

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknis global terjadi dengan kecepatan yang semakin meningkat, khususnya di bidang teknologi informasi, khususnya di bidang teknologi seluler dan internet. Karena mempermudah akses dan pengambilan data, aplikasi yang digunakan di ponsel dan internet dinilai lebih efektif dan efisien.

Abdul Kadir (Heriyanto, 2018) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diubah ke dalam format yang berguna bagi penerimanya dan dapat digunakan untuk pengambilan keputusan saat ini atau di masa depan. Sutabri (Yanuardi & Permana, 2018) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah dikategorikan, dianalisis, atau dievaluasi untuk digunakan dalam pengambilan keputusan.

Kemajuan teknis ini juga berdampak pada prosedur input data. Misalnya, validasi mungkin digunakan untuk mengganti kode kata sandi saat ini. Salah satu contohnya adalah penerapan teknologi barcode atau sidik jari. Mekanisme input ini ditingkatkan karena entri data bebas dari penipuan dan kesalahan.

Menurut Azhar Susanto (2018:40), data adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan masukan untuk menghasilkan informasi, misalnya fakta. Data bisa relevan untuk komputasi, pengukuran, pengambilan keputusan, dan diskusi. Saat ini, data bisa lebih dari sekedar rangkaian kata atau baris; bisa juga berupa musik, video, atau grafik dua atau tiga dimensi.

Kehadiran sangat penting dalam semua lingkungan pendidikan. Salah satu elemen kunci yang dapat mendukung dan mendorong tindakan apa pun yang dilakukan adalah ketidakhadiran. Metode absensi manual (tanda tangan dan surat panggilan) yang masih digunakan di SMP IT Insan Guna Indonesia menempatkan institusi pendidikan pada risiko yang serius karena tingkat kedisiplinannya yang tidak terkendali dan berpotensi disalahgunakan oleh oknum yang ceroboh. Selain memakan waktu dan tenaga, sistem

absensi manual juga mempunyai kelemahan lain. Bahkan seiring kemajuan teknologi, banyak perusahaan terus melakukan banyak tugas secara manual.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut di atas maka SMP IT Insan Guna Indonesia memerlukan suatu program atau sistem yang dapat membantu guru dalam mencatat kehadiran siswa secara akurat dan efisien. Oleh karena itu, penulis ingin menyertakan berbasis QR Code

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka harus ada penelitian yang dapat menyelesaikan masalah yang di hadapi oleh sekolah di SMP IT Insan Guna Indonesia Bogor. Adapun masalah yang dapat dilihat antara lain :

- a. Sistem absensi yang belum efektif pada sekolah tersebut.
- b. Sistem yang di terapkan saat ini masih manual yang membuat pengerjaannya menggunakan waktu relatif panjang.
- c. Membutuhkan suatu metode yang tepat untuk membantu sistem absensi menjadi lebih efektif dan efisien.

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan antara lain :

Bagaimana Perancangan Sistem Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Berbasis Website Di SMP IT Insan Guna Indonesia Bogor ?

1.4 Batasan masalah

Berikut batasan masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Perancangan sistem absensi ini adalah mengenai pengumpulan data kehadiran siswa di SMP IT Insan Guna Indonesia.
- b. Sistem absensi ini akan mencatat data kehadiran siswa dan dapat di rekap sesuai kebutuhan.
- c. Proses yang berjalan pada sistem ini adalah membantu admin atau tenaga pengajar dalam pengumpulan data absensi kehadiran siswa di sekolah.

- d. Dalam sistem ini admin akan menjadi *user* yang memiliki akses untuk pengumpulan data kehadiran siswa, menambah, merubah dan menghapus data siswa, serta mencetak data siswa untuk di jadikan kartu absensi.

1.5 Tujuan dan manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai dalam Penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara mengatasi absensi siswa secara manual.
2. Mengetahui cara sistem absensi siswa berbasis web bekerja.
3. Membantu pengolahan dan pengumpulan data absensi agar lebih cepat dan akurat.
4. Membantu mempercepat proses absensi siswa pada saat di sekolah.

1.5.2 Manfaat

Adapun manfaat dari perancangan sistem absensi ini adalah:

1. Sistem absensi ini akan membantu admin dan tenaga pengajar dalam pengolahan serta pengumpulan data kehadiran siswa.
2. Sistem absensi ini akan membantu mempersingkat waktu dalam proses absensi di sekolah.

1.6 Ruang lingkup

Aplikasi absensi QR Code berbasis wibesite ini di tujukan untuk tenaga pengajar dan siswa di SMP IT Insan Guna Indonesia. Dimana mencakup data kehadiran siswa, serta fitur untuk merekap kehadiran siswa secara otomatis dan praktis.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah rangkaian langkah dalam penyusunan laporan skripsi. Adapun sistematika yang digunakan oleh penulis dalam menyusun laporan skripsi adalah sebagai berikut: