

**SISTEM ABSENSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
ABSENSI INSANTAMA "BINTAMA"
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSANTAMA JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:

Aqila Yumna Ashilia

NIM : 212101030032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

2025

**SISTEM ABSENSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
ABSENSI INSANTAMA "BINTAMA"
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSANTAMA JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam



Oleh:
Aqila Yumna Ashilia
NIM : 212101030032

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
2025**

**SISTEM ABSENSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
ABSENSI INSANTAMA "BINTAMA"
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSANTAMA JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

Oleh:

Aqila Yumna Ashilia
NIM : 212101030032

Disetujui Pembimbing:



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Totok Sudarmanto, S.Kom., M.Pd
NIP : 197905102023211014

**SISTEM ABSENSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER
ABSENSI INSANTAMA "BINTAMA"
DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSANTAMA JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Manajemen Pendidikan Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 03 Juni 2025

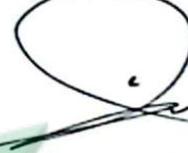
Tim Penguji

Ketua



Dr. Ahmad Rovani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP : 198904172023211022

Sekretaris



Ach. Barocky Zaimina, M.Si.
NIP : 198502092025211009

Anggota:

1. Dr. Subakri M.Pd.I



2. Totok Sudarmanto, S.Kom., M.Pd



Menyetujui

Dekan Fakultas dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si
NIP : 197304242000031005

MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تُوذِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ
وَدَرُّوا يُبِيعُ دَلِكُمْ خَيْرٌ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ^٩

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila (seruan) untuk melaksanakan salat pada hari Jumat telah dikumandangkan, segeralah mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. Yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui.” (QS. Al-Jumu’ah: 9) *



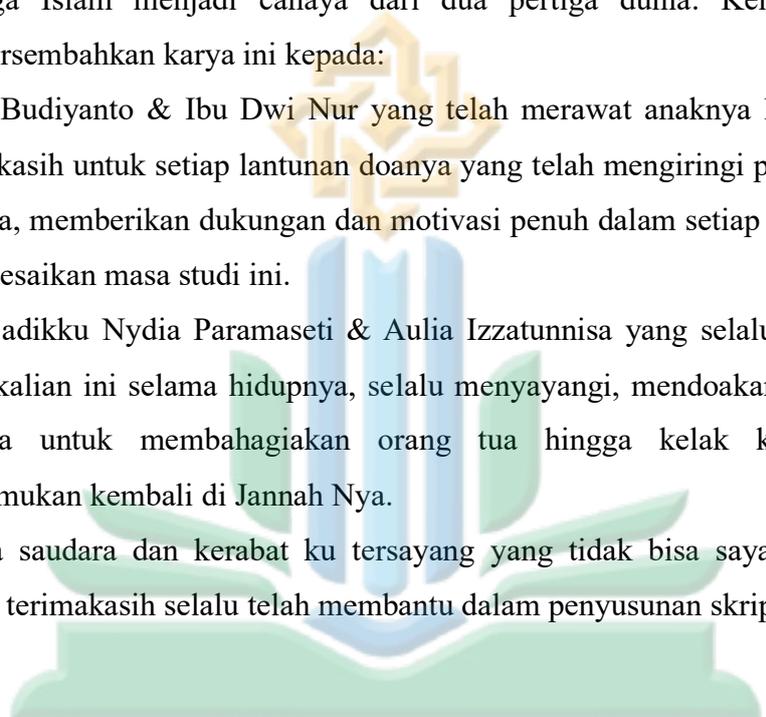
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementrian Agama RI, Al-Qura'an Dan Terjemah Edisi Penyempurna (Jakarta, 2019)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah ﷻ karena rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tak lupa sholawat beriring salam kepada Nabi Mulia Muhammad ﷺ yang menyebarkan agama Islam mulia ini ke seluruh penjuru dunia sehingga Islam menjadi cahaya dari dua pertiga dunia. Kemudian penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak Budiyanto & Ibu Dwi Nur yang telah merawat anaknya hingga saat ini. Terimakasih untuk setiap lantunan doanya yang telah mengiringi perjalanan anak-anaknya, memberikan dukungan dan motivasi penuh dalam setiap langkah selama menyelesaikan masa studi ini.
2. Kedua adikku Nydia Paramaseti & Aulia Izzatunnisa yang selalu kebersamai kakak kalian ini selama hidupnya, selalu menyayangi, mendoakan, dan berjuang bersama untuk membahagiakan orang tua hingga kelak kita sekeluarga dipertemukan kembali di Jannah Nya.
3. Kepada saudara dan kerabat ku tersayang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih selalu telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Sege nap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian Laporan Proyek Akhir sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalamdalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni Zain, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si, selaku dekan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kurikulum dan peningkatan kualitas pendidikan.
4. Bapak Dr. Ahmad Royani, S.Pd.I., M.Pd.I, selaku koordinator program studi Manajemen Pendidikan Islam yang telah berpartisipasi aktif dalam meningkatkan kualitas program studi.
5. Bapak Totok Sudarmanto, S.Kom., M.Pd. selaku dosen pembimbing laporan proyek akhir yang dengan sabar dan sepenuh hati memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan proyek akhir ini.
6. Bapak Rofiq Hidayat S.Pd.I., M.Pd. selaku DPA dan sege nap Dosen serta seluruh Staf Karyawan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu, bimbingan serta melayani urusan akademik.

7. Bapak Nurul Huda, S.Kom., M.Pd.I dan Ibu Irma Hidayatul Mila, S.Kom. selaku praktisi IT sebagai validator ahli IT yang telah meluangkan waktunya dan membantu penulis dalam melaksanakan Laporan Proyek Akhir ini.
8. Ibu Nastiti Sri Hastuti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDIT Insantama yang telah memberikan izin penulis melaksanakan pembuatan aplikasi absensi ini.
10. Ibu Farida Khoirul Tarwiyanti, S.Sos selaku waka kurikulum SDIT Insantama Jember telah membantu serta memberikan arahan terkait semua kebutuhan dalam aplikasi yang dibangun oleh penulis.
11. Para Guru pembina ekstrakurikuler dan para guru kelas yang telah bekerjasama dengan penulis untuk membantu mengisi angket terkait efektivitas aplikasi absensi ekstrakurikuler.
12. Teman-teman dan rekan-rekan mahasiswa MPI C3 angkatan 2021, yang telah memberikan dukungan moral dan intelektual selama masa studi.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 07 Mei 2025
Penulis

Aqila Yumna Ashilia

NIM. 212101030032

ABSTRAK

Aqila Yumna Ashilia, 2025: *Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember*

Kata kunci: Sistem, Absensi, Kegiatan Ekstrakurikuler

Absensi merupakan bagian dari kegiatan pelaporan suatu institusi, berisi data kehadiran yang dikelola untuk mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara sehingga pihak terkait dapat menemukan dan menggunakan dengan mudah kapan pun mereka membutuhkannya. Namun sayangnya, Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember masih belum memiliki sistem absensi berbasis digital untuk kegiatan ekstrakurikuler, sehingga masih dilakukan secara manual dan masih menimbulkan kesalahan.

Rumusan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut: (1) Bagaimana Perancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember? (2) Apakah Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif? (3) Bagaimana Kepuasan Pengguna (*user*) Terhadap Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif?

Tujuan dari skripsi ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk Mendeskripsikan Perancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember. (2) Untuk Menguji Efektivitas Terhadap Produk Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember. (3) Untuk Menguji Kepuasan Pengguna (*user*) Terhadap Produk Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

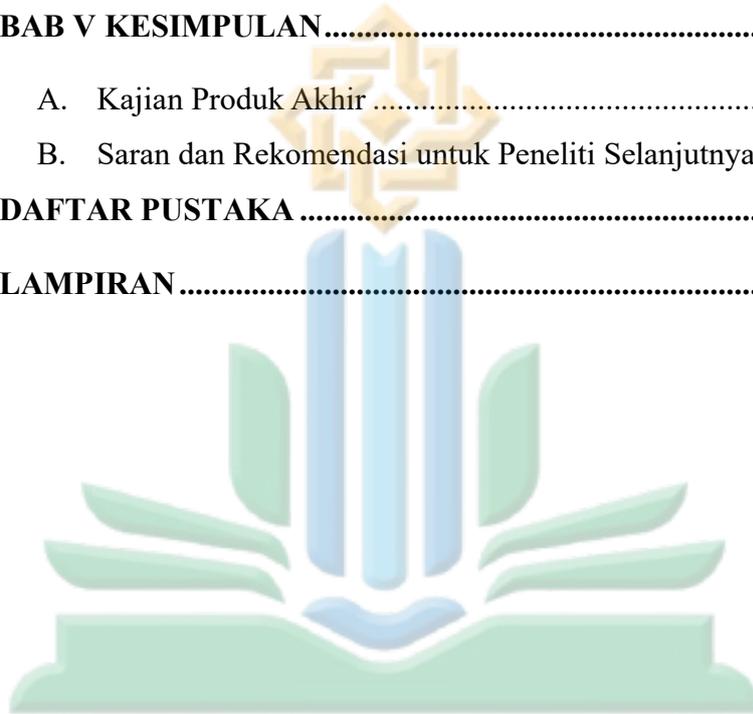
Metode pengerjaan yang digunakan dalam skripsi ini untuk membangun produk sistem yakni metode pengembangan sistem berbasis RAD (*Rapid Application Development*). Metode pengujian yang akan digunakan adalah SUS (*System Usability Scale*).

Hasil dari skripsi ini berupa (1) Pemaparan tampilan mulai dari desain awal (*prototype*) pada aplikasi, kemudian juga berupa penjelasan mengenai tampilan pada aplikasi yang sudah dibangun. (2) Hasil validitas penilaian oleh ahli diperoleh hasil akhir sebesar 90% dengan kriteria sangat efektif dan tidak perlu revisi. (3) Hasil uji normalitas data bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,829 > 0,05$), bahwasannya data tersebut berdistribusi normal. (4) Hasil pengujian berdasarkan uji SUS (*System Usability Scale*) dalam aspek efektivitas (*Effectiveness*), maka tingkat efektivitas hasilnya adalah 95,8% dengan tingkat pencapaian yang sangat efektif. (7) Aspek kepuasan (*Satisfaction*) sebesar 122,7 dengan menggunakan persamaan dan sudah termasuk kedalam penilaian A atau masuk dalam kategori kelompok *Excellent*.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTO	ii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Masalah.....	7
D. Spesifikasi Prototype dan Inovasi Produk yang diharapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	20
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	34
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	34
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk.....	43

D. Desain Uji Coba	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Penyajian Data Uji Coba.....	60
B. Analisis Data	83
C. Revisi Produk.....	96
BAB V KESIMPULAN.....	99
A. Kajian Produk Akhir	97
B. Saran dan Rekomendasi untuk Peneliti Selanjutnya.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	105



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Uraian Harapan dan Kelemahan	36
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras Sistem	44
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem (Pengembangan Sistem)	45
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem (Desain Antarmuka)	45
Tabel 3.5 Tabel Instrumen Kuisisioner	53
Tabel 3.6 Skala Likert	54
Tabel 3.7 Keterangan Nilai SUS	59
Tabel 4.1 Skor Penilaian Ahli.....	83
Tabel 4.2 Kriteria Kevalidan	84
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli.....	85
Tabel 4.4 Interpretasi Inter rater Realibility	89
Tabel 4.5 Data Input Awal.....	90
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas berdasarkan SPSS	91
Tabel 4.7 Hasil Pengujian Aspek Efektifitas.....	92
Tabel 4.8 Hasil Jawaban Responden Kuisisioner	92
Tabel 4.9 Hasil Jawaban Responden Kuisisioner setelah menggunakan Perbandingan SUS	94
Tabel 4.10 Penentuan Skor SUS	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram BPMN Sistem Absensi	36
Gambar 3.2 Use Case Diagram BINTAMA.....	37
Gambar 3.3 Activity Diagram Sistem Absensi (Bagian Admin)...	41
Gambar 3.4 Activity Diagram Sistem Absensi (Bagian Pembina)	42
Gambar 3.5 Activity Diagram Sistem Absensi (Bagian Guru)	42
Gambar 3.6 Struktur Model Pengembangan RAD	48
Gambar 3.7 Tahapan Metode Pengujian SUS	52
Gambar 3.8 Diagram Jenis Kelamin Responden	55
Gambar 3.9 Diagram Usia Responden.....	56
Gambar 4.1 Desain Tampilan Dashboard Utama Aplikasi	62
Gambar 4.2 Desain Tampilan Login Admin	63
Gambar 4.3 Desain Tampilan Dashboard Admin.....	63
Gambar 4.4 Desain Tampilan Manajemen Peserta Didik.....	64
Gambar 4.5 Desain Tampilan Manajemen Data Guru & Pembina	65
Gambar 4.6 Desain Kegiatan Jadwal Ekstrakurikuler	65
Gambar 4.7 Desain Tampilan Login Guru	66
Gambar 4.8 Desain Tampilan Dashboard Guru	67
Gambar 4.9 Desain Tampilan Jadwal Ekstrakurikuler.....	67
Gambar 4.10 Desain Nilai Kegiatan Ekstrakurikuler	68
Gambar 4.11 Desain Tampilan Dashboard Pembina.....	69
Gambar 4.12 Desain Tampilan Presensi Ekstrakurikuler.....	69
Gambar 4.13 Desain Tampilan Input Nilai Peserta Didik.....	70
Gambar 4.14 Tampilan Dashboard Utama.....	71
Gambar 4.15 Tampilan Login Admin	72
Gambar 4.16 Tampilan Dashboard Admin.....	73
Gambar 4.17 Tampilan Data Peserta Didik.....	73
Gambar 4.18 Tampilan Data Guru dan Pembina	74
Gambar 4.19 Tampilan Data Admin	75
Gambar 4.20 Tampilan Data Ekstrakurikuler	75
Gambar 4.21 Tampilan Jadwal Ekstrakurikuler	76
Gambar 4.22 Tampilan Dashboard Guru dan Pembina.....	76

Gambar 4.23 Tampilan Login Pembina Ekstrakurikuler	77
Gambar 4.24 Tampilan Daftar Peserta Didik Ekstrakurikuler	77
Gambar 4.25 Tampilan Input Nilai Ekstrakurikuler.....	78
Gambar 4.26 Tampilan Rekap Nilai.....	78
Gambar 4.27 Tampilan Presensi Ekstrakurikuler.....	79
Gambar 4.28 Tampilan Rekap Presensi Ekstrakurikuler	79
Gambar 4.29 Tampilan Login Guru	80
Gambar 4.30 Tampilan Dashboard Guru	81
Gambar 4.31 Tampilan Lihat Jadwal Ekstrakurikuler	81
Gambar 4.32 Tampilan Rekap Nilai Ekstrakurikuler.....	82
Gambar 4.33 Tampilan Rekap Nilai Berdasarkan Kelas.....	82



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Absensi adalah sebuah bagian dari kegiatan pelaporan sebuah institusi maupun lembaga yang didalamnya terdapat jumlah kehadiran yang dikelola untuk mengetahui jumlah kehadiran peserta pada suatu kegiatan sehingga pihak terkait dapat menemukan dan menggunakan dengan mudah kapan pun mereka membutuhkannya.

Sekolah Insantama merupakan sekolah Islam terpadu yang berada dibawah naungan yayasan Smart Insan Utama yang berpusat di kota Bogor, Jawa Barat. Sekolah Islam Insantama juga memiliki 22 cabang yang terletak di seluruh Indonesia, termasuk salah satunya yakni berada di kota Jember yang bertempat di Jalan Sriwijaya, Gang 10, RT.01, RW.03, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember. Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember merupakan cabang ke-12 dan berdiri pada tahun 2017.¹ Insantama Jember memiliki beberapa kegiatan ekstrakurikuler yakni diantaranya seperti pramuka, futsal, panahan, kelas meraih juara matematika, dan kelas *public speaking*.

Dari kelima kelima ekstrakurikuler yang ada, masing-masing mempunyai keunikan tersendiri yakni seperti ekstrakurikuler pramuka yang mana terdapat beberapa kegiatan yang dapat mengasah kemampuan kreatifitas, tanggap terhadap lingkungan bagi para peserta didik. Kemudian

¹ Nastiti, "diwawancarai oleh Penulis, Jember 14 Desember 2024," t.t.

kelas ekstrakurikuler futsal yang mempunyai kegiatan yang mengasah keaktifan dan kerjasama dalam tim peserta didik dalam bidang olahraga, beberapa kegiatannya telah melakukan beberapa kali kolaborasi pertandingan dengan sekolah lain. Selain itu terdapat ekstrakurikuler panahan yang mana dalam kegiatannya peserta didik dilatih untuk fokus dan melatih emosionalnya dengan melakukan repetisi yang berulang kali, kegiatan ini juga telah mengirimkan perwakilan peserta didiknya

mengikuti beberapa lomba panahan tingkat daerah dan provinsi. Kemudian terdapat kelas meraih juara Matematika dan Public Speaking yang mana kelas tersebut membina peserta didik yang berminat dalam bidang keterampilan tersebut, beberapa lomba yang telah diikuti oleh peserta didik diantaranya lomba olimpiade tingkat daerah dan provinsi.

Namun sayangnya Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember masih belum memiliki sistem absensi digital untuk kegiatan ekstrakurikuler nya sehingga masih dilakukan secara manual, mulai dari pencatatan data absensi sampai pembuatan laporan yang seringkali menimbulkan kesalahan sehingga pembuatan laporan menjadi tidak akurat. Masalah lainnya, yaitu terkadang terjadi beberapa data absensi peserta didik yang masih belum dicantumkan atau ada beberapa data atau arsip absensi yang hilang.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan absensi sebagai ketidakhadiran karyawan selama sehari penuh dari pekerjaan

karena sakit, izin, kecerobohan, atau cuti.² Seiring dengan berjalannya waktu sampai saat ini telah memasuki era digital maka diperlukan sebuah rancangan sistem informasi absensi siswa berbasis online yakni dapat melalui website. Hasil dan manfaat dari perancangan sistem informasi absensi berbasis website ini adalah menyediakan fasilitas yang memudahkan bagi guru atau tenaga pendidik dalam melakukan pendataan absensi dan selaku pengelola data absensi sehingga pengolahan data absensi menjadi lebih terstruktur.

George M.Scott berpendapat mengenai perancangan sistem yakni menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, pada tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.³

Thomas H. Davenport mempunyai optimisme terhadap sistem teknologi informasi berbasis website. Bahwasannya dia percaya yakni mengenai teknologi informasi, khususnya internet dan sistem berbasis web, telah membawa perubahan secara fundamental. Thomas H. Davenport berpendapat bahwa penggunaan teknologi informasi berbasis website bukan hanya tentang mengadopsi teknologi baru, tetapi juga tentang mengubah cara berpikir dan menjalankan bisnis secara keseluruhan. Baginya, organisasi yang berhasil adalah yang mampu memanfaatkan teknologi informasi ini secara

² "Definisi Absensi," *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan)* (blog), 25 Maret 2024, <https://kbbi.web.id/absen>.

³ Nur Azis, S.Kom., M.Kom, *Analisis Perancangan Sistem Informasi* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 10.

efektif untuk meningkatkan kinerja dan menciptakan nilai bagi pelanggan dan pemangku kepentingan lainnya.⁴ Ondi Saondi menyatakan bahwa setidaknya absensi berbasis website memiliki beberapa manfaat yaitu hemat waktu, dan biaya, peningkatan efektifitas, Pemanfaatan teknologi informasi dalam mengelola lembaga pendidikan merupakan tuntutan mendesak karena persaingan antar sekolah tidak hanya bersifat nasional melainkan juga bersifat global.⁵ Dalam penerapan disiplin, biasanya sistem absensi menjadi hal yang sangat penting dan di perlukan untuk mengetahui seberapa besar kedisiplinan peserta didik. Absensi merupakan salah satu tolak ukur metode pengembangan untuk melatih kedisiplinan para peserta didik, jika absensi peserta didik dalam kehadirannya setelah mengikuti perkembangan ternyata menurun, maka metode pengembangan yang dilakukan dapat dikatakan baik, sebaliknya jika perkembangan dirasa tetap berarti metode pengembangan yang diterapkan kurang baik.⁶ Hal tersebut dapat dipahami dari ayat dalam Al-Qur'an QS. Al-Jumu'ah: 9-10 berikut ini:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا نُودِيَ لِلصَّلَاةِ مِنْ يَوْمِ الْجُمُعَةِ فَاسْعَوْا إِلَىٰ ذِكْرِ اللَّهِ
وَدَرُّوا يُبَيِّنُ لَكُمْ خَيْرَ لَكُمْ إِنْ كُنْتُمْ تَعْلَمُونَ^٩
فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَانْتَشِرُوا فِي الْأَرْضِ وَابْتَغُوا مِنْ فَضْلِ اللَّهِ وَاذْكُرُوا اللَّهَ كَثِيرًا
لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ^{١٠}

⁴ Davenport and John Beck, *The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, 2001.

⁵ Ondi Soandi, *Membangun Manajemen Pendidikan Berbasis Sistem Informasi* (Bandung: Rofika Aditama, 2014).

⁶ Hasibuan Malayu, *Manajemen dasar, pengertian, dan masalah* (Jakarta: PT Bumi Aksara., 2008).

Artinya: (9) Wahai orang-orang yang beriman, apabila (seruan) untuk melaksanakan salat pada hari Jumat telah dikumandangkan, segeralah mengingat Allah dan tinggalkanlah jual beli. Yang demikian itu lebih baik bagimu jika kamu mengetahui. (10) Apabila salat (Jumat) telah dilaksanakan, bertebaranlah kamu di bumi, carilah karunia Allah, dan ingatlah Allah sebanyak-banyaknya agar kamu beruntung.⁷

Sehingga salah satu langkah yang dapat diambil adalah pembuatan sistem absensi kegiatan ekstrakurikuler berbasis website “BINTAMA” yang mana dalam kegiatan pengembangan ini akan berdampak pada kemajuan dan peningkatan dalam dunia pendidikan khususnya pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler agar berjalan secara optimal. Hal tersebut sejalan sebagaimana yang telah tercantum pada UU No.11 Tahun 2019 Republik Indonesia Pasal 3 dan Pasal 4 tentang Tujuan Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi:⁸

1. Pasal 3 Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi bertujuan:
 - a. Memajukan dan meningkatkan kualitas Pendidikan, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang menghasilkan Kreasi dan Inovasi;
 - b. Meningkatkan intensitas dan kualitas interaksi, kemitraan, sinergi antarunsur Pemangku Kepentingan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
 - c. Meningkatkan pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk pembangunan nasional berkelanjutan, kualitas hidup, dan kesejahteraan masyarakat; dan

⁷ “Departemen Agama Republik Indonesia, ‘Qur’an Kemenag,’” 2019.

