

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Absensi guru memegang peranan penting untuk setiap proses kegiatan belajar mengajar dan merupakan salah satu penunjang pendidikan yang dapat mendukung atau memotivasi setiap kegiatan yang dilakukan didalamnya. Absensi guru juga dapat sebagai sarana informasi dalam bidang kedisiplinan.

Pada era globalisasi saat ini peran teknologi (TI) begitu pesat perkembangannya, ini membuat banyak pekerjaan manusia yang digantikan oleh sistem komputerisasi. Dengan adanya peran TI ini maka posisi manusia dapat digantikan oleh sistem komputerisasi yang dapat diselesaikan dengan biaya murah, lebih optimal dan tetap dapat diandalkan.

Pada umumnya sekolah Yayasan Pendidikan EKA RINI masih menggunakan sistem manual untuk pencatatan kehadiran guru. Sistem cara manual itu seperti menandatangani pada lembar absensi, atau dengan cara menchecklist dan menandatangani. Kemudian pelaporan kehadiran guru yang masih dihitung secara manual, Dengan cara manual tersebut, timbul beberapa permasalahan yaitu guru dapat memanipulasi pencatatan jam kehadiran. Proses pencatatan kehadiran dilakukan dengan waktu yang lama.

Dengan adanya masalah ini kami bermaksud untuk membantu pihak sekolah untuk menangani masalah absensi ini dengan melakukan perancangan system aplikasi absensi sidik jari di sekolah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berbeda dengan masalah. Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dengan rumusan masalah. Karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.

Sesuai dengan latar belakang penelitian yang telah diuraikan pada bahasan sebelumnya, penelitian ini secara jelas berkaitan dengan pemanfaatan content management system *zpreuner* dalam mendukung kegiatan *entrepreneurship* maka dengan penelitian tersebut penulis mengambil beberapa pokok permasalahan :

BAGAIMANA PENERAPAN SISTEM KEHADIRAN GURU DI TAMAN KANAK-KANAK EKA RINI?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini, yang akan dibahas adalah suatu Aplikasi Pencatatan Kehadiran Guru/Pegawai Menggunakan Sidik jari dengan batasan masalah sebagai berikut:

1. Studi kasus yang diambil adalah Guru Di Yayasan pendidikan Taman Kanak-kanak Eka Rini Pangkalpinang.
2. Inputan sidik jari yang disimpan dalam database untuk tiap-tiap guru adalah tiga.
3. Hanya difokuskan pada pencatatan kehadiran Guru

1.4 Manfaat dan Tujuan

Merancang system aplikasi absensi sidik jari untuk menerapkan kedisiplinan guru dan pegawai yang ada di taman kanak-kanak EKA RINI.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Model Waterfall

Model siklus hidup (*life cycle model*) adalah model utama dan dasar dari banyak model. Salah satu model yang cukup dikenal dalam dunia rekayasa perangkat lunak adalah *The Waterfall Model*. Disebut *waterfall* (berarti air terjun) karena memang diagram tahapan prosesnya mirip dengan air terjun yang bertingkat. Ada 3 tahapan utama dalam *The Waterfall Model*. Tahapan-tahapan dalam *The Waterfall Model* secara ringkas adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sementara itu instrument pengumpulan data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.

b. Pengolah data

Pengolah data adalah manipulasi data kedalam bentuk yang lebih berarti berupa informasi, sementara informasi adalah hasil dari kegiatan-kegiatan pengolah data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kegiatan atau peristiwa.

c. Perancangan sistem data

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user.

1.6 Sistematika penulisan

Guna memahami lebih jelas laporan KKP ini, maka penulisan laporan penelitian dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III ORGANISASI

Bab ini berisikan gambaran dan sejarah singkat yayasan taman kanak-tk ekarini, struktur organisasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang pengamatan, pembahasan dan permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (Unified Modelling Language) sistem yang berjalan, serta alternatif pemecahan masalah.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN