3.7.3 Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru.....	30
3.7.4 Tampilan Rancangan Data Pengembangan Diri Guru	31
3.7.5 Tampilan Rancangan <i>Settings Profile</i>	31
3.7.6 Tampilan Rancangan Menu <i>Admin</i>	32

3.7.7 Tampilan Rancangan Mata Pelajaran.....	32
3.7.8 Tampilan Rancangan Periode	33
3.7.9 Tampilan Rancangan Data Guru.....	33
3.7.10 Tampilan Rancangan Menu Kepala Sekolah	34
3.7.11 Tampilan Rancangan Instrumen PKG	34
3.7.12 Tampilan Rancangan Skoring PKG	35
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Rancangan Program.....	36
4.2 Pengujian Sistem.....	52
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
Tabel 2. Simbol <i>Activity Diagram</i>	11
Tabel 3. Simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 4. Penelitian Terkait	16
Tabel 5. Pengujian Sistem.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 2. Tahapan Penelitian	19
Gambar 3. <i>Use Case Diagram</i>	21
Gambar 4. <i>Activity Diagram Read Dashboard</i>	22
Gambar 5. <i>Activity Diagram Read Laporan Proses Pembelajaran</i>	23
Gambar 6. <i>Activity Diagram Read Data Pengembangan Diri</i>	24
Gambar 7. <i>Activity Diagram Data Instrumen PKG</i>	25
Gambar 8. <i>Activity Diagram PKG Skoring</i>	26
Gambar 9. <i>Activity Diagram Read Periode</i>	27
Gambar 10. <i>Activity Diagram Read Mata Pelajaran</i>	28
Gambar 11. <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 12. Tampilan Rancangan Login	29
Gambar 13. Tampilan Rancangan Menu Guru	30
Gambar 14. Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru	30
Gambar 15. Tampilan Rancangan Pengembangan Diri Guru.....	31
Gambar 16. Tampilan Rancangan <i>Settings Profile</i>	31
Gambar 17. Tampilan Rancangan Menu <i>Admin</i>	32
Gambar 18. Tampilan Rancangan Mata Pelajaran.....	32
Gambar 19. Tampilan Rancangan Periode.....	33
Gambar 20. Tampilan Rancangan Data Guru	33
Gambar 21. Tampilan Rancangan Menu Kepala Sekolah	34
Gambar 22. Tampilan Rancangan Instrumen PKG.....	34
Gambar 23. Tampilan Rancangan Skoring PKG	35
Gambar 24. Tampilan Halaman <i>Login</i>	36
Gambar 25. Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Kepala Sekolah.....	37
Gambar 26. Tampilan Halaman Melihat Data Guru	38

Gambar 27. Tampilan Halaman Melihat Laporan Proses Pembelajaran Guru	38
Gambar 28. Tampilan Halaman Melihat Pengembangan Diri Guru.....	39
Gambar 29. Tampilan Halaman Menu Instrumen Penilaian.....	40
Gambar 30. Tampilan Halaman Tambah Instrumen Penilaian.....	40
Gambar 31. Tampilan Halaman Menu <i>Scoring</i> Penilaian	41
Gambar 32. Tampilan Halaman Tambah Data <i>Scoring</i> Penilaian, Input Periode & Guru (a), Detail Penilaian Guru (b)	42
Gambar 33. Tampilan Halaman Menu Guru.....	43
Gambar 34. Tampilan Halaman <i>Settings Profile</i>	44
Gambar 35. Tampilan Halaman Menu Pengembangan Diri Guru.....	44
Gambar 36. Tampilan Halaman Tambah Data Pengembangan Diri Guru	45
Gambar 37. Tampilan Halaman Menu Laporan Proses Pembelajaran Guru.....	46
Gambar 38. Tampilan Halaman Tambah Laporan Proses Pembelajaran Guru	46
Gambar 39. Tampilan Halaman Dashboard <i>Admin</i>	47
Gambar 40. Tampilan Halaman Menu Data Guru	48
Gambar 41. Tampilan Halaman Tambah Data Guru	48
Gambar 42. Tampilan Halaman Menu Data Periode	49
Gambar 43. Tampilan Halaman Tambah Data Periode	50
Gambar 44. Tampilan Halaman Menu <i>Master</i> Data, Data Aspek (a), Data Kompetensi (b), Data Indikator (c)	51

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang pesat di Indonesia berdampak pada upaya negara untuk memodernisasi infrastrukturnya. Kini setelah dapat dioperasikan secara digital, sistem tersebut dapat dijalankan sepenuhnya oleh komputer. Dalam upaya meningkatkan standar, beberapa lembaga pendidikan telah mengadopsi penggunaan teknologi informasi untuk merampingkan proses administrasi.

Sekolah merupakan pendidikan tinggi yang dikelola oleh individu-individu yang terampil. Instruktur adalah salah satu sumber daya yang tersedia. Guru memiliki tugas penting mendidik dan mengajar siswanya. Mengingat pentingnya pengajaran berkualitas tinggi bagi perkembangan siswa, maka pendidik harus memiliki alat untuk meningkatkan kinerja mereka sendiri di dalam kelas.

Kinerja guru merupakan aspek penting dari sekolah dan peran kunci dalam membangun efektivitas kurikulum secara keseluruhan. Penampilan guru di kelas membantu mereka memenuhi kewajiban profesional mereka untuk mendidik siswa mereka. Karena guru adalah orang yang paling banyak berinteraksi langsung dengan siswa selama proses pembelajaran, kinerja mereka merupakan faktor utama dalam keberhasilan atau kegagalan tujuan pendidikan suatu lembaga. Untuk membantu meningkatkan standar efektivitas pendidik, kami menggunakan alat yang disebut Penilaian Kinerja Guru (PK Guru).

Penyelesaian tugas apa pun selalu menghasilkan laporan yang ditulis. Laporan adalah dokumen yang diserahkan kepada pihak berwenang atau terkait dengan tindakan spesifik yang merinci aktivitas tersebut dan hasilnya.

SMA Negeri 3 Metro adalah salah satu dari sekian banyak SMA di Indonesia, baik negeri maupun swasta, yang menerapkan penilaian guru untuk menjamin standar pendidikan yang tinggi bagi semua siswa dan untuk memutuskan siapa yang akan dipromosikan di sekolah. Salah satu SMA Negeri yang cukup terkenal di Kota Metro, SMA Negeri 3 Metro dapat ditemukan di Jalan Naga, Banjarsari, Metro Utara. Administrator harus memvalidasi informasi guru dengan meninjau file, dan penilai atau kepala sekolah harus merangkum penilaian yang dihitung secara manual sebelum dapat digunakan dalam evaluasi kinerja guru. Menemukan data atau profil instruktur dapat menjadi tantangan, dan menentukan nilai dapat menjadi prosedur yang memakan waktu. Mengkompilasi laporan, ringkasan, dan laporan data lainnya secara manual memakan waktu dan rentan terhadap ketidakakuratan. Karena itu, evaluasi dan pelaporan kinerja guru tidak ada gunanya.

Website merupakan bagian tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi informasi. Di era modern sekarang ini hal seperti layanan informasi yang harus cepat, akurat, selalu *update*, tersedia kapan saja, dan di mana saja membutuhkan penggunaan teknologi secara mutlak. Mengingat urgensi penilaian kinerja guru diperlukan kesungguhan semua pihak, dan akan lebih mudah jika didukung teknologi untuk mendukung kegiatan Penilaian Kinerja Guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, perlu dirancang aplikasi berbasis *web* yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk mempermudah pelaporan kinerja guru dengan judul **“Sistem Pelaporan Kinerja Guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Metro Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat penjelasan latar belakang diatas maka bisa diberikan rumusan permasalahannya yakni Bagaimana membangun sistem pelaporan kinerja guru di SMA Negeri 3 Metro berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sistem informasi penilaian dan pelaporan dirancang sesuai dengan proses yang terjadi di SMA Negeri 3 Metro berbasis *web*.
- b. Sistem informasi penilaian dan pelaporan hanya dapat diakses oleh *admin*, Kepala Sekolah, guru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem pelaporan kinerja guru di SMA Negeri 3 Metro, Kecamatan Metro Utara, Kota Metro.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Peneliti
 - a. Membangun pengalaman dalam hal mengembangkan sebuah sistem.
 - b. Terapkan apa yang telah Anda pelajari di kelas ke sistem kerja.
2. Bagi Sekolah
 - a. Sistem dimaksudkan untuk memberi manfaat bagi lembaga Pendidikan dan personelnnya.
 - b. Mewujudkan sistem pelaporan kinerja guru guna meningkatkan kualitas kinerja guru.
 - c. Menyimpan informasi dalam format logis menyederhanakan proses menghasilkan evaluasi guru kelas.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja saling melakukan integrasi bersama-sama serta saling bekerjasama untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan (Devie dan Anamisa, 2020). Dalam definisi lain sistem yakni sebuah himpunan orang-orang yang bersama-sama bekerja sama berdasarkan standar operasional atau ketentuan yang berlaku, sistematis dan terstruktur dalam hal mencapai sebuah tujuan tertentu (Pamungkas dan Putranto, 2021).

2.2 Sistem Informasi

Informasi adalah himpunan data dan fakta yang disusun, diklasifikasikan, diinterpretasi dan dieksekusi dengan sedemikian rupa agar memiliki arti bagi yang membaca atau menerimanya (Anggraeni dan Rita, 2017). Sistem Informasi adalah elemen-elemen yang saling terkait untuk memfasilitasi pengambilan keputusan dan pengendalian manajemen internal dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan data yang relevan (Laudon and Laudon, 2020).

2.3 Pelaporan

Pelaporan adalah catatan informasi tentang aktifitas yang dilaksanakan dan keluarannya disampaikan ke pihak yang bertanggungjawab dan yang menangui

aktifitas tersebut baik secara lisan maupun tertulis, sehingga Anda akan tahu bagaimana tugas pelapor sedang dijalankan (Rusdiana dan Nasihudin, 2021). Dalam pengertian lain, pelaporan adalah pencatatan dokumen dalam bentuk tulisan yang berisi hasil dari pengolahan data dan informasi, serta merupakan bentuk komunikasi yang berisi kesimpulan dan rekomendasi dari fakta yang telah ditelusuri (Karwati dan Priansa, 2017).

2.4 Kinerja Guru

2.4.1 Pengertian Kinerja

Kinerja merupakan apa yang dilakukan setiap orang untuk menjalankan strategi pribadi mereka sendiri dan mencapai tujuan pribadi mereka sendiri. Istilah "kinerja" dapat ditafsirkan dengan berbagai cara di sini. Output dari suatu proses adalah kekuatannya. Hasil dari upaya yang dilakukan adalah tolok ukur lain yang digunakan untuk mengevaluasi kinerja (Fattah, 2017).

Kinerja yang dimaksudkan adalah kondisi yang dilaporkan oleh pihak yang telah ditentukan dalam hal menelusuri tingkatan pencapaian hasil kualitas kerja dari suatu instansi agar hasil pekerjaan harus relevan terhadap visi dan misi yang dieemban oleh perusahaan (Rismawati dan Mattalata, 2018).

2.4.2 Pengertian Kinerja Guru

Setiap orang dalam organisasi tertentu memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan tugas mereka dengan kemampuan terbaik mereka dan membantu bisnis mencapai tujuannya. Kinerja seorang guru dapat digambarkan sebagai sejauh mana tugas dan tanggung jawab mereka telah dipenuhi di kelas dalam jangka waktu tertentu dan apakah siswa mereka telah mempelajari materi yang dimaksudkan (Barnawi dan Arifin, 2017).

Pada dasarnya, kinerja seorang guru adalah nilai yang diperolehnya selama mengajar. Karena guru memiliki waktu paling banyak satu lawan satu dengan siswa selama proses belajar mengajar di kelas tradisional, efektivitas mereka sangat penting untuk keberhasilan kurikulum sekolah mana pun. Kinerja guru merupakan evaluasi atas keefektifan seorang guru dalam menjalankan tanggung jawabnya sebagai pendidik di kelas. Jika kinerja seorang guru baik dan memuaskan, itu berarti tujuan mereka terpenuhi dan standar mereka terpenuhi (Darmadi, 2017).

2.4.3 Penilaian Kinerja Guru

Berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, guru adalah orang yang berprofesi mendidik anak sejak bayi sampai sekolah menengah atas dalam suasana formal. Untuk meningkatkan standar pendidikan di seluruh negeri, Pasal 4 menyatakan bahwa guru harus diakui sebagai profesional mereka (Presiden Republik Indonesia, 2005).

Menurut Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud), Penilaian Kinerja Guru (PKG) bermaksud untuk memprofilkan kompetensi guru berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional; ini merupakan tindak lanjut dari Uji Kompetensi Guru (UKG). Dalam upaya mengangkat dan memajukan profesi guru, PKG dibangun untuk meningkatkan kompetensi guru. Dalam jangka panjang, PKG berpotensi meningkatkan standar pendidikan (Presiden Republik Indonesia, 2003).

2.5. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Bahasa pemrograman *hypertext preprocessor* (PHP) yakni sebuah bahasa pemrograman dalam hal pembuatan *website* dinamis berbasis *server-side*

scripting. PHP dapat bekerja bersamaan dengan sistem manajemen database yang sering digunakan seperti MySQL, Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya. Sejak dirilis di bawah General Public License (GPL), PHP tersedia secara gratis bagi siapa saja yang menginginkannya dari situs resminya (<http://www.php.net>) (Sitinjak dkk., 2020). Pengkodean dalam PHP Berkat kompatibilitasnya dengan HTML, PHP sangat cocok untuk pengembangan *web*. Untuk membangun situs *web* dinamis seperti *Active Server Pages* (ASP) atau *Java Server Pages*, PHP digunakan. PHP adalah bahasa pemrograman sisi server yang menggabungkan tag HTML (JSP). Gratis karena PHP adalah proyek komunitas (Hermiati dkk., 2021).

2.6 Framework

Model, View, and Controller (MVC) adalah pola desain menyeluruh yang digunakan oleh kerangka kerja. Kerangka kerja pengembangan *web* yang menggunakan struktur dalam bahasa komputer PHP (model, tampilan, pengontrol). Saat mengembangkan aplikasi *web*, kita harus mematuhi aturan yang ditetapkan oleh kerangka kerja, yang terdiri dari perintah atau fungsi dasar yang merupakan aturan khusus dan berinteraksi satu sama lain (Prokofyeva and Boltunova, 2017). Komponen penting dari kerangka kerja adalah:

1. Model

Model yakni panggilan fungsi, memproses input, dan menampilkan hasil kepada pengguna melalui *browser web* adalah contoh dari struktur data yang dipanggil.

2. View

View dari semua tindakan yang terlibat dalam menyajikan template untuk antarmuka pengguna situs *web* atau aplikasi sebagai output.

3. *Controller*

Controller berisi proses utama dan semua subproses yang terlibat dalam pemanggilan database. Cara kerja bagian dalam aplikasi dapat lebih mudah dipahami dengan bantuan kerangka kerja. Evolusi sistem dalam kelompok sangat diuntungkan dari hal ini.

2.7 Laravel

Dengan meminimalkan biaya pengembangan dan pemeliharaan serta meningkatkan efisiensi tenaga kerja, Laravel, kerangka kerja pengembangan web MVC dengan sintaks yang jelas dan praktis, dapat memangkas waktu implementasi secara signifikan (Yudhanto dan Prasetyo, 2018). Beberapa kelebihan *framework* Laravel adalah sebagai berikut:

1. *Expressive*

Bahkan jika mereka belum pernah mempelajari atau menggunakan Laravel sebelumnya, *programmer* seharusnya dapat memahaminya hanya dengan melihat sintaksnya.

2. *Simple*

ORM *Eloquent* adalah komponen kunci dari apa yang membuat Laravel begitu ramah pengguna.

3. *Accessible*

Semua informasi yang diperlukan untuk menggunakan kerangka kerja ini disediakan dalam dokumentasi

2.8 Pengertian UML (*Unified Modelling Language*)

Unified Modeling Language adalah Bahasa pemodelan berorientasi objek untuk sistem atau perangkat lunak. Masalah kompleks dibuat lebih mudah dikelola dengan pemodelan, membuatnya lebih mudah diakses oleh siswa (Putra, 2018).

Tujuan dari *Unified Modeling Language* (UML) adalah untuk menyediakan bahasa pemodelan yang dapat dipahami oleh manusia dan mesin, dan untuk memfasilitasi pemodelan sistem menggunakan prinsip berorientasi objek. Sebagai contoh diagram UML, perhatikan hal berikut :

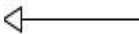
2.8.1 Use Case Diagram

Use case diagram adalah representasi dari pemangku kepentingan sistem dan kasus penggunaan yang dapat digunakan untuk menemukan pola dalam cara mereka berinteraksi. Dengan penekanan pada data yang akan diproses oleh sistem, *use case diagram* menguraikan bagaimana sistem seharusnya beroperasi. Interaksi antara orang dan mesin dienkapsulasi dalam kasus penggunaan. *Actor*, *Use Case*, dan *Relational Case* adalah semua kata yang spesifik untuk *use case diagram* (Kurniawan dan Syarifuddin, 2020). Tabel 1 memberikan simbol *diagram use case*.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Penjelasan tentang langkah-langkah yang diambil oleh sistem untuk mencapai hasil yang diinginkan untuk subjek tes.
2		<i>Actor</i>	Dengan cara apa pengguna berkontribusi pada <i>use case</i> .

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)

No	Gambar	Nama	Keterangan
3		<i>Directed Association</i>	Multiplisitas sering terjadi bersamaan dengan asosiasi terarah (di mana satu kelas digunakan oleh kelas lain) antar kelas.
4		<i>Generalization</i>	Koneksi di mana satu item "berada di atas" yang lain, memberikan perilaku dan struktur datanya kepada keturunannya (khusus generik).
5		<i>Dependency</i>	Ketika satu variabel berubah, itu mungkin memiliki efek domino pada variabel lain yang bergantung padanya
6		<i>Include</i>	Berikan contoh yang jelas tentang bagaimana sumber ini akan berguna.
7		<i>Extend</i>	Perilaku kasus penggunaan sumber diperluas ketika kasus penggunaan target dideklarasikan.
8		<i>System</i>	Mengidentifikasi perangkat lunak yang harus diinstal pada sistem tertentu.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram* (Lanjutan)

No	Gambar	Nama	Keterangan
9		<i>Collaboration</i>	Sinergi, ketika bagian-bagian yang berbeda bekerja sama untuk menghasilkan efek, adalah ketika keseluruhan lebih besar daripada jumlah bagian-bagiannya.
10		<i>Note</i>	Suatu hal aktual yang ada di dunia ketika sebuah program dijalankan dan berdiri untuk komputer.

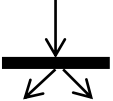
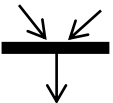
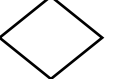
2.8.2 Activity Diagram

Activity diagram menjelaskan kumpulan langkah-langkah yang dapat diterapkan ke berbagai konteks selain operasi, seperti kasus penggunaan dan interaksi. Diagram aktivitas seperti *flowchart* biasanya digunakan untuk menggambarkan aliran proses suatu sistem (Sonata dan Sari, 2019). Tabel 2 menampilkan simbol diagram aktivitas yang khas.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Bahwa ada tindakan yang harus dilihat. Hubungan antara banyak kelas yang membentuk antarmuka.
2		<i>Action</i>	Status operasi dalam sistem mencerminkan penyelesaiannya.

Tabel 2. Simbol *Activity Diagram* (Lanjutan)

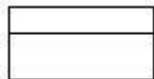
No	Gambar	Nama	Keterangan
3		<i>Initial Node</i>	Titik dari mana tindakan dapat dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Semua langkah yang diperlukan telah diambil untuk membentuk dan menyelesaikan produk.
5		<i>Fork</i>	Pada saat tertentu, aliran membelah menjadi beberapa cabang.
6		<i>Join</i>	Pada titik tertentu, konvergensi terjadi dan beberapa aliran menjadi satu.
7		<i>Decision</i>	Kebebasan untuk memutuskan sesuatu.

2.8.3 *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan hubungan antara kelas, paket, dan objek, serta struktur data yang menyimpan informasi ini. Diagram kelas menggambarkan banyak objek sistem dan hubungannya satu sama lain (Sonata dan Sari, 2019). Tiga komponen utama membentuk sebuah kelas: prototipe (nama kelas), properti kelas, dan metodenya (operasi). Properti pribadi adalah opsi untuk properti dan operasi. Mereka bersifat pribadi dan hanya dapat digunakan dalam kelas yang sesuai. dijaga, jika mau. Tidak dapat diakses di luar keluarga dekatnya, subkelasnya, dan kelas publik yang mewarisinya. Keterkaitan antar disiplin ilmu:

1. Asosiasi, yaitu Koneksi antar kelas yang tidak berubah dari waktu ke waktu. Biasanya, kelas lain digunakan untuk menggambarkan kelas yang berisi properti atau yang membutuhkan pengetahuan tentang keberadaan kelas lain. Koneksi antar modul ditunjukkan dengan panah *wayfinding class*.
2. Agregasi, yaitu melambangkan hubungan antara berbagai elemen.
3. Pewarisan, yaitu Kelas memiliki hubungan hierarkis satu sama lain. Kelas yang diturunkan dari kelas lain dikatakan sebagai subkelas dari kelas yang mewarisi, dan menerima semua properti dan metode dari kelas asli selain fungsionalitas baru yang tidak ada di kelas asli. Konsep generalisasi bertentangan langsung dengan pewarisan.
4. Hubungan dinamis, yaitu Komunikasi antar kelas yang terdiri dari serangkaian pesan. Diagram pengaturan waktu, yang akan dibahas lebih lanjut, dapat digunakan untuk mengkarakterisasi koneksi dinamis. Ikon diagram kelas dapat ditemukan pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol *Class Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Sekelompok hal yang semuanya berperilaku dan terlihat sama.
2		<i>Association</i> <i>Association</i>	Gabungkan dua hal yang tidak berhubungan menjadi satu.
3		<i>Directed</i> <i>Association</i>	Ketika dua kelas terkait, itu menandakan bahwa satu kelas bergantung pada yang lain; asosiasi terarah antar kelas juga membawa banyak kegunaan.

Tabel 3. *Simbol Class Diagram* (Lanjutan)

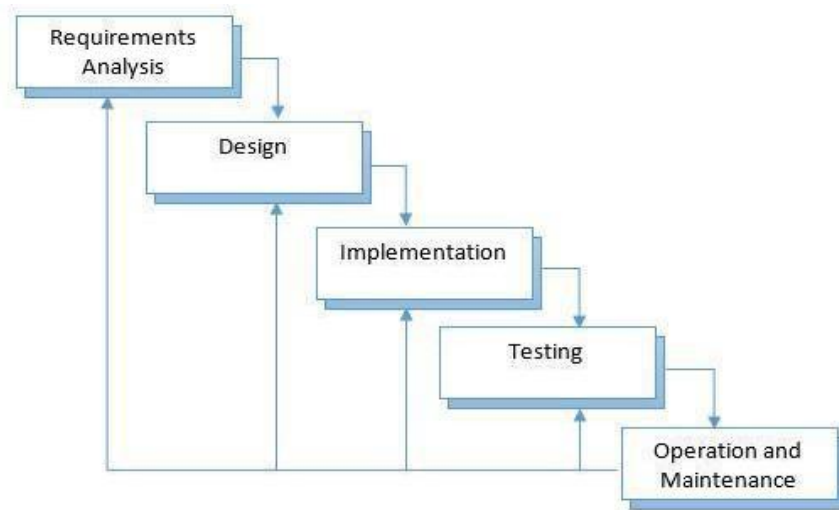
No	Gambar	Nama	Keterangan
4		<i>Composition</i>	Satu kelas harus terdiri dari beberapa kelas lainnya karena tidak ada satu kelas yang dapat melakukan semuanya.
5		<i>Dependency</i>	Ketergantungan elemen satu sama lain dapat diubah jika elemen independen yang sesuai mengalami perubahan.

2.9 MySQL

MySQL merupakan turunan dari bahasa kueri SQL dan karenanya merupakan salah satu ide terpenting dalam basis data (Bahasa Kueri Struktural). SQL adalah singkatan dari *Structured Query Language* dan merupakan konsep operasi database yang paling sering digunakan untuk pemilihan input data. Berbagai manipulasi data dapat dilakukan dengan cepat dan mekanis. Basis Data Seberapa baik sistem manajemen basis data (DBMS) memproses perintah SQL yang dikirim oleh pengguna dan aplikasi merupakan indikator yang baik tentang seberapa andal DBMS. Ketika datang ke *query* data, MySQL bisa dibilang server database terbaik yang tersedia (Alfia dan Waseso, 2020).

2.10 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian ini menggunakan pendekatan *waterfall* untuk pengembangan sistem. Gambar 1 menggambarkan langkah-langkah berurutan dari pendekatan *waterfall*.



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall* (Adetokunbo dan Adenowo, 2013)

1. *Requirements Analysis*

Pada tahap ini, kita membahas secara spesifik apa yang perlu dilakukan perangkat lunak. Cari tahu jenis perangkat lunak apa yang ingin Anda buat.

2. *Design*

Selama tahap ini, Anda akan bertanggung jawab untuk menentukan aspek berikut dari program struktur data granular, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan algoritma program. Arsitektur sistem sebagian besar ditentukan oleh desain sistem.

3. *Implementation*

Keluaran dari proses desain sekarang diimplementasikan dalam kode komputer.

4. *Testing*

Setelah selesai mengembangkan kode, pastikan untuk menjalankan tes pada sistem untuk memastikan tidak ada *bug*.

5. Operation and Maintenance

Pada saat ini, perangkat lunak sedang digunakan dan berfungsi seperti yang direncanakan oleh perancangannya. Merupakan tanggung jawab pengembang untuk mengatasi masalah apa pun yang muncul sebagai akibat dari perubahan yang dilakukan selama masa pakai.

2.11 Black Box Testing

Dalam pengujian *black box*, penguji hanya mengetahui proses *input* dan *output* yang dihasilkan, di sisi lain, penguji tidak harus terbiasa dengan cara kerja bagian dalam sistem. Pengujian kotak hitam mencakup semua fase siklus hidup perangkat lunak, mulai dari desain awal hingga pengujian akhir. Menguji fitur sebenarnya dari suatu program adalah inti dari pendekatan kotak hitam ini (Jan *et al.*, 2016).

2.12 Penelitian Terkait

Komponen penting dari penyelidikan ini adalah penggabungan teori atau wawasan yang relevan dari penelitian sebelumnya. Tabel 4 menampilkan variasi di antara penelitian yang menarik untuk yang satu ini.

Tabel 4. Penelitian Terkait

Tahun	Nama	Judul	Hasil
2014	Vincencius Adi Wicaksono	Sistem Informasi 1. Penilaian Kinerja Guru Pada Sekolah Dasar Negeri Pandean Lamper 05 Semarang	Sistem tersebut dapat menampilkan input data guru, sekolah, kepala sekolah, form pendaftaran PKG dan Penilaian PKG.

Tabel 4. Penelitian Terkait (Lanjutan)

Tahun	Nama	Judul	Hasil
			2. Sistem ini dapat mencetak laporan data guru,PKG, dan rekap PKG di cetak langsung dengan format PDF.
2016	Lukman Hakim dan Mustaqiem	Sistem Inforamsi Penilaian Kinerja Guru Pada SMA Negeri 2 Sampit Berbasis Desktop	1. Sistem tersebut berupa desktop, berjalan dengan baik untuk meningkatkan dan membantu kepala sekolah dan <i>admin</i> dalam mengelola data guru dan laporan PKG. 2. Hasil dari sistem tersebut menunjukan bahwa fungsi-fungsi yang terdapat pada sistem berjalan dengan baik dan sesuai yang di harapkan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat

Waktu Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung, dan di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Metro, Lampung.

3.2 Alat dan Bahan

Penelitian ini dilaksanakan memakai alat dalam hal memberikan penunjang atau dukungan terhadap pelaksanaan penelitian, yakni:

3.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dipakai pada pengembangan sistem informasi ini yakni satu unit laptop dengan spesifikasi:

- *Processor* : Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 @ 3.00GHz
- *Installed Memory (RAM)* : 12.00 GB
- *Hardisk* : 500 GB

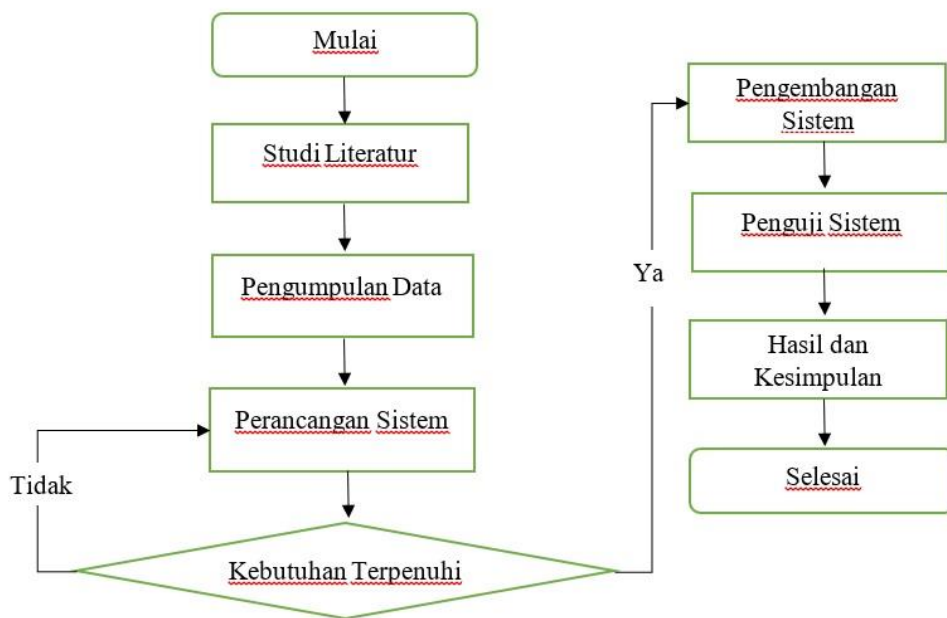
3.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat Lunak (*Software*) dimana dipakai pada pengembangan sistem ini yakni:

- *Operating System* : Windows 10 Home-64
- *Web Server* : XAMPP
- *Web Browser* : Google Chrome
- Sublime Text

3.3 Tahapan Penelitian

Tinjauan pustaka, pengumpulan data, desain sistem, pengembangan, pengujian, dan hasil akhir serta kesimpulan hanyalah beberapa langkah yang diambil sejauh ini dalam penyelidikan ini. Gambar 2 menggambarkan tahap investigasi ini.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

3.4 Studi Literatur

Studi Literatur adalah untuk menemukan referensi teoretis yang berkaitan dengan kasus atau situasi, seseorang harus menjelajahi literatur. Buku, laporan, dan jurnal

online adalah sumber kutipan ini. Hasil tinjauan pustaka ini memberikan informasi yang berguna untuk menyempurnakan rumusan masalah. Tujuannya adalah untuk memperkuat masalah dan memberikan landasan teoritis untuk penelitian masa depan dan pengembangan sistem.

3.5 Tahapan Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data dibagi menjadi dua yaitu :

1. Data Primer

Data primer diperoleh dari wawancara langsung dengan kepala sekolah SMA Negeri 3 Metro untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh *user* (pengguna) yaitu alur penilaian kinerja guru, pelaporan, data guru, dan data penilaian kinerja guru.

2. Data Sekunder

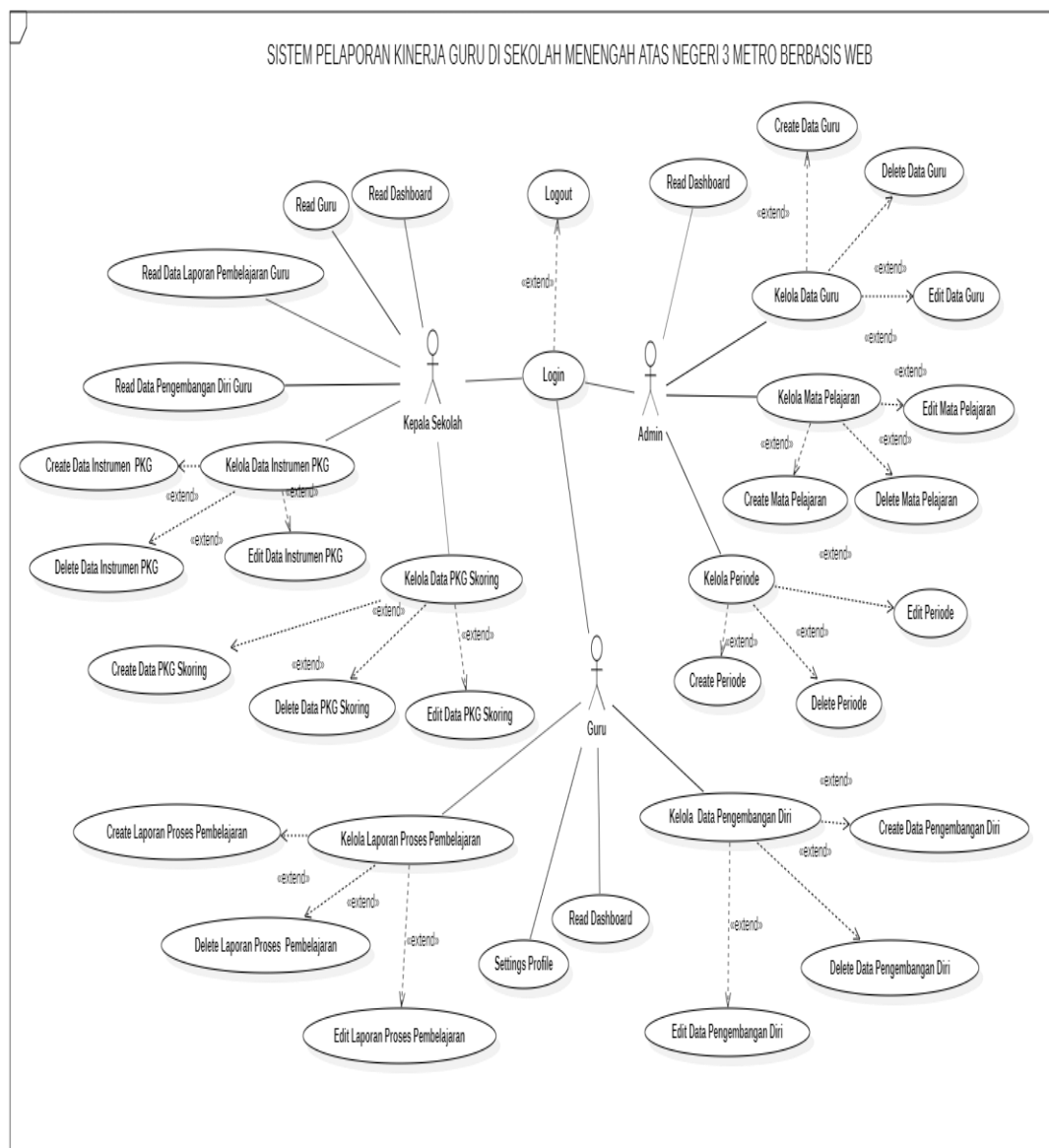
Data sekunder diperoleh melalui buku, jurnal, ataupun arsip pendukung dari SMA Negeri 3 Metro. Informasi tersebut digunakan dalam penyusunan tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan perancangan sistem yang dibangun.

