

Pengembangan Modul Guru Pada *Content Management System* (CMS) Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini

Femi Rachmawati Muttaqien¹, Suryatiningsih², Robbi Hendriyanto³

¹²³Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
¹femi.rachmawati11@gmail.com, ²suryatiningsih@tass.telkomuniversity.ac.id, ³obiesan@gmail.com

Abstrak

Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini merupakan lembaga penitipan anak yang dapat menggantikan peran orang tua selama mereka sedang bekerja atau tidak dirumah. Di Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini anak dapat belajar mandiri dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Saat ini sudah banyak sekolah yang menggunakan website untuk menyampaikan informasi mengenai sekolah dan kegiatan anak – anak selama berada disekolah kepada orang tua. Oleh karena itu, perlu dibuat aplikasi Pengembangan *Content Management System* (CMS) Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini yang dapat membantu guru dalam pengelolaan daily report, portofolio, kegiatan dan penilaian kinerja pegawai selama berada di Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini. Aplikasi ini menggunakan konsep *Content Management System* (CMS). *Content Management System* (CMS) merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah, mengurutkan, mengelola berbagai jenis konten atau informasi digital baik yang berupa teks, gambar, suara, maupun video secara mudah cepat dan rapi pada sebuah sistem yang berjalan di dalam website sesuai dengan keinginan dari orang yang akan membuat aplikasi website tersebut. Aplikasi Pengembangan *Content Management System* (CMS) Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini ini menggunakan Framework Yii dan database MySQL

Kata Kunci: Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini, website, Yii, MySQL

Abstract

Daycare and Preschool is a child care institution can replace the role of parents as long as they are at work or not at home. The Daycare and Preschool children can learn independently and socialize with their environment. Many schools are using the website to convey information about the school and children's activities while at school to parents. Therefore, CMS Daycare and Preschool Teacher module applications need to be made which can facilitate teachers in the management of daily reports, portfolios, activities and employee performance evaluation while in the Daycare and Preschool. This application uses the concept of a Content Management System (CMS). Content Management System (CMS) is an application that can be used to transform, sort, manage various types of content or digital information either in the form of text, images, sound, and video easily quickly and neatly on a system that runs on the website in accordance with the wishes of the people who will make the website application. CMS Daycare and Preschool application using Yii Framework and MySQL database.

Keyword : Daycare and preschool, website, Yii, MySQL

1. Pendahuluan

Fase pendidikan usia dini pada anak adalah fase pendidikan yang penting dan membutuhkan banyak perhatian baik dari orang tua maupun sekolah terkait. Banyaknya orang tua yang sibuk terhadap pekerjaan mereka sehingga kurang memperhatikan perkembangan anak – anaknya. TPA dan PAUD merupakan lembaga penitipan anak yang dapat menggantikan peran orang tua selama mereka sedang bekerja atau tidak dirumah. Kegiatan TPA dan PAUD sama seperti kegiatan anak – anak seperti biasanya dirumah, seperti bermain, makan, menonton tv dan sebagainya.

Setiap kegiatan yang dilakukan di TPA dan PAUD dibantu oleh para pegawai. Setiap pegawai diberikan tugas masing – masing yang nantinya akan

dilakukan penilaian terhadap kinerja pegawai tersebut selama berada di TPA dan PAUD. Tetapi, dalam penyampaian tugas dari hasil penilaian tersebut masih secara verbal kepada setiap pegawai. Sehingga memerlukan waktu lama dalam penyampaian tugas dari hasil penilaian tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas dibuat aplikasi Pengembangan Modul Guru pada Content Management System (CMS) Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini yang dapat memudahkan guru dalam pengelolaan informasi kegiatan anak – anak selama disekolah seperti daily report, portofolio, dan kegiatan rutin anak – anak diluar jam sekolah. Dan memudahkan pihak sekolah dalam melakukan penilaian kinerja para pegawai.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa rumusan masalah, yaitu :

- a. Bagaimana memberikan solusi dalam mengelola *daily report*, *portofolio*, dan kegiatan anak diluar jam sekolah kepada orang tua?
- b. Bagaimana memberikan solusi kepada pihak sekolah dalam melakukan penilaian kinerja pegawai terhadap para guru yang berada di Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini?

