

Sistem Informasi Laporan Kinerja Guru “SDN Kupang Krajan” Berbasis Web

Nikodimus Aprilian Christanto^{1,*}, Shofiya Syidada²

^{1,2} Program Studi Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: ¹nikopetemon1@gmail.com, ²shofiya@uwks.ac.id

*Penulis Koresponden

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis web guna memudahkan proses monitoring dan pelaporan kinerja guru di SDN Kupang Krajan. Sistem ini dirancang untuk menggantikan metode manual berbasis kertas yang dinilai tidak efisien, serta untuk meningkatkan transparansi dan efektivitas dalam proses evaluasi guru. Metode pengembangan yang digunakan adalah model Waterfall, yang mencakup analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini berhasil meningkatkan efisiensi kerja guru dan kepala sekolah, terutama dalam penginputan dan penilaian kreativitas serta laporan kinerja. Pengujian menunjukkan seluruh fitur berfungsi dengan valid, termasuk login, pengunggahan laporan, dan navigasi menu. Sistem ini memberikan visualisasi laporan yang informatif dan membantu pengambilan keputusan berbasis data. Dengan adanya sistem ini, pengelolaan kinerja guru menjadi lebih terstruktur dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: sistem informasi, laporan kinerja guru, web-based, evaluasi guru, SDN Kupang Krajan

Abstract

This study aims to develop a web-based information system to facilitate the monitoring and reporting of teacher performance at SDN Kupang Krajan. The system is designed to replace the inefficient paper-based method and to improve transparency and effectiveness in teacher evaluations. The development method used is the Waterfall model, which includes requirement analysis, system design, implementation, and testing. The results show that the system successfully enhances the efficiency of both teachers and the principal, particularly in submitting and assessing creativity and performance reports. Testing confirmed that all features functioned as expected, including login, report submission, and menu navigation. The system provides informative visualizations to support data-driven decision-making. Overall, the implementation of this system results in a more structured teacher performance management process, contributing to the improvement of education quality in elementary schools.

Keywords: information system, teacher performance report, web-based, teacher evaluation, SDN Kupang Krajan

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak besar pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan *modern*, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan pengelolaan sekolah menjadi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas pendidikan. Salah satu aspek yang membutuhkan perhatian khusus adalah proses *monitoring* kinerja guru, yang menjadi bagian penting dalam memastikan kualitas pengajaran dan pencapaian akademis.

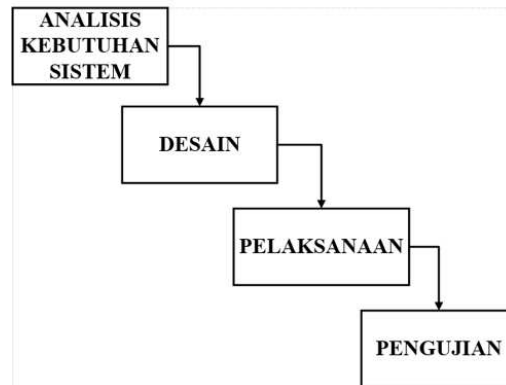
Di era digital saat ini, metode manual tersebut dirasa kurang memadai dikarenakan masih menggunakan full paper dalam memantau dan *me-monitoring* kinerja guru dalam 1 bulan secara berkala sehingga terjadinya minimnya pemahaman tentang teknologi informasi pada era saat ini untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat membantu sekolah dalam memonitor kinerja guru secara terpusat dan efisien. Sistem informasi berbasis *web* memungkinkan seluruh data terkait kinerja guru, seperti nilai, kehadiran, dan laporan evaluasi, diintegrasikan dalam satu *platform* yang mudah diakses. Dengan adanya sistem ini, proses pemantauan kinerja menjadi lebih cepat, akurat, dan transparan.

Monitoring mempunyai beberapa point yang menjadi dasar untuk memantau kinerja guru seperti berikut, Pertama, perencanaan kinerja dilakukan pada awal bulan setiap semester dengan tujuan agar guru dapat dengan mudah berdiskusi dengan kepala sekolah terkait evaluasi dan penyesuaian. Kedua, perencanaan kinerja memiliki lima tahap, yaitu praktik kinerja/praktik pembelajaran, pengembangan

kompetensi, tugas tambahan, perilaku kerja, dan rangkuman. Ketiga, pada praktik kinerja/pembelajaran, guru memilih satu sub indikator rekomendasi sesuai rapor pendidikan masing-masing satuan pendidikan atau memilih yang lain sesuai yang ingin ditingkatkan.

II. METODE PENELITIAN

Metode pembahasan pada laporan ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode ini mempunyai beberapa tahapan penelitian seperti berikut :



Gambar 1 Tahapan Penelitian Metode *Waterfall*

Tahapan yang dilakukan dengan metode *waterfall* sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Sistem.

Tahap awal ini melibatkan identifikasi dari masalah yang terjadi pada SDN Kupang Krajan yaitu kurangnya pemahaman tentang pentingnya teknologi informasi demi menunjang kerja sekolah untuk memantau kinerja guru di sekolah dan merubah sistem pemantau dari *full paper* menjadi *paperless*. Tujuan utamanya adalah mengumpulkan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang akan menjadi dasar dari pengembangan *software*.

b. Desain.

Pada tahap ini, persyaratan yang telah dikumpulkan diterjemahkan menjadi desain perangkat lunak yang spesifik. Tujuannya adalah menciptakan panduan yang jelas bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan *software*.

c. Pelaksanaan.

Tahap ini melibatkan proses implementasi aktual dari *software* berdasarkan desain yang telah ditentukan sebelumnya. Tim *developer* menggunakan bahasa pemrograman dan alat pengembangan untuk menghasilkan *software* yang sesuai dengan spesifikasi desain.

d. Pengujian

Setelah implementasi pemrograman dilakukan, *software* akan diuji untuk memastikan bahwa itu berfungsi sesuai dengan yang diinginkan untuk memunculkan kinerja guru di sistem yang sudah di buat. Pengujian meliputi pengujian fungsionalitas, pengujian integrasi, dan pengujian kinerja. Tujuannya adalah untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan yang mungkin ada sebelum perangkat lunak diperkenalkan kepada pengguna akhir.

Analisis Kebutuhan Sistem

Tahapan Analisa kebutuhan merupakan proses yang melibatkan pengumpulan, analisis, dan pemahaman terhadap informasi mengenai guru di sebuah sekolah. Informasi tersebut digunakan untuk merencanakan pemenuhan kebutuhan di masa depan [1]. Pada penelitian ini dapat dilakukan setelah melakukan identifikasi masalah seperti berikut :

- Sekolah SDN Kupang Krajan masih menggunakan kertas dalam melaporkan hasil monitoring kinerja guru.
- Sekolah SDN Kupang Krajan belum memiliki *website* monitoring kinerja guru.

- c. Pihak sekolah masih awam mengenai sistem informasi monitoring kinerja.

Setelah tahapan identifikasi masalah, tahap Analisa kebutuhan dapat dirangkai sesuai identifikasi yang tertera, Analisa kebutuhan dilakukan untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih jelas dan detail, dan juga dapat membantu dalam mendefinisikan spesifikasi sistem secara jelas. Terdapat dua kebutuhan yang didefinisikan pada analisa kebutuhan, yakni Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non Fungsional.

Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berdasarkan proses yang mampu disediakan oleh sistem dan mencakup kebutuhan dasar pengguna tersebut berupa fitur, layanan dan fungsi untuk menunjang poin kinerja guru, ada beberapa poin kinerja guru yaitu keaktifan dan kreatifitas

Pada point keaktifan guru dapat di jabarkan sebagai berikut :

- a. Keterlibatan dalam Proses Belajar Mengajar
Guru aktif memberikan materi secara interaktif, memotivasi siswa untuk berpartisipasi, dan menggunakan metode pembelajaran yang variatif seperti diskusi, simulasi, atau studi kasus.
- b. Pemanfaatan Teknologi dan Sumber Belajar
Guru aktif menggunakan teknologi seperti proyektor, perangkat lunak pendidikan, atau platform e-learning untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.
- c. Keterlibatan dalam Kegiatan Ekstrakurikuler
Guru mendukung pengembangan bakat dan minat siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler, seperti olahraga, seni, atau kegiatan organisasi siswa.

