

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang berkembang pada saat ini. Kebutuhan akan teknologi informasi sangat memengaruhi perkembangan suatu instansi. Tidak hanya pada instansi bisnis, teknologi informasi juga memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana dalam pengelolaan administrasi, salah satunya adalah sistem presensi guru.

Presensi guru merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung kedisiplinan dan kinerja tenaga pendidik. Pada umumnya, beberapa sekolah masih menggunakan sistem presensi manual seperti tanda tangan pada buku absensi. Metode ini dinilai kurang efektif karena membutuhkan waktu dalam proses rekapitulasi data serta berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan. Selain itu, penggunaan sistem manual juga membuka peluang terjadinya kecurangan, seperti titip absen atau manipulasi data kehadiran, yang dapat mengurangi tingkat akurasi dan kredibilitas data presensi.

Seiring dengan perkembangan teknologi, sistem presensi berbasis web menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem presensi berbasis web memungkinkan proses pencatatan kehadiran dilakukan secara digital, lebih cepat, dan dapat diakses dengan mudah

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1) Bagaimana merancang *prototype website* sistem informasi presensi guru di sekolah SDS YPPI dengan memperhatikan aspek *User Interface* dan *User Experience* dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking*?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX *website* Presensi Guru SDS YPPI
2. Keluaran hasil penelitian ini adalah rancangan *wireframe*
3. Proses pembuatan *design thinking* dan *prototyping* menggunakan tools Figma.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Mendesain tampilan *user interface* dan *user experience website* Presensi Guru dengan metode *design thinking*.
2. Menghasilkan desain tampilan *website* yang dapat memudahkan Guru sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

Di harapkan dari penelitian ini dapat meghasilkan rancangan tampilan *Prototype website* Presensi Guru SDS YPPI guna untuk membantu tim manajemen, guru piket serta guru untuk dapat melakukan kegiatan presensi sesuai dengan yang di butuhkan.