Adapun tujuan dibuatnya proyek akhir ini adalah membuat aplikasi *Content Management System* (CMS) Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini yang mampu :

- a. Membantu guru dalam pengelolaan *daily report* dan *portofolio* terkomputerisasi dan memberikan informasi mengenai kegiatan anak – anak kepada orang tua, sehingga orang tua bisa mengakses kapan pun dan dimana pun.
- b. Membantu pihak sekolah dalam melakukan penilaian kinerja pegawai dan memberikan informasi tersebut kepada setiap pegawai.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Content Management System (CMS)

CMS merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengubah, mengurutkan, mengelola berbagai jenis konten atau informasi digital baik yang berupa teks, gambar, suara, maupun video secara mudah cepat dan rapi pada sebuah sistem yang berjalan di dalam website sesuai dengan keinginan dari orang yang akan membuat aplikasi website tersebut. CMS menawarkan kemampuan untuk mengelola konten website tanpa harus mempunyai pengetahuan pemrograman apa pun. CMS dirancang untuk memberikan kemudahan dalam mengelola konten website sesuai dengan keinginan pengguna CMS. [2]

2.1.1. Arsitektur CMS

CMS adalah aplikasi yang pada dasarnya membantu pengguna, penulis untuk membuat, mengedit, menggabungkan, menyimpan, bekerja dengan konten yang didominasi secara online. Arti dari CMS telah berubah selama bertahun – tahun mengikuti evolusi dari e-learning platforms. Sekarang, CMS menawarkan berbagai variasi tambahan untuk digunakan dalam mengelola konten. Hampir secara default CMS memiliki area administrasi pengguna dan alat untuk berkomunikasi. Kelebihan ini mungkin mencerminkan pada kurangnya upaya mendasar. Untuk menghasilkan informasi yang baik dan berkualitas tinggi perlu berkonsentrasi pada konten itu sendiri bukan pada pembuatannya. Alat atau sintaks yang rumit menyulitkan seseorang yang

bukan profesional dalam menggunakan computer untuk menangani hal itu. WYGIWYS-system akan lebih disukai. Alat harus mudah untuk digunakan. Aplikasi Web 2.0 akhirnya digunakan oleh para pengguna internet. Template dan kemungkinan variasi output akan mengurangi beban kerja yang tidak perlu dan mengoptimalkan alur kerja.

Ada tiga cara yang berbeda bekerja dengan Content Management System (CMS) :

1. Sisi Server CMS.

Semua prosedur dan operasi yang dalam konteks dengan situs penyimpanan dan kebutuhan aktualisasi sisi server dengan bahasa *script* yang berkomunikasi dengan database dalam pemeliharaan isinya. Seperti system yang mengotomatisasi bagian utama dari alur kerja yang membuatnya lebih mudah dalam menanganinya.

2. Sisi Client CMS.

Menciptakan konten adalah menetapkan pengguna komputer lokal yang menjalankan software khusus yang mencakup semua proses yang diperlukan untuk menangani dan mengelola alur kerja. Setelah menciptakan dan merancang informasi lokal, bagian utama harus diupload ke server pemegang konten melalui FTP. Hal ini sering digunakan dalam kombinasi dengan system yang mencakup file media besar pada konten tersebut.

3. Persilangan dari server dan client CMS.

Bagian ini merupakan cermin dari sisi server dan sisi client CMS. Hak – hak yang digunakan untuk mengelola system dan konten. Hanya bagian utama yang memiliki hak akses bagi pengguna untuk memelihara alur kerja dan bagian lain hanya digunakan oleh administrator. Disana mungkin ada antar muka lokal atau *software plug-in* dimana ketika anda membuat konten dan setelah itu akan mengupload ke CMS anda secara otomatis. . [3]

2.2. Taman Penitipan Anak (TPA)

TPA merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan non formal yang menyelenggarakan program pendidikan sekaligus pengasuhan dan kesejahteraan anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. TPA adalah wahana pendidikan dan pembinaan kesejahteraan anak yang berfungsi sebagai pengganti keluarga untuk jangka waktu tertentu selama orang tuanya berhalangan atau tidak memiliki waktu yang cukup dalam mengasuh anaknya karena bekerja atau sebab lain. [4]

2.3. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

PAUD adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani

agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal. [4]

2.4. Framework Yii

Framework Yii adalah framework (kerangka kerja) PHP berbasis komponen untuk pengembangan aplikasi web berskala besar. Framework Yii menyediakan reusability maksimum dalam pemrograman web dan mampu meningkatkan kecepatan dalam membuat aplikasi web. Nama Yii diambil dari singkatan "Yes It Is". Semua yang dibangun menggunakan Yii menggunakan arsitektur Model – View - Controller (MVC). Model – View - Controller (MVC) model pembuatan program yang menerapkan arsitektur yang memisahkan proses, tampilan, dan bagian yang menghubungkan antara proses dan tampilan. Dalam MVC, model menggambarkan informasi (data) dan proses bisnis, view (tampilan) berisi elemen antarmuka user seperti teks, formulir masukan, sementara controller mengatur komunikasi antarmodel dan view. [5]

a. Model

Model merupakan kelas yang mendasari logika proses dalam aplikasi perangkat lunak dan kelas yang terkait dengannya. Model adalah suatu objek yang tidak mengandung informasi tentang user interface. Model juga suatu kelas yang berisi metode atau fungsi yang merupakan kumpulan dari proses – proses.

b. View

View merupakan kumpulan dari kelas yang mewakili unsur – unsur dalam antarmuka user (semua hal user dapat melihat dan merespon pada layar, seperti tombol, tampilan kotak, dan sebagainya).

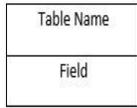
c. Controller

Controller yang merupakan kelas yang akan menghubungkan model dan view, dan digunakan untuk berkomunikasi antara kelas dalam model dan view. Controller memiliki action standar.

2.5. Crows Foot Entity Relationship Diagram

ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. Crows foot memiliki entitas berbentuk tabel dan penghubung sebagai garis antar kotak yang memiliki bentuk berbeda di ujung garis. [9]

Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada notasi crows foot untuk menciptakan ER - Diagram :

No	Nama Notasi	Notasi	Keterangan
1	Entitas		Entitas adalah suatu objek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai. Tabel adalah cara lain untuk mewakili entitas dan Field merupakan atribut dari entitas.
2	Relasi		Relasi adalah hubungan antara suatu entitas dengan entitas lainnya. Notasi crows foot memiliki 4 untuk menciptakan ER - diagram.
3	One and One Only		Digunakan pada relasi untuk menunjukkan satu ke satu.
4	One or Many		Digunakan pada relasi untuk menunjukkan satu ke banyak.
5	Zero or One		Digunakan pada relasi untuk menunjukkan relasi fungsional nol ke satu.
6	Zero or Many		Digunakan pada relasi untuk menunjukkan relasi fungsional nol ke banyak.

2.6. Aturan Pemerintah Mengenai TPA dan PAUD

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tanggal 17 September 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mengenai Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dan Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan sebagai berikut :[6]

1. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 0 - <12 Bulan

Tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 0 - <12 bulan yang sudah ditentukan oleh aturan pemerintah dapat dilihat pada tabel berikut.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan			
	< 3 Bulan	3 - < 6 Bulan	6 - < 9 Bulan	9 - < 12 Bulan
I. Nilai – nilai Agama dan Moral	*)	*)	*)	*)
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Refleks menggemgam benda yang menyentuh telapak	1. Meraih benda didepannya.	1. Melempar benda yang dipegang.	1. Menarik benda yang terjangkau
B. Motorik Halus	1. Memainkan jari tangan dan kaki.	2. Memasukkan benda ke dalam mulut.	3. Meremas	4. Menggaruk kepala.

2. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 12 - <24 Bulan

Tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 12 - <24 bulan yang sudah ditentukan oleh aturan pemerintah dapat dilihat pada tabel berikut.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	12 - < 18 Bulan	18 - < 24 Bulan
I. Nilai – nilai Agama dan Moral	*)	*)
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Berjalan sendiri.	1. Melompat di tempat
B. Motorik Halus	1. Memegang Alat tulis	2. Meniru garis vertical atau horizontal.

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 2 - <4 Tahun

Tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 2 - <4 tahun yang sudah ditentukan oleh aturan pemerintah dapat dilihat pada tabel berikut.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	2 - < 3 Tahun	3 - < 4 Tahun
I. Nilai – nilai Agama dan Moral Merespons hal – hal yang terkait dengan nilai agama dan moral.	1. Mulai meniru gerakan berdoa atau sembahyang sesuai dengan agamanya.	1. Mulai memahami pengertian perilaku yang berlawanan meskipun belum selalu dilakukan seperti pemahaman perilaku baik-buruk, benar- salah, sopan-tidak sopan.
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Berjalan sambil berjinjit.	1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan (bola).

4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kelompok Usia 4 - ≤ 6 Tahun

Tingkat pencapaian perkembangan kelompok usia 4 - ≤ 6 Tahun yang sudah ditentukan oleh aturan pemerintah dapat dilihat pada tabel berikut.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	4 - < 5 Tahun	5 - ≤ 6 Tahun
I. Nilai – nilai Agama dan Moral.	1. Mengenal Tuhan melalui agama yang dianutnya.	1. Mengenal agama yang dianut.
II. Motorik A. Motorik Kasar	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb.	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.
B. Motorik Halus	1. Membuat garis vertical, horizontal, lengkungan kiri atau kanan, miring kiri atau kanan, dan lingkaran	2. Menggambar sesuai gagasan.

5. Standar Pendidikan dan Tenaga Kependidikan

Standar pendidikan dan tenaga kerja kependidikan yang sudah ditentukan oleh aturan pemerintah dapat dilihat pada tabel berikut.

Kompetensi atau Sub Kompetensi	Indikator
1 Kompetensi Kepribadian. 1.1 Bersikap dan berperilaku sesuai dengan kebutuhan psikologis anak.	1.1.1 Menyayangi anak secara tulus. 1.1.2 Berperilaku sabar, tenang, ceria, serta penuh perhatian.
2 Kompetensi Profesional 2.1 Memahami tahapan perkembangan anak.	2.1.1 Memahami kesinambungan tingkat perkembangan anak usia 0-6 tahun. 2.1.2 Memahami standar tingkat pencapaian perkembangan anak. 2.1.3 Memahami bahwa setiap anak mempunyai tingkat kecepatan pencapaian

2.7. Aturan Pemerintah Mengenai Penilaian Kinerja Pegawai Negeri Sipil

Penilaian kinerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) dilaksanakan berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 10 Tahun 1979 tentang Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan Pegawai Negeri Sipil. Penilaian kinerja PNS adalah penilaian secara periodik pelaksanaan pekerjaan seorang PNS. Tujuan penilaian kinerja adalah untuk mengetahui keberhasilan atau ketidakberhasilan seorang PNS, dan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh PNS yang bersangkutan dalam melaksanakan tugasnya. Hasil penilaian kinerja digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pembinaan PNS antara lain pengangkatan, kenaikan pangkat, pengangkatan dalam jabatan, pendidikan dan pelatihan, serta pemberian penghargaan.

a. Unsur – unsur yang dinilai dalam melaksanakan penilaian pelaksanaan pekerjaan adalah :

1. Kesetiaan

Kesetiaan yang dimaksud dengan kesetiaan adalah kesetiaan, ketaatan, dan pengabdian kepada Pancasila, Undang – Undang Dasar 1945, Negara, dan Pemerintah.

2. Prestasi Kerja

Prestasi kerja adalah hasil kerja yang dicapai seorang PNS dalam melaksanakan tugas yang dibebankan kepadanya. Pada umumnya prestasi kerja seorang PNS dipengaruhi oleh kecakapan, keterampilan, pengalaman dan kesungguhan PNS yang bersangkutan.

3. Tanggung jawab

Tanggung jawab adalah kesanggupan seorang PNS menyelesaikan pekerjaan yang diserahkan kepadanya dengan sebaik – baiknya dan tepat pada waktunya serta berani memikul risiko atas keputusan yang diambilnya atas tindakan yang dilakukannya.

4. Ketaatan

Ketaatan adalah kesanggupan seorang PNS untuk menaati segala peraturan perundang-undang dan peraturan kedinasan yang berlaku, menaati perintah kedinasan yang diberikan oleh atasan yang berwenang, serta kesanggupan untuk tidak melanggar larangan yang ditentukan.

5. Kejujuran

Kejujuran adalah ketulusan hati seorang PNS dalam melaksanakan tugas dan kemampuan untuk tidak menyalahgunakan wewenang yang diberikan kepadanya.