3.6 Perancangan Sistem

Sistem baru yang diusulkan merupakan transformasi sistem sebelumnya yang belum terkomputerisasi . Adapun sistem ini akan memudahkan dalam penilaian kinerja guru dalam pengawasan peformanya. Adapun rancangan desain sistem yang mana terdapat pengusulan dibawah ini :

3.6.1 Use Case Diagram

Diagram kasus penggunaan sistem ini merinci bagaimana pengguna harus berinteraksi dengan sistem dalam berbagai skenario. Untuk mensimulasikan operasi sistem, gambar diagram kasus. Dalam pengaturan ini, administrator, instruktur, dan kepala sekolah semuanya memainkan bagian penting. Untuk contoh *use case diagram*, lihat Gambar 3.



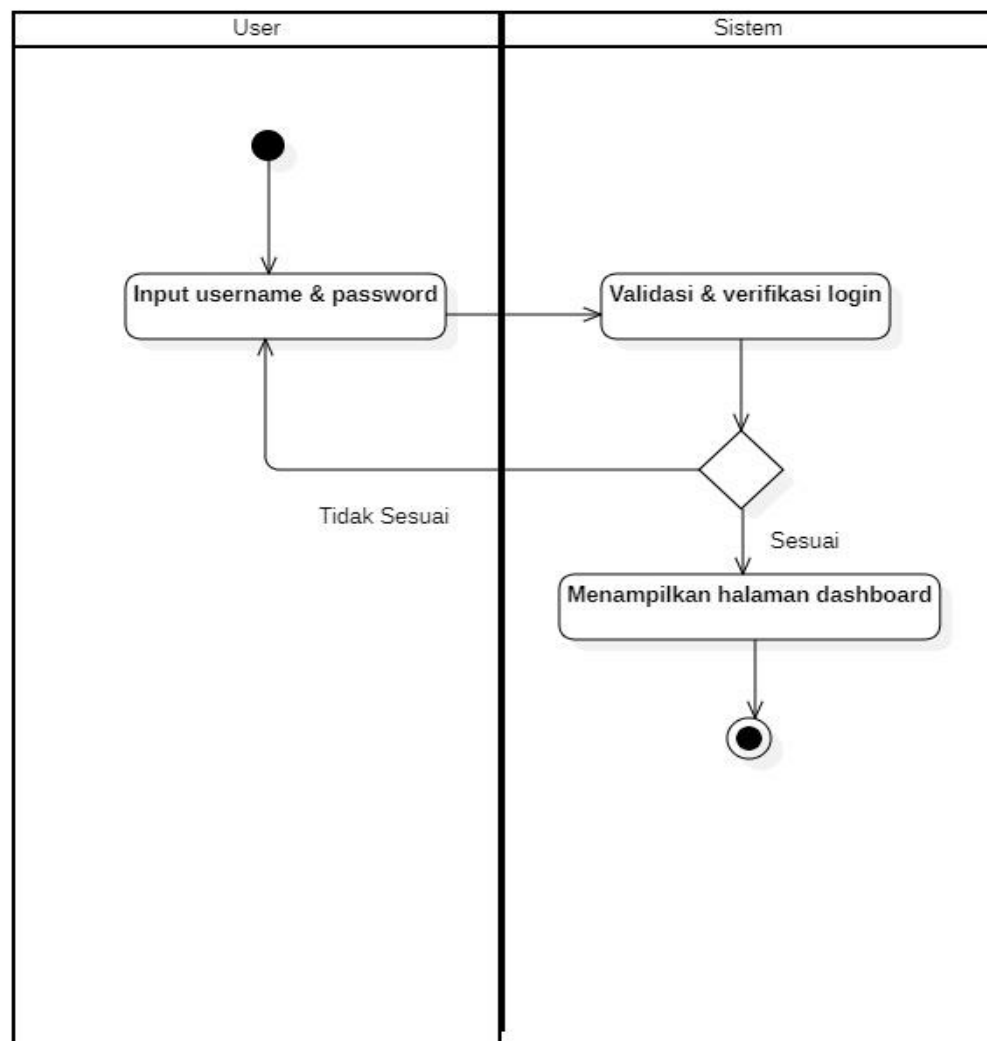
Gambar 3. Use Case Diagram

3.6.2 Activity Diagram

Adapun *Activity Diagram* yang diusulkan pada sistem ini adalah seperti berikut :

a) *Activity Diagram Read Dashboard*

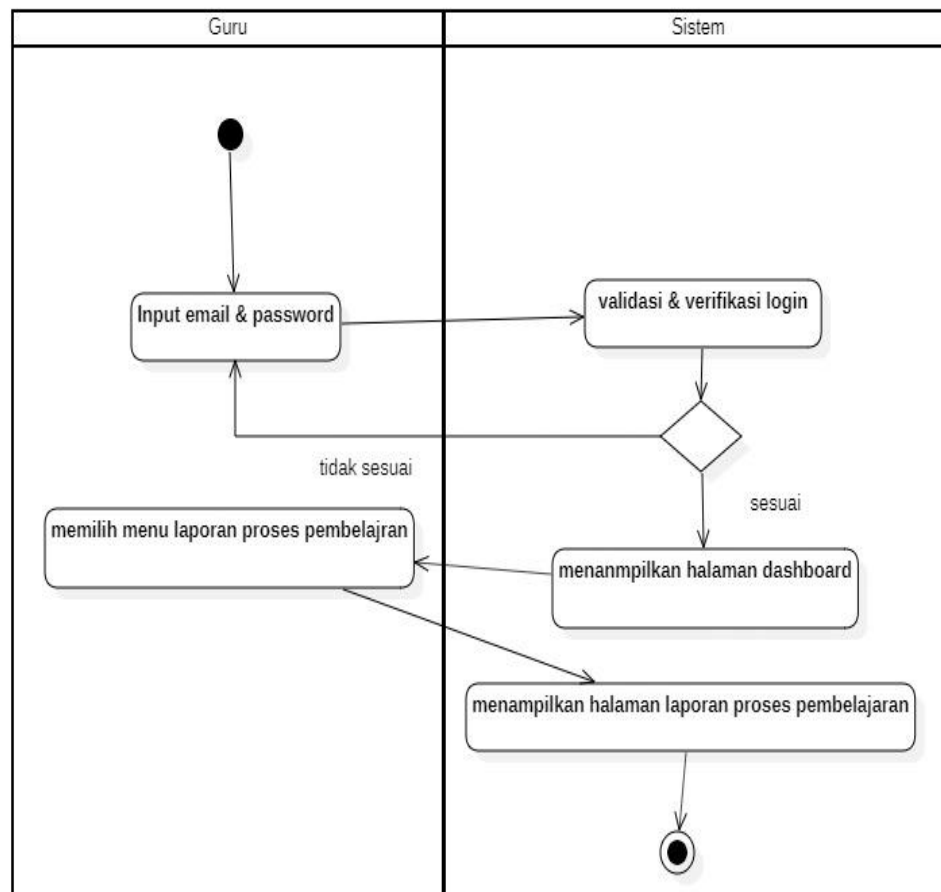
Untuk menampilkan halaman dashboard harus memasukkan *username* dan *password*. Penjelasan *Activity Diagram Read Dashboard* bisa diperlihatkan pada Gambar 4.



Gambar 4. *Activity Diagram Read Dashboard*

b) *Activity Diagram Read Data Laporan Proses Pembelajaran*

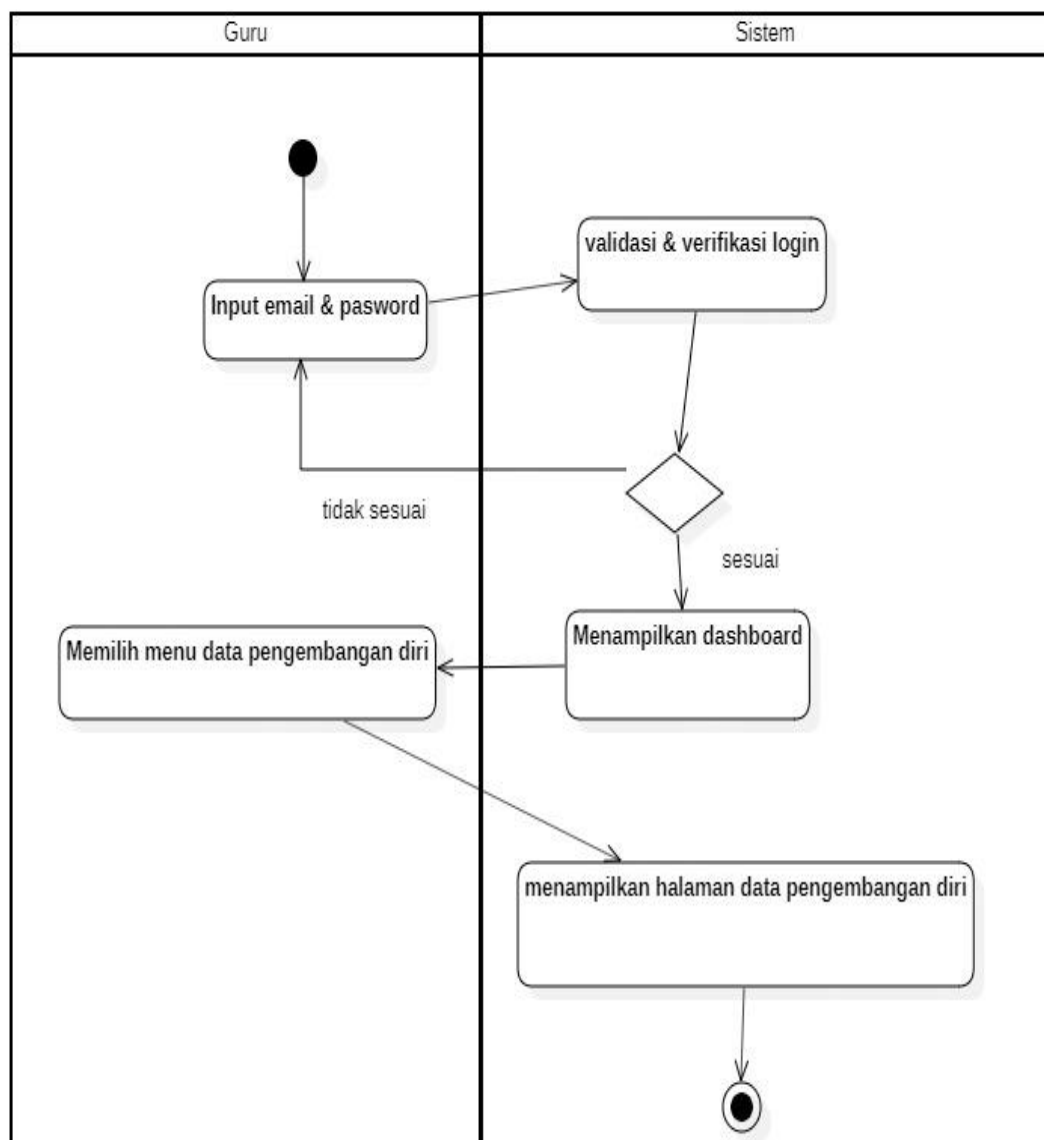
Untuk dapat ke Data Laporan Proses Pembelajaran harus *login* menggunakan *user* Guru. Penjelasan *Activity Diagram Read Data Laporan Proses Pembelajaran* bisa diperlihatkan pada Gambar 5.



Gambar 5. *Activity Diagram Read Laporan Proses Pembelajaran*

c) *Activity Diagram Read Data Pengembangan Diri*

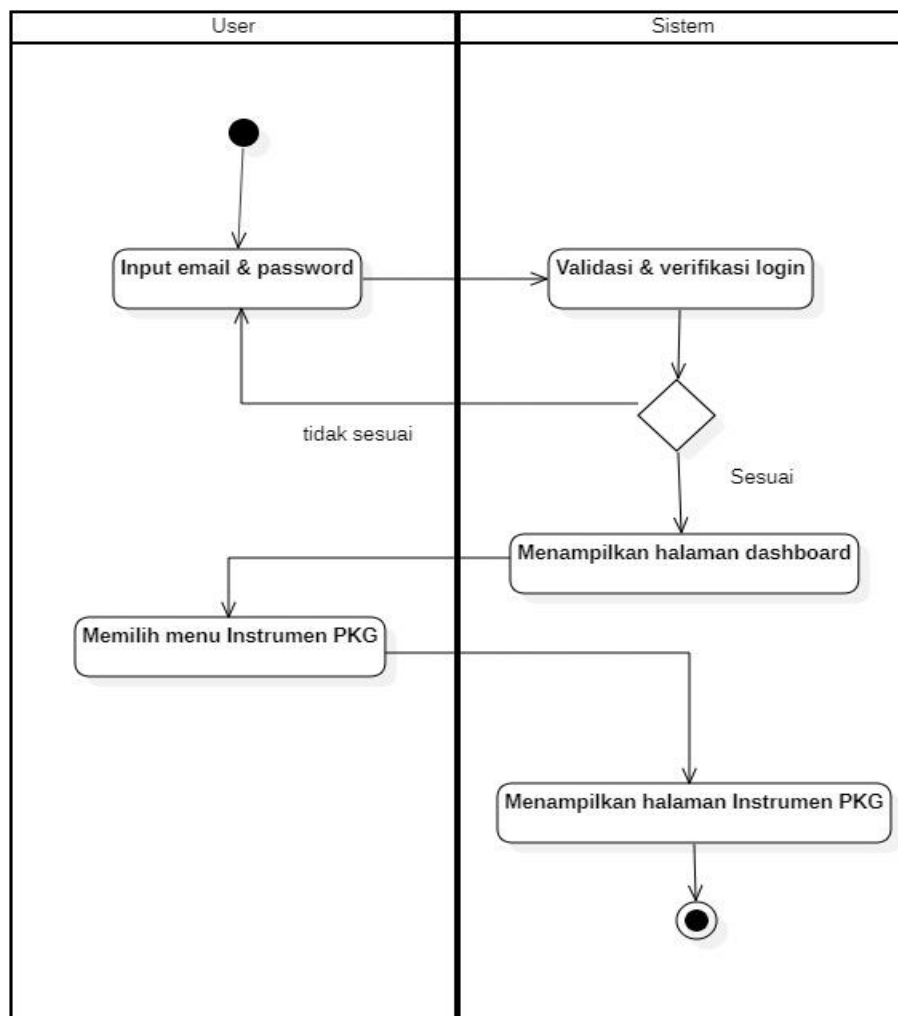
Untuk dapat ke Data Pengembangan Diri harus *login* menggunakan *user* Guru. Penjelasan *Activity Diagram Read Data Pengembangan Diri* bisa diperlihatkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Activity Diagram Read Data Pengembangan Diri

d) Activity Diagram Data Instrumen PKG

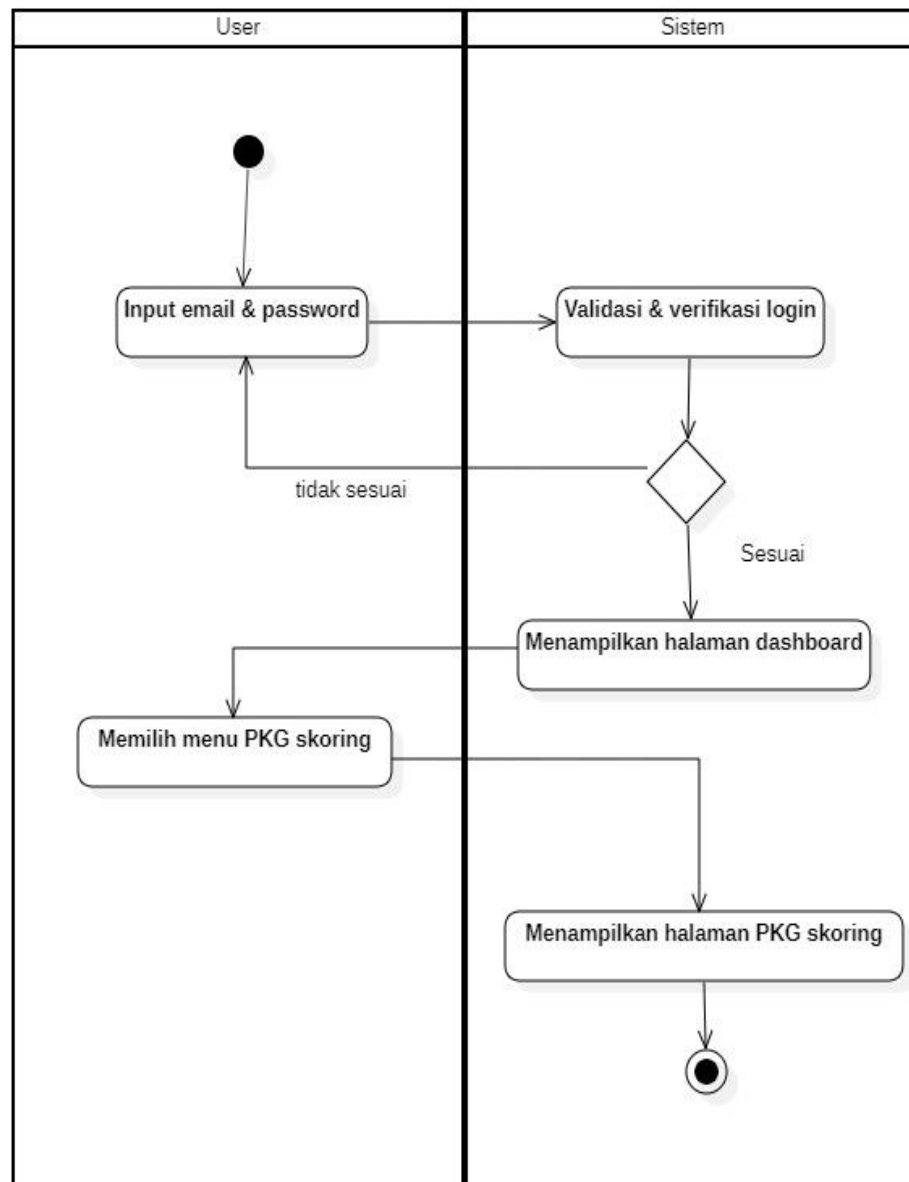
Untuk dapat ke Data Instrumen PKG (Penilaian Kinerja Guru) harus *login* menggunakan *user* Kepsek. Penjelasan Activity Diagram Data Instrumen PKG bisa diperlihatkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Activity Diagram Data Instrumen PKG

e) Activity Diagram PKG Skoring

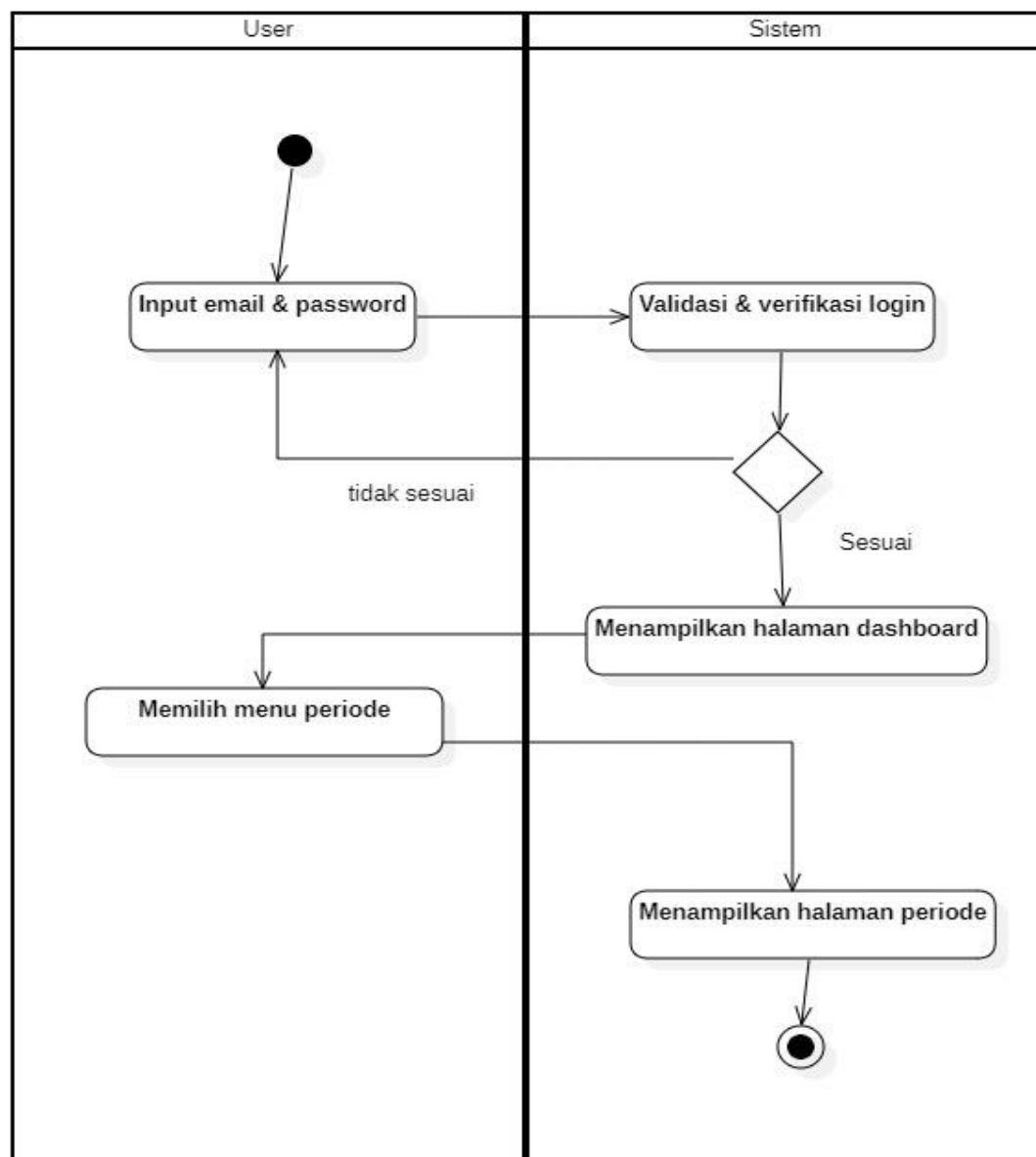
Activity Diagram PKG Skoring merupakan Data PKG (Penilaian Kinerja Guru) yang dilakukan user Kepala Sekolah bila ingin menilai guru. Penjelasan Activity Diagram PKG Skoring bisa diperlihatkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Activity Diagram PKG Skoring

