

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi semakin lama semakin berkembang. Sehingga dalam mencari informasi diinternet pasti akan mudah ditemukan, Internet menjadi salah satu sarana penting dalam dunia pendidikan indonesia pada masa pademi covid 19 saat ini. Sehingga aktivitas belajar dan mengajar dilakukan secara hybrid learning atau disebut system kombinasi dalam pembelajaran secara daring dan luring. Website Sekolah merupakan sarana pengenalan yang dimiliki oleh pihak sekolah. Kemudahan dalam pencarian informasi dalam sebuah website sekolah dipengaruhi oleh *UI/UX* yang di terapkan. *UI/UX* memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi, karena desain pada sebuah aplikasi harus rapi dan terorganisir[1]. Selain itu *UI/UX* harus sesuai dengan kebutuhan pengguna dari aplikasi yang akan dibangun. *UI/UX* dibangun dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur, dan berbagai kebutuhan lainnya.

Rancangan antarmuka pengguna atau yang biasa disebut User Interface, merupakan komponen yang bertugas menghubungkan pengguna dengan informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri. Masing-masing sistem yang dikembangkan oleh developer, tentunya mempunyai kekhususan tersendiri dalam hal desain antarmuka, yang disesuaikan dengan kebutuhan user. Absensi adalah sebuah kegiatan pengambilan data guna mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara, 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[2]. Kegunaan absensi oleh pihak pengajar untuk mengetahui perhitungan pelajar dalam mengikuti ujian, Selain itu informasi absensi ini digunakan untuk evaluasi kepada kepuasan pelajar, terhadap suatu mata pelajaran dan pembuatan tolak ukur kedepan. Pengambilan data absensi yang 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. Lebih berbahaya lagi jika ada siswa/siswi yang berani titip absen kepada teman mereka agar bisa bolos tanpa diketahui oleh pihak pengajar dan alasan itu lah mengapa sekolah sangat mengapresiasi penelitian yang dilakukan oleh pihak mahasiswa. Perkembangan teknologi di dunia semakin pesat, khususnya kemajuan di bidang teknologi informasi terutama pada teknologi mobile dan internet[3]. QR Code adalah singkatan dari Quick Response Code, dalam Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kode tanggap. QR Code dikembangkan oleh perusahaan Jepang yakni Denso Wave, yang merupakan Divisi Denso Corporation pada tahun 1994, dengan tujuan untuk memberikan informasi cepat dan memperoleh tanggapan yang cepat pula[4].

Metode FAST merupakan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini. Metode FAST merupakan metode pengembangan sistem, yang merupakan kombinasi dari beberapa metode pengembangan sistem yang banyak digunakan, disajikan dalam kerangka kerja yang fleksibel, dan dapat dikembangkan dengan metode lain[5]. Hasil pemikiran dari uraian diatas dituangkan ke dalam sebuah penelitian dalam usulan tugas akhir dengan mengangkat judul **“Pengembangan UI/UX Design Pada Website Sekolah Untuk Sistem Absensi Siswa/Siswi Menggunakan QR Code Dengan Metode Fast (Studi Kasus SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak dan menjelaskan aspek permasalahan dalam penelitian. Jadi identifikasi masalah harus menggambarkan permasalahan yang ada di dalam topik atau judul penelitian dan dapat disimpulkan masalah penelitian yang terjadi di SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi sebagai berikut :

1. Banyak data absensi yang kurang valid, mulai dari data absensi ini sendiri dilakukan secara manual menggunakan alat tulis seperti kertas dan pulpen.
2. Kekurangan selanjutnya dari sistem absensi manual ini adalah kurang efisien serta akurat. Hal ini karena data absensi diatur secara manual yang akhirnya menyebabkan data absensi murid menjadi tidak akurat.

3. Kekurangan lainnya yang bisa didapatkan dari absensi siswa/siswi secara manual adalah waktu yang dibutuhkan untuk mengolah data absensi siswa/siswi tersebut lebih lama sehingga mengganggu proses belajar dan mengajar.
4. Selain itu, akan lebih berbahaya lagi jika ada siswa/siswi yang berani titip absen pada temannya agar siswa/siswi tersebut terlihat selalu masuk ke sekolah padahal kenyataannya murid tersebut membolos tanpa diketahui oleh pihak pengajar.
5. Kurangnya efisiensi dan efektifitas pada pengolahan data sehingga proses belajar secara tatap muka maupun online seperti via zoom atau gmeet terganggu.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti meliputi :

1. Dapat membangun suatu sistem absensi yang menarik dan mudah di pahami untuk siswa
2. Dapat membangun tampilan website sekolah untuk sistem absensi siswa yang menarik dan mudah di pahami
3. Dapat melihat suatu kondisi absensi siswa pada SMK Mutiara 17 Agustus Bekasi

1.4 Lingkup Tugas Akhir

Adapun lingkup penelitian Seminar Proposal ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas tampilan pada website absensi untuk sistem absensi siswa di SMK Mutiara 17 Agustus
2. Perancangan sistem hanya mencakup sistem absensi siswa berbasis website sekolah menggunakan QR Code.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti : Untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama di Universitas Esa Unggul, untuk menambah pengetahuan dan keterampilan teknik tentang teknologi didunia IT khususnya di Bidang UI/UX Design

2. Bagi lembaga (Universitas Esa Unggul) : Memberikan referensi bagi mahasiswa\mahasiswi yang ingin mengembangkan lebih lanjut tentang penggunaan dan penerapan absensi siswa/siswi menggunakan QR Code
3. Bagi Sekolah : Dapat digunakan sebagai pengembangan alternatif untuk melakukan absensi pada siswa

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Untuk memudahkan dalam penulisan tugas akhir ini dapat dikemukakan sistematika pembahasan tugas akhir. Adapun sistematika pembahasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, ruang lingkup, kerangka berpikir dan sistematika penulisan yang dibahas dalam bab demi bab.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka bagi teori-teori yang mendasari, relevan dan terkait dengan subyek dan permasalahan yang dihadapi dalam penyusunan seminar proposal

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi rencana dan objek penelitian, metode yang digunakan, data yang diperlukan, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, hipotesa dan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil analisis terhadap masalah yang sedang diteliti, yaitu berupa aliran data dan informasi, serta perbandingan dengan penelitian lain dan hasil dari sistem absensi berbasis website sekolah..

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menerangkan hasil kajian sementara, dan penarikan simpulan dari masalah yang ada, selain itu penulis juga memaparkan solusi sementara untuk masalah yang penulis temukan selama melakukan penelitian tugas akhir ini.