⁸ “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 11 TAHUN 2019, SISTEM NASIONAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI. SK No 007218 A,” t.t.

- d. Meningkatkan kemandirian, daya saing bangsa, dan daya tarik bangsa dalam rangka memajukan peradaban bangsa melalui pergaulan internasional.
2. Pasal 4: Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mengakui, menghormati, mengembangkan, dan melestarikan keanekaragaman pengetahuan tradisional, kearifan lokal, sumber daya alam hayati dan nirhayati, serta budaya sebagai bagian dari identitas bangsa.

Penulis menemukan solusi dalam menghadapi tantangan ini yakni dengan membuat rancangan sistem informasi absensi berbasis website untuk kegiatan ekstrakurikuler, karena dengan sistem absensi berbasis website ini akan dapat diakses dengan mudah oleh guru maupun pembina ekstrakurikuler sekolah dalam melakukan pendataan absensi. Keunggulan website ini sendiri terletak pada fleksibilitasnya, yang memungkinkan akses tanpa batasan tempat dan waktu. Setiap bagian dari website terdiri dari hyperlink, teks, atau hiperteks. Maka dari itulah, dengan adanya perancangan sistem informasi absensi ekstrakurikuler berbasis website ini dapat mengurangi risiko kesalahan pendataan absensi sehingga dapat menghasilkan laporan yang lebih akurat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, penulis tertarik dan memandang penting mengangkat judul: Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya yakni:

1. Bagaimana Perancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember?
2. Apakah Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif?
3. Bagaimana Kepuasan Pengguna (*user*) Terhadap Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dihasilkan tujuan proyek akhir ini yaitu:

1. Untuk Mendeskripsikan Perancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.
2. Untuk Menguji Efektifitas Terhadap Produk Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.
3. Untuk Menguji Kepuasan Pengguna (*user*) Terhadap Produk Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

D. Spesifikasi Prototype dan Inovasi Produk Yang Diharapkan

1. Ruang Lingkup Proyek

Dalam hal ini menjelaskan mengenai tentang aspek pada sebuah aplikasi Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember. Pada dasarnya sistem absensi ini digunakan untuk melakukan absensi pada kegiatan ekstrakurikuler peserta didik sehingga memudahkan guru pembina dalam melakukan absensi lebih tertata serta riwayat absensi para peserta didik tidak hilang karena masih tersimpan dalam sistem absensi tersebut.

Cakupan wilayah pada sistem absensi ini hanya mencakup peserta didik serta guru dan admin yang berada di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember. Sistem absensi ini hanya mencatat absensi

kehadiran peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler, pengelolaan data peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler, data admin, data guru pembina, data guru kelas, serta data kegiatan ekstrakurikuler yang aktif. Sistem absensi “BINTAMA” hanya berfokus pada pengguna yakni admin, pembina ekstrakurikuler, dan guru kelas, tidak termasuk peserta didik.

Bahasa yang digunakan dalam sistem absensi tersebut menggunakan bahasa Indonesia.

2. *Constraint* Produk

Merupakan sebuah batasan atau syarat tertentu yang harus dipenuhi saat membangun sebuah produk.

a. Teknis Produk

Bahasa pemrograman yang digunakan terbatas pada PHP menggunakan framework Laravel.

b. Fungsional

Sistem ini hanya menyediakan fitur absensi, data peserta didik, data guru pembina ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler, dan jadwal kegiatan ekstrakurikuler.

c. Non-Fungsional

Waktu respon aplikasi maksimal 3 detik serta sistem absensi ini tidak bisa digunakan dalam kondisi internet yang lambat (*low bandwidth*). Kemudian untuk interface nya telah teruji user-friendly untuk pengguna usia 18-40 tahun.

d. Waktu dan Biaya

Sistem absensi tersebut telah selesai dalam waktu sekitar 26 hari dan menghabiskan anggaran sekitar kurang lebih Rp. 500.000,00.

e. Legal dan Memenuhi Etika

Sistem absensi ini telah mematuhi UU RI No.27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Pribadi.⁹ Serta telah mendapat persetujuan untuk melakukan penyimpanan data dari pihak sekolah dan pihak pengguna.

⁹ “UU No. 7 Tahun 2012,” t.t., Pasal 1, No.2.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan ini mengungkapkan sebuah argumentasi mengapa perlu ada perubahan kondisi nyata ke arah kondisi ideal. Dengan kata lain, pentingnya penelitian dan pengembangan mengungkapkan mengapa masalah yang ada dianggap perlu dan mendesak untuk dipecahkan.

Pada bagian ini diharapkan juga terungkap kaitan antara urgensi pemecahan masalah dengan konteks permasalahan yang lebih luas. Pengaitan ini dimaksudkan untuk menjelaskan bahwa pemecahan suatu masalah yang konteksnya mikro benar- benar dapat memberi sumbangan bagi pemecahan masalah lain yang konteksnya lebih luas.¹⁰

Kegiatan pengembangan dan penelitian ini dilakukan karena melihat kondisi terhadap situasi pendataan peserta didik pada kegiatan ekstrakurikuler yang masih belum tertata dengan baik. Seperti misalnya dalam melakukan data diri peserta didik dalam kehadiran kegiatan ekstrakurikuler dilakukan secara manual atau konvensional yakni dengan menggunakan buku absensi yang dalam hal tersebut ternyata masih menyulitkan para pembina ekstrakurikuler dan guru kelas kesulitan dalam melakukan pendataan peserta didik, serta melakukan penilaian terhadap perkembangan peserta didik dalam melakukan proses pembinaan selama

¹⁰ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021).

melakukan kegiatan ekstrakurikuler. Selain itu juga, ketika guru kelas melakukan penilaian untuk dicantumkan pada kolom penilaian rapot maka guru kelas masih harus bertanya satu per satu kepada para pembina ekstrakurikuler.

Maka dari itu, dengan adanya pengembangan sistem informasi absensi ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember dapat menjadi sebuah pemecahan masalah yang sedang dialami seperti penjelasan diatas tersebut. Sehingga kegiatan penelitian dan pengembangan ini dianggap penting oleh peneliti dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi dan diharapkan pula menjadi sebuah bentuk sumbangsih serta bantuan pengabdian bagi peneliti kepada pihak yayasan.

F. Asumsi dann Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi penelitian dan pengembangan merupakan landasan pijak untuk menentukan karakteristik produk yang dihasilkan dan membenaran pemilihan model serta prosedur pengembangannya. Asumsi hendaknya diangkat dari teori-teori yang teruji sah, pandangan ahli, atau data empiris yang relevan dengan masalah yang hendak dipecahkan dengan menggunakan produk yang akan dikembangkan.

Keterbatasan penelitian dan pengembangan mengungkap- kan keterbatasan dari produk yang dihasilkan untuk memecahkan masalah yang dihadapi, khususnya untuk konteks masalah yang lebih luas. Paparan ini dimaksudkan agar produk yang dihasilkan dari kegiatan penelitian dan

pengembangan ini disikapi hati- hati oleh pengguna sesuai dengan asumsi yang menjadi pijakannya dan kondisi pendukung yang perlu tersedia dalam memanfaatkannya.¹¹

Dalam proses pengerjaan sistem informasi ini membutuhkan sebuah pemodelan objek dalam melakukan pengembangan sistem informasi absensi ini agar mempermudah dalam merancang sistem ini. adanya pemodelan objek dalam melakukan pengembangan ini berdasarkan pendapat menurut Grady Booch yakni pemodelan objek tetap tetap menjadi pondasi pengembangan perangkat lunak, namun dengan kemajuan teknologi dan praktik pengembangan, sehingga saat ini semakin berkembang. Pemodelan objek sekarang sering digabungkan dengan praktik-praktik pengembangan modern seperti mikro layanan dan arsitektur layanan.¹²

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Sistem absensi ekstrakurikuler “BINTAMA” digunakan untuk mempermudah guru pembina dalam melakukan absensi kehadiran peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- b. Sistem absensi ekstrakurikuler “BINTAMA” digunakan untuk mempermudah guru kelas dalam melakukan rekap data kehadiran peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler.
- c. Sistem absensi ekstrakurikuler “BINTAMA” menggabungkan fitur pengelolaannya untuk admin.

¹¹ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 67.

¹² Grady Booch, (2007). *Handbook of Software Architecture*. Springer., 2007.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Keterbatasan keahlian dan pengalaman peneliti dalam merancang, mengembangkan, dan mengelola sistem absensi digital.
 - b. Keterbatasan sarana teknologi yang dapat dimanfaatkan guru pembina ekstrakurikuler dan guru kelas untuk mengakses absensi digital.

G. Definisi Operasional

Definisi istilah berisi tentang penjelasan tentang bagaimana suatu konsep atau variabel yang diterapkan secara nyata dalam sebuah proyek sehingga bukan hanya arti secara istilah saja.

1. Sistem Absensi

Sistem absensi dalam proyek ini adalah aplikasi berbasis web yang digunakan untuk mencatat kehadiran peserta didik yang

mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang dilaksanakan di SDIT Insantama Jember. Sistem ini memiliki beberapa parameter operasional sebagai berikut:

- a. Autentikasi Pengguna (*User*)
 - 1) Setiap pengguna harus melakukan *login* menggunakan *username* dan *password* yang telah terdaftar di *database*.
 - 2) Proses *login* menggunakan validasi sisi server dengan PHP dan MYSQL

b. Pencatatan Data Absensi

Data absensi disimpan dalam tabel absensi yang mencatat data peserta didik, tanggal, hari, waktu masuk, dan keterangan.

c. Laporan Kehadiran

Admin sekolah dapat melihat rekap kehadiran mingguan atau bulanan melalui dashboard. Serta data tersebut nantinya akan dapat di export ke Excel untuk pelaporan manual.

d. Kriteria Hadir atau Terlambat

Kriteria tepat waktu dan terlambat disesuaikan dengan jadwal masuk pada setiap kegiatan ekstrakurikuler.

2. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas non akademik yang diikuti peserta didik secara rutin setiap minggu di sekolah serta dapat dikatakan sebagai aktivitas tambahan

yang dilaksanakan di luar jam kegiatan belajar mengajar sekolah, yang mana dapat dilakukan di dalam lingkungan sekolah atau di luar lingkungan sekolah dengan tujuan untuk mencapai pengetahuan tambahan, melatih keterampilan tambahan, serta membantu dalam membentuk karakter peserta didik yang sesuai dengan minat dan bakat dari setiap individu.

Pengukuran tersebut dilakukan berdasarkan indikator berikut:

a. Jenis Kegiatan

- 1) Hanya mencakup ekstrakurikuler yang telah difasilitasi oleh pihak sekolah (tidak termasuk kegiatan di luar sekolah)
- 2) Data yang diambil dari daftar kegiatan ekstrakurikuler resmi yang telah terdaftar pada waka kesiswaan.

b. Frekuensi Kehadiran

- 1) Diukur dari jumlah kehadiran peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler selama satu bulan.
- 2) Peserta didik dianggap aktif jika hadir minimal 75% dari total pertemuan.

c. Kehadiran

Kehadiran peserta didik dicatat oleh guru pembina ekstrakurikuler melalui sistem absensi yang digunakan dalam proyek ini.

Dari beberapa definisi operasional di atas dapat disimpulkan bahwa Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler adalah sistem dengan basis web yang digunakan untuk menghasilkan output berupa pencatat waktu kehadiran bagi para peserta didik dalam memulai kegiatan sebagai bukti keaktifan peserta didik demi terwujudnya peserta didik yang memiliki keterampilan tambahan serta karakter yang sesuai dengan minat dan bakat yang dimiliki setiap individu.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Berisi tentang pembahasan teori yang dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.¹³ Dalam kajian teori ini yang akan di bahas adalah sebagai berikut:

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian penelitian terdahulu ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Dengan melakukan langkah ini, akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan.¹⁴

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian terdahulu terdapat beberapa hasil penelitian yang dianggap memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu:

1. Pada skripsi yang dilakukan oleh Chindy Januartika, disusun pada tahun 2022 dengan judul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi

¹³ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 46-47.

¹⁴ Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021), 46.

2. Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMik Palangkaraya”¹⁵

Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem absensi yang terdapat di STMik Palangkaraya yang mana menggunakan sistem *fingerprint* untuk mendata kehadiran pegawai dan dosen, namun dikarenakan situasi pandemi COVID-19 absensi *fingerprint* dirasa akan terdapat resiko tertular lebih besar. Maka dari situlah peneliti melakukan perancangan absensi yang berbasis website untuk mempermudah pegawai dan dosen dalam mengisi kehadiran, yakni menggunakan teknologi QR Code yang tidak lagi menggunakan mesin fingerprint karena hanya dengan scanner QR Code melalui handphone absensi tetap dapat berjalan sehingga bisa dilakukan di rumah, karena untuk menghindari angka terjangkitnya virus yang tidak memungkinkan untuk keluar rumah.

3. Penelitian Skripsi Muhammad Fuzari pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Electronic Absensi (E-Absensi) Untuk Guru si SDN 72 Banda Aceh Berbasis Android”.¹⁶

Dalam skripsi ini menjelaskan mengenai hasil evaluasi penilaian akhir yang dilakukan terhadap sistem E-absensi dari

¹⁵ Chindy Januartika, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMik Palangkaraya” Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem,” *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMik Palangkaraya” Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem*, 2022.

¹⁶ Muhammad Fuzari, “Perancangan Sistem Informasi Electronic Absensi (E-Absensi) Untuk Guru si SDN 72 Banda Aceh Berbasis Android,” Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Banda Aceh, 2023.

responden mendapatkan skor 94,14 yang memiliki Grade Scale A dengan Adjective Ratings termasuk dalam kategori Excellent. Sehingga sistem Eabsensi ini dapat digunakan dengan mudah oleh guru dalam hal pengabsenan. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah Research & Development (R&D). Metode pengujian sistem menggunakan metode System Usability Scale (SUS).

4. Artikel ilmiah yang dimuat dalam Jurnal Oportunitas Ekonomi Pembangunan yang dilakukan oleh Baiq Endah Sekar Indra Widari, M. Firmansyah, dan Adhitiya Bagus Singandaru, pada tahun 2023 dengan judul “Efektivitas Penerapan Absensi Online Berbasis GPS dalam Upaya Peningkatan Kedisiplinan Pegawai di Setda Kota Mataram”.¹⁷

Pada penelitian tersebut membahas terkait mengetahui seberapa efektif penerapan absensi online berbasis GPS. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Lokasi penelitian

dilakukan di Setda Kota Mataram. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dalam bentuk kuesioner, observasi lapangan, dan hasil dokumentasi. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan hasil analisis ditemukan bahwa variabel absensi online berbasis GPS berpengaruh secara signifikan terhadap kedisiplinan pegawai di Setda Kota Mataram. Dari hasil analisis koefisien determinasi diketahui 16,6 persen kedisiplinan pegawai di Setda Kota Mataram dipengaruhi oleh absensi online

¹⁷ Endah Sekar Indra Widari, M. Firmansyah, , Adhitiya Bagus Singandaru, dan Baiq, “Efektivitas Penerapan Absensi Online Berbasis GPS dalam Upaya Peningkatan Kedisiplinan Pegawai di Setda Kota Mataram,” *Universitas Matarram* Vol. 2, No. 2 (September 2023).

berbasis GPS sedangkan 83,4 persen dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

5. Karya penelitian dalam karya Jurnal *Comparative: Ekonomi dan Bisnis* yang disusun oleh Suryadi, Anna Aldayuliani Mola Ngaku, Yohanah pada tahun 2024 yakni dengan judul “Information System Data Management Incentives Educators and Educators at Permata Bangsa Kindergarten”.¹⁸

Dalam penelitian tersebut menjelaskan mengenai penelitian yang dilakukan yakni berupaya memberikan solusi berbentuk perancangan sistem yang terkomputerisasi untuk melakukan pemrosesan data insentif pendidik dan tenaga pendidik, sistem informasi yang dibuat berupa aplikasi berbasis web, dimana nantinya datanya akan tersimpan dalam suatu database yang mampu menjawab semua kekurangan yang ada di TK Permata Bangsa terutama dalam

melakukan pengolahan data insentif pendidik dan tenaga pendidik.

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penyusunan ini adalah wawancara secara langsung, observasi dan studi pustaka sedangkan tahap pengembangan sistem menggunakan metode Waterfall. Untuk merancang aplikasi ini digunakan metode perancangan struktural yaitu Unified Modelling Language (UML).

6. Penelitian yang dilakukan dalam skripsi Faidhur Rohim, pada tahun 2023, dengan judul penelitian “Implementasi Sistem Informasi

¹⁸ Suryadi, Anna Aldayuliani Mola Ngaku, Yohanah, “Information System Data Management Incentives Educators and Educators at Permata Bangsa Kindergarten,” *Jurnal Comparative: Ekonomi dan Bisnis* Vol.6, No.2 (2024).

Manajemen dalam Meningkatkan Layanan Administrasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi¹⁹”

Dalam penelitian tersebut membahas terkait implementasi yakni mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi terkait Sistem Informasi Manajemen berbasis Aplikasi Manajemen Surat di MAN 1 Banyuwangi sebagai pendukung layanan administrasi. Penelitian tersebut menggunakan Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan tersebut menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penelitian ini adalah penelitian lanjutan atau pengembangan dari penelitian sebelumnya dan menjadi berbeda dengan penelitian terdahulu karena peneliti fokus pada sistem informasi absensi untuk kegiatan ekstrakurikuler. Sementara masing-masing penelitian di atas terutama berfokus pada penerapan dan perancangan sistem absensi untuk pegawai perusahaan maupun karyawan tenaga pendidik pada sebuah lembaga atau instansi terkait.

B. Kajian Teori

1. Sistem Informasi

Menurut Laudon & Laudon mendefinisikan sistem informasi yakni merupakan sekumpulan komponen yang berfungsi

¹⁹ Faidhur Rohim, “Implementasi Sistem Informasi Manajemen dalam Meningkatkan Layanan Administrasi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Banyuwangi,” *Skripsi UIN K.H. Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Manajemen Pendidikan Islam*, t.t.

mengumpulkan, menyimpan, dan mengolah data serta bertujuan untuk memberikan informasi, pengetahuan, dan produk digital. Masing-masing komponen memiliki fungsi yang berbeda dengan yang lain, tetapi tetap dapat bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu.²⁰

Menurut James Alter mendefinisikan sistem informasi sebagai kombinasi anatarprosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi ini sendiri dapat dipahami sebagai sekumpulan subsistem yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan, sehingga saling berinteraksi serta bekerja sama antara bagian satu dengan bagian yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data yang nantinya akan menghasilkan keluaran (*output*) berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan memiliki nilai nyata yang dapat dirasakan dampaknya baik pada masa kini maupun di masa yang akan datang.²¹ Pendapat lain menurut Kadir, sistem informasi merupakan kumpulan perangkat lunak dan perangkat keras yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.²²

George M. Scott berpendapat mengenai sistem informasi yakni menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang

²⁰ Wing Wahyu winarmo, *Sistem Informasi Manajemen*, 3 ed. (Yogyakarta, 2017), 4.

²¹ Edy Sutanta, "Basis Data dalam Tinjauan Konseptual," *Yogyakarta: ANDI*, 2011.

²² Abdul Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi* (Yogyakarta, 2014).

mesti diselesaikan, pada tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem, sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem.²³ Dengan demikian Perancangan Sistem dapat diartikan sebagai berikut:

- a. Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem
- b. Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional
- c. Persiapan untuk rancang bangun implementasi
- d. Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk
- e. Dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi
- f. Termasuk menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Lucas juga menjelaskan mengenai definisi lain mengenai Sistem Informasi bahwasannya Sistem Informasi merupakan sekumpulan prosedur organisasi yang pada pelaksanaannya akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.

Maka definisi diatas dapat diambil kesimpulan yaitu yang dinamakan sitem informasi merupakan gabungan atau kombinasai dari

²³ Nur Azis, S.Kom., M.Kom, *Analisis Perancangan Sistem Informasi* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), 10.

beberapa komponen yang memiliki fungsi saling berhubungan dan bekerjasama untuk mengolah data yang akan menghasilkan keluaran informasi yang berguna serta mampu memberikan dampak yang baik bagi masa kini dan masa mendatang.

Dalam jurnal Ria Agustina dan Ady Chandra Nugroho Web merupakan kumpulan dari berbagai macam data bisa berupa gambar, suara, atau video yang terhubung dan saling berkaitan satu sama yang lainnya.²⁴

Menurut Ridho Pamungkas dalam bukunya yang berjudul Teori dan Implementasi Pemrograman Web. Mengatakan bahwa secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain.²⁵

Menurut pendapat ahli lainnya yakni Lukmanul Hakim.

Menjelaskan bahwasannya website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext), baik antara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server di seluruh dunia. Halaman dapat diakses

²⁴ Agustina Ria dan Ady Chandra Nugroho, "Rancang Bangun Pencarian Rute Terpendek Tempat Wisata Berbasis Web Menggunakan Algoritma Dijkstra, Teknologi Terkini" Vol.1. (2021).

²⁵ Ridho Pamungkas, "Teori dan Implementasi Pemrograman Web" (Madiun: UNIPMA Press, 2018), 1.

dan dibaca melalui browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, dan lainnya.

2. Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis, sehingga dapat digunakan oleh suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Basis data adalah sekumpulan data yang terhubung satu sama lain secara logika dan suatu deskripsi data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi atau perusahaan.²⁶ Jadi berdasarkan uraian tersebut database merupakan suatu sistem atau perangkat lunak yang dibuat untuk mengelola basis data dan menjalankan operasi terhadap data yang dibutuhkan banyak pengguna.

Data abase merupakan sumber file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasanya ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu database menunjukkan satu kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup perusahaan, instansi. Struktur database terdiri dari beberapa komponen yaitu sebagai berikut²⁷:

a. *Entitas Entity*

adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam.

²⁶ M. Azuma, "Software engineering - Software product Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) – Software and quality in use model," 2008.

