

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagus Visual Production terletak di Jl. Padangan, Dangunan, Kec. Klaten Selatan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah merupakan sebuah Event Organizer yang memanfaatkan kecanggihan teknologi digital, berupa kreatifitas dan kegiatan yang bersentuhan dengan media visual. Bagus Visual Production menyediakan jasa yang dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat dengan karya-karya visual berupa foto atau gambar dan video hasil olah kreatifitas. Menangani beberapa event seperti pernikahan, pentas seni, wayang serta menyediakan penyewaan property panggung dan mapping panggung. Event Organizer memerlukan pengelolaan yang baik agar berjalan secara efektif, diperlukan pengelolaan seperti menerapkan presensi karyawan pada event yang berlangsung, penjadwalan event yang akan berlangsung, serta laporan presensi karyawan dan event yang ditangani. Laporan dapat digunakan untuk memudahkan pimpinan untuk menghitung gaji para karyawannya.

Sebelumnya pimpinan Bagus Visual Production menerapkan presensi kedatangan karyawan dengan cara menuliskan nama karyawan pada buku laporan, dan dalam pembagian event seluruh karyawan masih menggunakan media chat yang disusun oleh pimpinan dan dibagikan melalui aplikasi Whatsapp. Untuk laporan presensi karyawan dan event yang ditangani masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara menuliskannya pada buku laporan. Penerapan presensi tersebut dirasa kurang efektif karena memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data. Penyampaian informasi event kepada karyawan juga dirasa kurang tepat karena dapat mengakibatkan karyawan tidak mengetahui informasi tersebut secara cepat dikarenakan kemungkinan tertumpuknya chat. Serta pencatatan laporan yang masih dilakukan secara manual, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan penulisan dan hilangnya data. Maka diperlukan pembuatan program aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan presensi, pengelolaan data dan laporan. Menggunakan pengelolaan database agar data

menjadi terintegrasi dan terorganisasi dalam suatu tempat penyimpanan, memudahkan karyawan dalam melakukan presensi dan mendapatkan informasi, memperkecil kesalahan penulisan yang mungkin terjadi serta memudahkan dalam pembuatan laporan presensi karyawan dan event yang ditangani.

Melihat permasalahan yang ada, aplikasi berbasis mobile ini dapat memberikan solusi pada Bagus Visual Production dalam memudahkan karyawan melakukan presensi, mengelola data event dan laporan. Untuk merealisasikan hal tersebut penulis membuat aplikasi berbasis mobile dengan IDE (*Integrated Development Enviroment*) resmi yaitu Android Studio dan memilih judul "**Pengembangan Aplikasi Presensi Karyawan Pada Event Organizer Berbasis Mobile**". Dengan harapan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada Bagus Visual Production.

1.2 Tujuan Penelitian

Mengembangkan aplikasi presensi karyawan pada event organizer berbasis mobile pada Bagus Visual Production

1.3 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang yang dijelaskan, permasalahan dalam penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi presensi karyawan pada event organizer berbasis mobile pada Bagus Visual Production.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, terdapat beberapa pembatasan masalah pada beberapa pokok bahasan, yaitu :

- a. Pengembangan aplikasi presensi ini diselesaikan menggunakan IDE (*Integrated Development Enviroment*) resmi Android Studio versi 3.5.
- b. Aplikasi ini menggunakan android minimum versi 5.0 (Lollipop).
- c. Aplikasi ini dirancang menggunakan bahasa pemograman Java SDK versi 28.

- d. Perancangan Rest API menggunakan XAMPP versi 5.6.40 dan perancangan PHP native dengan Visual Studio code.
- e. Pengembangan hanya sebatas presensi karyawan, penyusunan jadwal event dan laporan

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan tugas akhir ini ditulis secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, tujuan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori mengenai sistem informasi yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian. Teori-teori dasar tersebut yang berhubungan dengan presensi dan dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, pemaparan teori tentang Android, aplikasi Android Studio, dan Android sdk.

BAB III TINJUAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum tentang bagus visual production, sejarah singkat dan alur sistem yang sedang berjalan.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi menguraikan dan melakukan pengujian aplikasi yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil uji coba yang dilakukan serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN