

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Absensi adalah sebuah kegiatan pengambilan data guna mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara. Setiap kegiatan yang membutuhkan informasi mengenai peserta tentu akan melakukan absensi. Hal ini juga terjadi pada proses belajar. Kegunaan absensi ini terjadi pada pihak pelajar dan pihak pengada proses belajar mengajar. Salah satu kegunaan absensi ini kepada pihak pelajar antara lain adalah dalam perhitungan kemungkinan pelajar untuk mengikuti ujian dan salah satu kegunaan informasi absensi ini kepada pihak pengada kegiatan belajar mengajar antara lain untuk melakukan evaluasi kepada kepuasan pelajar terhadap suatu mata pelajaran dan pembuatan tolak ukur ke depan guna pemberian ilmu yang lebih baik. Pengambilan data absensi ini sendiri dilakukan secara manual memiliki banyak kekurangan, seperti data yang tidak valid ketika data yang masuk salah. Kekurangan lain dari pengambilan data secara manual adalah hilang atau rusaknya data yang ada. Kekurangan lain adalah kurangnya efisiensi dan efektifitas pada pengolahan data.

Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, khususnya kemajuan di bidang teknologi informasi terutama pada teknologi mobile dan internet. Penggunaan aplikasi mobile dikatakan lebih efektif dan efisien karena adanya kemudahan dalam pengaksesan dan pengambilan informasi.

Perkembangan teknologi ini juga mempengaruhi cara input data sebagai validasi menggantikan kode password yang ada. Seperti penggunaan teknologi fingerprint. Sistem input ini berkembang karena minimnya kesalahan input atau kecurangan pada input data.

Tak hanya perkembangan teknologi informasi namun perkembangan aplikasi juga pesat. Salah satu perkembangan pada aplikasi teknologi informasi adalah sistem informasi. Sistem informasi adalah sebuah sistem informasi yang mempunyai fungsi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi

untuk tujuan yang spesifik (Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)). Pengertian lainnya adalah kumpulan perangkat keras dan lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna (Bodnar dan HopWood (1993)). Hampir seluruh kegiatan berskala sedang hingga besar memiliki sebuah sistem informasi guna membantu pekerjaan. Sistem informasi sangat membantu dalam kegiatan hingga sering digunakan sebagai pengambilan keputusan.

1.2. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun Sistem informasi absensi menggunakan input fingerprint ?
2. Bagaimana mengintegrasikan informasi hasil dari sistem informasi absensi dengan aplikasi mobile kodular?
3. Bagaimana mengembangkan sistem informasi agar dapat diintegrasikan dengan sistem akademik lain?

1.3. Tujuan

yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membangun Sistem Informasi Absensi dengan input fingerprint.
2. Mengintegrasikan elemen Sistem Informasi Absensi dengan aplikasi berbasis mobile kodular.
3. Membangun sistem informasi yang mampu memberikan informasi yang akurat dan menghubungkan pihak-pihak di luar unit belajar mengajar untuk mengetahui kegiatan di dalam unit tersebut.

1.4. Batasan Masalah

Permasalahan dalam Pembangunan Sistem Informasi Absensi dengan Input Fingerprint Output Berbasis Aplikasi Mobile Kodular dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun untuk diimplementasikan dengan menggunakan aplikasi mobile kodular.
2. Pengguna Sistem informasi aplikasi mobile ini diperuntukkan hanya untuk sistem belajar mengajar.
3. Sistem ini dibuat dengan menggunakan realtime database firebase.
4. Sistem ini tidak memberikan informasi yang tidak berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

1.5. Manfaat

Perencanaan pembuatan laporan akhir ini memiliki beberapa manfaat diantaranya :

1. Meningkatkan sistem absensi untuk meminimalisir kecurangan.
2. Mempermudah wali murid memantau absensi anaknya melalui aplikasi mobile kodular.