²⁷ Theodorus Yagoyamu, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN WATERFALL METHOD UNTUK MEMPERKENALKAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA SUKU ASMAT," *Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang*, 2020, 14–15.

b. *Atribut*

Setiap entity mempunyai attribute atau sebutan untuk mewakili suatu entity. Attribute biasanya digunakan sebagai bentuk normalisasi dalam bentuk Primary Key dan Foreign Key. Primary Key adalah satu attribute yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian spesifik tapi juga dapat mewakili setiap kejadian dari suatu entity. Sedangkan Foreign Key adalah satu attribute yang melengkapi satu relationship (hubungan) yang menunjukkan ke induknya.

c. *Data value* (nilai atau isi data)

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen.

d. *Record/Tuple*

Kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entity secara lengkap.

e. *File*

Kumpulan record-record sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, attribute yang sama, namun berbeda-beda data valuenya.

3. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML merupakan bahasa dasar pembuatan web. Disebut dasar karena dalam membuat web, jika hanya menggunakan HTML tampilan web terasa hambar. Terdapat banyak bahasa pemrograman

web yang ditujukan untuk memanipulasi kode HTML, seperti JavaScript dan PHP. Akan tetapi sebelum anda belajar JavaScript maupun PHP, memahami HTML merupakan hal yang paling awal.²⁸

Disebut hypertext karena di dalam HTML sebuah text biasa dapat berfungsi lain, kita dapat membuatnya menjadi link yang dapat berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya hanya dengan mengklik text tersebut. Kemampuan text inilah yang dinamakan hypertext, walaupun pada implementasinya nanti tidak hanya text yang dapat dijadikan link.

Kode-kode dalam HTML biasanya disebut TAG. Tag dalam HTML dituliskan diapit oleh tanda lebih kecil (<), tanda lebih besar (>), dan garis miring (/). Tag dituliskan berpasangan, jika tidak menggunakan tanda garis miring (/) setelah penulisan namanya, disebut sebagai tag pembuka. Namun, jika menggunakan tanda garis miring (/) sebelum nama tag, maka disebut sebagai tag penutup. Tag bersifat incasesensitiv yang dimana penulisan dengan huruf besar, huruf kecil dan campuran tidak masalah. Namun, untuk standarisasinya tag di tuliskan dalam huruf kecil.²⁹

4. PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa skrip server, dan alat yang ampuh untuk membuat halaman Web yang dinamis dan interaktif. PHP merupakan

²⁸ Taufiq Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim, "BKPM (BUKU KERJA PRAKTIK MAHASISWA) WORKSHOP SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI JEMBER", (Jember, 2021).

²⁹ Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim. Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim.

bahasa wajib programmer web. Sampai saat ini PHP masih menjadi standar bahasa pemrograman server side untuk pembuatan website. PHP juga merupakan alternatif yang banyak digunakan, gratis, dan efisien untuk pesaing.

Seperti bahasa pemrograman lainnya, PHP juga memiliki aturan penulisan seperti case sensitifity (perbedaan antara huruf besar dan kecil), cara mengakhiri sebuah baris perintah, serta pengaruh menggunakan spasi dalam membuat kode program PHP. Berikut adalah aturan dasar penulisan kode PHP³⁰:

a. Case Sensitivity (perbedaan huruf besar dan kecil) dalam PHP

PHP membedakan huruf besar dan huruf kecil (case sensitive) untuk penamaan variabel, sehingga \$nama, \$Nama dan \$NAMA akan dianggap sebagai 3 variabel yang berbeda. Sering kali error terjadi karena salah menuliskan nama variabel, yang seharusnya menggunakan huruf kecil ditulis dengan huruf besar. Sering kali error terjadi karena salah menuliskan nama variabel, yang seharusnya menggunakan huruf kecil ditulis dengan huruf besar.

b. Penulisan Baris Perintah dalam PHP Statement (baris perintah) di

dalam PHP adalah kumpulan perintah PHP yang menginstruksikan PHP untuk melakukan sesuatu. Baris perintah ini bisa terdiri dari satu baris singkat (seperti perintah echo untuk

³⁰ Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim, *BKPM (BUKU KERJA PRAKTIK MAHASISWA) WORKSHOP SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI POLITEKNIK NEGERI JEMBER*. Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim.

menampilkan text di layar) atau bisa sesuatu yang lebih rumit dan terdiri dari beberapa baris, seperti kondisi if, atau kode perulangan (loop). PHP menggunakan tanda semicolon (titik koma) “;” sebagai tanda akhir baris perintah. Kumpulan baris perintah yang menggunakan tanda kurung kurawal seperti kodisi IF atau perulangan (loop) tidak butuh tanda titik koma setelah kurung penutup.

c. Karakter Spasi dan Tab dalam PHP Secara umum, karakter spasi dan tab diabaikan ketika mengeksekusi kode program PHP. Anda boleh memecah sebuah statement menjadi beberapa baris atau menyatukan beberapa statement dalam sebuah baris yang panjang. Kemudian menambahkan beberapa spasi atau tab di awal untuk memudahkan membaca kode program (indenting).

d. Tag Pembuka dan Penutup PHP tag pembuka dalam kode PHP adalah `<?php`. Khusus untuk file PHP yang seluruhnya terdiri dari perintah PHP (tidak ada kode HTML di dalamnya), maka tanda kurung penutup `?>` boleh tidak ditulis. Teknik ini sering dipakai untuk menghindari masalah jika sudah sering men-include satu file PHP ke file PHP lain.

5. Absensi

Absensi adalah sebuah dokumen yang mencatat jam hadir pada setiap anggota maupun karyawan di sebuah instansi. Catatan absensi

tersebut dapat berupa daftar hadir biasa, dapat juga berbentuk kartu hadir yang diisi dengan mesin pencatat waktu.³¹

Dalam jurnal Subiantaro dan Sardianrinto menjelaskan pengertian absensi yakni merupakan dokumen pencatat jam kehadiran setiap pegawai dalam suatu perusahaan atau instansi pendidikan.³² Menurut Rosmalina dalam skripsi Muhammad Fuzari menjelaskan absensi yakni didefinisikan sebagai penarikan sukarela seseorang dari partisipasi dalam tugas atau komitmen. Absensi seseorang juga secara rutin dicatat dalam data kehadiran, yang bertindak sebagai ukuran kinerja orang yang bengong dan menunjukkan pelanggaran kesepakatan antara dua pihak yang biasanya atasan dan bawahan di antara mereka. Kehadiran digunakan di dalam perusahaan sebagai ukuran adaptasi sosial, kesehatan medis, dan kesehatan psikologis.³³

Pada definisi yang telah dijelaskan diatas tersebut dapat diberi kesimpulan bahwasannya absensi merupakan dokumen yang berisi mengenai catatan kehadiran seseorang yang telah bergabung atau berkomitmen dalam sebuah tugas pada sebuah instansi, lembaga, maupun komunitas tertentu yang bertujuan sebagai sebuah ukuran

³¹ Ari Nur Rokhman, "Rancang Bangun Aplikasi Absensi Karyawan menggunakan Location Based Service (LBS) Berbasis Android (Studi kasus: PT. Infomedia Solusi Humanika)," *Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, t.t., 13–14.

³² Januartika, "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMIK Palangkaraya" Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem", 30.

³³ Fuzari, "Perancangan Sistem Informasi Electronic Absensi (E-Absensi) Untuk Guru si SDN 72 Banda Aceh Berbasis Android", 6.

seseorang dapat dikatakan mampu dalam menunjukkan konsistensinya serta komitmennya dalam tugas yang sedang dikerjakannya.

6. Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan salah satu komponen dari kegiatan pengembangan diri yang terprogram. Artinya kegiatan tersebut direncanakan secara khusus dan di ikuti oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kondisi pribadinya.³⁴

Dalam jurnal penelitian karya Siti Farida, Munib, Imamah, mencantumkan pendapat yang dikemukakan oleh Oteng Sutisna. Bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pelajaran tambahan dan kegiatan murid yang dilakukan disekolah, tidak sebagai sekedar tambahan atau kegiatan yang berdiri sendiri. Sedangkan orientasi kegiatan ekstrakurikuler ini adalah untuk lebih memperkaya dan memperluas wawasan keilmuan dan kepribadian serta meningkatkan kemampuan tentang sesuatu yang telah dipelajari dalam satu bidang studi.³⁵

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar jam mata pelajaran dan pelayanan konseling untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat, minat mereka melalui kegiatan yang secara khusus diselenggarakan

³⁴ Iskandar Agung, *Strategi Penerapan Pendidikan Pembangunan Berkelanjutan (ESD) Di Sekolah* (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2012).

³⁵ Siti Farida, Munib, Imamah, "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMA Al Arifin Langgarsari Camplong," *Kabilah: Journal of Social Community* Vol.6 No.2 (Desember2021), 75.

oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berkewenangan di satuan pendidikan.³⁶

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan diluar jam pelajaran tatap muka, di laksanakan di sekolah atau di luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum, disebut dengan kegiatan ekstrakurikuler.³⁷

Dalam menyelenggarakan program ekstrakurikuler agar dapat dilakukan sesuai dengan tujuan yang telah disyaratkan, rencana, penyelenggaraan oleh pembina maupun guru pembimbing maka perlu disusun salah satunya yaitu pengajar atau pelatih yang harus dipersiapkan, kemudian jadwal latihan secara sistematis dan teratur yang harus dibuat, serta menentukan materi dan sumber belajar, selain itu juga perlu adanya penyusunan program belajar serta program

kegiatan ekstrakurikuler yang harus dijabarkan secara jelas dan sistematis. Sehingga mampu menghasilkan program kegiatan ekstrakurikuler yang berjalan secara efektif dan mampu mencapai target dalam setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Adanya kegiatan ekstrakurikuler tersebut diadakan pada setiap sekolah yakni memiliki beberapa tujuan diantaranya:

³⁶ Sofi Wida Al Aluf, "SKRIPSI PENERAPAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BACA TULIS AL-QUR'AN DI MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN 2022/2023," *Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, Maret 2023, 23.

³⁷ B. Suryosubroto, "Proses Belajar Mengajar Di Sekolah", (Bandung: Rieke Cipta, 2009).

a. Sebagai Proses Pengembangan Potensi dan Bakat

Adanya kegiatan ekstrakurikuler dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengembangkan bakat, minat, serta kemampuan diluar bidang akademik.

b. Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik

Dengan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler di sekolah tersebut akan dapat memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui kegiatan yang lebih fleksibel dan inovatif.

c. Membangun Keterampilan Sosial

Kegiatan ekstrakurikuler juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi, bekerja sama, serta kemampuan beradaptasi dengan orang lain diluar lingkungan kelas formal.

d. Meningkatkan Kepercayaan Diri Peserta Didik

Adanya kegiatan ekstrakurikuler dapat bertujuan untuk memberikan pengalaman baru yang dapat membantu peserta didik agar merasa lebih percaya diri dalam mengasah kemampuan para peserta didik dalam menghadapi sebuah tantangan yang akan dihadapi mereka dalam kehidupannya.

e. Mendukung Pendidikan Karakter

Kegiatan ekstrakurikuler memiliki tujuan untuk membantu membentuk karakter peserta didik dalam hal kedisiplinan,

tanggung jawab, kejujuran, kerja keras, serta kepemimpinan melalui pengalaman langsung dalam kegiatan.

f. Meningkatkan Prestasi Sekolah

Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh sekolah, maka semua peserta didik yang ikut serta dalam kegiatan tersebut akan dapat maju kedalam kompetisi baik dalam tingkat nasional maupun internasional, yang hal tersebut dapat mengharumkan serta membanggakan nama sekolah.

g. Persiapan untuk Masa Depan

Kegiatan ekstrakurikuler tersebut dapat memberikan bekal keterampilan yang dapat berguna dalam kehidupan. Seperti misalnya dalam kemampuan berorganisasi, kepemimpinan, serta kemampuan dalam manajemen waktu.

Maka dari beberapa penjelasan terkait pengertian dari kegiatan ekstrakurikuler, dapat penulis disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan sebuah program kegiatan pendidikan yang dilakukan diluar jam pelajaran kelas formal dan dapat dilaksanakan didalam lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah, yang mana kegiatan ekstrakurikuler mempunyai tujuan untuk mengasah serta meningkatkan berbagai kemampuan peserta didik sesuai dengan bakat yang diminati, sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang tidak hanya berprestasi dalam bidang akademik saja tapi juga dalam bidang non akademik

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

1. Penggambaran Proses

Gambaran proses bisnis digambarkan dengan menggunakan Diagram BPMN (*Business Process Model and Notation*) yang menggambarkan alur proses sistem absensi ekstrakurikuler dengan tiga peran utama sebagai pengguna (*user*). Yakni sebagai berikut:

a. Admin Sekolah

1) Tugas : Mengelola data dasar sistem (manajemen siswa, guru, ekstrakurikuler)

2) Aktivitas :

a) **Isi data admin** : Admin memasukkan seluruh informasi admin ke dalam sistem.

b) **Isi data siswa** : Admin memasukkan seluruh informasi siswa ke dalam sistem.

c) **Isi data guru**: Admin mendaftarkan atau memperbarui data guru yang akan menggunakan sistem.

d) **Isi data ekstrakurikuler** : Admin memasukkan seluruh informasi ekstrakurikuler ke dalam sistem.

3) End Event : Proses admin selesai setelah data terisi.

b. Pembina Ekstrakurikuler

1) Tugas : Mengelola aktivitas kegiatan ekstrakurikuler peserta didik.

2) Aktivitas :

a) **Presensi peserta didik** : Mencatat kehadiran peserta didik tiap pertemuan.

b) **Menambah nilai** : Menginput nilai peserta didik berdasarkan hasil belajar.

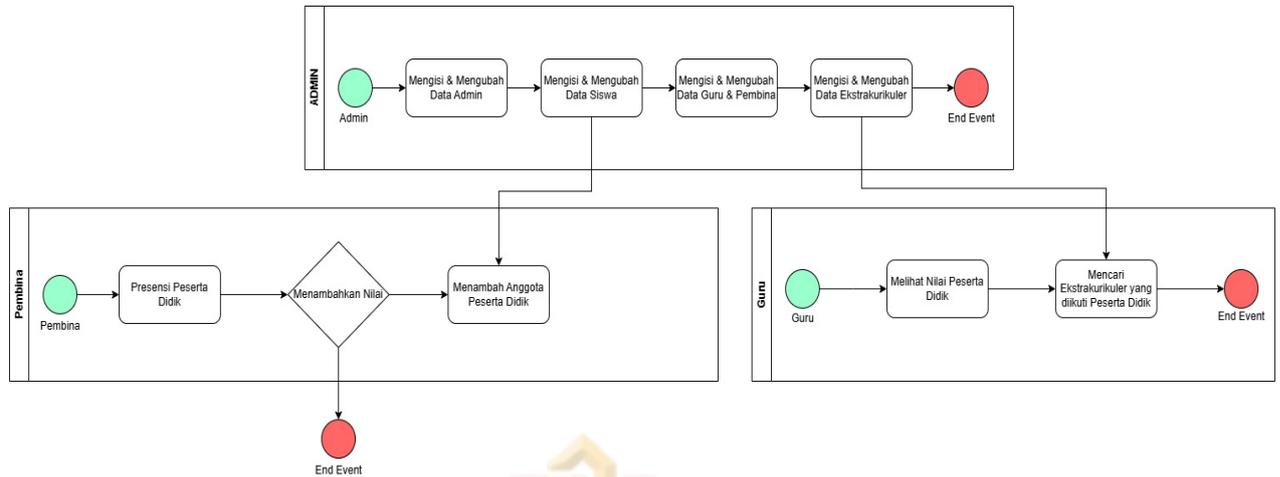
c) **Menambah anggota siswa** : Pembina dapat menambahkan data identitas peserta didik ke kelas ekstrakurikuler (misalnya peserta didik pindahan atau tambahan).

3) Guru

a) Tugas : Mengubah profil diri

b) Aktivitas : Melihat dan mencari nilai ekstrakurikuler peserta didik dan mencari informasi seputar ekstrakurikuler yang diikuti para peserta didik secara per kelas.

Berikut proses sistem absensi ekstrakurikuler dengan diagram BPMN (*Business Process Model and Notation*):



Gambar 3.1
Diagram BPMN Sistem Absensi Ekstrakurikuler Insantama

Uraian Harapan Dan Kelemahan Pada Proses Sistem

No.	Proses	Kelemahan	Harapan & Solusi
1.	Pengisian Data oleh Admin	Tidak terdapat validasi input data (misal duplikasi data peserta didik/pembina/guru)	Menambahkan proses validasi otomatis sebelum data disimpan
2.	Proses monitoring	Tidak terlihat proses pemantauan kehadiran dan nilai oleh kepala sekolah	Tambahkan role untuk pengawasan (misal kepala sekolah)
3.	Alur tidak menangani error	Tidak terdapat jalur khusus jika terjadi kegagalan sistem atau kesalahan entri.	Tambahkan gateway untuk pengecekan error atau jalur alternatif saat error terjadi.
4.	Pencarian peserta didik saat presensi	Saat melakukan pencarian nama peserta didik, kelas tidak muncul sehingga membingungkan pembina jika muncul nama yang sama.	Tampilkan nama beserta kelas dalam hasil pencarian untuk menghindari kesalahan presensi.

Tabel 3.1
Uraian Harapan Dan Kelemahan Pada Proses Sistem

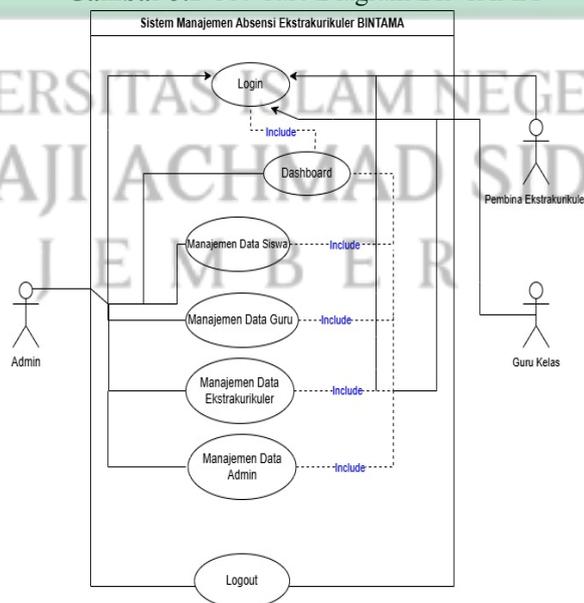
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram atau biasa dikenal dengan sebutan UC Diagram menjelaskan secara visual konteks dari interaksi antara aktor dengan sistem. Setiap use case menyatakan spesifikasi perilaku (fungsionalitas) dari sistem yang sedang dijelaskan yang memang dibutuhkan oleh aktor untuk memenuhi tujuannya.³⁸

Use case mendefinisikan apa yang akan diproses oleh sistem dan berbagai komponennya yang terdapat dalam sistem. Use case bekerja dengan menggunakan scenario yang merupakan deskripsi dari urutan yang menjelaskan apa yang dilakukan oleh user terhadap sistem maupun sebaliknya. Berikut gambar Use Case Diagram Sistem Absensi Ekstrakurikuler BINTAMA:

Gambar 3.2 Use Case Diagram BINTAMA



³⁸ Tri A. Kurniawan, "PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK)* Vol. 5, No. 1 (Maret 2018): 78–79.

2. Deskripsi Aktor

a. Admin Sekolah

Merupakan aktor yang digambarkan sebagai pengguna yang memiliki peran akses penuh terhadap manajemen sistem absensi ekstrakurikuler tersebut. Admin bertanggung jawab mengelola manajemen data pengguna, manajemen data guru dan peserta didik, serta jadwal ekstrakurikuler. Sehingga jika disimpulkan tugas utama admin sekolah yakni sebagai berikut:

- 1) Menambahkan, mengedit, dan menghapus data admin, peserta didik, guru, pembina, serta data ekstrakurikuler.
- 2) Mengatur hak akses pengguna sistem
- 3) Melihat dan mencetak laporan kehadiran peserta didik

b. Pembina Ekstrakurikuler

Penggambaran aktor yang memiliki peran sebagai pengguna sistem dan mempunyai tugas mengisi presensi peserta didik, menambahkan nilai kegiatan peserta didik selama satu semester, serta dapat menambahkan anggota peserta didik yang akan bergabung dalam kelas ekstrakurikulernya.

c. Guru

Penggambaran aktor guru ini mempunyai peranan sebagai pengguna yang memiliki akses untuk melihat dan mencari nilai peserta didik per kelas nya, serta memiliki akses menemukan kelas ekstrakurkuler yang diikuti oleh peserta didiknya.