Adapun juga point kreatifitas guru dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah untuk menunjang kinerja guru sebagai berikut :

- a. Pengembangan Metode Pembelajaran yang Menarik
Guru kreatif mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti pembelajaran berbasis proyek, bermain sambil belajar, bercerita, atau simulasi sederhana yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif.
- b. Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Beragam
Guru menggunakan media pembelajaran inovatif, baik tradisional seperti alat peraga (gambar, kartu, boneka), maupun teknologi modern seperti video edukasi, aplikasi interaktif, atau perangkat digital lainnya.
- c. Inovasi dalam Pengelolaan Kelas
Guru menciptakan cara-cara kreatif untuk mengelola kelas, seperti menggunakan sistem poin atau penghargaan untuk memotivasi siswa, atau membagi siswa dalam kelompok kerja yang bervariasi untuk melatih kerja sama dan tanggung jawab.
- d. Penciptaan Suasana Kelas yang Menyenangkan
Guru sekolah dasar kreatif menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan dengan menambahkan elemen-elemen menarik, seperti dekorasi tematik, permainan edukatif, atau penggunaan lagu untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan point yang dapat menunjang kinerja guru dan identifikasi masalah tersebut, kebutuhan fungsional dari sistem ini adalah :

- a. Sistem dapat memberikan perintah log-in dan log-out.
- b. Sistem dapat menampilkan menu Guru untuk laporan.
- c. Sistem dapat menampilkan halaman kreatifitas guru
- d. Sistem dapat menampilkan informasi kegiatan ekstra sekolah
- e. Sistem dapat menampilkan rekap laporan hasil kinerja guru.
- f. Sistem dapat menampilkan status lapor dan belum lapor.

Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional merupakan sekumpulan batasan, karakteristik, dan properti pada sistem, baik dalam pengembangan maupun operasional[2].

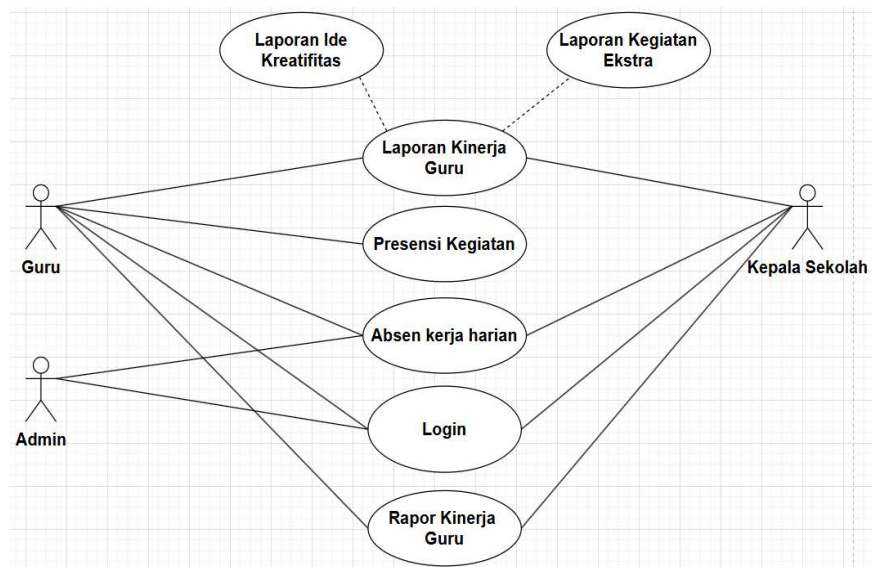
Berikut ini adalah kebutuhan *non-fungsional* pada laporan diatas :

- a. Kecepatan Akses: Sistem harus mampu memuat halaman reservasi dalam waktu kurang dari 3 detik untuk koneksi internet standar (10 Mbps).

- b. Keamanan: Data transaksi harus dienkripsi menggunakan protokol HTTPS untuk melindungi informasi pengguna.
- c. Kompatibilitas: Sistem harus mendukung penggunaan pada perangkat desktop dan mobile dengan resolusi layar minimal 720p.
- d. Kapasitas Sistem: Sistem harus mampu menangani hingga 50 pengguna secara bersamaan tanpa penurunan performa.

Desain

Setelah kebutuhan sistem diidentifikasi, tahap desain dimulai. Pada tahap ini, tim pengembang merancang arsitektur sistem, *flow diagram*, struktur *database*, dan komponen-komponen lain yang diperlukan[3]. Desain *Use Case Diagram*, *Use Case Diagram* adalah proses penggambaran yang dilakukan untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem yang dirancang. Hasil representasi dari skema tersebut dibuat secara sederhana dan bertujuan untuk memudahkan *user* dalam membaca informasi yang diberikan[4]. Berikut adalah desain dari *use case diagram*, yang pertama adalah user dari guru seperti berikut:



Gambar 2 Use Case Diagram Sistem

Setelah tahap *Use Case Diagram* digambarkan, selanjutnya ada tahap *Activity Diagram* yang menggambarkan aktivitas setiap user terhadap sistem. *Activity Diagram* sendiri adalah diagram yang menyajikan urutan aktivitas dalam suatu sistem dan membentuk suatu alur atau aliran data. Bentuk visual dari *activity diagram* ini biasanya ditampilkan secara vertikal untuk pemodelan proses bisnis. Pada *user* Guru pada *activity diagram* akan melakukan *input* laporan dari hasil pengerjaan dari kegiatan kreatifitas yang dilakukan dengan siswa, langkah – langkah yang dilakukan adalah pertama melakukan login, kedua membuka menu laporan guru, ketiga menginput laporan hasil kegiatan kreatifitas, keempat mengedit hasil laporan yang telah dikirim untuk mengecek apakah sudah *valid* atau belum, yang terakhir melakukan *log-out* karena sudah melakukan langkah – langkah tersebut.

Selanjutnya ada *activity diagram* dari *user* lain yaitu guru untuk menampilkan proses bisnis pada sistem dari guru ke *website* untuk memantau dan melihat hasil penugasan yang dikumpulkan oleh siswa. Langkah yang di ambil oleh guru untuk memantau hasil penugasaan dari siswa, pertama guru melakukan *log-in* pada *website* untuk mengakses tugas yang diberikan, kedua guru membuka menu penugasan siswa untuk melihat tugas siswa, ketiga guru membuka tugas siswa pada menu tersebut, keempat guru dapat mengedit tugas siswa pada halaman siswa, di halaman tugas siswa tersebut terdapat beberapa halaman tugas dari tugas pertama sampai yang terakhir, kelima guru melakukan *input* penugasan untuk siswa pada halaman itu juga, terakhir guru melakukan *log-out* untuk keluar dari halaman *website*.

Selanjutnya adalah *activity diagram* dari *user* kepala sekolah untuk menampilkan bisnis proses dari kepala ke *website*. Kepala Sekolah sendiri mempunyai proses bisnis pada sistem untuk memantau kinerja guru dan siswa dan dapat menampilkan kinerja guru dalam laporan kreatifitas dan penugasan siswa

dalam tugas yang telah diberikan oleh guru. Pada *user* kepala sekolah sendiri mempunyai langkah – langkah. Pertama kepala sekolah melakukan *log-in*, kedua pada kepala sekolah terdapat pada 2 menu yaitu menu guru dan siswa, di menu guru sendiri terdapat berbagai laporan hasil kerja dan kreativitas guru, sedangkan pada menu siswa terdapat tugas – tugas siswa yang telah diberikan oleh guru yang dapat dilihat oleh kepala sekolah sendiri, ketiga kepala sekolah dapat memilih halaman menu guru atau siswa, setelah membuka salah satu menu tersebut kepala sekolah dapat mengecek atau melihat hasil kinerja keempat kepala sekolah dapat mengunduh laporan yang di inginkan, setelah langkah – langkah sebelumnya dilakukan terakhir adalah kepala sekolah dapat keluar dari halaman *website* atau *log-out*.

Setelah *user* Kepala Sekolah, pada *user* Admin akan melakukan pengelolaan terhadap sistem *website* yang telah di buat untuk mengatur jalannya sistem pada *website*, kepentingan sekola dalam memasukan sebuah laporan guru dan sebagainya.

Pelaksanaan

Setelah tahap melakukan perancangan desain *Use Case Diagram*, selanjutnya ada tahap pemograman atau pengimplementasian. Pada tahapan ini biasanya disebut sebagai tahap pengkodean atau implementasi dari metode yang di buat. Pada penelitian ini, di tahap pemograman atau pengimplementasian akan dibangun menggunakan perangkat lunak seperti *Visual Studio Code* sebagai *IDE* yang digunakan untuk merangkai sebuah kode program pada komputer.

Pembuatan *website* Monitoring Kinerja Guru pada SDN Kupang Krajan ini menggunakan bahasa pemograman html dan dibantu beberapa bahasa pemograman untuk *framework* seperti *CSS Tailwand* dan *Laravel* agar memudahkan pengerjaan dalam segi pengembangan *website*. Untuk basis datanya sendiri menggunakan *MySql* dan dibantu dengan *XAMPP* dalam proses *running* program kode html. *Software* yang digunakan untuk mengelola *database* dari sistem yang dibuat memakai *PhpMyAdmin*.

Pengujian

Setelah tahapan pemograman atau implementasi dilakukan, selanjutnya adalah tahapan *testing*. *Testing* sendiri adalah tahapan untuk melakukan uji coba sistem yang telah dibuat guna mengecek berhasil tidaknya sistem yang telah dibuat. Pada penelitian ini untuk melakukan tahap testing atau uji coba menggunakan metode *blackbox testing*. Metode *blackbox testing* dipilih karena *blackbox testing* berguna untuk memastikan *software* yang diuji layak digunakan dan semua fitur yang disediakan telah memenuhi kebutuhan dari pengguna dan juga telah memenuhi kebutuhan fungsional.

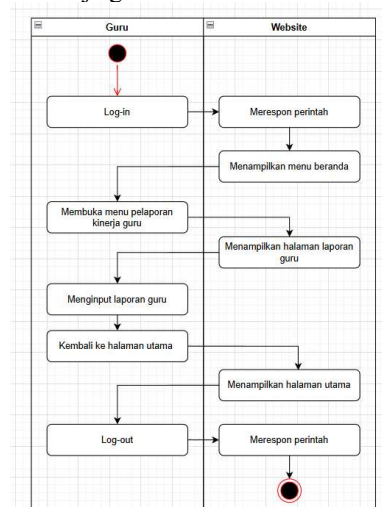
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Sistem

Pada proses aktivitas sistem yang terdapat dalam sistem Monitoring Kinerja pada guru dibawah ini dapat dilihat pada sistem use case pada guru untuk pelaporan kinerja.

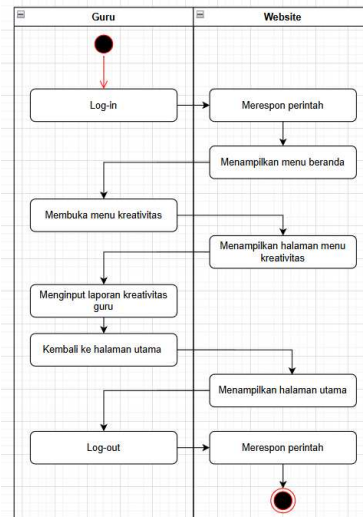
Use Case Diagram

Berikut *use case* pelaporan kinerja guru :



Gambar 3 Use Case Diagram Guru Laporan Guru

Adapun sistem guru juga untuk melaporkan hasil kreativitas guru tersebut, pada sistem ini pada menu kreativitas sendiri guru dapat menginputkan kreativitas – kreativitas yang guru dapatkan atau hasilkan yang pada nantinya adanya implementasi dari guru itu sendiri. Berikut adalah *use case diagram* guru pada saat akan melaporkan kreativitasnya :



Gambar 4 Use Case Diagram Kreativitas Guru

Perancangan User Interface

a. Halaman Login Guru

Perancangan *user interface* halaman *login user* guru menciptakan antarmuka yang intuitif, menarik, dan mudah digunakan. Desain yang sederhana memudahkan para guru untuk melakukan login dengan nip sebagai id user dan password untuk melengkapi persyaratan login. Adapun desain juga bertemakan Pendidikan dengan unsur warna yang tidak terlalu tajam dan nyaman ketika user akan melakukan login. Berikut adalah rancangan UI halaman login :



Gambar 5 User Interface Halaman Login

b. Menu Utama Guru

Perancangan *user interface* pada *menu utama* untuk guru menciptakan antar muka yang menarik dan memudahkan untuk guru dalam memilih menu yang akan di masuki, pada menu ini ada beberapa *sub – menu* untuk guru berupa absensi, laporan hingga informasi terkait kegiatan ekstrakurikuler. Desain pada

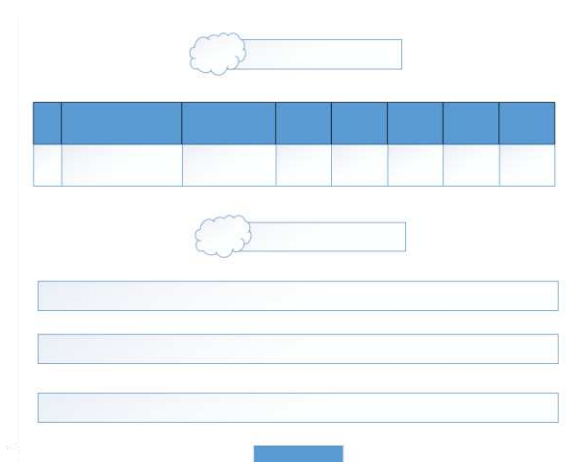
menu ini cukup sederhana sehingga dapat memudahkan guru untuk mengakses beberapa *menu* untuk keperluan laporan guru. Berikut adalah perancangan *user interface menu* utama pada guru :



Gambar 6 *User Interface Menu* Utama Guru

c. Menu Laporan Guru

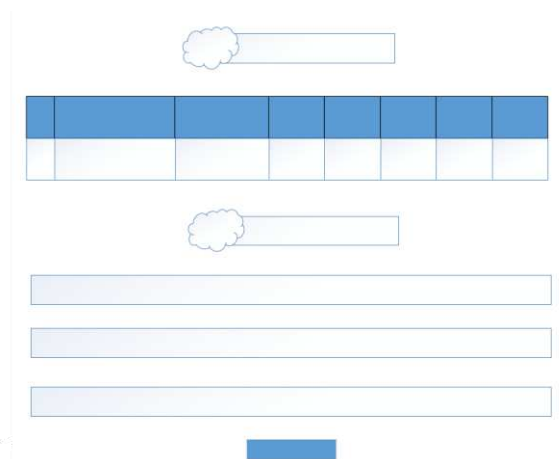
Perancangan *user interface* pada menu laporan guru menciptakan interaksi antar muka yang menarik dan mudah untuk guru dalam menginput laporan guru, pada aktivitas ini guru setelah masuk pada menu utama lanjut masuk ke menu laporan guru untuk melaporkan hasil kerjanya pada *website* yang nantinya akan di nilai oleh kepala sekolah. Desain pada *user interface* ini menampilkan interaksi antar muka yang simple dan tidak menyusahkan *user* guru dan terdapat tabel yang nantinya sebagai informasi ketika guru tersebut sudah melaporkan hasil kerjanya. Berikut adalah perancangan *user interface menu* laporan guru :



Gambar 7 *User Interface Menu* Laporan Guru

d. Menu Kreativitas Guru

Perancangan *user interface menu* kreativita guru ini menciptakan interaksi antar muka yang menarik dan simple untuk guru sehingga guru dapat menginput kreativitas guru itu sendiri. Pada menu ini memiliki desain yang sederhana namun menarik dan memudahkan guru untuk menginput kreativitas mereka sendiri dan dapat di nilai oleh kepala sekolah untuk memantau kinerja para guru. Berikut adalah desain perancangan *user interface menu* kreativitas guru :



Gambar 8 User Interface Kreativitas Guru

Keseluruhan perancangan desain *user interface* atau interaksi antar muka ini diatur sedemikian rupa untuk memberikan pengalaman kepada guru dari halaman login hingga melakukan beberapa aktivitas seperti melaporkan hasil kinerja dan kreativitas guru itu sendiri.

Implementasi User Interface

a. Halaman *login* pada guru

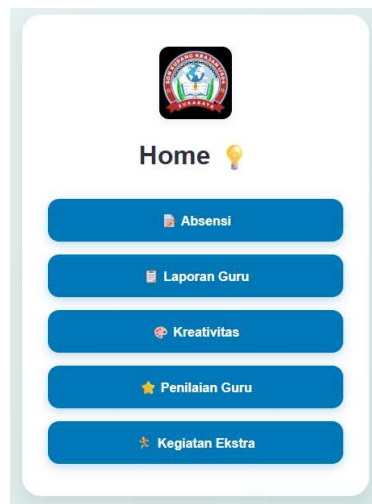
Halaman *login* ini *user* mencakup beberapa elemen penting guna memastikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengguna. Pada halaman ini, pengguna akan disuguhkan dengan beberapa kolom input yang harus diisi, yaitu kolom NIP dan kata sandi. Selain kolom tersebut adapun juga kolom untuk *submit* form *login* yang sudah di isi. Jika pengguna melakukan kesalahan pada *login* seperti salah memasukkan kata sandi maka ada arahan dari sistem untuk mengkonfirmasi kepada admin untuk melakukan penggantian password pengguna. Berikut adalah implementasi *user interface* halaman *login* :



Gambar 9 Implementasi Halaman *Login*

b. Halaman *menu* utama

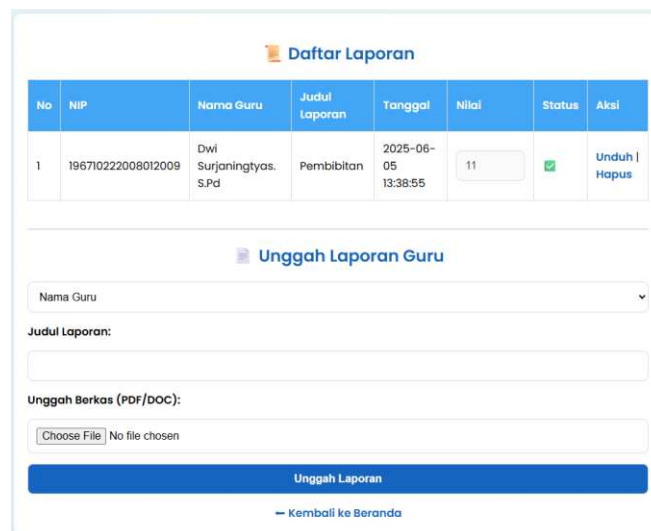
Halaman utama pada guru ini mencakup beberapa guna memastikan kemudahan dan pengalaman dari pengguna itu sendiri. Pada halaman ini terdapat beberapa *sub-menu* seperti laporan dan kreativitas, pada aktivitas guru itu sendiri dapat mengakses 2 *menu* seperti laporan dan kreativitas guna untuk melaporkan setiap hasil kinerja dan kreativitas yang dimiliki guru sehingga nantinya akan di nilai oleh kepala sekolah sebagai poin dari pemantauan kinerja guru itu sendiri. Berikut adalah implementasi halaman utama dari guru :



Gambar 10 Halaman Menu Utama

c. Halaman *menu* laporan guru

Pada halaman laporan guru ini mencakup beberapa kegunaan untuk memastikan guru dapat menginput hasil kinerjanya, untuk desain antar mukanya sendiri tergolong simple dan dapat memudahkan penggunaanya itu sendiri. Pada aktivitas ini guru di minta untuk menginputkan hasil kinerja berupa laporan yang akan di input di halaman laporan guru sehingga laporan dari guru tersebut dapat disimpan dan dinilai oleh kepala sekolah sebagai bentuk pemantauan kinerja guru. Berikut adalah implementasi dari halaman laporan guru :



No	NIP	Nama Guru	Judul Laporan	Tanggal	Nilai	Status	Aksi
1	196710222008012009	Dwi Surjaningtyas. S.Pd	Pembibitan	2025-06-05 13:38:55	11	<input checked="" type="checkbox"/>	Unduh Hapus

Unggah Laporan Guru

Nama Guru:

Judul Laporan:

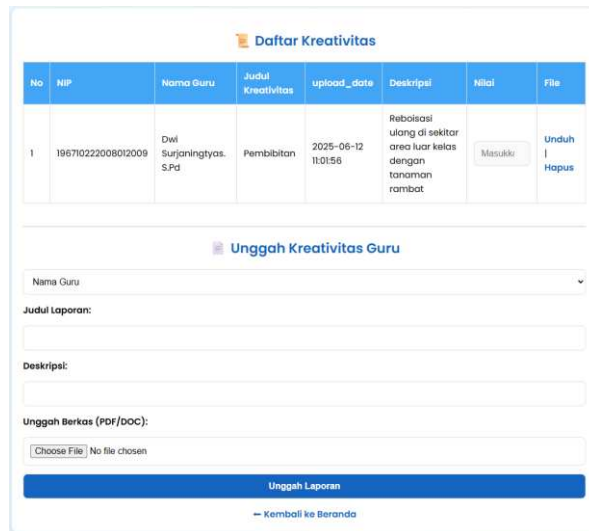
Unggah Berkas (PDF/DOC):

[← Kembali ke Beranda](#)

Gambar 11 Menu Laporan Guru

d. Halaman kreativitas guru

Adapun juga halaman kreativitas guru yang mencakup beberapa guna memudahkan dan mendapatkan pengalaman dari penggunaannya itu sendiri. Pada halaman kreativitas ini guru dapat menginputkan kreativitas dirinya untuk melakukan kegiatan atau hasil laporan kegiatannya sendiri dalam menjunjung kreativitas guru terhadap siswanya. Pada halaman ini sendiri terdapat beberapa kolom inputan yang penggunaanya itu sendiri dapat mengisi judul kreativitas, deskripsi kreativitas, dan file laporan dari kreativitas itu sendiri, dengan adanya kolom tersebut guru dapat dengan mudah menginput hasil laporanya supaya nanti dinilai oleh kepala sekolah sebagai bentuk dari pemantauan kinerja guru. Berikut adalah implementasi dari halaman kreativitas guru :



