

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Di era pesatnya perkembangan teknologi ini, teknologi informasi menjadi suatu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Khususnya kemajuan teknologi informasi *mobile* dan internet. tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, di era modern ini masyarakat pedesaan pun membaur dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi Hampir seluruhnya menjadi pengguna *smartphone* dari android hingga iOS. Pengguna *mobile* dapat dikatakan lebih efisien karena mudah dalam pengaksesan dan pengambilan informasi.

Presensi merupakan suatu kegiatan untuk mengambil data untuk mengetahui jumlah kehadiran. Setiap kegiatan yang membutuhkan informasi mengenai jumlah kehadiran tentu memerlukan presensi. Namun masih banyaknya kegiatan presensi dilakukan secara manual, terutama pada daerah pedesaan ataupun pinggir kota. Pengambilan data secara manual memiliki banyak kekurangan, seperti hilang atau rusaknya data yang ada, serta kurangnya efisien dan efektifitas pada pengolahan data laporan.

Salah satu perkembangan pada aplikasi teknologi informasi adalah sistem informasi. Jogiyanto (2017) dalam Julianto dan Setiawan (2019) menyatakan Sistem Informasi adalah sistem dalam organisasi yang memenuhi kebutuhan kegiatan administratif, dan menyediakan laporan yang diperlukan kepada pihak eksternal tertentu. Dengan adanya Sistem Informasi Presensi, bertujuan untuk mempermudah kegiatan presensi. Untuk mengurangi kecurangan dalam melakukan presensi, sistem ini dibangun dengan sistem *location* untuk mengetahui dimana lokasi saat melakukan presensi serta fitur foto *selfie*. Sistem Informasi Presensi tersebut berbasis *framework* flutter, dengan menggunakan flutter sistem tersebut dapat digunakan pada Android maupun iOS.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka didapat perumusan masalah yaitu bagaimana cara merancang dan membuat aplikasi “Sistem Informasi Presensi Berbasis *Flutter*” untuk membantu mempermudah pengambilan data presensi melalui *mobile* Android maupun iOS dengan tampilan dan sistem yang dapat dengan mudah dimengerti oleh pengguna.

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari rancangan pembuatan aplikasi ini adalah merancang dan membuat suatu aplikasi “Sistem Informasi Presensi Berbasis *Flutter*” yang dapat digunakan sebagai alat pengambilan data presensi secara *online* yang dapat digunakan melalui *smartphone* pribadi, serta admin dapat dengan mudah dalam pengambilan rekap data laporan presensi.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dari aplikasi sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Menampilkan lokasi dari *user* yang telah melakukan presensi
- b. Mengambil foto selfie *user* yang digunakan untuk melakukan presensi
- c. Menampilkan informasi *user* mengenai presensi yang terlewat maupun yang sedang berjalan
- d. Admin dengan mudah mengunduh data laporan presensi
- e. Sistem informasi presensi digunakan untuk Toko Ulfa
- f. Memberikan notifikasi untuk mengingatkan *user* melakukan presensi

### 1.5 Manfaat

Melalui aplikasi ini diharapkan mampu memudahkan *user* maupun admin dalam pengambilan data presensi. Adapun manfaat tersebut antara lain:

- a. *User* dapat melakukan presensi melalui smartphone pribadi
- b. *User* dapat melihat jadwal yang sedang berjalan dan riwayat presensi.
- c. Admin dapat mengetahui informasi lokasi dan foto *selfie* dari *user* yang telah melakukan presensi, setelah melakukan presensi akan secara otomatis terdata pada rekap laporan presensi setelah dikonfirmasi oleh admin.
- d. Admin dapat dengan mudah menambah, mengedit serta menghapus jadwal presensi *user*.