3. Deskripsi Use Case

a. Login ke Sistem

- 1) Aktor : Admin, Pembina, Guru
- 2) Deskripsi : Pengguna memasukkan NIP dan password untuk mengakses sistem, terkecuali admin hanya perlu memasukkan email dan password.
- 3) Alur Normal : Sistem memverifikasi kredensial kemudian pengguna diarahkan ke dashboard sesuai peran.

b. Melakukan Tambah dan Edit Data

- 1) Aktor : Admin
- 2) Deskripsi : Admin mengubah dan mampu menambahkan data Pembina, Guru, Peserta Didik, dan Ekstrakurikuler melalui sistem.
- 3) Alur Normal : Admin Login → Dashboard → Masuk pada menu

manajemen data → Lakukan edit dan tambah data pada setiap menu

c. Mengisi Presensi Peserta Didik

- 1) Aktor : Pembina Ekstrakurikuler
- 2) Deskripsi : Pembina Ekstrakurikuler mengisi presensi status kehadiran atau tidaknya peserta didik dan melihat rekap presensi pada setiap tanggalnya.
- 3) Alur Normal : Pembina Login → Pilih menu kelas ekstrakurikuler → Lihat data → Presensi → Mengisi status kehadiran

d. Input Nilai Peserta Didik

- 1) Aktor : Pembina
- 2) Deskripsi : Pembina Ekstrakurikuler dapat menambahkan atau mengedit nilai peserta didik.
- 3) Alur Normal : Pembina Login→Pilih menu kelas ekstrakurikuler→Lihat data→Pilih periode→Input nilai→Beri keterangan

e. Tambah Anggota

- 1) Aktor : Pembina
- 2) Deskripsi : Pembina Ekstrakurikuler dapat menambahkan anggota peserta didik.
- 3) Alur Normal : Pembina Login→Pilih menu kelas ekstrakurikuler→Lihat data→Tambah pendaftar→Pilih peserta didik →Pilih status keaktifan→Simpan pendaftaran

f. Melihat Jadwal Ekstrakurikuler Peserta Didik

- 1) Aktor : Guru
- 2) Deskripsi : Guru dapat melihat jadwal kegiatan ekstrakurikuler peserta didik.
- 3) Alur Normal : Guru Login→Pilih menu lihat jadwal ekskul→Pilih Hari→Pilih kelas ekstrakurikuler→Pilih menu cari

g. Melihat Data Nilai Ekstrakurikuler Peserta Didik

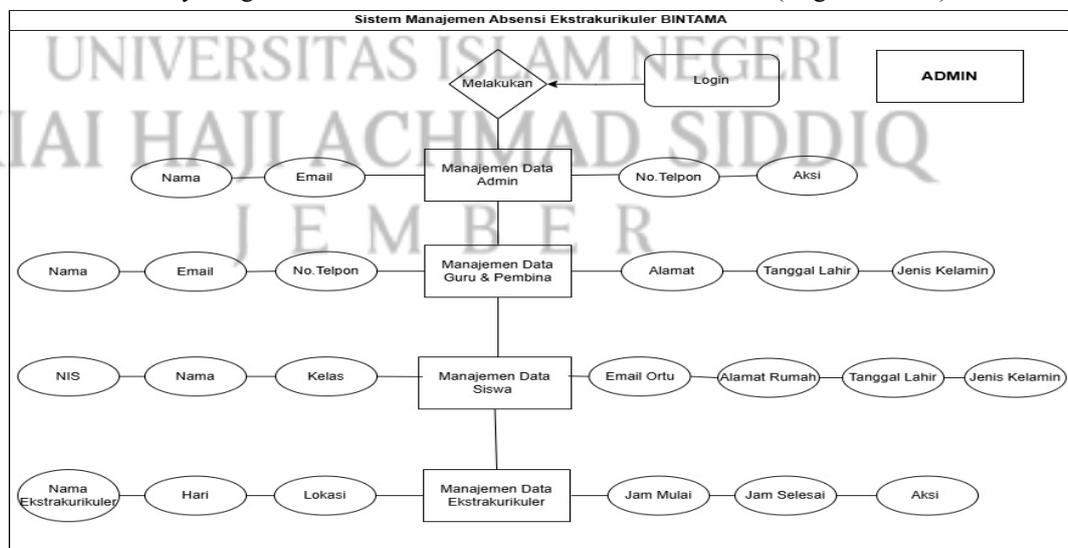
- 1) Aktor : Guru

- 2) Deskripsi : Guru dapat melihat rekap hasil nilai ekstrakurikuler peserta didik yang telah diisi oleh pembina.
- 3) Alur Normal : Guru Login→Pilih menu lihat nilai peserta didik→Pilih nama peserta didik→Pilih ekskul→Pilih periode→Pilih kelas→Pilih menu cari

4. Activity Diagram

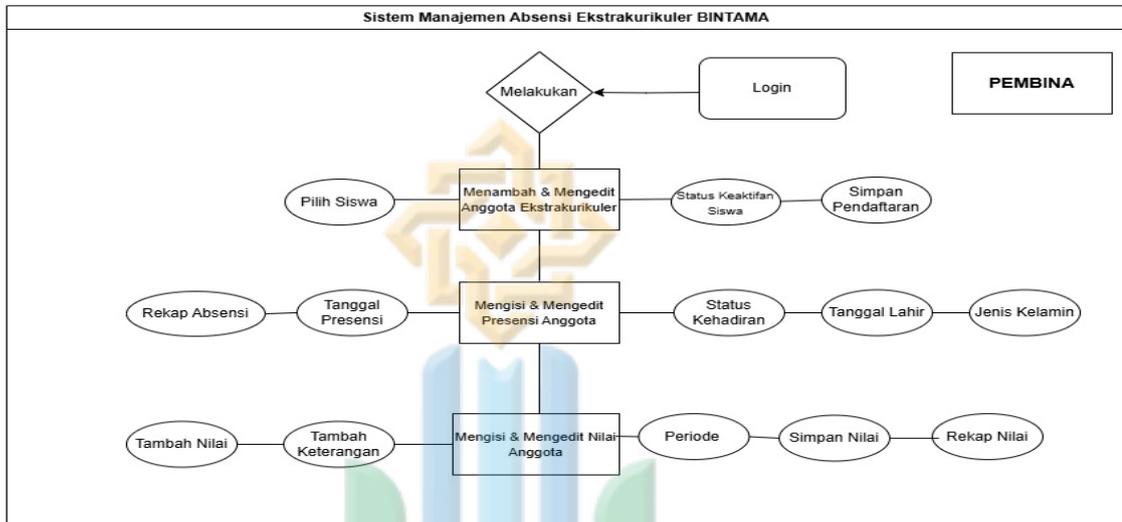
Activity Diagram adalah cara untuk mengungkapkan logika procedural pada proses bisnis dan peredaran kerja pada beberapa kasus/insiden. Activity diagram yang memiliki peran mirip seperti *flowchart diagram*, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah sebuah activity diagram yang mendeskripsikan aktivitas dari awal hingga akhir sedangkan flowchart mendeskripsikan mekanisme dengan cara menyesuaikan logika dengan algoritmanya.³⁹

Gambar 3.3
Activity Diagram Sistem Absensi Ekstrakurikuler BINTAMA (Bagian Admin)

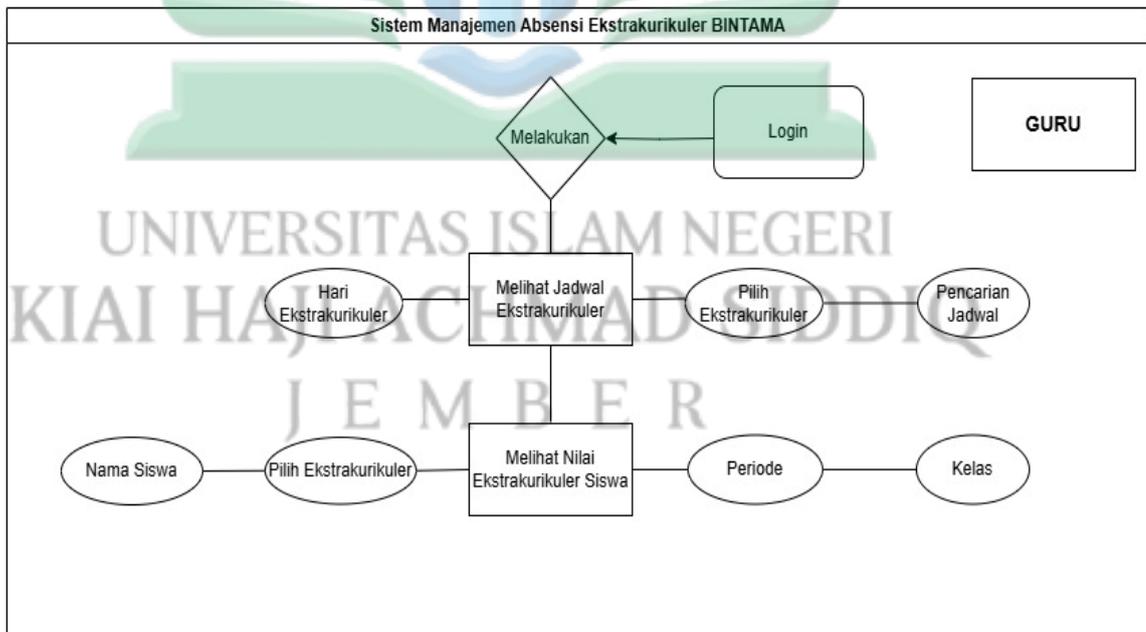


³⁹ Rizka Hafsa, Edo Arib, Nicholas Maulana, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INVENTORIDANPENJUALANPADA PERUSAHAAN PT.INHUTANI V," *Jurnal PROSISKO* Vol. 10, No.2 (September2023), 112.

Gambar 3.4
Activity Diagram Absensi Ekstrakurikuler BINTAMA (Bagian Pembina)



Gambar 3.5
Activity Diagram Absensi Ekstrakurikuler BINTAMA (Bagian Guru)



C. Uji Coba Produk

Perancangan antarmuka pengguna yang baik sangat penting untuk memastikan pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi yang dibutuhkan.⁴⁰

1. Tampilan Umum

- a. Dashboard Responsif dan Ringkas : Menampilkan ringkasan informasi penting seperti login admin, login pembina ekskul, dan login guru
- b. Desain UI: Menggunakan antarmuka berbasis web/mobile yang konsisten;Warna dan ikon membedakan fungsi untuk masing-masing peran

2. Admin Sekolah

Fungsi utama yakni mengelola manajemen data admin, peserta

didik, pembina, guru, data ekstrakurikuler.

- a. Tampilan Admin: Kelola data pengguna (Admin, pembina, guru); Manajemen Ekstrakurikuler; Manajemen data peserta didik
- b. UI Fitur: Tabel dengan fitur pencarian dan filter; fitur pencarian dan filter

⁴⁰ Doni Abdul Fatah, Fifi Ayu Mufarroha, Okie Maria Amul Husnah, "PERANCANGAN ANTARLUKA PENGGUNA SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WIREFRAMING WIREFRAMING-BASED ACADEMIC INFORMATION SYSTEM USER INTERFACE DESIGN" Vol. 11, No. 1 (Desember 2022): 98.

3. Pembina Ekstrakurikuler

Fungsi utama yakni melakukan presensi peserta didik, mengisi nilai, dan menambah anggota peserta didik.

- a. Tampilan Pembina: Daftar Ekskul; Fitur presensi (dropdown hadir/tidak hadir/izin/sakit); tambah nilai peserta didik; fitur periode; fitur tambah anggota
- b. UI Fitur: Riwayat kehadiran perpertemuan; rekap nilai; simpan data anggota baru.

4. Guru Kelas

Fungsi utama yakni memantau keikutsertaan atau kehadiran peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler serta melihat nilai ekstrakurikuler peserta didik.

- a. Tampilan Guru: Daftar nama peserta didik; Informasi ekstrakurikuler yang diikuti peserta didik; Informasi periode peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler; Informasi nilai ekstrakurikuler peserta didik.
- b. UI Fitur: Pencarian berdasarkan peserta didik (nama, kelas, periode, kelas ekstrakurikuler); ubah profil guru.

5. Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Pengembangan Sistem

a. Perangkat Keras (Hardware)

Komponen	Spesifikasi Minimum	Keterangan
Laptop	Prosesor i5, RAM 8 GB	Untuk coding, desain UI
Penyimpanan	SSD 256 GB atau lebih	Untuk kecepatan

		dalam menjalankan database
Jaringan Internet	Stabil minim 5 Mbps	Untuk kolaborasi sistem dengan teamviewer
Perangkat Mobile	Android/Smartphone (RAM 3 GB)	Untuk uji coba tampilan dengan menggunakan mobile

Tabel 3.2
Kebutuhan Perangkat Keras Sistem

b. Perangkat Lunak (Software)

1) Untuk Pengembangan Sistem Aplikasi

Perangkat Lunak	Fungsi
XAMPP	Menyediakan server lokal dan database MySQL
Browser (Chrome)	Untuk pengujian antarmuka web aplikasi
Teamviewer	Untuk kontrol/remote proyek dan kolaborasi tim

Tabel 3.3
Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem (Pengembangan Sistem)

2) Untuk Desain Antarmuka

Perangkat Lunak	Fungsi
Figma	Membuat prototipe antarmuka pengguna

Tabel 3.4
Kebutuhan Perangkat Lunak Sistem (Desain Antarmuka)

D. Desain Uji Coba

1. Subjek Uji Coba

Karakteristik subjek uji coba perlu diidentifikasi secara jelas dan lengkap, termasuk cara pemilihan subjek coba itu. Subjek coba produk bias terdiri dari ahli di bidang isi produk, ahli di bidang perncangan produk, dan/atau sasaran pengguna produk. Subjek coba yang ahli di bidang produk dapat memiliki kualifikasi keahlian tingkat S2 (untuk tesis) dan S3 (untuk disertasi). Yang penting setiap subjek coba yang dilibatkan harus disertai identifikasi karakteristiknya secara jelas dan lengkap, tetapi terbatas dalam kaitannya dengan produk yang dikembangkan.

- a. Ahli sistem yang merupakan dosen UIN KHAS Jember.
- b. Guru pembina ekstrakurikuler Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.
- c. Guru kelas Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.
- d. Staff admin Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

2. Jenis Metode Pengembangan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun produk yakni metode pengembangan sistem berbasis RAD (*Rapid Application Development*). Dalam tahapan metode pengembangan sistem RAD menerapkan proses perencanaan yang cepat dan lebih fokus pada proses pengembangan melalui 4 tahapan yaitu *Planning* (Perencanaan), *Analysis*

(Analisis), *Design* (Desain), dan *Implementation* (Implementasi).⁴¹

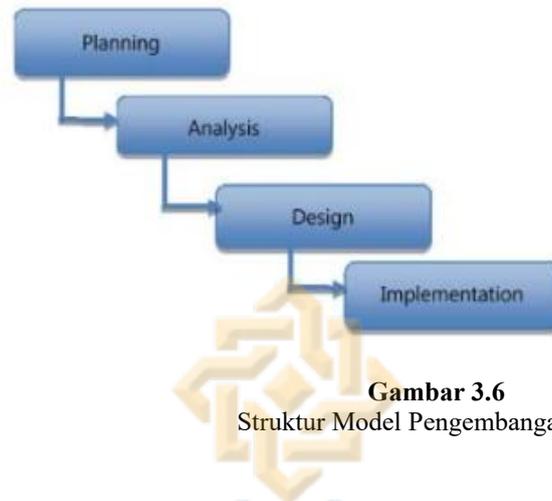
Tujuan utama RAD adalah untuk mempersingkat waktu pembangunan sistem sehingga sistem dapat segera digunakan oleh user.

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengemban RAD (*Rapid Application Development*). RAD merupakan model yang dirancang untuk mempercepat pengembangan perangkat lunak (*Software*) karena model pengembangan ini berfokus pada waktu penyelesaian proyek pengembangan perangkat lunak (*Software*) dan dapat menghasilkan kualitas perangkat lunak (*Software*) yang baik.⁴² Pada model pengembangan RAD menerapkan proses perencanaan yang cepat dan lebih fokus pada proses pengembangan melalui 4 tahapan diantaranya Perencanaan (*planning*), Analisis (*analysis*), Desain (*design*), dan Implementasi (*implementation*). RAD (*Rapid Application Development*) juga menggabungkan beberapa metode dan teknik terstruktur dalam pengembangan sistem.⁴³ Dengan kata lain berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat diartikan bahwa RAD adalah suatu metode pengembangan perangkat lunak yang dapat dilakukan dalam waktu singkat.

⁴¹ Sasmito G. W., Wibowo, D. S., & Dairoh, D., "Implementasi Metode RAD dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografi di Pusat Industrial," *Journal of Information and Communication Convergence Engineering* Vol.18 No.3 (2022): 194–200.

⁴² Syifa Fauziyah, Yuni Sugiarti, "Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer* Vol. 8, No. 2 (September 2022), 90–91.

⁴³ Syahidah Fitri Azhari, Muhammad Abdul Aziz, Ari Wahyono, "Rancang Bangun Aplikasi Presensi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus : SD IT Arofah 1 Boyolali)," *Jurnal Minfo Polgan* Vol.13, No.1 (Juli 2024): 872.



Gambar 3.6
Struktur Model Pengembangan RAD

Metode RAD sesuai untuk menghasilkan sistem perangkat lunak dengan kebutuhan yang mendesak dan waktu yang singkat dalam proses penyelesaiannya. Metode RAD merupakan pendekatan berorientasi objek untuk menghasilkan sebuah sistem dengan sasaran utama mempersingkat waktu pengerjaan aplikasi dan proses agar sesegera mungkin memberdayakan sistem perangkat lunak tersebut secara tepat dan cepat.⁴⁴

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan media aplikasi. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas media aplikasi yang telah dikembangkan. Adapun instrumen pengumpulan data yang akan digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu:

⁴⁴ Indah Nofikasari, Tri Purwanto, Marginingsih, "PENERAPAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM SISTEM INFORMASI ANAK PUTUS SEKOLAH (SIAP SEKOLAH)," *Biner : Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer* Vol. 1, No. 2 (Juli 2022): 141.

a. Observasi Partisipasi Pasif

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan. Observasi partisipasi pasif yaitu proses pengamatan yang melibatkan kegiatan pengamatan terhadap partisipan tanpa berpartisipasi secara aktif, dimana pilihan ini digunakan untuk memahami suatu fenomena dengan memasuki komunitas atau organisasi yang terlibat, sambil tetap terpisah dari aktivitas yang diamati.

Jadi observasi ini dilakukan dengan cara peneliti mendatangi lokasi penelitian secara langsung dengan melihat menggunakan mata kepala sendiri mengenai fenomena yang terjadi, mendengar dengan telinga sendiri, kemudian mencatat dan menganalisis apa yang dilihat, didengar dan dipikirkan. Akan tetapi tanpa mengambil bagian aktif dalam situasi yang sedang diamati. Teknik ini juga dilakukan peneliti untuk memahami dan mengamati interaksi pengguna dengan sistem, keberfungsian fitur-fitur, dan masalah yang muncul selama penggunaan sistem.

b. Wawancara Terstruktur

Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara terstruktur, Sugiyono mengemukakan wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan

wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya.⁴⁵

Adapun data yang diperoleh oleh peneliti dengan teknik wawancara adalah:

- 1) Data tentang evaluasi ketertiban jam kehadiran para tenaga pendidik.
- 2) Data amanat organisasi mengenai pergantian kelas untuk para tenaga pendidik pada setiap bulannya.

4. Teknik Analisis Data

a. Uji SUS (*System Usability Scale*)

Pada metode SUS terdapat langkah-langkah yang harus dilewati dalam melakukan pengujian. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses penelitian antara lain yakni menentukan skenario pengujian, memilih responden, pengujian oleh responden, rekapitulasi hasil pengujian, analisis dan perhitungan. SUS merupakan cara mengukur tahap kepuasan pengguna kepada sistem atau aplikasi yang pengguna gunakan. SUS berupa kuesioner sederhana yang berguna dalam mengevaluasi tingkat ketergunaan sistem informasi bimbingan dan konseling dari perspektif pengguna

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, (2019), 95-96.

secara individual. Metode ini dilakukan dengan cara memberikan kuesioner formal terhadap pengguna setelah mereka menggunakan sistem tersebut.⁴⁶ Kuesioner tersebut terdiri dari beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan kualitas usability dari sistem, seperti kemudahan penggunaan, kepuasan pengguna, dan efektivitas sistem.

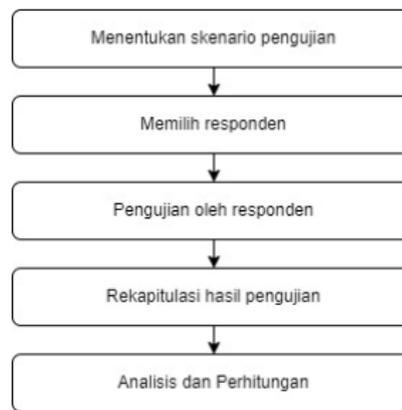
Dengan menggunakan metode SUS, pengembang aplikasi dapat dengan cepat memperoleh pandangan dari pengguna tentang kualitas usability sistem yang digunakan, sehingga dapat dilakukan perbaikan dan pengembangan sistem sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. SUS juga bisa digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan sistem selama proses pengembangan, sehingga perbaikan dapat dilakukan sebelum sistem diluncurkan ke pasar. SUS adalah kuesioner yang sederhana dengan jumlah minimal pernyataannya yaitu 10 pertanyaan, Interpretasi dari

kuesioner ini dilakukan dengan menggunakan skala Likert berkisar dari 1 sampai 5 untuk setiap pertanyaan, yaitu (1) sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, dan (5) sangat setuju.⁴⁷

Penelitian ini menggunakan metode SUS dan melalui beberapa langkah seperti yang terlihat pada gambar berikut.

⁴⁶ Adi Munawar, Umi Hayati, Raditya Danar Dana, "ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI KEHADIRAN PEGAWAI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 7 No. 1 (Februari 2023): 256.

⁴⁷ Mahardhika H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," 2019.



Gambar 3.7
Tahapan Metode Pengujian SUS

1) Menentukan Skenario Pengujian

Tahap pertama pengujian dimulai dengan menentukan skenario pengujian yang dilakukan dengan menjelaskan perangkat lunak yang akan diuji, yaitu aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler BINTAMA di SDIT Insantama Jember, termasuk alur penjelajahan aplikasi dan fitur-fitur yang dimiliki.

Kemudian dalam tahap penentuan skenario pengujian, juga dilakukan dengan menyiapkan kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari subjek yang berada di lokasi, sehingga memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dari populasi yang luas. Kuesioner yang disusun dengan baik dan diaplikasikan dengan benar dapat memberikan data yang valid dan reliabel untuk analisis. Dalam konteks proyek akhir ini, kuesioner akan diisi oleh 12 orang yang terdiri dari enam guru kelas, lima pembina ekstrakurikuler, dan satu admin sekolah merupakan pengguna dari aplikasi BINTAMA ini. Instrumen kuesioner yang harus diisi oleh responden dapat ditemukan pada Tabel 4.8 berikut ini.

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.					
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.					
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.					
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.					
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.					
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.					
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.					
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.					
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.					
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.					
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.					
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.					
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.					
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.					
16.	Saya sangat yakin untuk memakai					

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
	aplikasi absensi ini.					
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.					
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.					
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.					
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.					

Tabel 3.5
Tabel Instrumen Kuisisioner

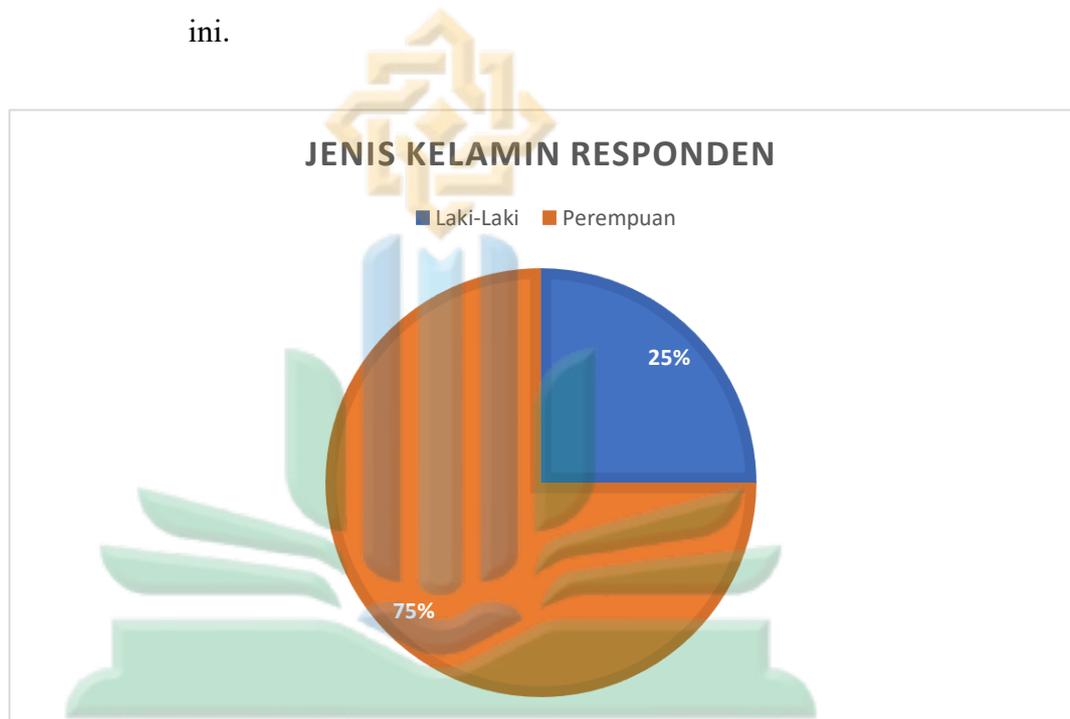
Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 3.6
Variabel Skala Likert

2) Memilih Responden

Pada tahap kedua ini adalah pemilihan responden, dilakukan pemilihan responden yang tepat untuk melakukan penilaian terhadap aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler BINTAMA di SDIT Insantama Jember. Peneliti melibatkan seluruh guru dan admin yang berjumlah 12 orang. yang dimana pada setiap responden memiliki karakteristiknya masing-masing. Maka dalam memilih responden tersebut peneliti menggunakan ciri latar belakang seperti jenis kelamin dan rentang usia.

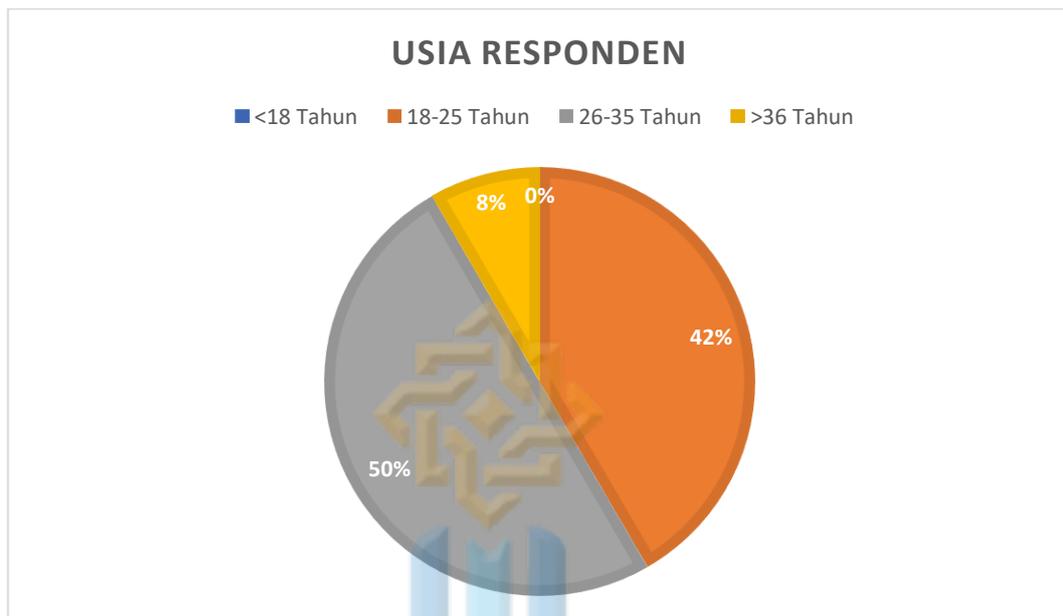
- a) Jenis Kelamin Responden. Dua kategori akan dibentuk berdasarkan jenis kelamin, yaitu laki-laki dan perempuan.
- b) Usia Responden. Persentase ini menunjukkan distribusi usia.
- c) Responden yang digunakan sebagai sample pada proyek akhir ini.



Gambar 3.8

Diagram Jenis Kelamin Responden

Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa persentase laki-laki adalah 25% (3 orang) dan presentase dari perempuan adalah sebanyak 75% (9 orang). Data ini bertujuan untuk menunjukkan keragaman dari jenis kelamin responden. Ini menandakan bahwasannya jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan jumlah responden laki-laki.



Gambar 3.9 Diagram Usia Responden

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa terdapat 1 responden berusia antara 36 tahun, 6 orang berusia 26-35 tahun, dan 5 orang berusia lebih dari 18-25 tahun. Ini menyatakan bahwa kebanyakan responden dalam penggunaan aplikasi absensi memiliki usia di rentang 26-35 tahun (6 orang).

3) Pengujian oleh Responden

Dalam tahap pengujian oleh responden ini, dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik kualitas aplikasi sesuai yang diharapkan dan dibutuhkan oleh (*user*) pengguna. Maka pada tahap ini responden akan memberikan penilaian yang obyektif pada berbagai aspek dari aplikasi, seperti kemudahan penggunaan, tampilan, serta fitur-fitur yang tersedia.

Untuk mendukung proses penilaian tersebut, responden akan menggunakan instrumen yang disebut (*System Usability Scale*) SUS yang digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan suatu sistem atau aplikasi secara komprehensif dan responden akan melakukan pengujian

skenario.⁴⁸ Dengan demikian, dapat diperoleh hasil yang akurat dalam mengevaluasi kualitas aplikasi dan membuat perbaikan yang diperlukan.

(a) Aspek Efektifitas (*Metrik Effectiveness*)

Dalam metode pengujian SUS salah satunya terdapat penilaian aspek usability dari segi efektifitas dan segi kepuasan yakni biasa disebut dengan sistem Metrik Effectiveness. Efektivitas merupakan faktor penting yang mempengaruhi tingkat kesuksesan pengguna dalam mencapai tujuannya yang diinginkan melalui pemanfaatan perangkat lunak. Efektivitas bisa ditentukan dengan menilai tingkat keberhasilan tugas yang diberikan. Tingkat keberhasilan dapat ditentukan dengan menggunakan metrik usability dasar, angka 1 akan diberikan jika pengguna berhasil menyelesaikan tugas, tetapi jika pengguna gagal melakukannya, angka akan bernilai 0. Persamaan berikut dapat digunakan untuk menentukan efektifitas:

$$\text{Effectiveness} = \frac{\text{Jumlah tugas yang berhasil diselesaikan}}{\text{Jumlah tugas yang diberikan}} \times 100\%$$

(b) Aspek Kepuasan (*Metrik Satisfaction*)

Menurut Brooke (1996), ada beberapa tahap yang digunakan dalam menghitung hasil kuesioner SUS⁴⁹:

- (1) Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1,3,5,7 dan 9), tanggapan yang diperoleh dari responden harus dikurangi 1. Sebagai contoh, pertanyaan dari responden memberikan tanggapan 4 maka tanggapan

⁴⁸ H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, and A. R. Perdanakusuma, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)."

⁴⁹ 2019. J. Brooke, "SUS-a quick and dirty usability scale Display design for fault diagnosis View project Decision Making in General Practice View project," t.t.

tersebut harus dikurangi 1. Misal: $4-1 = 3$. Maka hasil 3 ini yang nantinya akan kita diisi di tabel pengolahan skor sus.

(2) Untuk pertanyaan bernomor genap (2,4,6,8 dan 10), tanggapan yang diberikan responden dari nilai 5 harus dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari responden. Sebagai contoh, pertanyaan dari responden memberikan tanggapan 2, maka nilai 5 dikurang dengan tanggapan tersebut. Misal: $5-1 = 4$. Maka nilai dari 4 ini yang nantinya akan kita isi di tabel pengolahan skor SUS.

(3) Nilai SUS yang telah diperoleh dari hasil penjumlahan masing-masing pertanyaan kemudian dikali 2,5. Untuk skor sus dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya, dengan cara menjumlahkan semua skor dan kemudian hasil dari skor penjumlahan tersebut dibagi

dengan jumlah responden. Adapun cara menghitung skor: Cara menentukan skor SUS menggunakan rumus yakni sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = \sum_{i=1}^n \frac{X_i}{N}$$

Keterangan: X_i = Nilai skor responden

N = Jumlah keseluruhan responden

(4) Penafsiran hasil sus dan langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Grade Scale, terbagi menjadi 5 grade

diantaranya yaitu grade A (90-100), B (80-89), C (70-79), D (60-69) dan F (0-59).

1.	A	<i>Excellent</i>	90-100
2.	B	<i>Good</i>	80-89
3.	C	<i>Okay</i>	70-79
4.	D	<i>Poor</i>	60-69
5.	F	<i>Awful</i>	0-59

Tabel 3.7
Keterangan Nilai SUS
Sumber: (Fuzari: 2023)

Dengan keterangan yang terdapat dalam penilaian pada tabel diatas yakni sebagai berikut:

A = Sangat Baik

B = Baik

C = Cukup baik

D = Kurang Baik

E = Tidak Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Dalam sub bab ini membahas mengenai implementasi dari sistem atau produk Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler BINTAMA, diantaranya langkah-langkah instalasi dan konfigurasi aplikasi yang telah dikembangkan ke dalam sistem yang sebenarnya dan langkah-langkah persiapan penerapan aplikasi ke dalam organisasi.

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun produk yakni metode pengembangan sistem berbasis RAD (*Rapid Application Development*). Dalam tahapan metode pengembangan sistem RAD menerapkan proses perencanaan yang cepat dan lebih fokus pada proses pengembangan melalui 4 tahapan yaitu *Planning* (Perencanaan), *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Implementation* (Implementasi).⁵⁰

1. *Planning* (Perencanaan)

Pada tahap ini mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur, fungsi dan tujuan sistem dikembangkan. Orientasi dalam tahapan ini adalah menyelesaikan masalah dengan merencanakan sistem yang akan dibuat atau dikembangkan.⁵¹ Tahap ini melibatkan pengguna (*user*) yakni admin, pembina, serta guru kelas dalam menetapkan tujuan proyek, strategi mengatasi

⁵⁰ G. W., Wibowo, D. S., & Dairoh, D., "Implementasi Metode RAD dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografi di Pusat Industrial."

⁵¹ Indah Nofikasari, Tri Purwanto, Marginingsih, "PENERAPAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM SISTEM INFORMASI ANAK PUTUS SEKOLAH (SIAP SEKOLAH)," *Br* :

permasalahan yang mungkin terjadi, serta jadwal waktu dan anggaran yang tersedia.

Kesepakatan dengan pihak Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember khususnya dengan melibatkan kepala sekolah serta waka kesiswaan atas persyaratan proyek di awal sangat penting untuk menghindari kesalahpahaman. Peneliti melakukan observasi kebutuhan dan keinginan sistem yang akan di hasilkan serta mengumpulkan berbagai dokumen terkait sebagai acuan untuk mendesain sistem. Beberapa informasi yang dijadikan acuan adalah data nama peserta didik, data nama guru ekstrakurikuler, modul kegiatan ekstrakurikuler.

2. *Analysis* (Analisis)

Tahapan ini adalah melakukan tindakan menganalisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Hasil dari analisa tersebut berupa daftar kebutuhan *user* (pengguna aplikasi). Hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Kebutuhan Input : Data Guru Ekstrakurikuler, Data Kegiatan Ekstrakurikuler, dan Data Peserta Didik yang mengikuti Ekstrakurikuler.
- b) Kebutuhan Output : Laporan Rekap Presensi Peserta Didik, dengan perhitungan jumlah presensi dari masing-masing kriteria hadir, ijin, sakit, dan alfa untuk setiap peserta didik.

3. *Design* (Desain)

Pada tahap desain sistem harus dirancang sesuai dengan kebutuhan *user* (pengguna) serta mengecek apakah sudah sesuai dengan kebutuhan

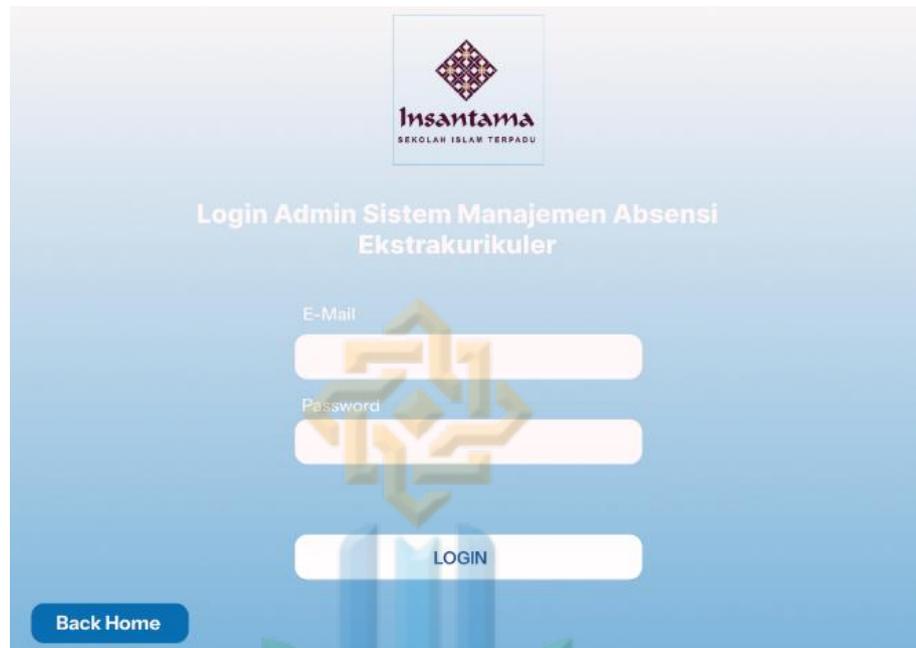
user (pengguna). User dapat terlibat untuk memberikan umpan balik baik berupa saran ataupun kritik. Pada tahap ini peneliti membuat *use case diagram* dan desain antarmuka aplikasi.⁵² Desain awal tampilan sistem dapat disebut dengan langkah *Prototyping*. Pada tahap inilah seseorang merancang dan melakukan uji coba dari berbagai jenis komponen, ukuran, parameter, dan sebagainya sampai diperoleh kombinasi yang tepat. Berikut tampilan prototype dari sistem absensi kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 4.1 Desain Tampilan Dashboard Utama Aplikasi

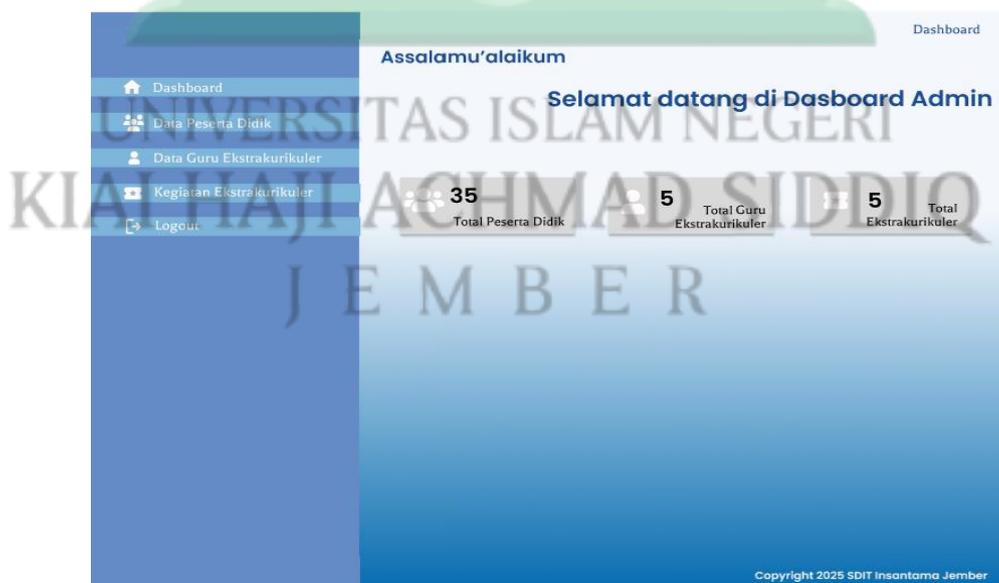
Pada gambar 4.1 mengenai desain tampilan untuk dashboard utama pada aplikasi. Dalam desain tersebut terdapat tombol menu login untuk tiga pengguna dalam aplikasi ini, yakni admin, pembina ekstrakurikuler, serta guru.

⁵² Fitr Azhari, Muhammad Abdul Aziz, Ari Wahyono, “Rancang Bangun Aplikasi Presensi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus : SD IT Arofah 1 Boyolali).” Jurnal Minfo Polgan, Vol.13, No.1, 873.



Gambar 4.2 Desain Tampilan Login Admin

Pada gambar 4.2 adalah desain tampilan untuk login admin. Terdapat tombol menu untuk memasukkan alamat e-mail serta password yang telah terdaftar pada sistem sebelumnya.



Gambar 4.3 Desain Tampilan Dashboard Admin

Gambar 4.3 menunjukkan desain tampilan dashboard untuk admin. Dalam dashboard ini terdapat beberapa tampilan mengenai jumlah peserta didik, jumlah guru ekstrakurikuler, dan jumlah ekstrakurikuler yang terdaftar.

Kelola Data Peserta Didik					
Show 10 entries					Back Home
NIS	Nama	Kelas	Tahun Masuk	Tempat Tanggal Lahir	Aksi
1245653689	Aqila Hananisa	3	2020	Jember, 27 Mei 2015	Edit Hapus
1354678637	Alana Yasnay	3	2020	Jember, 13 April 2015	Edit Hapus
1456378291	Putri Aisyah	3	2021	Jember, 24 Maret 2016	Edit Hapus
1524374128	Radinarixa Humaira	4	2018	Jember, 17 November 2013	Edit Hapus
1687934572	Muhammad Jembar	4	2018	Jember, 09 Juni 2013	Edit Hapus
1709363846	Al khawarizmi Syarif	4	2022	Jember, 28 Agustus 2017	Edit Hapus
1853647839	Muhammad Sultan Fatih	5	2022	Jember, 10 Februari 2017	Edit Hapus
1924368940	Deandra Refano	5	2023	Jember, 08 Oktober 2018	Edit Hapus

Copyright 2025 SDIT Insantama Jember

Gambar 4.4 Desain Tampilan Manajemen Peserta Didik

Gambar 4.4. merupakan desain data peserta didik yang telah terdaftar mengikuti ekstrakurikuler.

Kelola Data Guru & Pembina Ekstrakurikuler

[Back Home](#)

Show **6** entries

NIP	Nama Guru Ekstrakurikuler	Kelas Ekstrakurikuler	Aksi
23918345	Danang Kurniawan	Futsal	Edit Delete
25143748	Muhammad Rizky	Pramuka	Edit Delete
17564387	Yasmin Raihan Putri	KMJ Matematika	Edit Delete
21845370	Aqila Yumna Ashilia	Panahan	Edit Delete
18567094	Velly Rahmawati	Public Speaking	Edit Delete

[+ Tambah guru](#)

Gambar 4.5 Desain Tampilan Manajemen Data Guru & Pembina

Pada gambar 4.5 adalah desain yang menggambarkan tampilan data guru serta pembina ekstrakurikuler dimana terdapat nama guru yang tersedia serta kelas yang diampu oleh guru tersebut.

Kegiatan Ekstrakurikuler

Show **Panahan** entries

Nama Ekstrakurikuler	Hari	Jam Mulai	Jam Selesai	Aksi
Futsal	Jumat	14.00 WIB	16.00 WIB	Edit Delete
Panahan	Sabtu	07.30 WIB	09.00 WIB	Edit Delete
Pramuka	Jumat	13.00 WIB	14.30 WIB	Edit Delete
KMJ Matematika	Sabtu	09.00 WIB	11.00 WIB	Edit Delete
KMJ Public Speaking	Sabtu	09.00 WIB	11.00 WIB	Edit Delete

[+ Tambah Ekstrakurikuler](#) [Back Home](#)

Gambar 4.6 Desain Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler

Gambar 4.6 menunjukkan desain data kegiatan ekstrakurikuler yang telah didaftarkan oleh admin, yang mana terdapat nama ekstrakurikuler, hari kegiatan, jam mulai, jam selesai, dan aksi untuk mengedit serta menghapus data terkait. Dari tampilan desain tersebut nantinya akan mempermudah pengguna dalam mengetahui data kegiatan ekstrakurikuler yang telah dicantumkan atau dimasukkan oleh admin.



Gambar 4.7 Desain Tampilan Login Guru

Pada gambar 4.7 merupakan desain untuk tampilan login guru yang mana untuk login guru perlu mengisi NIP dan Password yang telah terdaftar pada admin.



Gambar 4.8 Desain Tampilan Dashboard Guru

Pada gambar 4.8 adalah desain yang menggambarkan dashboard untuk guru, dalam tampilan desain tersebut terdapat tombol menu untuk melihat jadwal ekstrakurikuler guru dapat melihat nilai peserta didik per kelas ekstrakurikuler.

Kegiatan Ekstrakurikuler				
HARI		EKSTRAKURIKULER		
Semua Hari ▼		Semua Ekskul ▼		
				Cari
Nama Ekstrakurikuler	Hari	Jam Mulai	Jam Selesai	Pembina
Futsal	Jumat	14.00 WIB	16.00 WIB	Danang Kurniawan
Panahan	Sabtu	07.30 WIB	09.00 WIB	Aqila Yumna Ashilia
Pramuka	Jumat	13.00 WIB	14.30 WIB	Muhammad Rizky
KMJ Matematika	Sabtu	09.00 WIB	11.00 WIB	Yasmin Raihan Putri
KMJ Public Speaking	Sabtu	09.00 WIB	11.00 WIB	Velly Rahmawati

Gambar 4.9 Desain Tampilan Jadwal Kegiatan Ekstrakurikuler

Gambar 4.9 merupakan desain jadwal kegiatan ekstrakurikuler yang mana nantinya guru akan dapat melihat dan mencari nama peserta didik yang mengikuti kelas ekstrakurikuler apa saja yang mereka ikuti

Nilai Kegiatan Ekstrakurikuler

Show **Periode** ▾ Entries Cari

NIS	Nama Peserta Didik	Eskul	Nilai	Guru Pembina
23197483	Angga Putra Laksono	Futsal	85	Danang Kurniawan
34526940	Aisyah Najwa Putri	Panahan	90	Aqila Yumna Ashilia
94837294	Arya Dwi Saputra	Pramuka	78	Muhammad Rizky
78034956	Kinan Malik Kanaya	KMJ Matematika	88	Yasmin Raihan Putri
45293047	Faqih Syarif Ramadhan	Public Speaking	92	Velly Rahmawati
36829376	Cahya Juwita	KMJ Matematika	76	Yasmin Raihan Putri
90287637	Amru Givano Putra	Public Speaking	82	Velly Rahmawati
45638023	Annisa Askia	Panahan	80	Aqila Yumna Ashilia

Dashboard

Gambar 4.10 Desain Nilai Kegiatan Ekstrakurikuler

Gambar 4.10 pada tampilan desain tersebut menggambarkan mengenai nilai kegiatan ekstrakurikuler. Dalam desain tersebut berisi nilai keseluruhan dari para peserta didik yang telah diisi oleh setiap pembina ekstrakurikuler kemudian di rekap dalam sistem tersebut dan akhirnya muncul tampilan nilai peserta didik secara keseluruhan, yang mana kemudian nantinya guru akan dapat melihat nilai ekstrakurikuler setiap peserta didiknya untuk dimasukkan dalam rapor.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 4.11 Desain Tampilan Dashboard Pembina Ekstrakurikuler

Gambar 4.11 adalah desain mengenai dashboard pembina ekstrakurikuler yang didalamnya terdapat menu kelas ekstrakurikuler yang telah terdaftar.

Presensi Ekstrakurikuler: Public Speaking

Tanggal Presensi ▼ Rekap Presensi

NIS	Nama Peserta Didik	Status
23197483	Angga Putra Laksono	Hadir ▼
34526940	Aisyah Najwa Putri	Hadir ▼
94837294	Arya Dwi Saputra	Hadir ▼
78034956	Kinan Malik Kanaya	Hadir ▼
45293047	Faqih Syarif Ramadhan	Hadir ▼
36829376	Cahaya Juwita	Hadir ▼
90287637	Amru Givano Putra	Hadir ▼
45638023	Annisa Askia	Hadir ▼

Dashboard

Gambar 4.12 Desain Tampilan Presemnsi Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.12 merupakan desain tampilan presensi peserta didik tiap per ekstrakurikuler. Yang mana daftar presensi ini hanya bisa diakses oleh pembina saja sebagai pengguna nya.

Input Nilai: Public Speaking

Pilih Periode ▼ Rekap Nilai

NIS	Nama Peserta Didik	Nilai (0-100)	Keterangan
23197483	Angga Putra Laksono	<input type="text"/>	Baik
34526940	Aisyah Najwa Putri	<input type="text"/>	Perlu Perbaikan
94837294	Arya Dwi Saputra	<input type="text"/>	Cukup
78034956	Kinan Malik Kanaya	<input type="text"/>	Baik
45293047	Faqih Syarif Ramadhan	<input type="text"/>	Pertahankan
36829376	Cahya Juwita	<input type="text"/>	Cukup
90287637	Amru Givano Putra	<input type="text"/>	Perlu Perbaikan
45638023	Annisa Askia	<input type="text"/>	Baik

Dashboard

Gambar 4.13 Desain Tampilan Input Nilai Peserta Didik

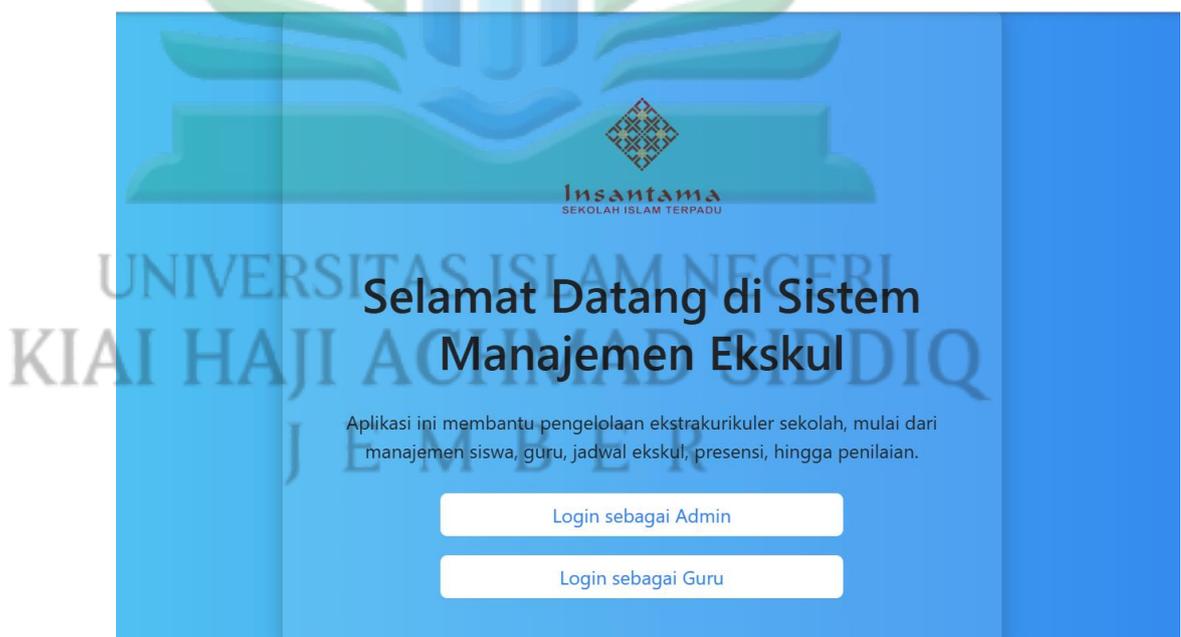
Pada gambar 4.13 merupakan sebuah desain tampilan mengenai daftar input nilai peserta didik. Dalam tampilan tersebut tersedia NIS, nama peserta didik, kemudian kolom nilai, serta keterangan atau deskripsi singkat mengenai yang telah diisi oleh pembina.

4. *Implementation* (Implementasi).

Pada tahap *Implementation* ini adalah tahapan penerapan sistem yang dikembangkan. Sebelum sistem diterapkan perlu adanya ujicoba sistem. Setelah ujicoba sistem yang meliputi aspek-aspek kebutuhan sistem sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya memperkenalkan dan penerapan sistem.

Sistem Informasi Anak Putus Sekolah Berbasis Web dikembangkan sesuai dengan perancangan sistem yang telah dijelaskan sebelumnya. Aplikasi ini dibuat dengan PHP Codeigniter dan basis data MySQL. Fokus utama dalam sistem ini adalah pendataan ekstrakurikuler, data peserta didik yang telah tergabung pada setiap kelas ekstrakurikuler, serta data mengenai pembina yang terdaftar untuk mengampu setiap kelas ekstrakurikulernya di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

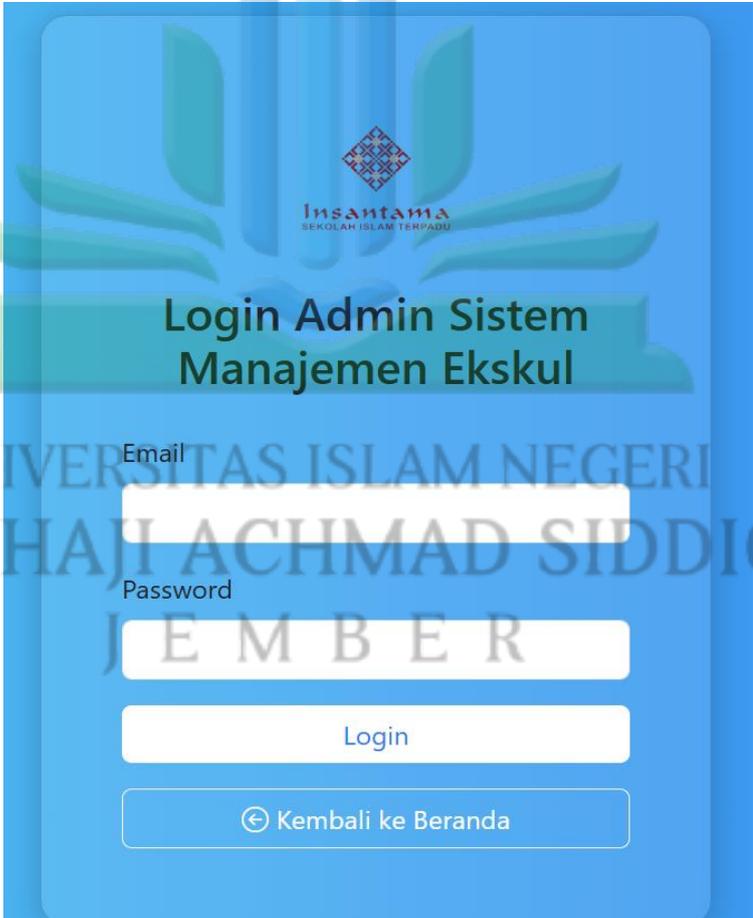
Berikut beberapa tampilan aplikasi yang telah dibuat berdasarkan model prototype yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Perlu diketahui bahwasannya aplikasi ini telah didemonstrasikan oleh peneliti serta aplikasi ini telah melalui masa implementasi atau uji coba langsung kepada pihak sekolah.



Gambar 4.14 Tampilan Dashboard Utama

Pada gambar 4.14 merupakan tampilan dashboard utama pada aplikasi. Dalam tampilan dashboard tersebut tersedia menu login untuk admin dan guru. Pada login guru itu sudah tergabung didalamnya terdapat login sebagai guru serta

sebagai pembina. Maka terdapat sedikit perbedaan antara desain awal yang dibuat oleh peneliti dengan aplikasi yang telah dibuat dengan bantuan developer, yakni perbedaannya pada aplikasi yang telah dibuat tidak terdapat login pembina di halaman dashboard utama, sedangkan pada desain awal peneliti membuat tombol menu login untuk pembina. Kemudian perbedaan selanjutnya yakni pada aplikasi yang telah dibuat ada tambahan keterangan di bawah kalimat selamat datang, sedangkan pada tampilan desain awal tidak ada keterangan di bawah kalimat selamat datang.



INSANTAMA
SEKOLAH ISLAM TERPADU

Login Admin Sistem Manajemen Ekskul

Email

Password

Login

← Kembali ke Beranda

Gambar 4.15 Tampilan Login Admin

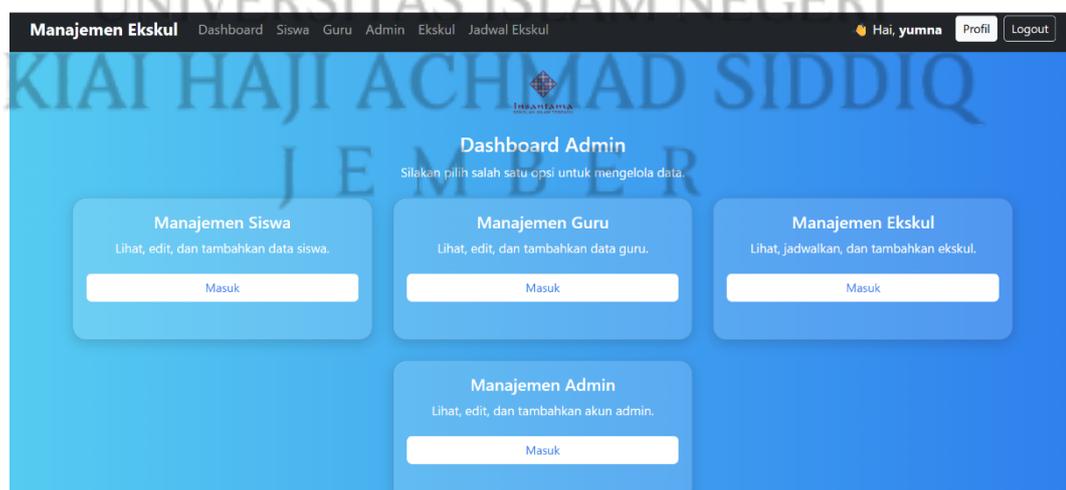
Pada gambar 4.15 adalah tampilan login untuk admin yang akan mengelola semua data dalam aplikasi ini. Tampilan pada aplikasi tersebut sangat sesuai dengan model desain awal.



NIS	Nama	Kelas	Email	Telepon	Alamat	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Aksi
098765	Auliya	Kelas 2	ibu@gmail.com	09876543222	jember	2025-04-08	Perempuan	Edit Hapus
123456	Tara	Kelas 1	pak@guru.com	081234567899	banyumas 2	2020-06-23	Laki-laki	Edit Hapus
20250001	Ahmad Fauzi	Kelas 3	ahmad.fauzi@example.com	081234567801	Jl. Merdeka No.1, Jakarta	2007-01-15	Laki-laki	Edit Hapus
20250002	Budi Santoso	Kelas 2	budi.santoso@example.com	081234567802	Jl. Sudirman No.2, Bandung	2007-02-20	Laki-laki	Edit Hapus
20250003	Citra Dewi	Kelas 4	citra.dewi@example.com	081234567803	Jl. Thamrin No.3, Surabaya	2007-03-25	Perempuan	Edit Hapus
20250004	Dedi Prasetyo	Kelas 5	dedi.prasetyo@example.com	081234567804	Jl. Gatot Subroto No.4, Medan	2007-04-10	Laki-laki	Edit Hapus
20250005	Eka Lestari	Kelas 6	eka.lestari@example.com	081234567805	Jl. Diponegoro No.5, Semarang	2007-05-05	Perempuan	Edit Hapus

Gambar 4.16 Tampilan Dashboard Admin

Gambar 4.16 menunjukkan tampilan dashboard admin yang didalamnya telah terdapat beberapa menu untuk mengelola data guru, peserta didik, kegiatan ekstrakurkuler, serta data admin.



Gambar 4.17 Tampilan Data Peserta Didik

Gambar 4.17 menunjukkan tampilan data peserta didik yang dikelola oleh admin, dan yang bertugas untuk mengisi semua data peserta didik hanyalah admin sekolah.

Data Guru

Cari berdasarkan NIP, Nama, atau Pendidikan

NIP	Nama	Email	Tlp	Alamat	Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Pendidikan	Aksi
12345	Rhania Azaranza Salsabila	rhaniassalsabila7@gmail.com	085330731234	Jln Mt Haryono no 221 a	2000-07-10	Perempuan	S1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
123456	Harnawa Wiksa Timur	admin@sekolah.com	12345678	kalibagor	2011-01-30	Laki-laki	S1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
1234567	Ika rahmawati	ikarhm27@gmail.com	081554277012	Sumbersari	1992-12-27	Perempuan	S1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
123456789	Dian Rahayu	dianwae56@gmail.com	082186649764	Jl. Tidar	1993-04-24	Perempuan	S1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.18 Tampilan Data Guru dan Pembina

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan data guru dan pembina yang nantinya akan dikelola dan diisi oleh admin sekolah. Data guru ini nantinya akan masuk pada bagian kelas ekstrakurikuler serta untuk akses masuk guru dalam melihat nilai dan jadwal ekstrakurikuler peserta didik.

ID	Nama	Email	Telepon	Aksi
124	Harnawa Wiksa Timur	triadi@gmail.com	897776644337	Edit Hapus
1203	Triadi Widiyanto	triadi.w@gmail.com	081234567890	Edit Hapus
12345	Bu Yasmin	yasmin@gmail.com	0812364798	Edit Hapus
78901	yumna	aqilayumnaf1@gmail.com	081231995780	Edit Hapus
1234567	Yasmin raihan	miminajah0808@gmail.com	081330629131	Edit Hapus

[+ Tambah Admin](#)

Gambar 4.19 Tampilan Data Admin

Pada gambar 4.19 merupakan tampilan data admin yang dimana didalamnya terdapat nama, alamat email admin, serta nomer telepon admin.

ID Ekskul	Nama Ekskul	Deskripsi	Guru Pembina	Aksi
1	Panahan	Salam Rimayah	Yumna	Edit Hapus
2	Futsal	Semangat Terus Untuk Berlatih	Fajar Nugroho	Edit Hapus
3	Pramuka	Salam Pramuka	Muhammad Rizky, S.Pd.	Edit Hapus
4	KMJ Matematika	Matematika Ilmu yang menyenangkan	Dian Rahayu	Edit Hapus
5	Public Speaking	Class For Fun	Sahna Salfini Husyairoh	Edit Hapus
101	Sepak bola	persiapan timnas jepang	Harnawa Wiksa Timur	Edit Hapus
102	Basket	hanya untuk kelas 10 dan 11	Lukman Hakim	Edit Hapus
103	Musik	band dan vokal	Nugroho Setiawan	Edit Hapus
107	Menari	Tari kontemporer	Dedi Prasetyo	Edit Hapus
109	Pencak Silat	PSHT	Harnawa Wiksa Timur	Edit Hapus

[+ Tambah Ekstrakurikuler](#)

Gambar 4.20 Tampilan Data Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.20 menunjukkan sebuah tampilan data ekstrakurikuler yang nantinya akan dikelola oleh admin sekolah. Dalam tampilannya terdapat nama ekskul, deskripsi, serta nama guru pembina.

Jadwal Ekstrakurikuler

ID Jadwal	Nama Ekskul	Hari	Lokasi	Jam Mulai	Jam Selesai	Aksi
2	Musik	Kamis	Ruang musik depan	15:00:00	16:23:00	Edit Hapus
6	Sepak bola	Kamis	lapangan belakang	15:00:00	16:00:00	Edit Hapus
9	Teater	Kamis	Aula	15:00:00	16:15:00	Edit Hapus
3	Basket	Kamis	lapangan belakang	15:18:00	16:18:00	Edit Hapus
11	Panahan	Sabtu	lapangan sekoah	08:30:00	11:00:00	Edit Hapus
10	Pencak Silat	Sabtu	lapangan depan	15:02:00	16:59:00	Edit Hapus
7	Menari	Selasa	ruang kelas XA	15:05:00	16:06:00	Edit Hapus

[+ Tambah Jadwal](#)

Gambar 4.21 Tampilan Jadwal Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.20 merupakan tampilan mengenai jadwal ekstrakurikuler yang hanya bisa dikelola oleh admin sekolah. Dalam tampilan tersebut terdapat nama ekstrakurikuler, hari pelaksanaan kegiatan, lokasi kegiatan, jam mulai kegiatan, serta jam selesai.



Gambar 4.22 Tampilan Dashboard Guru dan Pembina

Pada gambar 4.22 menunjukkan tampilan dashboard guru dan pembina pada aplikasi yang mana tampilan ini sedikit berbeda dengan desain awal yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnya



Gambar 4.23 Tampilan Login Pembina Ekstrakurikuler

Gambar 4.23 menunjukkan tampilan login pembina yang mana dalam tampilan tersebut tidak jauh berbeda dengan tampilan pada desain awal yang telah dibuat peneliti sebelumnya.

No	NIM	Nama	Tanggal Daftar	Status	Tindakan
1	20250011	Kiki Amelia	2025-05-14	aktif	Edit Hapus
2	20250003	Citra Dewi	2025-05-14	aktif	Edit Hapus
3	20250012	Lukman Hakim	2025-05-14	aktif	Edit Hapus
4	20250014	Nugroho Setiawan	2025-05-14	aktif	Edit Hapus
5	098765	Auliya	2025-05-14	aktif	Edit Hapus
6	314034713	Aafia Billah	2025-04-23	aktif	Edit Hapus
7	123456	Tara	2025-04-22	aktif	Edit Hapus
8	20250002	Budi Santoso	2025-04-22	aktif	Edit Hapus

Gambar 4.24 Tampilan Daftar Peserta Didik Kegiatan Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.24 merupakan tampilan daftar peserta didik yang telah masuk pada kelas ekstrakurikuler yang diikuti. Dalam melakukan tambah peserta dapat dilakukan oleh pembina masing-masing setiap kelas ekstrakurikuler.

Input Nilai Ekskul: Panahan Presensi Rekap Nilai Kembali Ke Data Peserta

Periode: -- Pilih Periode --

No	NIM	Nama	Nilai (0-100)	Keterangan
1	123456	Tara	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
2	20250002	Budi Santoso	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
3	314034713	Aafia Billah	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
4	20250011	Kiki Amelia	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
5	20250003	Citra Dewi	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
6	20250012	Lukman Hakim	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
7	20250014	Nugroho Setiawan	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan
8	098765	Auliya	<input type="text"/>	Contoh: Baik, Perlu Pembinaan

Simpan Nilai

Gambar 4.25 Tampilan Input Nilai Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.25 adalah tampilan input nilai peserta didik yang dapat dilakukan oleh pembina ekstrakurikuler, pembina dapat mengisi nilai pada setiap anak dan dapat menyesuaikan dengan periode tahun ajaran.

Rekap Nilai Ekskul: Panahan Presensi Input Nilai Kembali

Filter Periode: -- Semua Periode --

No	NIM	Nama	Nilai	Keterangan	Tindakan
1	314034713	Aafia Billah	80	baik	Edit
2	314034713	Aafia Billah	70	baik	Edit
3	314034713	Aafia Billah	75	Cukup	Edit
4	314034713	Aafia Billah	90	Baik	Edit
5	20250002	Budi Santoso	80	Cukup	Edit
6	20250002	Budi Santoso	90	baik	Edit
7	20250002	Budi Santoso	90	baik	Edit
8	20250002	Budi Santoso	90	Baik	Edit
9	20250002	Budi Santoso	85	Cukup	Edit

Gambar 4.26 Tampilan Rekap Nilai

Gambar 4.26 menunjukkan tampilan rekap nilai peserta didik yang hanya dapat diakses oleh pembina ekstrakurikuler.

Presensi Ekskul: **Panahan**

Rekap Presensi [Kembali](#)

Tanggal Presensi: 14/05/2025

No	NIM	Nama	Status
1	123456	Tara	Hadir
2	20250002	Budi Santoso	Hadir
3	314034713	Aafia Billah	Izin
4	20250011	Kiki Amelia	Izin
5	20250003	Citra Dewi	Hadir
6	20250012	Lukman Hakim	Hadir
7	20250014	Nugroho Setiawan	Alfa
8	098765	Aulya	Hadir

Gambar 4.27 Tampilan Presensi Ekstrakurikuler

Pada gambar 4.27 merupakan tampilan dari presensi kehadiran peserta didik dalam kegiatan ekstrakurikuler. Pembina dapat mengisi kehadiran peserta didik pada setiap tanggal ketika pelaksanaan kegiatan dimulai.

Rekap Presensi Ekskul: Panahan

[← Kembali ke Halaman Presensi](#)

Filter Tanggal Presensi: -- Semua Tanggal --

No	NIM	Nama	Hadir	Izin	Sakit	Alfa	Tanggal	Tindakan
1	098765	Aulya	0	0	0	0	01 Jan 1970	Edit Hapus
2	123456	Tara	2	0	0	0	22 Apr 2025	Edit Hapus
3	123456	Tara	1	0	0	0	23 Apr 2025	Edit Hapus
4	20250002	Budi Santoso	2	0	0	0	22 Apr 2025	Edit Hapus
5	20250002	Budi Santoso	1	0	0	0	23 Apr 2025	Edit Hapus
6	20250003	Citra Dewi	0	0	0	0	01 Jan 1970	Edit Hapus
7	20250011	Kiki Amelia	0	0	0	0	01 Jan 1970	Edit Hapus
8	20250012	Lukman Hakim	0	0	0	0	01 Jan 1970	Edit Hapus

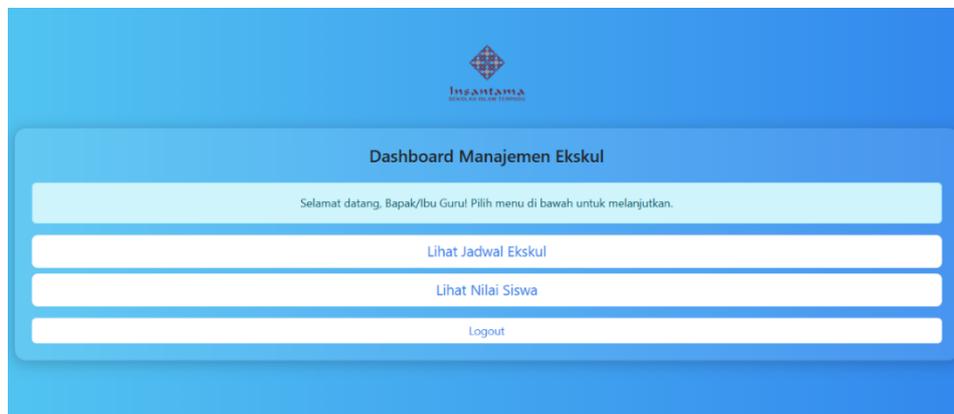
Gambar 4.28 Tampilan Rekap Presensi Ekstrakurikuler

Gambar 4.28 menunjukkan tampilan dari rekap kehadiran peserta didik yang menampilkan total kehadiran setiap peserta didik pada setiap pertemuan kelas kegiatan ekstrakurikuler.



Gambar 4.29 Tampilan Login Guru

Gambar 4.29 merupakan tampilan dari login guru yang mana dalam tampilan tersebut tidak jauh berbeda dengan tampilan pada desain awal yang telah dibuat peneliti sebelumnya.



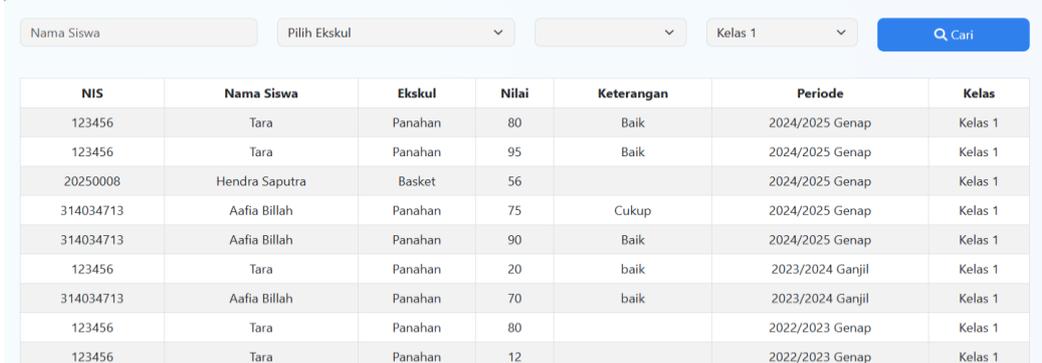
Gambar 4.30 Tampilan Dashboard Guru

Gambar 4.30 menunjukkan tampilan dashboard guru yang mana didalamnya terdapat menu untuk melihat jadwal ekstrakurikuler serta menu untuk melihat nilai peserta didik.

Hari	Ekskul	Jam Mulai	Jam Selesai	Lokasi	Guru Pembimbing
Selasa	Menari	15:05:00	16:06:00	ruang kelas XA	Dedi Prasetyo
Kamis	Musik	15:00:00	16:23:00	Ruang musik depan	Nugroho Setiawan
Kamis	Sepak bola	15:00:00	16:00:00	lapangan belakang	Harnawa Wiksa Timur
Kamis	Teater	15:00:00	16:15:00	Aula	Fajar Nugroho
Kamis	Basket	15:18:00	16:18:00	lapangan belakang	Lukman Hakim
Sabtu	Panahan	08:30:00	11:00:00	lapangan sekoah	Yumna
Sabtu	Pencak Silat	15:02:00	16:59:00	lapangan depan	Harnawa Wiksa Timur

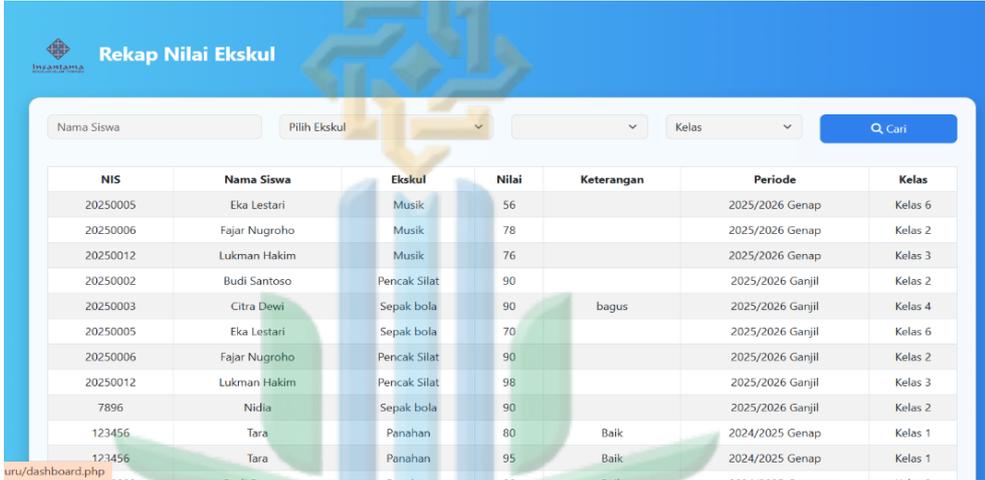
Gambar 4.31 Tampilan Lihat Jadwal Ekstrakurikuler

Gambar 4.31 merupakan tampilan jadwal ekstrakurikuler yang dapat diakses oleh guru kelas ketika ingin melihat setiap jadwal serta jam kegiatan ekstrakurikuler.



NIS	Nama Siswa	Ekskul	Nilai	Keterangan	Periode	Kelas
123456	Tara	Panahan	80	Baik	2024/2025 Genap	Kelas 1
123456	Tara	Panahan	95	Baik	2024/2025 Genap	Kelas 1
20250008	Hendra Saputra	Basket	56		2024/2025 Genap	Kelas 1
314034713	Aafia Billah	Panahan	75	Cukup	2024/2025 Genap	Kelas 1
314034713	Aafia Billah	Panahan	90	Baik	2024/2025 Genap	Kelas 1
123456	Tara	Panahan	20	baik	2023/2024 Ganjil	Kelas 1
314034713	Aafia Billah	Panahan	70	baik	2023/2024 Ganjil	Kelas 1
123456	Tara	Panahan	80		2022/2023 Genap	Kelas 1
123456	Tara	Panahan	12		2022/2023 Genap	Kelas 1

Gambar 4.32 Tampilan Rekap Nilai Ekstrakurikuler



NIS	Nama Siswa	Ekskul	Nilai	Keterangan	Periode	Kelas
20250005	Eka Lestari	Musik	56		2025/2026 Genap	Kelas 6
20250006	Fajar Nugroho	Musik	78		2025/2026 Genap	Kelas 2
20250012	Lukman Hakim	Musik	76		2025/2026 Genap	Kelas 3
20250002	Budi Santoso	Pencak Silat	90		2025/2026 Ganjil	Kelas 2
20250003	Citra Dewi	Sepak bola	90	bagus	2025/2026 Ganjil	Kelas 4
20250005	Eka Lestari	Sepak bola	70		2025/2026 Ganjil	Kelas 6
20250006	Fajar Nugroho	Pencak Silat	90		2025/2026 Ganjil	Kelas 2
20250012	Lukman Hakim	Pencak Silat	98		2025/2026 Ganjil	Kelas 3
7896	Nidia	Sepak bola	90		2025/2026 Ganjil	Kelas 2
123456	Tara	Panahan	80	Baik	2024/2025 Genap	Kelas 1
123456	Tara	Panahan	95	Baik	2024/2025 Genap	Kelas 1

Gambar 4.33 Tampilan Rekap Nilai Berdasarkan Kelas

Pada Gambar 4.32 dan gambar 4.33 menunjukkan tampilan hasil rekap nilai secara keseluruhan serta tampilan rekap nilai pada setiap kelas. Hasil rekap nilai tersebut telah dimasukkan oleh para pembina ekstrakurikuler yang nantinya dapat diakses dan diketahui oleh guru kelas. Tugas guru pada tampilan ini dapat melakukan pencarian nama peserta didik, kemudian ekstrakurikuler, periode tahun ajaran, serta kelas pada setiap peserta didik.

B. Analisis Data

Pada tahap ini dari aplikasi yang telah dibuat akan dilakukan pengujian. Dimana pengujian sangat penting dilakukan untuk mendeteksi dan mengetahui sejauh mana aplikasi yang dibuat sesuai dengan harapan. Pengujian yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengujian SUS (diantaranya ada beberapa aspek pengujian yakni uji validitas, uji *Inter-Rater Reliability*, uji normalitas).

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk menunjukkan sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam menyatakan ketepatan alat ukur penelitian terhadap isi sebenarnya yang diukur.⁵³ Maka suatu kuisisioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan yang terdapat dalam kuisisioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisisioner tersebut.

Lembar validasi yang diberikan kepada validator berbentuk lembar validasi dalam bentuk skala Likert yang mempunyai lima kategori penilaian yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Valid
2	Tidak Valid
3	Cukup Valid
4	Valid
5	Sangat Valid

Tabel 4.1 Skor Penilaian Ahli

⁵³ Andi Maulana, "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa," *Jurnal Kualita Pendidikan* Vol.3, no. 3 (2022), 133.

Menurut Sugiyono untuk menentukan pertanyaan secara keseluruhan yang terdapat dalam kuisioner dengan cara menjumlahkan skor total (riil) dengan jumlah skor ideal (harapan) setelah itu dikali 100%, berikut rumusnya:

$$P = f / n \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase jawaban

f = Nilai yang diperoleh

n = nilai maksimum

Berikut adalah tabel kriteria keandalan:

Pencapaian Nilai	Kriteria	Pencapaian
0-20 %	Sangat Tidak Valid	Tidak efektif, perlu revisi
21-40 %	Tidak Valid	Kurang efektif, perlu revisi
41-60%	Cukup Valid	Cukup efektif, perlu revisi
61-80 %	Valid	Efektif, tidak perlu revisi
81-100 %	Sangat Valid	Sangat efektif, tidak perlu revisi

Tabel 4.2 Kriteria Kevalidan

a. Validasi oleh ahli IT

Validasi oleh ahli IT ini dilakukan kepada dua ahli praktisi dalam bidang IT yakni Ibu Irma Hidayatul Mila, S.Kom dan Bapak Nurul Huda S,Kom..M.Pd.I. angket validasi aplikasi tersebut akan disertakan dalam halaman lampiran. Berikut hasil validasi aplikasi yang dapat disajikan dalam tabel dibawah ini:

No.	Pernyataan	Sumber Validasi	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan warna background	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
2.	Ketepatan bentuk gambar	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
3.	Penempatan tombol menu	Responden 1	4	5	80%	Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
5.	Kejelasan struktur navigasi	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	3	5	60%	Cukup Valid
6.	Efisiensi teks	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
7.	Kerapian slide	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid

No.	Pernyataan	Sumber Validasi	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
		Responden 2	4	5	80%	Valid
8.	Kualitas gambar dan teks	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
9.	Kesesuaian warna tulisan dan background	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
10.	Bentuk tampilan yang menarik	Responden 1	4	5	80%	Valid
		Responden 2	4	5	80%	Valid
11.	Kestabilan sistem saat digunakan (tidak bug/error)	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	4	5	80%	Valid
12.	Kecepatan dan koresponan sistem	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
13.	Kemampuan sistem dapat	Responden 1	4	5	80%	Valid

No.	Pernyataan	Sumber Validasi	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
	berjalan di berbagai perangkat	Responden 2	4	5	80%	Valid
14.	Kemudahan sistem dalam pembaruan atau perbaikan	Responden 1	4	5	80%	Valid
		Responden 2	3	5	60%	Cukup Valid
15.	Kemudahan sistem dapat diakses	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
16.	Konsistensi ikon memiliki gaya serta ukuran yang seragam	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
17.	Ukuran dan jarak antar menu	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid

No.	Pernyataan	Sumber Validasi	Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
18.	Kesesuaian warna dan elemen desain dengan logo instansi	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	4	5	80%	Valid
19.	Kesesuaian alur navigasi pada sistem	Responden 1	5	5	100%	Sangat Valid
		Responden 2	5	5	100%	Sangat Valid
20.	Kelengkapan fitur yang tersedia berjalan semua dengan baik	Responden 1	4	5	80%	Valid
		Responden 2	4	5	80%	Valid
Jumlah			180	200	90%	Sangat Valid

Tabel 4.3 Hasil Validasi Aplikasi oleh Ahli

$$P = f / n \times 100\%$$

$$P = 180 / 200 \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Berdasarkan pada tabel 4.3 mengenai hasil validasi aplikasi oleh ahli yang mana pada setiap butir pernyataan satu, dua, tiga, empat, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas, lima belas, enam belas, tujuh belas, delapan belas, sembilan belas, dan dua puluh menunjukkan hasil presentase

sebesar 80% (kriteria valid) dan 100% (kriteria sangat valid). Sedangkan pada butir lima dan empat belas terdapat presentase 60% (kriteria cukup valid) dan 80% (kriteria valid). Berdasarkan pada hasil perhitungan yang didapat dari setiap pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 90% dengan kriteria sangat efektif dan tidak perlu revisi.

2. Uji *Inter-Rater Reliability* (Kesepakatan Antar Penilai)

Pada metode ini digunakan apabila dua ahli menilai hal yang saam seperti menilai butir pernyataan atau kualitas isi. Perhitungan tersebut merupakan sebuah ukuran perhitungan yang menggambarkan sejauh mana dua atau lebih validator memberikan penilaian yang konsisten terhadap suatu objek, fenomena, atau variabel.⁵⁴ Hal tersebut untk memastikan bahwa data yang dihasilkan tidak bias akibat subjektivitas individu. Dengan interpretasi nilai yakni sebagai berikut:

Pencapaian Nilai	Kriteria
0 – 60 %	Tidak Reliabel
60 – 69 %	Kurang Reliabel
70 – 79 %	Cukup Reliabel
80 – 89 %	Reliabel
90 – 100 %	Sangat Reliabel

Tabel 4.4 Interpretasi *Inter-Rater Reliability*

berikut rumusnya:

$$\text{Percent Agreement} = \frac{\text{Jumlah pernyataan dengan skor sama} \times 100\%}{\text{Jumlah total pernyataan}}$$

⁵⁴ Temler, S.E., "A comparison of consensus, consistency, and measurement approaches to estimating interrater reliability.," 2004.

$$\text{Percent Agreement} = \frac{14}{20} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Uji *Inter-Rater Reliability* yang mana pada setiap butir pernyataan dengan skor sama terdapat di nomor satu, dua, empat, enam, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas, lima belas, enam belas, tujuh belas, sembilan belas, dan dua puluh kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan butir pernyataan kemudian dikalikan dengan 100% maka menghasilkan hasil presentase sebesar 70% dengan kriteria cukup reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian yang menunjukkan nilai residual suatu data berdistribusi normal. Metode uji Shapiro-Wilk merupakan salah satu alternatif prosedur dalam pengujian normalitas).⁵⁵ Statistik uji diperoleh berdasarkan nilai expected value normal standar dan nilai rata-rata dari sampel. Uji normalitas yang digunakan menggunakan uji Shaphiro-Wilk dengan tingkat signifikansi harus lebih besar dari 0,05.

No.	Jumlah
R1	70
R2	69
R3	67
R4	74
R5	71
R6	68
R7	60
R8	61

⁵⁵ Giatma Dwijuna Ahadi, Neni Nur Laili Ersela Zain, "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk," *Eigen Mathematics Journal* Volume 6 No 1 (Juni 2023): 15.

No.	Jumlah
R9	66
R10	69
R11	59
R12	71

Tabel 4.5 Data Input Awal

Setelah menjalankan uji normalitas Shapiro-Wilk, SPSS akan menampilkan hasil seperti berikut:

One Sample Saphiro-Wilk Test		
Saphiro-Wilk Statistic	df	p-value
0,964	12	0,829

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas berdasarkan SPSS

Sehingga berdasarkan pada tabel diatas bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,829 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwasannya data tersebut berdistribusi normal.

Responden	Tugas			
	Melakukan Login	Kembali pada Dashboard Utama	Melakukan Pembaruan Profil	Melakukan Logout
R1	1	1	1	1
R2	1	1	1	1
R3	1	1	1	1
R4	1	1	0	1
R5	1	1	1	1
R6	1	1	1	1
R7	1	1	1	1
R8	1	1	1	1
R9	1	1	1	1
R10	1	1	0	1
R11	1	1	1	1

Responden	Tugas			
	Melakukan Login	Kembali pada Dashboard Utama	Melakukan Pembaruan Profil	Melakukan Logout
R12	1	1	1	1

Tabel 4.7 Hasil Pengujian Aspek Efektifitas

(a) Aspek Efektifitas (*Metrik Effectiveness*)

Pada pengujian yang dilakukan, hasil yang diperoleh adalah nilai keberhasilan setelah pengguna menyelesaikan beberapa tugas yang diberikan oleh peneliti. Nilai “1” akan diberikan kepada pengguna jika berhasil menyelesaikan tugas, sedangkan nilai “0” akan diberikan kepada pengguna jika gagal.

(b) Aspek Kepuasan (*Metrik Satisfaction*)

Untuk menentukan tingkat kepuasan dari aspek yang terkait, kami menyebar kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada 12 orang yang menggunakan aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler BINTAMA di SDIT Insantama Jember.

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
R1	4	4	3	4	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	5	2	4	5
R2	2	1	5	4	5	1	5	2	2	2	5	5	4	4	4	5	2	1	5	5
R3	4	2	3	3	4	2	4	1	2	1	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4
R4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	5	5	3	5	4	3	5
R5	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
R6	4	1	5	1	5	1	4	1	5	2	4	4	4	4	5	5	1	2	5	5
R7	5	2	4	2	4	1	4	2	2	2	4	4	5	2	1	4	3	1	4	4
R8	4	2	4	1	5	1	4	1	2	2	4	4	5	2	2	4	4	2	4	4
R9	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4
R10	4	1	5	1	5	2	5	2	4	1	4	5	4	5	4	5	2	2	4	4
R11	4	2	4	1	5	1	4	1	1	2	4	4	5	2	2	4	4	1	4	4
R12	3	3	3	5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	5	3

Tabel 4.8 Hasil Jawaban Responden Kuisisioner

Pada tabel 4.8 tersebut menunjukkan hasil skor jawaban berdasarkan skala likert yang didapatkan dari para responden yang telah menjawab kuisisioner.

4) Analisis dan Perhitungan

(a) Aspek Efektifitas (*Metrik Effectiveness*)

Berdasarkan pada pengujian yang dilakukan kepada dua belas orang responden seperti yang terlihat pada tabel 4.8 maka diuji data perhitungan menggunakan rumus *effectiveness*, yang mana dalam rumus tersebut jumlah tugas yang diselesaikan dikalikan 100%, lalu dibagi dengan jumlah tugas yang diselesaikan.

Untuk perhitungan dalam aspek efektifitas ini menggunakan persamaan yakni sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Effectiveness} &= \frac{\text{Jumlah tugas yang berhasil diselesaikan}}{\text{Jumlah tugas yang diberikan}} \times 100\% \\ &= \frac{46}{48} \times 100\% = 95,8\% \end{aligned}$$

Sehingga dari hasil perhitungan menggunakan persamaan aspek *effectiveness*, maka tingkat efektivitas hasilnya adalah 95,8% dengan tingkat pencapaian yang sangat efektif. Tingkat keefektifan ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan dari pihak (*user*) pengguna dalam melakukan sebuah tugas dengan menilai dari segi kemudahan (*user*) pengguna ketika menggunakan aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

(b) Aspek Kepuasan (*Metrik Satisfaction*)

Pada data yang telah diperoleh dari jawaban para responden seperti yang terlihat dalam tabel 4.8 yang masih belum dihitung menggunakan teknik perhitungan SUS. Maka jawaban pada tabel tersebut akan dimasukkan kedalam perhitungan SUS, yang mana hasil jawaban awal dan hasil jawaban setelah dilakukan perhitungan ditunjukkan pada tabel dibawah sebagai berikut.

