

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Absensi sangat penting untuk mengetahui tingkat kehadiran karyawan dalam suatu perusahaan. Perkembangan sistem absensi saat ini sudah sangat berkembang yang awalnya hanya menggunakan kertas yang diisi secara manual sekarang sudah beralih menggunakan *gadget* seperti android. Dengan adanya *smartphone* android yang hampir dimiliki setiap orang, memungkinkan beberapa instansi untuk memperbaharui sistem absensinya dengan *smartphone* android karena mudah digunakan.

Di SPBU 2433275 sistem absensi masih menggunakan cara manual berupa form kertas yang dibuat oleh pengurus SPBU dan diisi oleh karyawan setiap pagi saat datang. Sistem manual ini sangat rentan dicurangi pada waktu kedatangan oleh pegawai yang tidak bertanggung jawab. Selain itu sistem absensi manual juga membutuhkan waktu dalam dalam perekapan karena pengurus harus mengecek satu per satu form absen untuk menghitung berapa hari pegawai hadir, izin dan sakit. Juga kemungkinan terjadi kesalahan dalam pegimputan data serta kehilangan form.

Penggunaan *smartphone* android sangat mudah, hampir seluruh lapisan masyarakat memiliki *smartphone* android. Dari yang anak kecil sampai dewasa memiliki *smartphone android* dan mahir dalam pengoprasian *smartphone android*. *Smartphone* android memiliki banyak manfaat jika digunakan untuk hal-hal yang bersifat positif. Oleh dari itu *smartphone* android sangat sering digunakan karena dapat mempermudah dalam melakukan sesuatu.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan judul, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Hari Purwanto. Dengan judul “Aplikasi Sistem Absensi Karyawan Dengan Menggunakan Metode Barcode Pada PT.XYZ”. [1] Penelitian yang dilakukan oleh Eko Purnomo, Ika Rhomad honi dan Naila Rahmatul Widad pada tahun 2022. Dengan judul “Implementasi QR-Code Pada Presensi Kehadiran Menggunakan Platform Appsheet Di Tk Kusuma”. [2] Penelitian yang dilakukan oleh Fandy Indra Pratama, Mustagfirn, Ardian Fachreza

pada tahun 2020. Dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Presensi Multi Event Dengan QR Code Berbasis Web Service“.[3] Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syahputra Novelan, Dian Kurnia, Rizky Putro Nugroho Dwi Cahyo pada tahun 2021. Dengan judul “Perancangan Aplikasi Sistem Absensi Pegawai Berbasis Android“.[4] Penelitian yan dilakukan oleh Aditiya Rachman Putra, Joni Maulidar, Hanifah Permatasari pada tahun 2022. Dengan judul “Perancangan Aplikasi Absensi Guru Dengan QR-Code Berbasis Aplikasi Mobile Pada Sman 1 Ngeemplak Boyolali“.[5]

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka perumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang aplikasi absensi pegawai di SPBU 2433275?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka batasan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis Android ini hanya dapat diakses oleh pegawai SPBU 2433275.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan data absen pegawai SPBU 2433275.
3. Menggunakan *QR-Code* yang diintegrasikan dengan aplikasi absensi pegawai SPBU 2433275.
4. Aplikasi ini hanya sebatas menganalisa dan merancang aplikasi absensi berbasis android.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Meminimalisir kecurangan
2. Mempermudah dalam melakukan rekapan data absensi
3. Menganalisa dan merancang absensi menggunakan *QR Code* berbasis android pada SPBU 2433275

1.4.2 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang ingin dicapai dalam melakukan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah perekapan data setiap bulannya.
2. Sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya .

1.5 Metodologi Penelitian

Didalam Penelitian ini, penulis menggunakan metode Prototype. Prototype ini merupakan proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak. Metode Prototype yang diterapkan dalam penelitian ini dimaksudkan agar mendapatkan representasi dari pemodelan aplikasi yang akan dibuat. Awal mula dari rancangan aplikasi berbentuk mockup lalu akan dievaluasi oleh pengguna. Setelah mockup dievaluasi pengguna, tahap berikutnya mockup akan dijadikan bahan rujukan bagi pengembang software untuk membangun aplikasi.

1.6 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang penelitian, perumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang berkaitan dengan rancangan aplikasi yang akan dibangun.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang metode penelitian, modul dan tool yang digunakan saat membangun perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan deskripsi, analisis sistem, desain, implementasi dan pembahasan, tampilan program, serta pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang didapat dari penelitian ini dan disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