f) Activity Diagram Read Periode

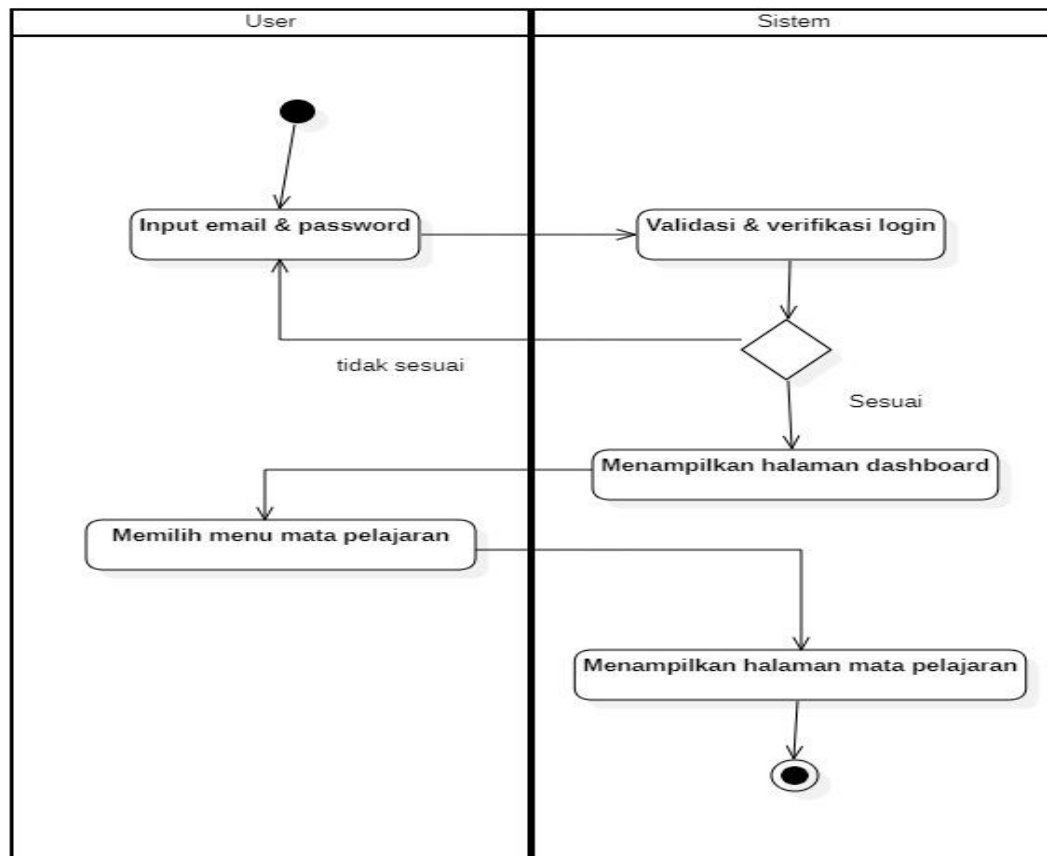
Untuk dapat ke Data Periode harus *login* menggunakan *user admin*. Penjelasan Activity Diagram Read Periode bisa diperlihatkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Activity Diagram Read Periode

g) Activity Diagram Read Mata Pelajaran

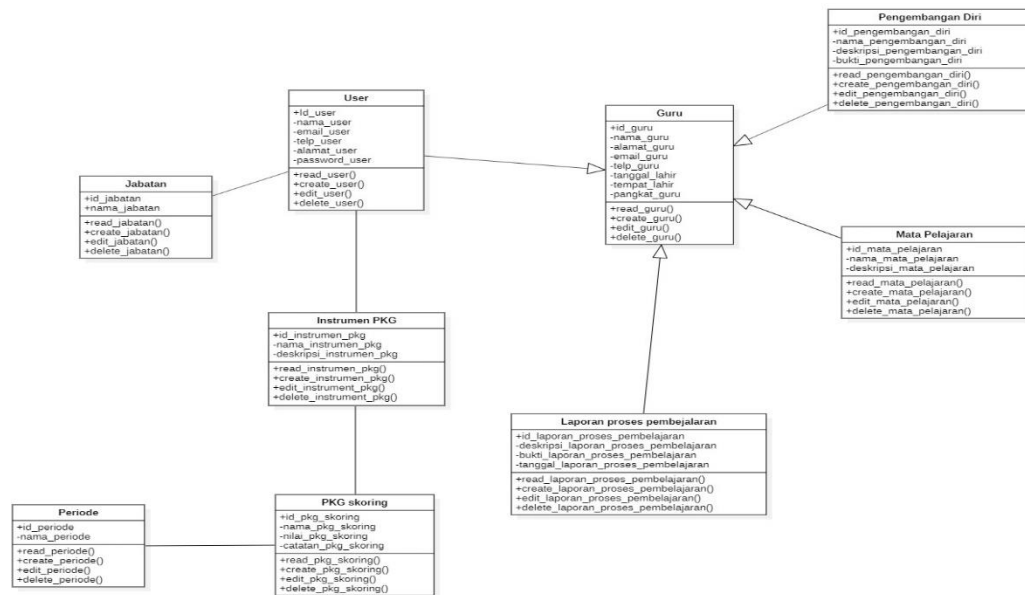
Untuk dapat ke Data Mata Pelajaran harus *login* menggunakan *user Admin*, masukan *username* dan *Password*. Penjelasan Activity Diagram Read Mata Pelajaran bisa diperlihatkan pada Gambar 10.



Gambar 10. *Activity Diagram Read Mata Pelajaran*

3.6.3 Class Diagram

Class diagram dokumen ini mendefinisikan berbagai jenis objek dan hubungan statis yang ada dalam sistem. Gambar 11 adalah contoh yang mungkin dari diagram kelas yang dapat digunakan.

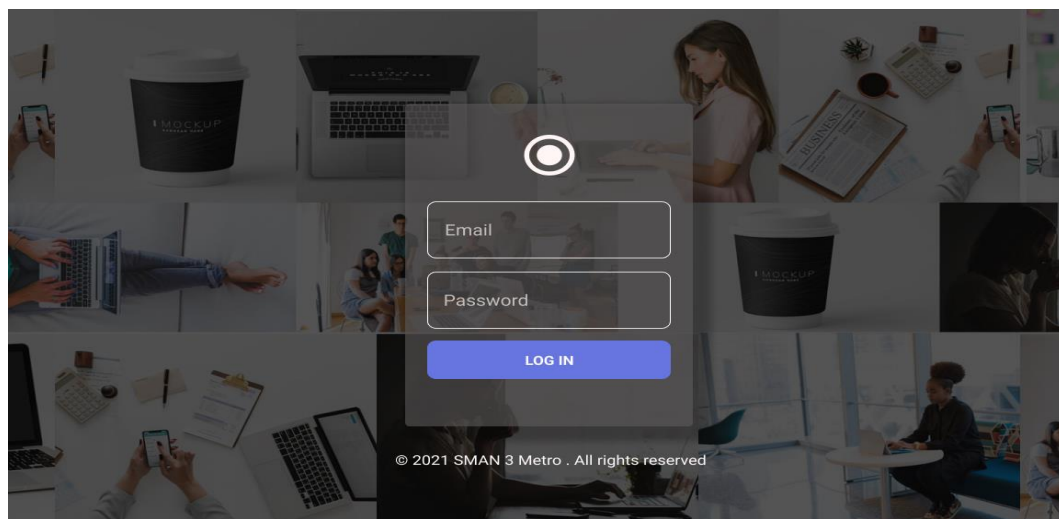


Gambar 11. Class Diagram

3.7 Rancangan Desain Interface

3.7.1 Tampilan Rancangan Login

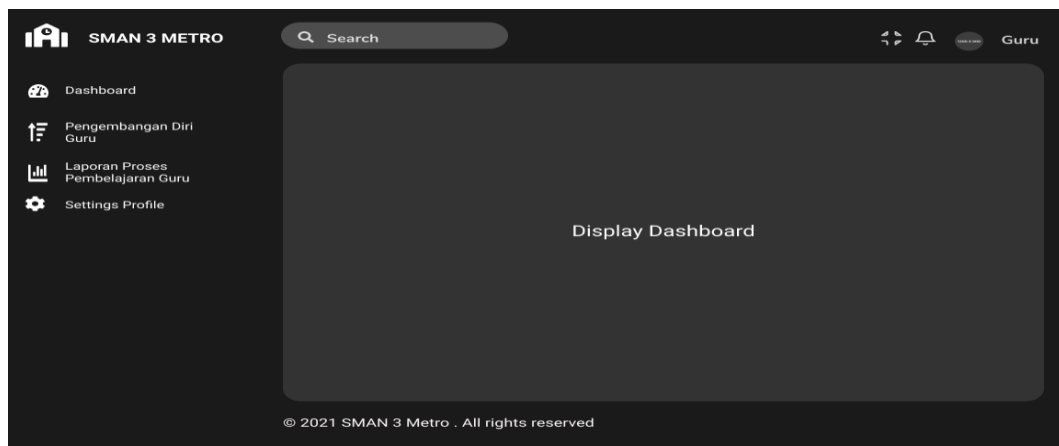
Tampilan Rancangan Login Adalah tampilan untuk ke halaman utama, di tampilan ini ada *username* dan *password*. Tampilan Rancangan Login bisa diperlihatkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Rancangan Login

3.7.2 Tampilan Rancangan Menu Guru

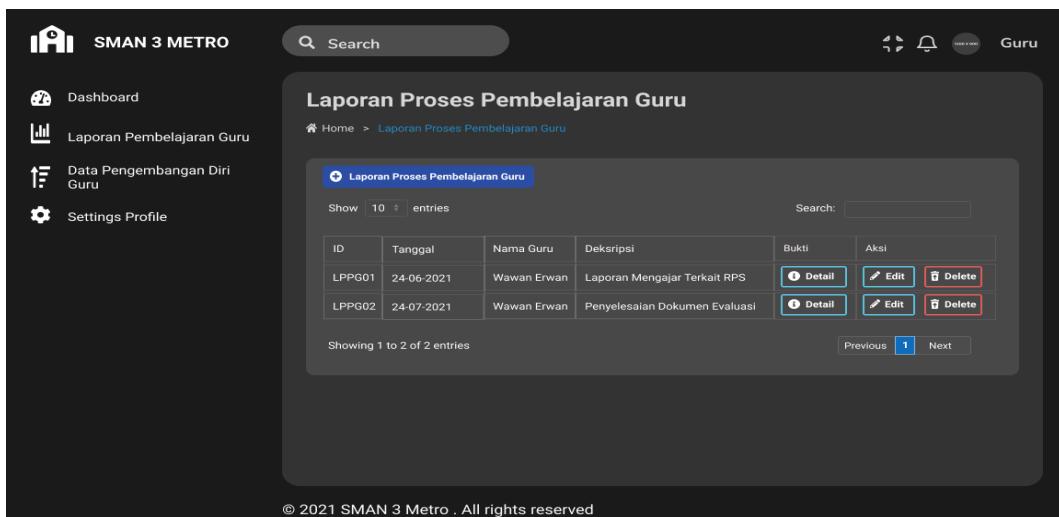
Tampilan Rancangan Menu Guru adalah tampilan awal pengguna guru yang berisi pengembangan diri guru, laporan proses pembelajaran guru, *setting profile*. Tampilan Rancangan Menu Guru bisa diperlihatkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Rancangan Menu Guru

3.7.3 Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru

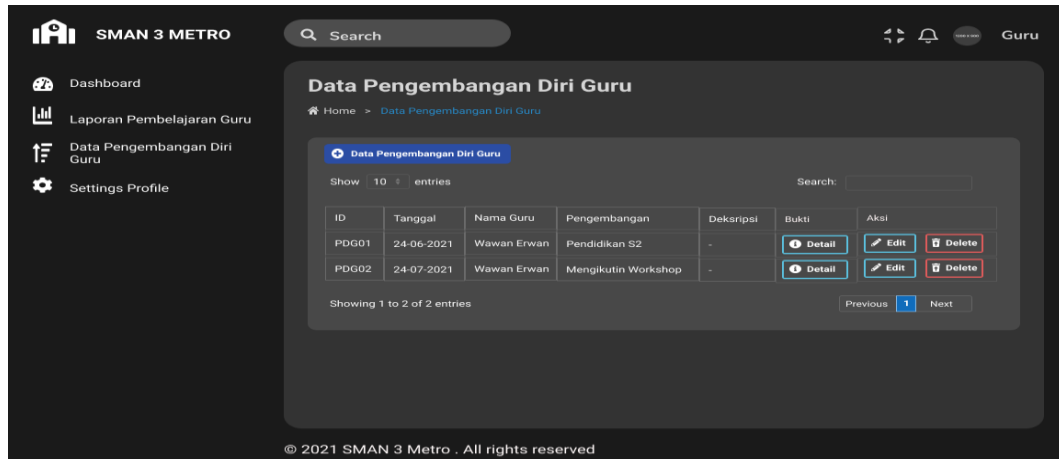
Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru adalah tampilan menu pengguna guru. Guru dapat membuat laporan proses pembelajaran. Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru diperlihatkan pada Gambar 14.



Gambar 14. Tampilan Rancangan Laporan Proses Pembelajaran Guru

3.7.4 Tampilan Rancangan Data Pengembangan Diri Guru

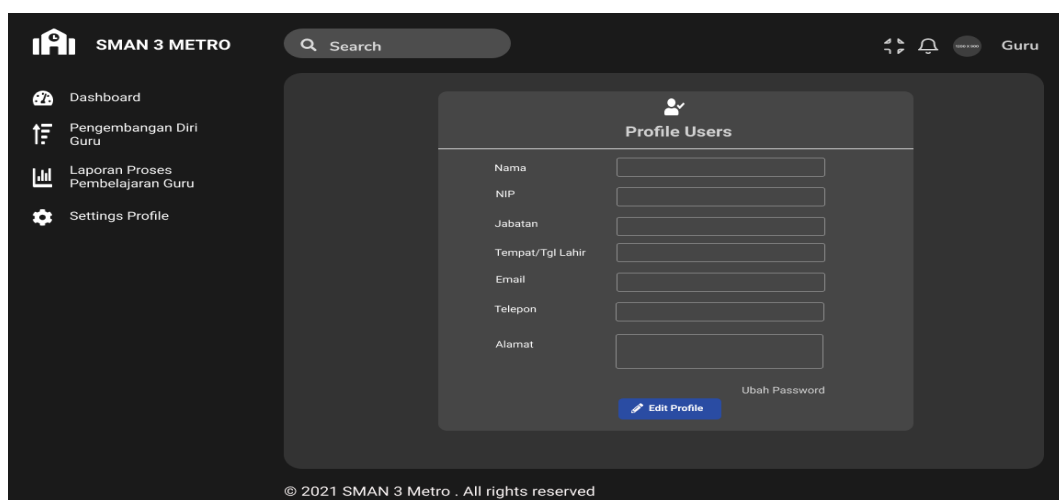
Pada tampilan menu ini dikhususkan untuk pengguna guru. Guru dapat melakukan pengembangan diri. Tampilan Rancangan Laporan Data Pengembangan Diri Guru bisa diperlihatkan pada Gambar 15.



Gambar 15. Tampilan Rancangan Pengembangan Diri Guru

3.7.5 Tampilan Rancangan Settings Profile

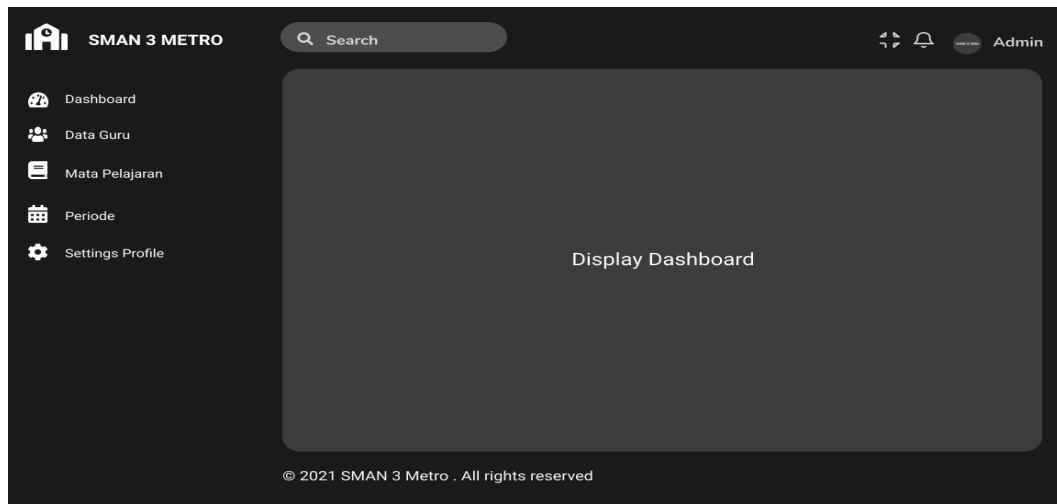
Menu ini untuk menampilkan ubah *Settings profile* yang dapat di input lalu di ganti. Guru dapat mengganti data lama dengan data baru. Tampilan Rancangan *Settings Profile* bisa diperlihatkan pada Gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Rancangan Settings Profile

3.7.6 Tampilan Rancangan Menu *Admin*

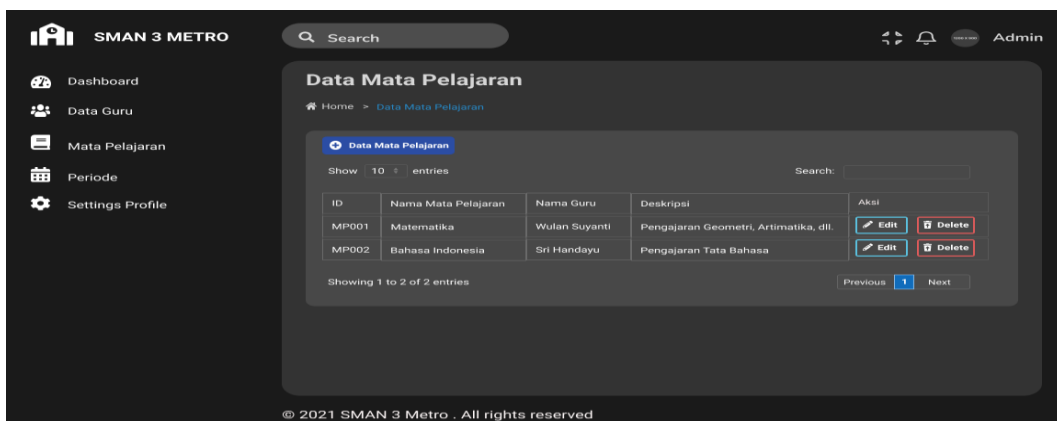
Tampilan Rancangan Menu *Admin* adalah tampilan awal pengguna *Admin* yang berisi data guru, mata pelajaran, periode, *setting profile*. Tampilan Rancangan Menu *Admin* bisa diperlihatkan pada Gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Rancangan Menu *Admin*

3.7.7 Tampilan Rancangan Mata Pelajaran

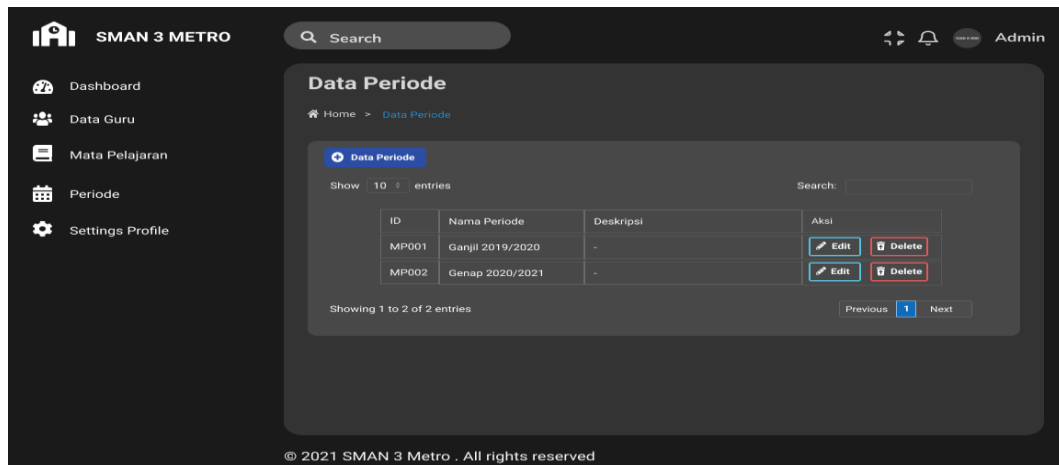
Pada tampilan ini untuk menampilkan data mata pelajaran yang sudah di input. *Admin* dapat menambahkan data baru dengan memilih tombol tambah data. Tampilan Rancangan Mata Pelajaran bisa diperlihatkan pada Gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Rancangan Mata Pelajaran

3.7.8 Tampilan Rancangan Periode

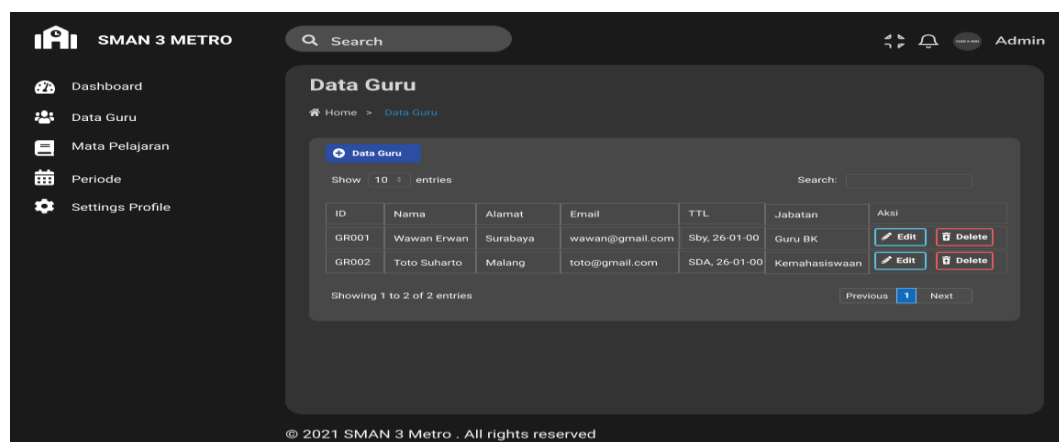
Menu ini untuk menampilkan data periode yang sudah di input. *Admin* dapat menambahkan data baru dengan memilih tombol tambah data. Seperti yang dilihat pada Gambar 19.



Gambar 19. Tampilan Rancangan Periode

3.7.9 Tampilan Rancangan Data Guru

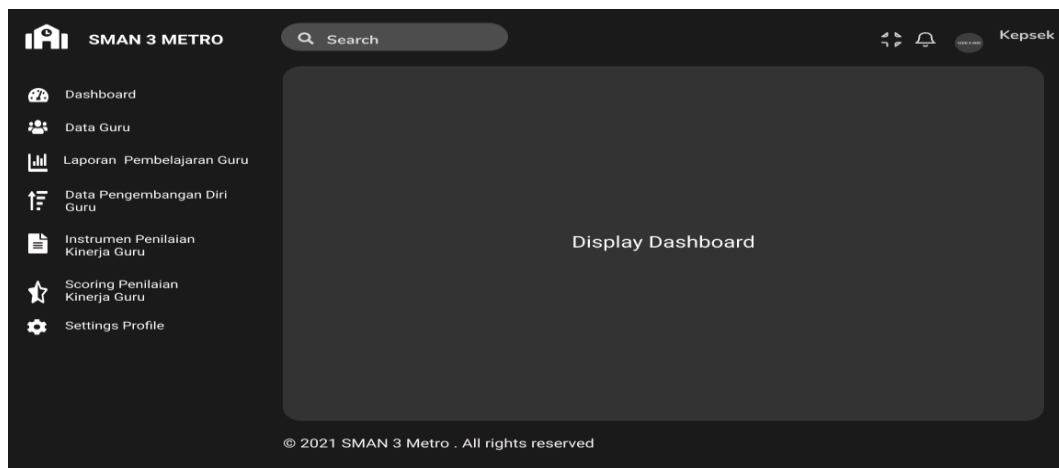
Tampilan Rancangan Data Guru adalah Tampilan untuk menampilkan data guru guru yang sudah di input. *Admin* dapat menambahkan data baru dengan memilih tombol tambah data. Tampilan Rancangan Data Guru bisa diperlihatkan pada Gambar 20.



Gambar 20. Tampilan Rancangan Data Guru

3.7.10 Tampilan Rancangan Menu Kepala Sekolah

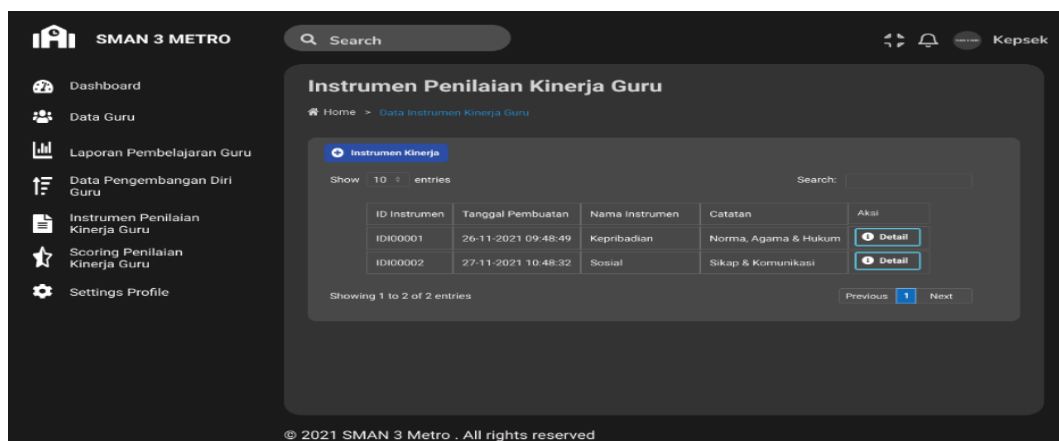
Merupakan tampilan awal pengguna Kepsek yang berisi data guru, laporan pembelajaran guru, data pengembangan diri guru, instrumen penilaian kinerja guru, *setting profile*. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21. Tampilan Rancangan Menu Kepala Sekolah

3.7.11 Tampilan Rancangan Instrumen PKG

Tampilan Rancangan Instrumen PKG adalah tampilan yang menampilkan instrumen penilaian kinerja guru. Kepsek dapat menambahkan data baru dengan memilih tombol tambah data. Tampilan Rancangan Instrumen PKG bisa diperlihatkan pada Gambar 22.



Gambar 22. Tampilan Rancangan Instrumen PKG

3.7.12 Tampilan Rancangan Skoring PKG

Tampilan Rancangan Skoring PKG adalah Tampilan untuk menilai kinerja guru. Kepsek dapat menambahkan data baru dengan memilih tombol tambah data. Tampilan Rancangan Skoring PKG bisa diperlihatkan pada Gambar 23.



Gambar 23. Tampilan Rancangan Skoring PKG

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Kesimpulan yang didapat dari penelitian antara lain:

1. Sistem ini dibangun berdasarkan tahapan penelitian seperti studi literatur berupa referensi jurnal terkait lalu tahapan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepala sekolah SMA Negeri 3 Metro dan data sekunder diperoleh melalui data penilaian kinerja guru yang berasal dari SMA Negeri 3 Metro. Informasi tersebut digunakan sebagai perancangan sistem yang dibangun.
2. Implementasi sistem dilakukan setelah tahap perancangan sistem diselesaikan. Proses implementasi sistem menggunakan *framework* Laravel yang menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Basis data menggunakan MySQL.
3. Sistem ini dapat membantu mengatasi kesulitan mencari data atau berkas guru dan proses penilaian kinerja guru yang rumit dan panjang yang jika dilakukan secara manual sangat memakan waktu dan rawan kesalahan, laporan evaluasi atau ringkasan serta laporan data lainnya.

5.2 Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berbagai saran untuk perbaikan pengembangan sistem perlu diperhatikan:

1. Sistem ini bisa dikembangkan ke aplikasi mobile.
2. Sistem masih bisa dikembangkan dengan penambahan menu *user guide*.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

- Adetokunbo, A. A. and Adenowo, B. A. (2013). Software Engineering Methodologies: A Review of the Waterfall Model and Object-Oriented Approach. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 427-434.
- Alfia, N. E. dan Waseso, B. (2020) “Perancangan Aplikasi Retensi Data Pada Database MySQL (Studi Kasus: PT. Telkomsigma),” *JUSIBI (Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis)*, 2(3), pp. 364–374. Available at: <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jusibi/article/view/181> (Accessed: June 16, 2022).
- Anggraeni, E. Y. dan Rita, I. (2017) *Pengantar Sistem Informasi*. 1st edn, Andy. 1st edn. Edited by Erang Risanto. Yogyakarta: Andy.
- Barnawi dan Arifin, M. (2017) *Instrumen Pembinaan, Peningkatan, & Penilaian Kinerja Guru Profesional*. 2nd edn. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=852962> (Accessed: June 16, 2022).
- Darmadi. (2017) *Manajemen Sumber Daya Manusia Kekepalasekolahan : "Melejitkan Produktivitas Kerja Kepala Sekolah Dan Faktor-faktor Yang Memengaruhi*. 1st edn. Yogyakarta: Deepublish. Available at: <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1144303#> (Accessed: June 16, 2022).
- Devie, Y. K. dan Anamisa, R. (2020) *Sistem Informasi & Implementasi Untuk Pendukung Keputusan (Studi Kasus: Sistem Rekomendasi)*. 1st edn. Edited by Tim MNC Publishing. Malang: Media Nusa Creative.
- Fattah, H. (2017) *Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai*. 1st edn. Edited by Ratu Wardarita. Yogyakarta: Elmatara.
- Hakim, L. dan Mustaqiem (2016) “Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Pada Sma Negeri 2 Sampit Berbasis Desktop,” *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, 5(2), pp. 1–6.
- Hermiati, R., Asnawati, A., dan Kanedi, I. (2021) “Pembuatan E-commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan Database MySQL,” *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 17(1). doi:10.37676/JMI.V17I1.1317.

- Jan, S. R., Shah, S., Johar, Z. U., Shah, Y., and Khan, F. (2016). An Innovative Approach to Investigate Various Software Testing Techniques and Strategies. *IJSRSET*, [online] vol. 2, no. 2, hh. 682–689. Tersedia di: https://www.researchgate.net/publication/303280520_An_Innovative_Approach_to_Investigate_Various_Software_Testing_Techniques_and_Strategies [Diakses 17 June 2022].
- Karwati, E. dan Priansa, D. J. (2017) *Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah*. 1st edn. Alfa Beta.
- Kurniawan, T. B. dan Syarifuddin (2020) “PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETARIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGGRAMAN PHP DAN MYSQL,” *JURNAL TIKAR*, 1(2), pp. 192–206. doi:10.1234/TEKNIK_INFORMATIKA.V1I2.153.
- Laudon, K. C. and Laudon, J. P. (2020) *Management information systems : managing the digital firm*. 16th edn. Edited by Andrew Gilfilan. New York: Pearson.
- Pamungkas, I. B. dan Putranto, A. T. (2021) *Sistem Informasi Manajemen*. 1st edn. Bandung: Widina.
- Presiden Republik Indonesia (2003) *UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia: Undang-Undang. Available at: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> (Accessed: June 16, 2022).
- Presiden Republik Indonesia (2005) *UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen*. Indonesia: Undang-Undang.
- Prokofyeva, N. and Boltunova, V. (2017) “Analysis and Practical Application of PHP Frameworks in Development of Web Information Systems,” *Procedia Computer Science*, 104, pp. 51–56. doi:10.1016/J.PROCS.2017.01.059.
- Putra, H. N. (2018) “Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) dalam Perancangan Aplikasi Data Pasien Rawat Inap pada Puskesmas Lubuk Buaya,” *Sinkron : jurnal dan penelitian teknik informatika*, 2(2), pp. 67–77. Available at: <https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/sinkron/article/view/130>.
- Rismawati dan Mattalata (2018) *Evaluasi Kinerja : Penilaian Kinerja Atas Dasar Prestasi Kerja Berorientasi Kedepan*. 1st edn. Sulawesi Selatan: Celebes Media Perkasa.
- Rusdiana, A. dan Nasihudin (2021) *Akuntabilitas: Kinerja Dan Pelaporan Penelitian*. 1st edn. Edited by Encep Dulwahab and Tresna Nurhayati. Bandung: Pustaka Tresna Bhakti.

- Sitinjak, D. D., Maman, dan Suwita, J. (2020) “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang,” *Insan Pembangunan Sistem Informasi dan Komputer (IPSIKOM)*, 8(1), pp. 1–19. Available at: https://ojs.ipem.ecampus.id/ojs_ipem/index.php/stmik-ipem/article/view/164 (Accessed: June 16, 2022).
- Sonata, F. dan Sari, W. (2019) “Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer,” *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 8(1), pp. 22–31. doi:10.31504/komunika.v8i1.1832.
- Wicaksono, V. A. (2014) *Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Pada Sekolah Dasar Negeri Pandean Lamper 05 Semarang*. Universitas Dian Nusantara.
- Yudhanto, Y. dan Prasetyo, H. A. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.