

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi pada zaman sekarang terjadi dengan begitu pesat, terutama sektor teknologi pengelolaan informasi. Fenomena ini tercermin dalam aktivitas sehari-hari, di mana mayoritas masyarakat Indonesia mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam berbagai aktivitas mereka. Namun, penggunaan teknologi untuk mendukung pekerjaan atau memenuhi kebutuhan profesional masih tergolong minim. Banyak tugas yang sebetulnya dapat diselesaikan dengan bantuan teknologi, tetapi sebagian besar masih dilakukan secara tradisional, baik dalam menyelesaikan pekerjaan maupun dalam proses pengumpulan data yang diperlukan (Setiawan, 2020). Salah satu aspek krusial yang perlu dioptimalkan adalah sistem pengolahan sumber daya manusia (SDM), terutama dalam hal presensi karyawan. Sistem presensi yang akurat, efisien, dan terintegrasi menjadi fondasi penting dalam hal pengelolaan kinerja, dan pengambilan keputusan strategis terkait SDM.

PT. STUVA KREASI NUSANTARA sebagai perusahaan yang bergerak dibidang Manufaktur dengan jumlah karyawan mencapai 55 karyawan, menyadari sepenuhnya akan pentingnya sistem manajemen kehadiran yang lebih modern. Selama ini PT. STUVA KREASI NUSANTARA masih menerapkan sistem presensi dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp, dimana karyawan diwajibkan untuk mengirim pesan teks dan foto sebagai bukti kehadiran mereka pada grup Whatsaap yang telah di tentukan. Meskipun penggunaan Whatsaap dirasa lebih praktis dibandingkan dengan sistem presensi manual konvensional, namun metode ini masih memiliki beberapa kelemahan yang signifikan. Pertama, proses rekapitulasi data presensi masih harus dilakukan manual oleh staf HRD, sehingga tidak efisien dan membutuhkan waktu yang relatif lebih lama. Kedua, sistem presensi melalui aplikasi WhatsApp memiliki potensi kesalahan pencatatan data yang cukup tinggi. Kesalahan hal ini bisa disebabkan oleh kesalahan manusia, seperti kelalaian

karyawan mengirimkan bukti kehadiran, kesalahan format pesan, atau bahkan manipulasi data.

Sebagai langkah awal, penelitian ini didorong untuk menyusun karya ilmiah berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI MANAJEMEN KEHADIRAN BERBASIS ANDROID DENGAN METODE WATERFALL (STUDI KASUS: PT. STUVA KREASI NUSANTARA)”. Aplikasi ini dirancang sebagai platform berbasis Android yang mencakup beberapa modul penting, seperti modul presensi karyawan, pengajuan cuti, dan pengajuan request shift secara otomatis. Proyek ini menggunakan JavaScript sebagai bahasa pemrograman utama dengan ReactNative dan Node.js sebagai framework pendukung. JavaScript akan diintegrasikan dengan MySQL sebagai sistem manajemen basis data, dan penelitian ini akan mengevaluasi kesesuaian Javascript sebagai pilihan untuk menghubungkan dengan MySQL. JavaScript dikenal sebagai bahasa pemrograman yang multi-platform, memungkinkan aplikasi beroperasi di berbagai sistem operasi. ReactNative dan Node.js dipilih karena kecepatan eksekusinya yang lebih unggul dibandingkan framework lain. Proyek akhir ini juga akan menilai kinerja MySQL, JavaScript, ReacNative dan Node.js dalam pengembangan aplikasi manajemen kehadiran, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan teknologi tersebut dalam proses pembuatan aplikasi berbasis Android ini.

1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Proses presensi serta pencatatan data kehadiran pada PT. STUVA KREASI NUSANTARA masih memiliki potensi kesalahan pencatatan data yang cukup tinggi.
2. Belum tersedia sistem yang dapat mengotomatisasi pengajuan cuti dan permintaan shift, serta melakukan pemantauan kehadiran secara langsung.

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah cara mendesain dan mengimplementasikan sistem manajemen kehadiran berbasis Android pada PT. Stuva Kreasi Nusantara?

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1.3.1 Ruang Lingkup

Agar menghindari topik menjadi terlalu jauh, penulis akan membatasi fokus permasalahan sebatas perancangan manajemen kehadiran yang dimana di dalamnya terdapat fitur presensi, request shift dan request cuti.

1.3.2 Batasan Masalah

1. Pada user karyawan hanya bisa melakukan presensi, pengajuan cuti, pengajuan shift, lihat jadwal dan melihat history presensi pribadi.
2. Pada user HRD hanya dapat melakukan aproval yang sudah diajukan karyawan, mencetak laporan presensi, mencetak laporan cuti dan melihat history presensi karyawan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan sistem manajemen kehadiran berbasis Android yang dapat mengurangi potensi kesalahan pencatatan data kehadiran pada PT. STUVA KREASI NUSANTARA.
2. Merancang sistem yang dapat mengotomatisasi pengajuan cuti dan permintaan shift, serta melakukan pemantauan kehadiran secara real-time.
3. Meminimalkan potensi kesalahan pencatatan data kehadiran dengan sistem yang lebih terstruktur dan validasi otomatis.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

1. Bagi perusahaan:
 - a. Meningkatkan efisiensi operasional dalam manajemen kehadiran karyawan melalui sistem yang otomatis dan terintegrasi.
 - b. Memastikan akurasi data presensi yang lebih tinggi, mengurangi potensi kesalahan pencatatan yang berdampak pada evaluasi kinerja.

- c. Mempermudah HRD dalam memantau serta melakukan analisis data presensi real-time, memberikan dukungan pada proses pengambilan keputusan strategis yang lebih sesuai terkait manajemen SDM.
2. Bagi penulis:
 - a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan sistem manajemen kehadiran berbasis Android.
 - b. Mengaplikasikan teori dan metode pengembangan perangkat lunak dalam proyek nyata.
 - c. Mendapatkan pengalaman praktis dalam menggunakan framework React Native, platform Node.js, dan basis data MySQL.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembahasan dan penyusunan proposal tugas akhir ini, struktur akan diatur menjadi beberapa bab dengan rincian berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, rumusan atau identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan teori dasar dan tinjauan studi yang relevan sebagai dasar pemahaman terhadap permasalahan yang dikaji serta penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan objek penelitian, analisis sistem yang berjalan, dan analisis kebutuhan. Selain itu, dijelaskan juga teknik pengumpulan data, metode pengembangan sistem.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab ini menyajikan penjelasan mengenai rancangan sistem yang diusulkan oleh penulis dalam penelitian ini. Rancangan tersebut

meliputi analisis perancangan sistem, pembuatan diagram sistem, desain antarmuka pengguna, serta perencanaan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang menjawab rumusan masalah serta memberikan saran yang mencakup keseluruhan penelitian dalam penulisan tugas akhir ini.

