

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

PT.Bangka Media Grafika adalah instansi yang memberikan pelayanan media massa yang ada di Prov. Bangka Belitung. Dan hampir setiap pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan menggunakan PC dan smartphone. Di PT.Bangka Media Grafika menggunakan *FingerPrint* untuk presensi karyawannya. Tetapi terkadang ada beberapa masalah yang terjadi pada saat melakukan presensi, seperti identifikasi sensor lambat, tidak menerima scan dan record log tidak tampil di computer.

Persensi memegang peranan penting dalam badan korporasi. Persensi juga merupakan salah satu pilar penting yang dapat mendukung dan mendorong kinerja karyawan. Oleh karena itu untuk mengurangi masalah yang terjadi dan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang sangat pesat. Penulis memberikan solusi untuk menggunakan *QR-Code* berbasis Android sebagai aplikasi untuk mengisi presensi di PT.Bangka Media Grafika. *QR-Code* merupakan symbol dua dimensi yang dikembangkan oleh Denso Wave[1]. Keunggulan dari *QR-Code* adalah memberikan layanan secara *real-time*, keamanan akses terjamin, proses sensing dilakukan secara otomatis, sedangkan, *FingerPrint* memiliki kelemahan memungkinkan adanya duplikasi jari, sulit menerima proses scan, lambatnya proses identifikasi sensor pada saat presensi.

Adapun dalam pembuatan laporan ini penulis mengambil beberapa hasil penelitian antara lain penelitian yang dilakukan oleh Sri Widyanti Ginting dan Eka Adhitya Dharmawan mengenai Implementasi *QR-Code* Pada Pembuatan KRS Mahasiswa di Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Ambon[1]. Penelitian yang dilakukan Afif Priyambodo, Koredianto Usman dan Ledy Novamizanti pada tahun 2020 mengenai Implementasi *QR Code* Berbasis Android Pada Sistem Presensi[2]. Penelitian yang dilakukan oleh Uci Rahmalisa, Yuda Irawan dan Refni Wahyuni pada tahun 2020 mengenai Aplikasi Absensi Guru Pada Sekolah Berbasis Android Dengan Keamanan *QR Code*[3]. Penelitian yang dilakukan oleh Darul Mukminin,

Ameliana, Adiiba Dwikanthi dan Lukas Umbu Zogara pada tahun 2022 mengenai Aplikasi Kehadiran Siswa Berbasis Android Menggunakan *QR Code* pada Bimbel Excellent Institute[4]. Penelitian yang dilakukan oleh Emmalia Adriantantri dan Joseph Dedy Irawan mengenai Pemanfaatan *QR-Code* Sebagai Media Promosi Toko di tahun 2018[5].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah ”Bagaimana membuat aplikasi presensi pada PT.BANGKA MEDIA GRAFIKA megunakan QR-Code berbasis android ?”.

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan pada PT.Bangka Media Grafika adalah :

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan sebuah sistem prsensi pada PT.Bangka Media Grafika menggunakan *QR\_Code* berbasis Android.
2. Mempermudah karyawan untuk mengisi kehadiran.
3. Mengurangi kecurangan pada saat absen.

#### **1.4.1 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengontrol kehadiran dan ketepatan waktu Kerja.
2. Mendukung kinerja karyawan.
3. Mempermudah proses pendataan presensi.

## **1.5 Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah yang ada pada hal berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan QR-Code.

2. Database yang digunakan yaitu MySQL.
3. Aplikasi ini dibuat berbasis Android.
4. Aplikasi ini dibuat untuk karyawan.
5. Aplikasi ini tidak membahas keamanan.
6. Aplikasi ini tidak berlaku pada saat di luar lapangan kerja.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran tentang penelitian yang dijalankan. Sistem penulisan tugas akhir kuliah sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas berbagai konsep dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan agar berguna dalam proses analisis terhadap permasalahan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada Bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi presensi berbasis Android.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas secara rinci mengenai aplikasi yang sedang berjalan serta rancangan aplikasi yang akan diusulkan. Rancangan tersebut terdiri dari struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis masalah aplikasi yang berjalan, analisis kebutuhan dari sistem yang diusulkan. Unified Modelling Language (UML) yang terdiri dari beberapa diagram antara lain Use- Case Diagram, Deskripsi Use Case, Sequence Diagram,

Class Diagram dan ada pemodelan struktur tampilan layar dan rancangan layar. Selain itu Implementasi dan Pengujian.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari materi pembahasan yang telah dibuat. Bab ini juga berisi kesimpulan yang telah dilakukan dalam pembuatan sistem, serta saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem lebih lanjut agar sistem yang diberikan lebih efektif.

