

# **RANCANG BANGUN APLIKASI DAFTAR HADIR BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus : di Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah)**

## **SKRIPSI**



disusun oleh

**Raymond Abigail Meizefanya**

**22.53.026036**

**FAKULTAS BISNIS DAN INFORMATIKA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA**

**2026**

# **RANCANG BANGUN APLIKASI DAFTAR HADIR BERBASIS ANDROID**

**(Studi Kasus : di Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah)**

## **SKRIPSI**

Unruk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada program studi ilmu komputer



disusun oleh:

**Raymond Abigail Meizefanya**

**22.53.026036**

**FAKULTAS BISNIS DAN INFORMATIKA  
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA  
2026**

## **MOTTO**

*“Whether you win or lose, looking back and learning from your experience is a part of life.”,*

*-by All Might from My Hero Academia*

*“Too focused on goals that have not been achieved, until forgetting that our past self only hoped to survive until today.”-*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua, terimakasih atas bantuan materil dan non materil, doa, semangat serta segalanya yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.
2. Dosen pembimbing, Bapak M. Haris Qamaruzzaman, S.T., M.Kom selaku dosen pembimbing satu, dan Dr. Haryadi, M.Si., M.Sc, selaku dosen pembimbing dua, kembali ucapkan terimakasih atas bimbingan bapak-bapak selama ini.
3. Teman-teman yang tidak dapat penulis mampu sebutkan satu persatu. Yang telah membantu dalam dukungan, dan motivasi selama pengerjaan Skripsi ini.

## ABSTRAK

**Raymond Abigail Meizefanya. 2026.** Rancang Bangun Aplikasi Daftar Hadir Berbasis Android (Studi Kasus : Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah). Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Muhammadiyah Palangka Raya. Pembimbing: (I) M. Haris Qammaruzzaman, S.T., M.Kom., (II) Dr. Haryadi, M.Si, M.Sc.

Penelitian ini membahas kebutuhan akan sistem pengelolaan kehadiran yang lebih efisien dan efektif bagi pegawai di BAWASLU Provinsi Kalimantan Tengah, di mana proses kehadiran saat ini masih terpisah-pisah antara sistem berbasis situs web dan Google Forms. Dalam praktiknya, pegawai sering kali mengisi kehadiran di situs web sambil menggunakan laptop selama kegiatan kantor pada hari Senin hingga Rabu, yang mengurangi fleksibilitas dan kurang praktis untuk kebutuhan operasional sehari-hari. Sementara itu, pada hari Kamis dan Jumat, ketika Work From Anywhere (WFA) diterapkan, pencatatan kehadiran terkadang dilakukan melalui Google Forms, sehingga menimbulkan ketidakkonsistenan dalam alur kerja, penanganan data, dan pemantauan.

Kondisi ini menunjukkan beberapa masalah utama, termasuk mobilitas yang rendah, prosedur login yang berulang, ketergantungan pada perangkat desktop, efisiensi yang terbatas untuk pencatatan kehadiran jarak jauh, serta risiko catatan kehadiran yang tidak akurat atau kurang terorganisir. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan aplikasi kehadiran berbasis mobile yang dirancang khusus untuk perangkat Android guna mendukung pencatatan kehadiran karyawan secara lebih nyaman dan konsisten.

Aplikasi yang diusulkan bertujuan untuk memusatkan pencatatan kehadiran dalam satu platform, meningkatkan aksesibilitas baik untuk kondisi kerja di lokasi maupun jarak jauh, serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih praktis bagi karyawan dan administrator. Selain itu, sistem mobile ini dapat membantu memperkuat validasi kehadiran, menyederhanakan pengelolaan catatan, dan mendukung pemantauan real-time oleh petugas terkait. Dengan beralih dari pendekatan berbasis web dan formulir ke aplikasi kehadiran berbasis Android, BAWASLU Provinsi Kalimantan Tengah dapat meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kompleksitas administratif, dan membangun sistem kehadiran karyawan yang lebih modern, terstruktur, dan andal.

**Kata kunci:** aplikasi kehadiran; kehadiran karyawan; aplikasi seluler Android; WFA; kantor pemerintah; BAWASLU; Kalimantan Tengah; sistem kehadiran; administrasi digital; efisiensi

## ABSTRACT

**Raymond Abigail Meizefanya.** 2026. Design and Development of an Android-Based Attendance Tracking Application (Case Study: Central Kalimantan Provincial Election Supervisory Agency). Department of Computer Science, Faculty of Engineering and Informatics, Muhammadiyah University of Palangka Raya. Supervisors: (I) M. Haris Qammaruzzaman, S.T., M.Kom., (II) Dr. Haryadi, M.Si, M.Sc.

This study addresses the need for a more efficient and effective attendance management system for employees at BAWASLU, Central Kalimantan Province, where the current attendance process is still fragmented between a website-based system and Google Forms. In practice, employees often complete attendance on a website while using a laptop during Monday to Wednesday office activities, which reduces flexibility and is less practical for daily operational needs. Meanwhile, on Thursday and Friday, when Work From Anywhere (WFA) is applied, attendance is sometimes carried out through Google Forms, creating inconsistency in workflow, data handling, and monitoring. These conditions indicate several key problems, including low mobility, repetitive login procedures, dependence on desktop devices, limited efficiency for remote attendance, and the risk of inaccurate or less organized attendance records.

Therefore, this research proposes a mobile-based attendance application specifically designed for Android devices to support employee attendance more conveniently and consistently. The proposed application is intended to centralize attendance recording in one platform, improve accessibility for both on-site and remote work conditions, and provide a more practical user experience for employees and administrators. In addition, the mobile system can help strengthen attendance validation, simplify record management, and support real-time monitoring by relevant officers. By shifting from a web-centered and form-based approach to an Android-based attendance application, BAWASLU Central Kalimantan Province can improve operational efficiency, reduce administrative complexity, and establish a more modern, structured, and reliable employee attendance system.

**Keywords:** attendance application; employee attendance; Android mobile app; WFA; government office; BAWASLU; Central Kalimantan; attendance system; digital administration; efficiency

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Daftar Hadir Berbasis Android (Studi Kasus : Di Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah)”**.

Skripsi ini disusun penulis sebagai Salah Satu syarat untuk memenuhi kelulusan di Jenjang S1 Ilmu Komputer. Dan pada kesempatan kali ini, tidak lupa penulis menyampaikan ucapan Terima Kasih kepada :

1. Bapak Assoc. Dr. H. Muhammad Yusuf, S.Sos., M.A.P, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Palangka Raya
2. Bapak M.Haris Qamaruzzaman, S.T., M.Kom., dan Dr.Haryadi, M.Si, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, dan pengarahan selama penyusunan.
3. Kepada Orang Tua, Ibu dan Bapak yang telah mendukung, menyemangati dan membimbing penulis selama pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staff Pengajar yang telah membimbing, memberi Ilmu Pengetahuan, dan Motivasi berupa semangat selama perkuliahan.
5. Teman-teman satu Program Studi dan se-Angkatan 2022 yang telah memberikan dukungan moral, semangat dan motivasi dalam proses penyelesaian Skripsi ini.

Dengan kata lain, penulis sadar bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu Kritik dan Saran dari Bapak/Ibu/Saudara/i sangatlah penting dalam kesempatan kali ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka kritik beserta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan agar penyusunan Skripsi ini

menjadi lebih baik dan Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Penulis,

Raymond Abigail Meizefanya

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....iii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... v

MOTTO ..... vi

HALAMAN PERSEMBAHAN .....vii

ABSTRAK ..... viii

ABSTRACT ..... ix

KATA PENGANTAR..... x

DAFTAR ISI ..... xii

DAFTAR GAMBAR..... xv

DAFTAR TABEL ..... xvii

DAFTAR SINGKATAN..... xviii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

    1.1 Latar Belakang..... 1

    1.2 Rumusan Masalah ..... 2

    1.3 Batasan Masalah..... 2

    1.4 Tujuan Penelitian ..... 3

    1.5 Manfaat Penelitian..... 3

    1.6 Metode Penelitian..... 4

        1.6.1 Jenis Penelitian ..... 4

        1.6.2 Metode Pengembangan Sistem..... 5

        1.6.3 Metode Pengumpulan Data..... 5

    1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian ..... 6

BAB II LANDASAN TEORI ..... 8

    2.1 Dasar Teori..... 8

        2.1.1 Rancang Bangun ..... 8

        2.1.2 Pengertian Aplikasi ..... 9

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| 2.1.3 Daftar Hadir .....                                | 9         |
| 2.1.4 Badan Pengawasan Pemilu .....                     | 10        |
| 2.1.5 GPS (Global Positioning System) .....             | 10        |
| 2.1.6 Metode Rapid Application Development (RAD) .....  | 11        |
| 2.1.7 <i>Black-Box Testing</i> .....                    | 11        |
| 2.2 <i>Bahasa Pemrograman Yang Digunakan</i> .....      | 12        |
| 2.2.1 Kotlin .....                                      | 12        |
| 2.2.2 Dart .....                                        | 13        |
| 2.3 <i>Software</i> .....                               | 15        |
| 2.3.1 Flutter.....                                      | 15        |
| 2.3.2 Visual Studio Code .....                          | 16        |
| 2.3.3 Figma (UX/UI Design) .....                        | 16        |
| 2.3.4 Supabase .....                                    | 17        |
| 2.3.5 PostgreSQL.....                                   | 17        |
| 2.4 <i>Desain Unified Modeling Language (UML)</i> ..... | 18        |
| 2.4.1 <i>Use Case Diagram</i> .....                     | 19        |
| 2.4.2 <i>Sequence Diagram</i> .....                     | 21        |
| 2.4.3 <i>Activity Diagram</i> .....                     | 22        |
| 2.4.4 <i>Class Diagram</i> .....                        | 24        |
| 2.4.5 <i>Entity Relationship Diagram</i> .....          | 25        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....    | <b>26</b> |
| 3.1 <i>Tinjauan Umum</i> .....                          | 26        |
| 3.2 <i>Analisis Sistem</i> .....                        | 27        |
| 3.2.1 Analisis Kelemahan .....                          | 27        |
| 3.2.2 Keperluan Sistem.....                             | 29        |
| 3.3 <i>Perancangan Sistem</i> .....                     | 32        |
| 3.3.1 Use Case Diagram .....                            | 32        |
| 3.3.2 Activity Diagram.....                             | 33        |

|                                                         |            |
|---------------------------------------------------------|------------|
| 3.3.3 Sequence Diagram .....                            | 42         |
| 3.3.4 Class Diagram.....                                | 43         |
| 3.4 <i>Perancangan Database</i> .....                   | 45         |
| 3.4.1 Perancangan ERD (Entity Relationship Diagram..... | 45         |
| 3.4.2 Perancangan Tabel (DataBase) .....                | 46         |
| 3.5 <i>Rancangan User-Interface</i> .....               | 47         |
| 3.5.1 Interface UMUM .....                              | 48         |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>          | <b>54</b>  |
| 4.1 <i>Implementasi</i> .....                           | 54         |
| 4.1.1 Uji Coba Program .....                            | 54         |
| 4.1.2 Manual Program .....                              | 71         |
| 4.1.3 Manual Instalasi.....                             | 74         |
| 4.2 <i>Pembahasan</i> .....                             | 76         |
| 4.2.1 Pembahasan Interface .....                        | 76         |
| 4.2.2 Pembahasan Hasil Respon Pengguna .....            | 88         |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                              | <b>94</b>  |
| 5.1 <i>Kesimpulan</i> .....                             | 94         |
| 5.2 <i>Saran</i> .....                                  | 94         |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                              | <b>95</b>  |
| <b>Lampiran I.....</b>                                  | <b>97</b>  |
| <b>Lampiran II .....</b>                                | <b>99</b>  |
| <b>Lampiran III.....</b>                                | <b>101</b> |
| <b>Lampiran IV .....</b>                                | <b>103</b> |
| <b>Lampiran V.....</b>                                  | <b>108</b> |

