

ABSTRAK

Perkembangan penggunaan *smartphone* kini diiringi dengan pembuatan *software* yang dapat mempermudah aktivitas manusia, dalam mendapatkan data pegawai dalam suatu acara atau organisasi, perlu dilakukan absensi. Pada Raja Leather masih menggunakan sistem absensi dengan *fingerprint*. Absensi *fingerprint* memiliki beberapa kekurangan seperti membutuhkan waktu yang lama dalam proses validasi kehadiran, karena metode tersebut akan berkurang sensitifnya seiring berjalannya waktu, serta kemungkinan terjadi kesalahan dalam inputan data kehadiran oleh pegawai di Radja Leather.

Dalam hal ini, penulis mengusulkan sistem absensi dengan *QR Code* yang dibuat dengan metode pengembangan *Extreme Programming*, dimulai dengan *planning* yaitu menentukan *variable* pendukung, membuat *design* aplikasi, melakukan *programming* dan melakukan *testing*. Aplikasi ini dapat melakukan absen dengan scan *Qrcode* yang *digenerate* melalui *website*, mengirim surat izin pegawai dan manajemen pegawai. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman java untuk android, dan untuk website memakai bahasa pemrograman Html,css dan javascript beserta database Firebase (nosql) untuk penyimpanan data aplikasi.

Aplikasi sistem absensi Radja Leather ini diuji dengan menggunakan metode pengujian *System Usability Scale* dengan memberikan kuesioner kepada pegawai Radja Leather dengan hasil 71,5 yang berarti dapat diterima baik oleh pegawai Radja Leather. Dengan demikian aplikasi smart absensi dapat digunakan dengan baik

Kata Kunci: *Extreme Programming, QR Code, Smartphone, System Usability Scale*

ABSTRACT

The development of smartphone use is now accompanied by the creation of software that can facilitate human activities, in obtaining employee data at an event or organization, attendance is necessary. The Raja Leather still uses an attendance system with fingerprints. Fingerprint attendance has several drawbacks such as requiring a long time in the attendance validation process, because this will reduce its sensitivity over time, as well as the possibility of errors occurring in inputting employee attendance data at Radja Leather.

In this case, the author proposes an attendance system with a QR Code made using the Extreme Programming development method, starting with planning, namely determining supporting variables, making design applications, programming and testing. This application can perform absences by scanning a Qrcode made via the website, sending employee permits and employee management. This application is made in the Java programming language for Android, and for websites it uses the Html, CSS and JavaScript programming languages along with the Firebase (NoSQL) database for storing application data.

The application of the Radja Leather attendance system was tested using the System Usability Scale test method by giving questionnaires to Radja Leather employees with a result of 71.5 which means it was well received by Radja Leather employees. Because of that, the smart absentee application can be used properly

Keywords: Extreme Programming, QR Code, Smartphone, System Usability Scale.