

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Presensi merupakan proses mencatat kehadiran seseorang pada suatu perusahaan. Namun meskipun menggunakan sistem *digital* masih saja terdapat masalah yang timbul seperti sidik jari yang tergores, hilangnya kartu karyawan, dan lupa dengan nomor pin sehingga mereka mengharuskan menggunakan sistem manual untuk melakukan presensi (Luh Gede Natia Pradnyaswari et al., 2023). Oleh karena itu, menjadi kewajiban bagi perusahaan untuk mengimplementasikan sistem informasi. Salah satu aspek penting yang termasuk dalam sistem ini adalah pencatatan kehadiran atau presensi. Presensi merupakan proses pencatatan dan pengelolaan data kehadiran karyawan yang dilakukan setiap hari selama jam kerja di setiap perusahaan (Fazrin et al., 2021).

CV Mareca Yasa Media merupakan anak perusahaan dari perusahaan PT Matahari Teknologi Jaya. Sejarah dari perusahaan CV Mareca Yasa Media berdiri pada tahun 2020. Permasalahan yang ada pada perusahaan CV Mareca Yasa Media yaitu tidak memiliki monitoring presensi dengan baik, perusahaan ini masih menggunakan *google form* untuk melakukan presensi *anywhere* atau presensi dimana saja di dalam kantor maupun di luar kantor bagi mereka yang memiliki tugas dinas dan tidak mengetahui lokasi spesifik ketika presensi. Karyawan yang melakukan tugas dinas atau agenda dengan presensi diluar kantor dapat berpotensi melakukan kecurangan karna tidak ada bukti spesifik bahwa karyawan tersebut benar-benar melakukan tugas dinas. Selain itu, ketika karyawan meminta izin mau itu izin sakit atau izin cuti karyawan akan menghubungi bagian *human resource* melalui *whatsapp* lalu melakukan *input* izin melalui *google form*. Dengan itu disini penulis ingin melakukan penelitian untuk merancang sistem presensi yang dapat dilakukan dimana saja.

Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan *user* (Ain Banyal et al., 2022). Merancang sistem presensi yang dapat melacak lokasi merupakan solusi Politeknik Negeri Subang

bagi permasalahan diatas, sehingga dirancanglah sistem presensi *anywhere* yang dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan metode *geotagging*, metode ini merupakan suatu proses penambahan informasi geografis pada bagian macam media. Perancangan sistem ini akan mengelola izin sakit dan izin cuti yang dapat mempermudah dalam melakukan pengkonfirmasi izin bagian *human resource* serta dapat memberikan bukti-bukti izin yang efisien, untuk menghindari manipulasi data izin dan pada perancangan ini memiliki *urgent* untuk dijadikan penelitian karena dari setiap perusahaan dari cabang sampai pusat dalam memonitoring kurang baik sehingga dirancang sistem presensi karyawan untuk nantinya memudahkan pengajian karyawan.

Sistem yang akan dirancang merupakan sistem berbasis *mobile* menggunakan *webview*. *Webview* adalah komponen sistem untuk sistem operasi (OS), android yang memungkinkan aplikasi android untuk menampilkan konten dari *web* langsung kedalam suatu aplikasi (Setiawati Sulaeman & Firaz Fakhri Nurjaman, 2019).

Berdasarkan paparan diatas maka penulis akan mengangkat topik “Perancangan Sistem Presensi Karyawan Menggunakan *Geotagging* Berbasis *Mobile* di Perusahaan CV Mareca Yasa Media” guna untuk mempermudah presensi dan pengelolaan data pada karyawan.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dijelaskan rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem presensi karyawan yang sebelumnya menggunakan *google form* dan tidak bisa mengetahui lokasi yang spesifik?
2. Bagaimana cara merancang fitur izin cuti dan izin sakit karyawan agar menggambarkan karyawan dapat melakukan izin dengan menggunakan sistem?
3. Bagaimana cara merancang fitur agenda karyawan yang dapat mengelola agenda, untuk melihat bukti kunjungan dari karyawan?

1.3. Tujuan

Dari perumusan masalah yang telah dijelaskan maka terdapat tujuan yaitu sebagai berikut:

1. Untuk merancang sistem presensi *anywhere* yang dapat memudahkan karyawan dalam melakukan presensi didalam kantor ataupun yang sedang melakukan dinas luar kantor, dan mengetahui lokasi yang spesifik.
2. Merancang fitur izin cuti dan izin sakit karyawan untuk memudahkan karyawan melakukan izin dan dapat dikonfirmasi oleh bagian *human resource*.
3. Merancang fitur agenda karyawan untuk memudahkan bagian *human resource*. Dapat mengetahui bukti dinas dari karyawan, dan tidak ada kecurangan melakukan dinas.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Dari perumusan masalah dan tujuan yang telah disebutkan di atas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah karyawan untuk melakukan presensi *anywhere* atau presensi dimana saja di dalam kantor maupun di luar kantor.
2. Mempermudah karyawan untuk melakukan perizinan cuti dan sakit, mempermudah bagian *human resource* untuk mengkonfirmasi perizinan cuti dan sakit.
3. Mempermudah karyawan untuk mengetahui agenda yang akan datang, dan juga bagian *human resource* dapat melihat bukti kunjungan karyawan ketika dinas.

1.5. Ruang Lingkup Dan Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan maka untuk menghindari kesalahan pemahaman terdapat ruang lingkup pada sistem yang diteliti yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan sistem ini hanya akan digunakan pada perusahaan MTJ Matahari Teknologi Jaya beserta anak perusahaannya yaitu CV Mareca Yasa Media
2. Perancangan sistem ini tidak bisa membahas proses bisnis selain presensi karyawan, pengelolaan data karyawan, cuti karyawan, karyawan sakit, dan agenda karyawan.

Selain ruang lingkup terdapat batasan masalah dari perancangan sistem aplikasi presensi karyawan menggunakan *geotagging* berbasis *mobile* di perusahaan CV Mareca Yasa Media, adapun batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan sistem ini tidak dapat membahas implementasi sistem presensi karyawan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proyek akhir yang merupakan hasil penelitian pengembangan sistem informasi, antara lain sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi hal-hal yang mendorong atau hal-hal yang melatarbelakangi pentingnya dilakukan penelitian tersebut. Komponen-komponen dalam bab ini diantaranya adalah: (1) Latar belakang masalah; (2) Perumusan masalah; (3) Batasan masalah/ruang lingkup; (4) Tujuan Penelitian; (5) Relevansi atau Manfaat hasil penelitian; dan (6) Sistematika Pelaporan. Isi dari pendahuluan hampir sama dengan yang disajikan dalam proposal PA, namun sudah disempurnakan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan uraian teori, hasil penelitian yang relevan. Isi kajian teori hampir sama dengan yang disajikan pada proposal PA, namun sudah diperluas dan disempurnakan.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini terdapat uraian rinci tentang langkah-langkah dan metodologi penyelesaian masalah, bahan atau materi PA, alat yang dipergunakan, metoda pengambilan data atau metoda analisis hasil, proses pengerjaan dan masalah yang dihadapi disertai dengan cara penyelesaiannya guna menjawab masalah yang ditimbulkan pada BAB 1 dan didukung oleh landasan teori BAB 2. Isi metodologi penelitian hampir sama dengan yang disajikan pada proposal PA, namun sudah diperluas dan disempurnakan.

BAB 4 ANALISIS

Pada bagian ini dijelaskan gambaran umum analisis hasil observasi dari objek penelitian yang memuat profil organisasi, proses bisnis, SOP yang didapatkan dari data primer dan sekunder lalu dituangkan dalam analisis kebutuhan. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut akan dijadikan acuan dalam tahap perancangan.

BAB 5 PERANCANGAN

Pada Bab ini dijelaskan perancangan atau pemodelan sistem yang akan dikembangkan. Diagram yang digunakan disesuaikan dengan pemodelan yang dipilih yakni diagram Unified Modelling Language (UML) dengan minimal 4 jenis diagram yaitu use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian kesimpulan dijelaskan tentang hasil dari penelitian proyek akhir yang menjawab permasalahan. Sedangkan, pada bagian saran dijelaskan tentang hal-hal yang masih dapat dikembangkan dengan baik (Buku Pedoman Proyek Akhir, 2024).