

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan era global dengan teknologi yang semakin maju dan kompleks saat ini sangat berguna untuk kita gunakan, operasikan dan perlukan. Apalagi, dalam perkembangan teknologi, termasuk smarphone yang berkembang dari hari ke hari, menyebar ke berbagai arah dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Presensi merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk mencatat daftar kehadiran diri pada suatu kegiatan ataupun pekerjaan yang dilaksanakan ataupun yang sedang ditekuni saat itu. Presensi ini pada awal mulanya dilakukan secara manual, terutama hal ini sangat berpengaruh akan pola sistem presensi siswa di SDN 8 Merawang.

SDN 8 Riding Panjang yang sekarang menjadi SDN 8 Merawang adalah salah satu sekolah dasar yang beralamatkan di JL. Lap. Bola Riding Panjang, Kec. Merawang Kabupaten Bangka. Pada SDN 8 Merawang ini telah diterapkannya presensi siswa yang selalu rutin dilakukan sebelum memulai aktivitas pelajaran yang masih manual dengan membutuhkan banyak kertas dan masih susah dalam merekap data presensi. Melihat kedalam hal ini dan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta mengingat akan kemajuan teknologi yang semakin maju, maka dibuatkan sebuah aplikasi berbasis mobile pada media smartphone yang mana dapat diakses secara mudah oleh guru di media smartphone.

Aplikasi presensi siswa berbasis mobile pada sekolah SDN 8 Mewarang dapat mengakses daftar kehadiran, dan dapat mempersingkat waktu dalam proses presensi yang dilaksanakan tanpa harus terburu-buru, yang mana aplikasi ini

dapat diakses melalui jaringan internet/Wifi. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga dapat membantu para orang tua siswa dalam melihat rekapan kehadiran. Sesuai dengan permasalahan dan kondisi yang ada saat ini, maka kami mencoba untuk merancang, serta membuat sistem presensi berbasis mobile pada SDN 8 Riding Panjang yang diberi judul : **“Perancangan Sistem Presensi Siswa di SDN 8 Riding Panjang Berbasis Mobile”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu Bagaimana merancangan Sistem Presensi Siswa SDN 8 Riding Panjang Berbasis Mobile

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan Sistem Presensi Siswa SDN 8 Merawang Berbasis Mobile ini agar sistem yang telah dirancang dan dibuat dapat membantu wali murid untuk mengecek kehadiran anak-anaknya di sekolah melalui data kehadiran siswa.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Sistem absensi siswa dapat mempermudah guru dalam mengisi kehadiran siswanya menggunakan Smartphone
2. Sistem ini dibuat agar dapat mengurai kerusakan data ataupun kehilangan data.

1.4 Batasan Masalah

Agar dalam pembahasan tidak keluar dari topik penelitian, penulis membatasi beberapa masalah yang akan dibahas diantaranya:

1. Aplikasi dapat digunakan dan diakses menggunakan Smartphone.
2. Menggunakan Bahasa Pemograman Java SDK Android.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis membutuhkan metode pengambilan data penelitian yaitu :

1.5.1 Observasi

Mengamati sesuatu melalui penglihatan, penciuman, pendengaran.

Teknik observasi dilakukan peneliti dengan mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian dengan maksud meng-cross check data yang diperoleh berdasarkan teknik pengumpulan data lainnya.

1.5.2 Wawancara

Dialog dilakukan pewawancara (interviewer) dalam hal ini peneliti untuk memperoleh informasi dari narasumber secara langsung. Pada cara ini, menggunakan pola wawancara terpimpin, yaitu wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci, selain itu dengan wawancara tidak terpimpin dalam bentuk percakapan yang nantinya disaring yang sesuai dengan penelitian yang diteliti. Wawancara dilakukan pada kepala sekolah SDN 8 Riding Panjang Meliputi semua data yang diperlukan untuk membuat sistem presensi.

1.5.3 Dokumentasi

Dokumen yang menyajikan informasi tentang hasil penelitian yang asli atau langsung dari sumbernya. Dokumentasi berbeda dengan pengarsipan dalam perpustakaan. Bahkan beberapa ahli berpendapat bahwa pengertian dokumentasi adalah penghimpunan dokumen atas suatu subjek tertentu.

1.5.4 Metode Berorientasi Objek

Metodologi Berorientasi Objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai

kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya.

1.5.5 Alat Bantu Pengembangan Sistem

Tools adalah tools untuk pengembangan sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML), Activity Diagram, Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram dengan semua metode pemodelan dilakukan secara visual untuk cara merancang sistem dengan objek atau dengan definisi pemodelan Unified Modelling Language (UML). sekarang dikenal sebagai bahasa visualisasi dalam sistem software dan perancangan.

1.6 Sistematis Penulisan

Laporan kerja praktek ini dibagi menjadi beberapa bagian dengan pokok pembahasan dari tiap-tiap bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang secara umum mengenai masalah, tujuan, dan manfaat penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran keseluruhan bab ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori menjelaskan tentang konsep dasar *system* yang dibahas dalam ruang lingkup dan memberikan penjelasan secara teoritis tentang peralatan rancangan sistem yang digunakan dalam penelitian.

BAB III ORGANISASI

Dalam bab ini berisi mengenai profil instansi pendidikan, sejarah instansi pendidikan, visi dan misi serta tujuan instansi, dan struktur organisasi

BAB IV PEMBAHASAN

yang dilakukan di tempat kerja praktek, definisi masalah, analisa, hingga pembuatan sistem

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang menguraikan kesimpulan keseluruhan bab dan saran-saran dan diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan tempat kerja praktek