6. Kerjasama

Kerjasama adalah kemampuan seseorang PNS untuk bekerja bersama – sama dengan orang lain dalam menyelesaikan sesuatu tugas yang ditentukan sehingga tercapai daya guna dan hasil guna yang sebesar – besarnya.

7. Prakarsa

Prakarsa adalah kemampuan seorang PNS untuk mengambil keputusan, langkah – langkah atau melaksanakan suatu tindakan yang diperlukan dalam melaksanakan tugas pokok tanpa menunggu perintah dari atasan.

8. Kepemimpinan

Kepemimpinan adalah kemampuan seseorang PNS untuk meyakinkan orang lain sehingga dapat dikerahkan secara maksimal untuk melaksanakan tugas pokok.

b. Tata Cara Penilaian

Penilaian dilakukan oleh Pejabat Penilai yaitu atasan langsung PNS yang dinilai. Pejabat Penilai melakukan penilaian pelaksanaan pekerjaan terhadap PNS yang berada dalam lingkungannya pada akhir bulan Desember tiap – tiap tahun. Jangka waktu penilaian adalah mulai bulan Januari sampai dengan bulan Desember tahun yang bersangkutan. Nilai pelaksanaan pekerjaan dinyatakan dengan sebutan dan angka sebagai berikut :

- a. Amat Baik = 91 – 100
- b. Baik = 76 – 90
- c. Cukup = 61 – 75
- d. Sedang = 51 – 60
- e. Kurang = 50 ke bawah

Setiap unsur penilaian ditentukan dulu nilainya dengan angka, kemudian ditentukan nilai sebutannya. Hasil penilaian pelaksanaan pekerjaan dituangkan dalam Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan.

c. Penyampaian Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan

Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan yang telah diisi diberikan oleh Pejabat Penilai kepada PNS yang dinilai. Apabila PNS yang dinilai menyetujui penilaian terhadap dirinya seperti tercantum dalam Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan, maka ia membubuhkan tanda tangannya ada tempat yang tersedia. PNS wajib mengembalikan Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan yang telah ditandatangani olehnya kepada Pejabat Penilai selambat – lambatnnya dalam jangka waktu 14 (empat belas) hari sejak tanggal diterimanya Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan tersebut.[8]

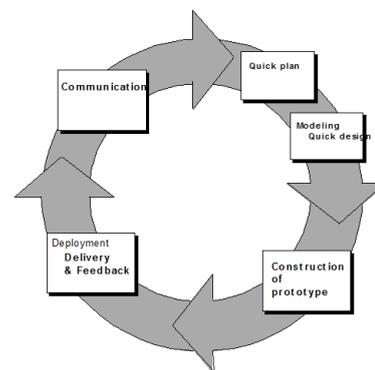
2.8. Black Box Testing

Black box merupakan kotak yang menentukan tingkah laku sistem atau suatu bagian dari suatu sistem. Sistem atau bagian yang merespon stimulus (event) spesifik dengan mengaplikasikan serangkaian transisi yang memetakan stimulus tersebut ke dalam suatu respon. [7]

3. Analisis

3.1. Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah metode *prototype*. Berikut adalah tahapan pada metode *prototype* :



Gambar 1 Metode Prototype

a. Communication

Pada tahap ini dilakukan komunikasi antara tim pengembang perangkat lunak dengan pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan dengan pelanggan untuk mendefinisikan sasaran perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan.

b. Quick Plan and Modeling Quick Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan cepat representasi semua aspek perangkat lunak oleh para pengguna akhir, seperti rancangan antar muka pengguna atau format tampilan.

c. Construction of Prototype

Pada tahap ini dilakukan pembuatan dari prototype yang telah ditentukan.

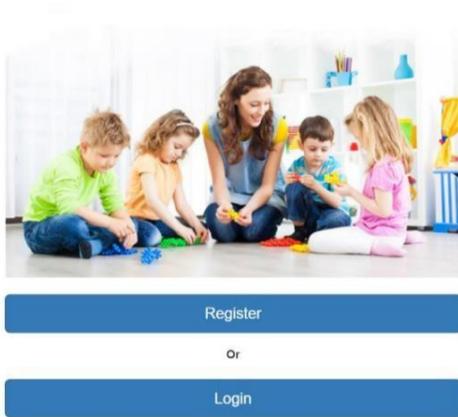
d. Deployment Delivery and Feedback

Pada tahap ini prototype yang telah dibuat diberikan kepada pelanggan untuk dilakukan evaluasi terhadap prototype yang sudah dibuat dan akan memberikan umpan balik yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. [1]

4. Tampilan Antarmuka

4.1. Halaman Login

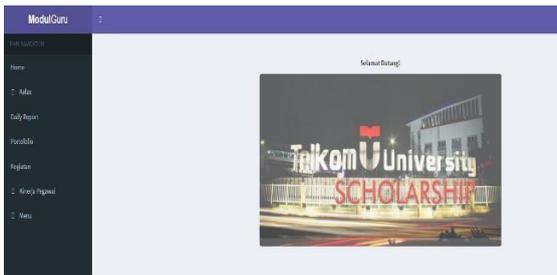
Berikut merupakan tampilan antar muka halaman login.



Gambar 5 Halaman Login

4.2. Halaman Home

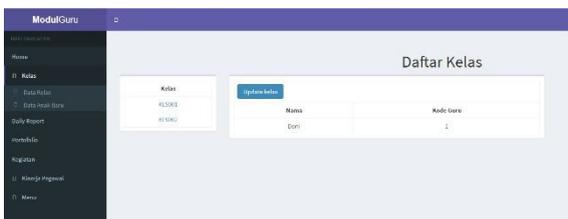
Berikut merupakan tampilan antar muka halaman home.



Gambar 6 Halaman Home

4.3. Halaman Data Kelas

Halaman data kelas merupakan halaman daftar siswa setiap kelasnya.



Gambar 7 Halaman Data Kelas

4.4. Halaman Data Anak Baru

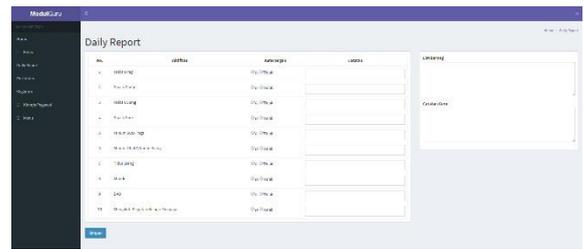
Halaman data anak baru merupakan halaman data siswa baru yang telah didaftarkan oleh orang tua yang kemudian akan ditentukan siswa tersebut masuk ke dalam kelompok kelas mana.



Gambar 8 Halaman Data Anak Baru

4.5. Halaman Daily Report

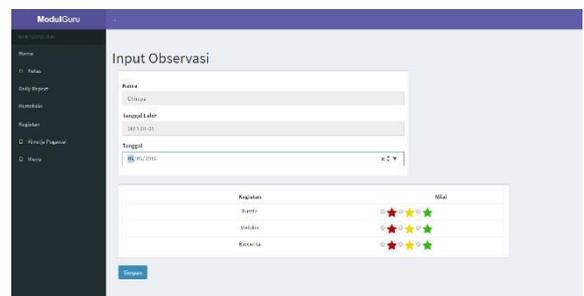
Halaman *daily report* merupakan halaman pembuatan kegiatan siswa sehari – hari yang akan diinformasikan kepada orang tua.



Gambar 9 Halaman *Daily Report*

4.6. Halaman Portofolio

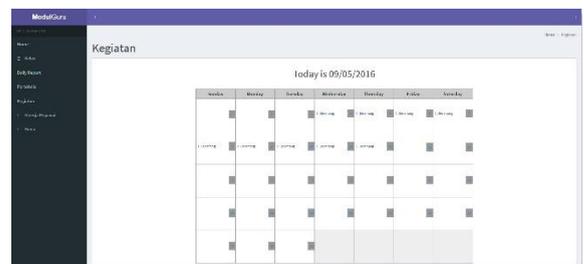
Halaman portofolio merupakan halaman pembuatan hasil observasi guru terhadap perkembangan siswa.



Gambar 10 Halaman Portofolio

4.7. Halaman Kegiatan

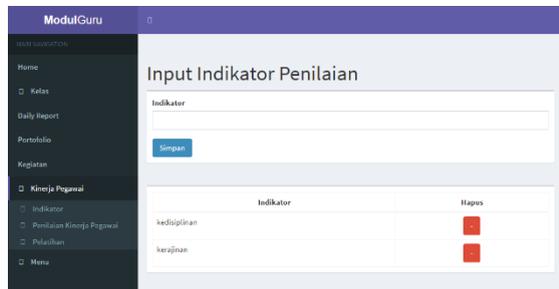
Halaman kegiatan merupakan halaman kegiatan apa saja yang akan dilakukan siswa diluar jam sekolahnya.



Gambar 11 Halaman Kegiatan

4.8. Halaman Indikator Penilaian Kinerja Pegawai

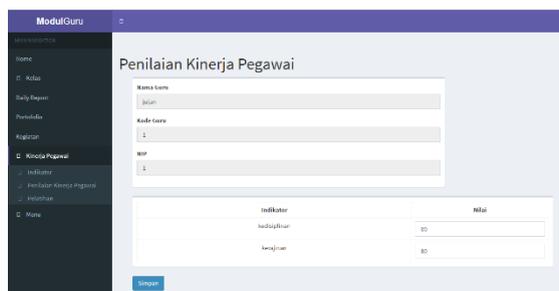
Halaman indikator penilaian kinerja pegawai merupakan halaman untuk menginputkan indikator penilaian apa saja yang akan digunakan dalam melakukan penilaian kinerja pegawai.



Gambar 12 Halaman Indikator Penilaian Kinerja Pegawai

4.9. Halaman Penilaian Kinerja Pegawai

Halaman penilaian kinerja pegawai merupakan halaman untuk menginputkan penilaian kinerja para pegawai.



Gambar 13 Halaman Penilaian Kinerja Pegawai

4.10. Halaman Pelatihan Pegawai

Halaman pelatihan pegawai merupakan halaman untuk menentukan pelatihan apa yang berhak didapatkan oleh pegawai berdasarkan hasil penilaian kinerja pegawai yang telah dilakukan.



Gambar 14 Halaman Pelatihan Pegawai

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan pembangunan aplikasi ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini digunakan untuk menentukan kelas siswa yang didaftarkan oleh orang tua, pembuatan *daily report*, pembuatan portofolio, kegiatan siswa, dan penilaian kinerja pegawai.

2. Aplikasi ini digunakan oleh guru untuk melakukan pengelolaan data kegiatan siswa selama berada di Taman Pendidikan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini.

3. Aplikasi ini digunakan oleh kepala sekolah untuk melakukan pengelolaan data penilaian kinerja pegawai yang bekerja pada Taman Pendidikan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini.

5.2. Saran

Untuk meningkatkan dan memperbaiki kualitas aplikasi ini, maka terdapat beberapa saran yang dapat diperhatikan, yaitu :

1. Aplikasi dapat dikembangkan dengan fitur – fitur terbaru seperti pengelolaan data guru dan fitur sms gateway.

2. Aplikasi dapat digunakan tidak hanya oleh pihak Taman Penitipan Anak dan Pendidikan Anak Usia Dini.

Daftar Pustaka

- [1] R. S. Pressman, Ph.D., *Rekayasa Perangkat Lu (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1*, Yogyakarta Andi, 2012.
- [2] W. Komputer, *Mastering CMS Programming With PHP & MYSQL*, Yogyakarta: Andi, 2011.
- [3] T. Huber, W. Nagler and M. Ebner, "lamp.tu-graz.ac.at," [Online]. Available: lamp.tu-graz.ac.at/~i203/ebner/publication/08_edmedia_ebook.pdf. [Accessed 20 Desember 2015].
- [4] M. R. SH, "sulsei.kemenag.go.id," [Online]. Available: <http://sulsei.kemenag.go.id/file/file/ArtikelTulisan/oklv1383112871.PDF>. [Accessed 20 Desember 2015].
- [5] B. S.Kom, M.Kom, *Buku Pintar Framework Yii (Cara Mudah Membangun Aplikasi Web PHP)*, Yogyakarta: Mediakom, 2013.
- [6] B. Sudibyo, "sdm.data.kemdikbud.go.id," [Online]. Available: <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2058%20Tahun%202009.pdf>. [Accessed 15 Februari 2016].

- [7] P. R. S., Rekayasa Perangkat Lunak
(Pendekatan Praktisi) Buku : II, Yogyakarta:
Andi, 2002.