Gambar 12 Halaman Kreativitas Guru

Hasil Uji Coba

a. Halaman login guru

Tabel 1 Login Guru

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Menekan Tombol Login tanpa mengisi <i>Email</i> dan <i>Password</i>	Tidak bisa masuk ke sistem di menu utama dan mendapat pemberitahuan password salah	Valid
2	Menekan Tombol Login dengan mengisi <i>Email</i> dan <i>Password</i> salah	Tidak bisa masuk ke sistem di menu utama dan mendapat pemberitahuan password salah	Valid
3	Menekan Tombol Login dengan mengisi <i>Email</i> dan <i>Password</i> benar	Berhasil login ke menu utama	Valid

b. Halaman utama guru

Tabel 2 Halaman Utama Guru

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	Muncul beberapa sub-menu	Menampilkan menu – menu yang berada di menu utama	Valid
2	Menekan menu Kreativitas	Menampilkan menu kreativitas yang berisi beberapa kolom input	Valid
3	Menekan menu Laporan guru	Menampilkan menu laporan guru yang berisi beberapa kolom input	Valid
4	Menekan tombol profile di kanan atas terus logout	Keluar dari halaman utama kembali ke halaman login	valid

c. Halaman laporan guru

Tabel 3 Halaman Laporan Guru

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
----	--------------------	-----------------------	------------

1	Muncul menu kreativitas dengan kolom inputan	Menampilkan kolom inputan	Valid
2	Mengisi kolom inputan kosong dengan laporan	Kolom inputan berhasil di isi oleh laporan	Valid
3	Meng-input file laporan pada kolom yang disediakan	Kolom file berhasil terisi oleh file pilihan	Valid
4	Menekan tombol unggah laporan	Laporan berhasil di unggah dan muncul pada table di menu laporan	Valid
5	Menekan tombol kembali ke beranda	Menampilkan menu utama guru dan berhasil kembali ke menu utama	Valid

d. Halaman kreativitas guru

Tabel 4 Kreativitas Guru

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Muncul menu kreativitas dengan kolom inputan	Menampilkan kolom inputan	Valid
2	Mengisi kolom inputan kosong dengan laporan	Kolom inputan berhasil di isi oleh laporan	Valid
3	Meng-input file laporan pada kolom yang disediakan	Kolom file berhasil terisi oleh file pilihan	Valid
4	Menekan tombol unggah laporan	Laporan berhasil di unggah dan muncul pada table di menu laporan	Valid
5	Menekan tombol kembali ke beranda	Menampilkan menu utama guru dan berhasil kembali ke menu utama	Valid

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa di dapat dari perancangan “Sistem Informasi Laporan Kinerja Guru “SDN KUPANG KRAJAN” Berbasis Web” untuk meningkatkan kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar di SDN Kupang Krajan Surabaya. Menggunakan metode waterfall, sistem informasi ini dirancang dengan fitur laporan dan kreativitas guru guna pelakasnaan kegiatan belajar mengajatz untuk memastikan desain memenuhi kebutuhan pengguna.

V. UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi dalam penulisan artikel ini. Terima kasih khusus saya sampaikan kepada pihak SDN Kupang Krajan yang telah menyediakan data dan informasi yang diperlukan, serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, namun telah berperan dalam terselesaikannya artikel ini.

REFERENSI

- [1] R. M. Merdeka, “Pahami Pengertian dan Pentingnya Analisis Kebutuhan Tenaga Kerja,” *Pahami Pengertian dan Pentingnya Anal. Kebutuhan Tenaga Kerja*.
- [2] I. N. M, “Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional,” *Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional*, 2020.
- [3] A. Anendya, “Apa itu Metode Waterfall? Pengertian, Tahapan & Kelebihanya!,” *Apa itu Metod. Waterfall? Pengertian, Tahapan Kelebihanya!*.
- [4] M. R. Adani, “Use Case Diagram: Definisi, Fungsi, 7 Simbol & Contohnya,” *Use Case Diagr. Defin. Fungsi, 7 Simbol Contohnya*.