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Logo Kotlin ..... 12

Gambar 2. 2 Logo Dart ..... 13

Gambar 2. 3 Logo Visual Studio Code ..... 16

Gambar 2. 4 Logo Figma ..... 16

Gambar 3. 1 Use Case Aplikasi Absen Bawaslu..... 32

Gambar 3. 2 Proses Login Admin & Pegawai ..... 33

Gambar 3. 3 Activity Menu Homepage (Admin) ..... 35

Gambar 3. 4 Activity Kelola Riwayat Daftar Hadir Pegawai dengan Urutan Tanggal  
..... 36

Gambar 3. 5 Activity Admin Mengganti Password Pegawai..... 37

Gambar 3. 6 Activity Diagram Kelola Profil Pegawai..... 38

Gambar 3. 7 Activity Diagram Proses Logout bagi Admin ..... 39

Gambar 3. 8 Activity Diagram Proses Pengisian Daftar Hadir..... 40

Gambar 3. 9 Activity Diagram Proses Otomatis oleh GPS dalam Merekap Lokasi  
Pegawai ..... 41

Gambar 3. 10 Sequence Diagram Login (Pegawai & Admin)..... 42

Gambar 3. 11 Sequence Diagram Proses Daftar Hadir Bersama Fungsi Otomatisasi  
GPS ..... 43

Gambar 3. 12 Class Diagram ..... 44

Gambar 3. 13 Rancangan Entity Relationship Diagram (ERD) ..... 45

Gambar 3. 14 Perancangan User Interface Login ..... 48

Gambar 3. 15 Interface Halaman Depan Admin..... 49

Gambar 3. 16 Interface Rekap Daftar Hadir ..... 50

Gambar 3. 17 Interface Menu Pegawai setelah Login ..... 51

Gambar 3. 18 Interface Pengisian Daftar Hadir untuk Pegawai ..... 52

  

Gambar 4. 1 Halaman Login..... 56

Gambar 4. 2 Halaman Registrasi (1)..... 57

Gambar 4. 3 Halaman Registrasi (2)..... 58

Gambar 4. 4 Tampilan Dashboard Admin..... 59

Gambar 4. 5 Tampilan Dashboard Admin..... 60

Gambar 4. 6 Tampilan Riwayat Daftar Hadir Tiap Akun Pengguna Pilihan ..... 60

Gambar 4. 7 Tampilan Riwayat Daftar Hadir Tiap Akun Pengguna Pilihan (2)..... 61

Gambar 4. 8 Tampilan Rekap Daftar Hadir Per Hari..... 61

Gambar 4. 9 Tampilan Pilih Tanggal pada Bagian Rekap Daftar Hadir Harian ..... 62

Gambar 4. 10 Tampilan Dashboard Pegawai ..... 63

Gambar 4. 11 Tampilan Riwayat Daftar Hadir Pegawai..... 64

Gambar 4. 12 Tampilan Sistem Daftar Hadir Pegawai ..... 65

Gambar 4. 13 Tampilan Absen Masuk dinyatakan berhasil..... 66

Gambar 4. 14 Tampilan Absen Keluar dinyatakan berhasil..... 67

Gambar 4. 15 Tampilan Pengujian Cek Lokasi Pegawai ..... 68

Gambar 4. 16 Tampilan menu Logout ..... 69

Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Login..... 77

Gambar 4. 18 Tampilan halaman Register..... 78

Gambar 4. 19 Tampilan halaman Register (2) ..... 78

Gambar 4. 20 Tampilan Dashboard Admin..... 79

Gambar 4. 21 Tampilan Daftar Akun Pegawai ..... 80

Gambar 4. 22 Tampilan History Daftar Hadir tiap 1 Pegawai ..... 81

Gambar 4. 23 Tampilan History Daftar Hadir tiap 1 Pegawai (2) ..... 81

Gambar 4. 24 Tampilan Rekap Daftar Hadir harian Pegawai..... 82

Gambar 4. 25 Tampilan Menu Pemilihan tanggal untuk pencarian Absensi berdasarkan hari..... 83

Gambar 4. 26 Tampilan Dashboard Pegawai..... 84

Gambar 4. 27 Tampilan Dashboard Pegawai (2) ..... 85

Gambar 4. 28 Tampilan Sistem Daftar Hadir Pegawai ..... 86

Gambar 4. 29 Tampilan Map Kecil Pada Bagian Verifikasi Lokasi ..... 87

Gambar 4. 30 Tampilan Menu Logout..... 88

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2. 1 Simbol Diagram Use Case ..... 20

Tabel 2. 2 Simbol Sequence Diagram ..... 21

Tabel 2. 3 Simbol Diagram Activity ..... 22

Tabel 2. 4 Class Diagram ..... 24

Tabel 2. 5 Simbol Diagram Enttity Relationship ..... 25

Tabel 3. 1 Analisa PIECES..... 28

Tabel 3. 2 Tabel Auth.User..... 46

Tabel 3. 3 Tabel Pegawai..... 46

Tabel 4. 1 Skenario Pengujian Blackbox ..... 54

Tabel 4. 2 Pengujian Terhadap Halaman Pengguna..... 69

Tabel 4. 3 Hasil Responden Pengguna..... 89

Tabel 4. 4 Daftar Pembobotan Nilai..... 92

Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner ..... 92

## DAFTAR SINGKATAN

BAWASLU = Badan Pengawasan Pemilu

GPS = *Global Positioning System*

IDE = *Intergrated Development Environment*

LUBERJURDIL = *Langsung, Umum, Bebas, Rahasia, Jujur, dan Adil*

NIP = Nomor Induk Pegawai

RAD = *Rapid Application Development*

UI = *User Interface*

WFA = *Work From Anywhere*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah merupakan sebuah Lembaga Negara yang berperan penting dalam Pengawasan semua Tahapan sebuah Pemilu. Pada kesempatan kali ini, sebagai bahan Studi kasus yaitu di, Bawaslu Prov. Kalimantan Tengah yang telah selama 2 Tahun terakhir ini mempunyai kondisi dimana Pegawai semua Divisi akan melakukan *Work From Anywhere/WFA*.

Pegawai yang dalam proses WFA pada hari yang ditentukan mempunyai kemungkinan dalam masalah dimana ketika pengisian menggunakan Formulir, akan terjadi kecurangan. Pegawai akan datang menuju kantor pada hari pertama di awal pekan untuk melakukan rekap kehadiran ataupun mengisi Daftar Hadir dalam sebuah *Google Form*.

Salah satu kekurangan Dari sistem Daftar Hadir pengisian *Google Form* adalah dimulai dari penyalahgunaan Kecurangan Pengisian Daftar Hadir, karena Pegawai dapat melakukan pengisian Daftar Hadir dimana pun. Sedangkan dalam sudut pandang Admin yang melakukan Rekapitulasi Daftar Hadir. Harus dilakukan secara manual pada *Google Spreadsheet*. Kondisi tersebut akan memakan efisiensi waktu.

Dengan Adanya Kemajuan Teknologi dalam Era Modern di Indonesia saat ini, terkhususkan untuk Berdirinya *Project* pembuatan Aplikasi Android, membuka kesempatan bagi Lembaga Pemerintah di Indonesia, Khususnya Daerah Palangka Raya untuk lebih mengembangkan sistem Daftar Hadir seperti itu. Yang sejenis Real-Time. Aplikasi ini memungkinkan Pegawai mengisi Kehadiran dari manapun dengan jaminan posisi akurat, presisi, serta meminimalisir kejadian kecurangan Daftar Hadir.

Dengan penjelasan lengkap diatas, diharapkan proyek Skripsi ini dapat mengakomodasi kebutuhan Daftar Hadir Online Harian untuk pegawai yang bekerja di Bawaslu provinsi Kalimantan Tengah mendapat solusi terhadap keterbatasan tersebut.

Untuk catatan, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Rapid Application Development (RAD). Metode ini terpilih dikarenakan adanya penekanan kedalam proses Perancangan Aplikasi yang cepat dan lebih efisien

Perencanaan Kebutuhan, Perancangan, Pembangunan & Implementasi. Dengan RAD ini, User bisa memberikan Feedback pada Rancangan Aplikasi, sehingga Output bisa lebih sesuai keperluan pegawai.

Melalui penerapan Sistem Aplikasi Daftar Hadir berbasis Aplikasi pada Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah ini, akan diharapkan dapat meningkatkan Efisiensi Administrasi, mempercepat proses laporan Kehadiran, dan menciptakan sistem pengawasan pegawai yang lebih akurat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Penelitian ini merumuskan masalah berikut:

- 1) Bagaimanakah perancangan Aplikasi Daftar Hadir berbasis Android untuk Pegawai Bawaslu Prov. Kalteng?
- 2) Apa saja permasalahan yang dihadapi terkait perbedaan Perangkat antara Android dan iOS. Sedangkan Perancangan Aplikasi dibatasi hanya untuk Android?
- 3) Bagaimana Aplikasi yang dirancang ini, dapat mempermudah cara Pegawai melakukan Daftar Hadir Online pada sistem WFA?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa batasan masalah yaitu:

1. Sistem dikembangkan untuk berfokus pada proses Daftar Hadir Digital para pegawai Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah.
2. Implementasi Aplikasi hanya ada pada Device Smartphone berbasis Android.

3. Aplikasi Daftar Hadir yang Dirancang dibatasi oleh Daftar Hadir Harian para Pegawai dalam acuan, pada hari Kamis sampai dengan Jum'at dengan kata lain pegawai akan melakukan *Work From Anywhere*.
4. Fungsi Aplikasi Daftar Hadir yang harus dimiliki mencakup. Tampilan Login, Menu Register Pegawai. *Dashboard* Admin, *Dashboard* Pegawai, Tampilan Daftar Hadir Mencakup Absen Masuk dan Absen Selesai dalam satu Antarmuka. Tampilan GPS yang melacak Lokasi Terkini Pegawai.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mencapai keberhasilan dalam perancangan Aplikasi daftar hadir berbasis *Android* untuk mendukung Pegawai di Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah yang berkerja dimana saja dan kapan saja di Jadwal WFA pada Hari Kamis & Jum'at.

Tujuan khusus:

1. Menyusun Desain *User Interface* yang mudah dipakai untuk proses absen harian.
2. Membuat Fitur *Verification* kehadiran yang sebelumnya menggunakan Sistem *Form* pada *Website*.
3. Perancangan Sistem Aplikasi yang mempunyai Fitur untuk mempermudah Pegawai dalam pengisian Daftar Hadir mereka.
4. Melakukan proses Penghubungan *Database* untuk perekaman Daftar Hadir dengan format laporan harian dalam Aplikasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Dengan penelitian yang berjalan ini akan mempunyai harapan serta manfaat dari masing-masing pihak. Poin-poin serta manfaat nya dapat dirasakan bagi:

- a) Bagi Instansi Bawaslu Provinsi Kalteng

Beberapa manfaat penelitian bagi Instansi Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah, antara lain adalah sebagai berikut:

- 1). Sistem ini akan dijamin sebagai sistem yang terbaik, dengan adanya sebuah data kehadiran yang dapat diatur hanya lewat Aplikasi, instansi dapat dengan aman mengawasi keaktifan Pegawai mereka lebih cepat dibanding Sistem yang lama.
  - 2). Melakukan minimalis kecurangan ketika mengisi data hadir Pegawai, Karena Aplikasi ini memiliki Fitur pelacakan memakai GPS pada perangkat Pegawai secara akurat dimana dapat menandai lokasi terkini Pegawai tersebut pada riwayat kehadiran harian yang ada dalam Aplikasi.
- b) Bagi Pegawai yang melakukan WFA

Adapun beberapa manfaat terhadap seluruh Pegawai yang ada dalam jadwal WFA mereka. Dimana seperti yang diketahui, bahwa pengadaan bekerja secara WFA akan berada pada luar Area Kantor Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah, yaitu dapat meningkatkan efisiensi bagi semua Pegawai dalam mengisi Daftar Hadir diluar Kantor ketika WFA.

c) Bagi Peneliti

Beberapa manfaat besar bagi peneliti, antara lain sebagai berikut:

- 1). Menambah kekayaan Ilmu penelitian pada aspek teknologi untuk membantu Pekerjaan dan, dalam hubungannya dengan Lembaga Pengawas Pemilu tersebut. Penelitian ini memberikan perluasan dari Studi Kasus untuk mengimplementasikan Aspek Teknologi pada area lingkungan Pemerintahan Daerah.
- 2). Menyediakan Rekomendasi teknis dan prosedural bagi unit yang menangani sumber daya manusia dan sistem informasi.

## 1.6 Metode Penelitian

### 1.6.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan sifat Terapan (*applied research*), yaitu adalah penelitian yang memiliki fokus utama pada diterapkannya Teknologi

untuk menyelesaikan masalah sehari-hari didalam lingkup instansi pemerintahan, dalam garis besar ini adalah pada pengelolaan kehadiran Pegawai-Pegawai pada Bawaslu Provinsi Kalimantan Tengah.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang dipakai untuk Perancangan Sistem adalah *Rapid Application Development (RAD)*. Dengan tahapan utama yaitu sebagai berikut:

- 1). Perencanaan Kebutuhan: Identifikasi kebutuhan Pengguna lalu, Spesifikasi dari Sistem,
- 2). Desain cepat (*Rapid Design*) : Pembuatan rancangan antarmuka lalu, alur hingga fungsi utama aplikasi.
- 3). Pembuatan *Prototype* : Melakukan *developing* versi awal aplikasi yang dapat diuji secara langsung
- 4). Uji dan Implementasi : User memberikan *feedback*, kemudian dilakukan penyempurnaan hingga siap diterapkan

Pendekatan Metode pengembangan Sistem ini menjadi pilihan karena sesuai pada proyek yang mempunyai waktu pengembangan yang terbatas, yang akan membuat kemungkinan dimana akan ada kolaborasi langsung antara *Developer* dan Pengguna demi optimalisasi Aplikasi.

### 1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Untuk metode Pengumpulan Data dari para Pegawai, maka akan digunakan cara Pengumpulan Data Berikut ini:

- 1). Observasi: Mengamati Proses Daftar Hadir yang digunakan di Daerah Bawaslu Prov. Kalteng
- 2). Wawancara: Melakukan diskusi dengan Pegawai dan Bagian Kepegawaian untuk Memahami Kebutuhan Sistem.
- 3). Dokumentasi: Mengumpulkan data Administrasi Daftar Hadir, Daftar Pegawai, serta Kebijakan *Work From Anywhere*.

## **1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian**

Sistematika Penulisan Laporan ini akan disusun sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Pada Bab ini, akan menjelaskan semua bagian-bagian dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, Sistematika Penulisan Laporan.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada Bab ini, akan menjelaskan Dasar Teori yang berkaitan dengan judul berdasarkan Teori Peneliti terdahulu, Bahasa Pemrograman Yang Digunakan untuk merancang aplikasi, Software Yang Digunakan untuk merancang Aplikasi, Pembuatan Framing untuk UML & Perancangan User Interface

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem :**

Pada Bab ini, akan menjelaskan proses dan perancangan sistem yang mencakup penjelasan mengenai penyelesaian masalah yang ditemukan pada sistem yang diteliti. Analisis digunakan terhadap sistim yang berjalan, membandingkan sistem yang lama dengan PIECES.

Selain itu dalam Bab Ini, Akan menjelaskan Tinjauan Umum, Analisis Sistem, Perancangan Sistem, Perancangan Sistem UML, Perancangan Database, dan Rancangan User Interface

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Pada Bab ini, akan dibuat penjelasan lanjutan dari hasil Rancang Bangun, seperti pengujian data, proses inisiasi, dan menjelaskan pembahasan dari semua hasil tersebut.

## **BAB V Penutup**

Pada Bab ini, akan menjelaskan kesimpulan utama dan juga saran untuk pengembangan Aplikasi yang telah dirancang dengan mengambil referensi dari Bab-Bab sebelumnya yang sudah dibahas untuk perancangan Aplikasi Absensi ini.