No.	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
R1	3	1	2	1	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	2	1	4	3	3	0
R2	1	4	4	1	4	4	4	3	1	3	4	0	3	1	3	0	1	4	4	0
R3	3	3	2	2	3	3	3	4	1	4	2	1	4	1	4	1	2	1	4	1
R4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	1	3	0	4	2	4	1	2	0
R5	3	2	2	2	3	2	3	1	2	1	3	2	3	2	2	2	3	1	3	1
R6	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	1	3	1	4	0	0	3	4	0
R7	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	1	4	3	0	1	2	4	3	1
R8	3	3	3	4	4	4	3	4	1	3	3	1	4	3	1	1	3	3	3	1
R9	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	1	2	1	3	2	3	1
R10	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	0	3	0	3	0	1	3	3	1
R11	3	3	3	4	4	4	3	4	0	3	3	1	4	3	1	1	3	4	3	1
R12	2	2	2	0	3	2	2	2	2	2	3	1	3	1	3	2	3	2	4	2

Tabel 4.9 Hasil Jawaban Responden setelah menggunakan Perhitungan SUS

Kemudian dari hasil yang telah ditunjukkan pada tabel 4.8 tersebut akan dijumlahkan secara keseluruhan kemudian dikali 2,5. Setelah itu dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya, dengan cara menjumlahkan semua skor dan kemudian hasil dari skor penjumlahan tersebut dibagi dengan jumlah responden. Adapun cara menghitung skor: Cara menentukan skor SUS menggunakan rumus yakni sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = \sum_{i=1}^n \frac{X_i}{N}$$

Keterangan: X_i = Nilai skor responden

N = Jumlah keseluruhan responden

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berikut hasil perhitungannya dalam tabel berikut.

\sum Rerata*2,5	Jumlah
44	110
49	122,5
49	122,5
42	105
43	107,5
56	140
52	130
55	137,5
48	120
53	132,5
55	137,5
43	107,5
Nilai Rata-Rata	122,7083333

Tabel 4.10 Penentuan Skor SUS

Pada tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil evaluasi dari penerapan uji coba aplikasi sistem absensi kegiatan ekstrakurikuler BINTAMA di SDIT Insantama Jember adalah sebesar 122,7 dengan menggunakan persamaan. Sehingga berdasarkan kondisi tersebut, dapat diketahui bahwasannya aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler termasuk kedalam penilaian A atau masuk dalam kategori kelompok *Excellent*. Oleh sebab itu, (*user*) pengguna menganggap aplikasi sistem absensi kegiatan ekstrakurikuler BINTAMA berfungsi dan dapat digunakan secara berkelanjutan.

C. Revisi Produk Inovasi

Berdasarkan beberapa pengujian terhadap produk inovasi yang telah dibuat dan telah ditunjukkan hasilnya melalui tabel perhitungan, telah dilihat juga dari dua aspek melalui uji SUS yakni aspek efektifitas (*Metrik Effectiveness*) sebesar 95,8% dan aspek kepuasan (*Metrik Satisfaction*) sebesar 122,7 dengan nilai *Excellent*. Maka berdasarkan hal tersebut produk inovasi ini tidak perlu mengalami revisi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KESIMPULAN

A. Kajian Produk Akhir

Pada penelitian ini, produk sistem yang telah dibangun merupakan aplikasi sistem absensi untuk kegiatan ekstrakurikuler. Proses metode pengerjaan yang digunakan dalam membangun produk yakni metode pengembangan sistem berbasis RAD (*Rapid Application Development*). Dalam tahapan metode pengembangan sistem RAD menerapkan proses perencanaan yang cepat dan lebih fokus pada proses pengembangan melalui 4 tahapan yaitu *Planning* (Perencanaan), *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), dan *Implementation* (Implementasi). Berdasarkan pengerjaan proyek akhir ini yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Aplikasi sistem absensi kegiatan ekstrakurikuler “BINTAMA” dapat membantu sekolah dalam mengelola data peserta didik, data guru serta data kegiatan ekstrakurikuler secara keseluruhan. Selain itu dapat membantu pembina ekstrakurikuler dan guru kelas dalam melakukan penilaian dan presensi secara digital.
2. Berdasarkan hasil validasi aplikasi oleh ahli yang mana pada setiap butir pernyataan satu, dua, tiga, empat, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas, lima belas, enam belas, tujuh belas, delapan belas, sembilan belas, dan dua puluh menunjukkan hasil presentase sebesar 80% (kriteria valid) dan 100%

3. (kriteria sangat valid). Sedangkan pada butir lima dan empat belas terdapat presentase 60% (kriteria cukup valid) dan 80% (kriteria valid). Berdasarkan pada hasil perhitungan yang didapat dari setiap pernyataan, maka diperoleh hasil akhir sebesar 90% dengan kriteria sangat efektif dan tidak perlu revisi. Hasil perhitungan menggunakan Uji *Inter-Rater Reliability* yang mana pada setiap butir pernyataan dengan skor sama terdapat di nomor satu, dua, empat, enam, delapan, sembilan, sepuluh, sebelas, dua belas, tiga belas, lima belas, enam belas, tujuh belas, sembilan belas, dan dua puluh kemudian dibagi dengan jumlah keseluruhan butir pernyataan kemudian dikalikan dengan 100% maka menghasilkan hasil presentase sebesar 70% dengan kriteria cukup reliabel.
4. Hasil uji normalitas data berdasarkan perhitungan melalui SPSS bahwa nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,829 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwasannya data tersebut berdistribusi normal.
5. Hasil pengujian berdasarkan uji SUS (*System Usability Scale*) dalam aspek efektifitas (*Effectiveness*), maka tingkat efektivitas hasilnya adalah 95,8% dengan tingkat pencapaian yang sangat efektif. Tingkat keefektifan ini digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan atau kegagalan dari pihak (*user*) pengguna dalam melakukan sebuah tugas dengan menilai dari segi kemudahan (*user*) pengguna ketika menggunakan aplikasi absensi kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Sedangkan berdasarkan aspek kepuasan (*Satisfaction*) sebesar 122,7

dengan menggunakan persamaan. Maka berdasarkan kondisi tersebut, dapat diketahui bahwasannya aplikasi absensi tersebut termasuk kedalam penilaian A atau masuk dalam kategori kelompok *Excellent*.

B. Saran dan Rekomendasi Peneliti Selanjutnya

1. Saran untuk Perbaikan Proyek

Dalam pelaksanaan pembangunan produk sistem absensi ekstrakurikuler ini, terdapat beberapa hal yang masih perlu ditingkatkan untuk menunjang kinerja serta kenyamanan bagi pengguna yakni:

a. Peningkatan Antrarmuka Pengguna (UI/UX)

Pada desain anatarmuka pada aplikasi saat ini masih tergolong sederhana, maka diperlukan perbaikan pada tata letak dan navigasi agar lebih kompatibel dengan berbagai ukuran layar di semua perangkat.

b. Integrasi Notifikasi Otomatis

Aplikasi ini masih belum memiliki fitur notifikasi kepada guru kelas mengenai presensi kehadiran dan penilaian peserta didik yang telah diisi oleh pembina.

c. Keamanan Data dan Hak Akses

Sistem otentikasi dan pengelompokkan hak akses pengguna perlu diperkuat untuk melindungi data pribadi dari para pengguna yakni admin sekolah, pembina ekstrakurikuler, serta guru kelas.

2. Rekomendasi Peneliti Selanjtnya

Agar pengembangan pada aplikasi sistem absensi ekstrakurikuler ini dapat menjadi lebih optimal, maka terdapat beberapa rekomendasi untuk penelitian atau pengembangan yang akan dilakukan peneliti selanjutnya:

a. Studi Integrasi dengan Sistem Akademik Sekolah

Peneliti selanjutnya dapat mencoba menggabungkan aplikasi ini dengan sistem informasi akademik sekolah, sehingga data absensi ekstrakurikuler dapat terhubung dengan data peserta didik secara keseluruhan.

b. Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI)

Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan AI untuk menganalisa pola kehadiran para peserta didik, sekaligus bisa menganalisa kehadiran para guru yang dapat digunakan

sebagai keterlibatan para warga sekolah dalam kegiatan non-akademik.

c. Penambahan Fitur Kontrol Orang Tua

Penambahan fitur tersebut dapat ditambahkan untuk melakukan pengembangan pada sistem aplikasi ini lebih lanjut, karena dengan melibatkan peran orang tua akan mampu melakukan kontrol dalam meningkatkan keaktifan peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fatah, Fifin Ayu Mufarroha, Okie Maria Amul Husnah, Doni. "Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Akademik Berbasis Wirefarming Based Academic Information System User Interface Design" Vol. 11, No. 1 (Desember 2022): 98.
- Agung, Iskandar. *Strategi Penerapan Pendidikan Pembangunan Berkelanjutan (ESD) Di Sekolah*. Jakarta: Bee Media Indonesia, 2012.
- Azis, S.Kom., M.Kom, Nur. *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022.
- Azuma, M. "Software engineering - *Software product Quality Requirements and Evaluation (SQuARE)* – Software and quality in use model," 2008.
- "Departemen Agama Republik Indonesia, 'Qur'an Kemenag,'" t.t.
- Dwijuna Ahadi, Neni Nur Laili Ersela Zain, Giatma. "The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, and Shapiro-Wilk." *Eigen Mathematics Journal* Volume 6 No 1 (Juni 2023): 15.
- Farida, Munib, Imamah, Siti. "Implementasi Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Di SMA Al Arifin Langgarsari Camplong." *Kabilah: Journal of Social Community* Vol.6 No.2 (Desember 2021).
- Fauziyah, Yuni Sugiarti, Syifa. "Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer* Vol. 8, No. 2 (September 2022): 90–91.
- Fitri Azhari, Muhammad Abdul Aziz, Ari Wahyono, Syahidah. "Rancang Bangun Aplikasi Presensi Siswa Berbasis Mobile Menggunakan Metode RAD (Studi Kasus: SD IT Arofah 1 Boyolali)." *Jurnal Minfo Polgan* Vol.13, No.1 (Juli 2024): 872.

- Fuzari, Muhammad. “Perancangan Sistem Informasi Electronic Absensi (E-Absensi) Untuk Guru di SDN 72 Banda Aceh Berbasis Android.” Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Banda Aceh, 2023.
- G. W., Wibowo, D. S., & Dairoh, D., Sasmito. “Implementasi Metode RAD dalam Pengembangan Sistem Informasi Geografi di Pusat Industrial.” *Journal of Information and Communication Convergence Engineering* Vol.18 No.3 (2022): 194–200.
- H. Kusumawardhana, N. Hendrakusma Wardani, and A. R. Perdanakusuma, Mahardhika. “Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS),” 2019.
- Hafsari, Edo Aribi, Nicholas Maulana, Rizka. “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Inventori dan Penjualan pada Perusahaan PT.Inhutani V.” *Jurnal PROSISKO* Vol. 10, No.2 (September 2023).
- Januartika, Chindy. “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMIK Palangkaraya” Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem.” *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code pada Studi Kasus STMIK Palangkaraya*” Dalam skripsi tersebut membahas mengenai pengelolaan sistem, 2022.
- John Beck, *Davenport and. The Attention Economy: Understanding the New Currency of Business*, 2001.
- Kadir, Abdul. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta, 2014.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus versi online/daring (dalam jaringan). “Definisi Absensi,” 25 Maret 2024. <https://kbbi.web.id/absen>.

- Kurniawan, Tri A. "Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik." *urnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* Vol. 5, No. 1 (Maret 2018): 78–79.
- Malayu, Hasibuan. *Manajemen dasar, pengertian, dan masalah*. Jakarta: PT Bumi Aksara., 2008.
- Maulana, Andi. "Analisis Validitas, Reliabilitas, Dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa." *Jurnal Kualita Pendidikan* Vol.3, no. 3 (2022): 133–39.
- Munawar, Umi Hayati, Raditya Dinar Dana, Adi. "Analisis Penggunaan Aplikasi Kehadiran Pegawai Berbasis Android menggunakan Metode System Usability Scale." *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* Vol. 7 No. 1 (Februari 2023): 256.
- Nastiti. "diwawancarai oleh Penulis, Jember 14 Desember 2024," t.t.
- Nofikasari, Tri Purwanto, Marginingsih, Indah. "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Sistem Informasi Anak Putus Sekolah (Siap Sekolah)." *Biner : Jurnal Ilmiah Informatika dan Komputer* Vol. 1, No. 2 (Juli 2022): 141.
- Nur Rokhman, Ari. "Rancang Bangun Aplikasi Absensi Karyawan menggunakan Location Based Service (LBS) Berbasis Android (Studi kasus: PT. Infomedia Solusi Humanika)." *Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, t.t., 13–14.*
- Pamungkas, Ridho. "Teori dan Implementasi Pemrograman Web," 1. Madiun: UNIPMA Press, 2018.
- Ria dan Ady Chandra Nugroho, Agustina. "Rancang Bangun Pencarian Rute Terpendek Tempat Wisata Berbasis Web Menggunakan Algoritma Dijkstra, Teknologi Terkini" Vol.1. (2021).

Rizaldi, I Gede Wiryawan, Lukman Hakim, Taufiq. *BKPM (Buku Kerja Praktik Mahasiswa) Workshop Sistem Informasi Berbasis Web Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember*. Jember, 2021.

Soandi, Ondi. *Membangun Manajemen Pendidikan Berbasis Sistem Informasi*. Bandung: Rofika Aditama, 2014.

Suryosubroto, B. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*, (Bandung: Rieke Cipta, 2009. Bandung: Rieke Cipta, 2009.

Sutanta, Edy. "Basis Data dalam Tinjauan Konseptual." Yogyakarta: ANDI, 2011.
Temler, S.E. "A comparison of consensus, consistency, and measurement approaches to estimating interrater reliability.," 2004.

Tim Penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UIN KHAS Jember*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2021.

"Undang-undang RI No. 11 TAHUN 2019, Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi SK No 007218 A," t.t.

"UU No. 7 Tahun 2012," t.t., Pasal 1, No.2.

Wahyu winarmo, Wing. *Sistem Informasi Manajemen*. 3 ed. Yogyakarta: UPP STIM YKPN, 2017.

Wida Al Aluf, Sofi. "Penerapan Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Meningkatkan Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an di Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Banyuwangi Tahun Ajaran 2022/2023." Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Maret 2023, 23.

Yagoyamu, Theodorus. "Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Waterfall Method untuk memperkenalkan Kebudayaan dan Pariwisata Suku Asmat." Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2020, 14–15.

Lampiran-Lampiran

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Aqila Yumna Ashilia
NIM : 212101030032
Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmi Keguruan (FTIK)
Lembaga/Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil Laporan Proyek Akhir ini tidak terdapat beberapa unsur penjiplakan karya laporan proyek atau karya ilmiah yang pernah dibuat atau dilakukan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila kemudian hari ternyata hasil karya penulisan ini terbukti terdapat beberapa unsur penjiplakan dan terdapat klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Demikianlah surat ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Jember, 07 Mei 2025

Pernyataan Penulis

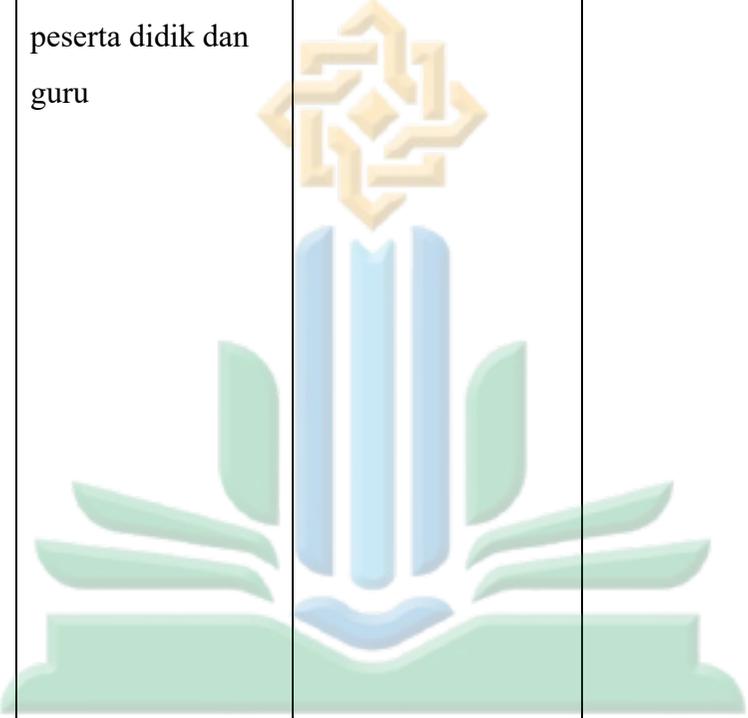


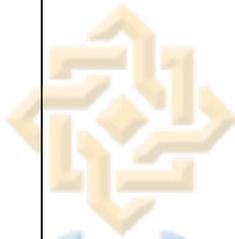
Aqila Yumna Ashilia

Lampiran 2 Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode	Rumusan Masalah
Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember	1) Sistem Absensi	a. Perancangan Sistem b. Implementasi Sistem c. Efektifitas dan Kepuasan	1. Validator adalah dosen ahli IT atau praktisi IT UIN Khas Jember	1. Model Pengembangan berbasis RAD (<i>Rapid Application Development</i>). 2. Teknik Pengumpulan Data: a. Analisis Kebutuhan b. Dokumentasi c. Angket	1. Bagaimana Perancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember? 2. Apakah Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler
	2) Kegiatan Ekstrakurikuler	a. Pengelolaan manajemen presensi peserta didik b. Pengelolaan manajemen data ekstrakurikuler c. Pengelolaan	2. Admin Sekolah 3. Pembina ekstrakurikuler 4. Guru kelas	3. Teknik Pengujian: a. Uji Validitas b. Uji Reliabilitas c. Uji Normalitas d. Uji SUS (<i>System Usability Scale</i>)	

		manajemen data peserta didik dan guru	 <p data-bbox="616 1026 1594 1264">UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R</p>		<p data-bbox="1809 236 1995 655">“BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif?</p> <p data-bbox="1809 679 2011 1264">3. Bagaimana Kepuasan Pengguna (<i>user</i>) Terhadap Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler “BINTAMA” di Sekolah Dasar Islam</p>
--	--	---------------------------------------	---	--	--

					Terpadu Insantama Jember berjalan secara efektif?
--	--	--	--	--	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-9506/In.20/3.a/PP.009/11/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDIT INSANTAMA JEMBER

Jl. Sriwijaya Gang X, Karangrejo, Kec. Sumbersari, Kab. Jember Prov. Jawa Timur

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101030032
 Nama : AQILA YUMNA ASHILIA
 Semester : Semester tujuh
 Program Studi : MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Rancangan Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler BINTAMA di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nastiti Sri Hastuti, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 November 2024

as. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian

SURAT SELESAI PENELITIAN



SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU *Insantama* Jember
 IFS (ISLAMIC FULL DAY SCHOOL)
 Jl. Sriwijaya Gang 10 RT: 01 RW: 03 Karangrejo, Sumbersari, Jember
 NPSN : 70043985, Email : Insantamajember12@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 92/B/KS/SDIT-INST/IV/2025

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KH.Achmad Siddiq Jember No. B-9506/In.20/3.a/PP.009/11/2024 pada tanggal 28 November 2024 tentang "Rancangan Sistem Manajemen Absesnsi Kegiatan Ekstrakurikuler BINTAMA di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember. Maka pihak sekolah menerangkan dengan sesungguhnya bahwa yang bersangkutan dibawah ini:

Nama	: AQILA YUMNA ASHILIA
NIM	: 212101030032
Lembaga Asal	: UIN KH.Aehmad Siddiq Jember
Jurusan Prodi	: Manajemen Pendidikan Islam

Telah selesai melakukan kegiatan penilitian di SDIT Insantama Jember selama 30 hari. Dengan judul penelitian tentang "Rancangan Sistem Manajemen Absesnsi Kegiatan Ekstrakurikuler BINTAMA di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember.

Kami ucapkan terimakasih dan besar harapan kami semoga yang bersangkutan lebih sukses lagi untuk kedepannya.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 28 April 2025

Mengetahui,

Kepala SDIT Insantama Jember


 NIPY. 2023069803212009

Lampiran 5 Validasi Ahli IT

VALIDASI AHLI IT

Identitas Ahli Validasi

Nama : IRMA HIDAYATUL MILA, S.Kom
 NIP : 19891113 202012 2009
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Dusun Gumuk Karang - Ajung
 Pekerjaan : Pramata Komputer Ahli Pertama
 Instansi Kerja : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK TAMPILAN OLEH AHLI MEDIA

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna background					✓
2.	Ketepatan bentuk gambar					✓
3.	Penempatan tombol menu				✓	
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
5.	Kejelasan struktur navigasi					✓
6.	Efisiensi teks					✓
7.	Kerapian slide					✓
8.	Kualitas gambar dan teks					✓
9.	Kesesuaian warna tulisan dan background					✓
10.	Bentuk tampilan yang menarik				✓	
11.	Kestabilan sistem saat digunakan (tidak bug/error)					✓
12.	Kecepatan dan koresponan sistem					✓
13.	Kemampuan sistem dapat berjalan di berbagai perangkat				✓	
14.	Kemudahan sistem dalam pembaruan atau perbaikan				✓	
15.	Kemudahan sistem dapat diakses					✓
16.	Konsistensi ikon memiliki gaya dan ukuran yang seragam					✓
17.	Ukuran dan jarak antar menu					✓
18.	Kesesuaian warna dan elemen desain dengan logo					✓

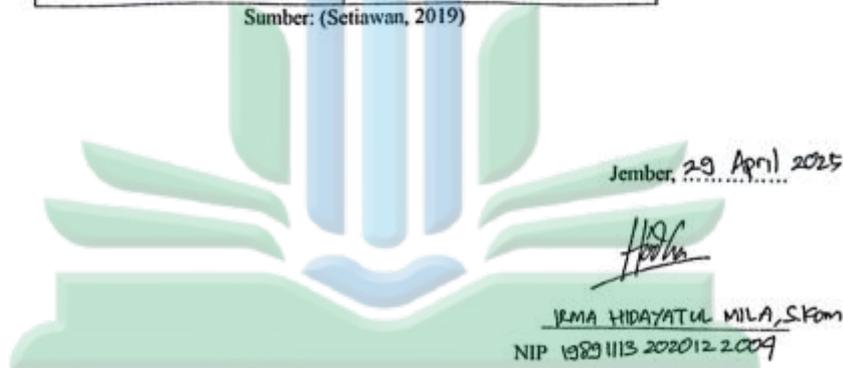
	instansi					
19.	Kesesuaian alur navigasi pada sistem					✓
20.	Kelengkapan fitur yang tersedia berjalan semua dengan baik			✓		

Sumber: (Setiawan, 2019)

KRITERIA SKOR PENILAIAN

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: (Setiawan, 2019)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Identitas Ahli Validasi

Nama : NURUL HUDA, S.Kom., M.Pd.1

NIP : 198108292005011002

Jenis Kelamin : Laki - Laki

Alamat : Perum Permata Indah, Tegal Boto Kidul, Sumbersari - Jember

Pekerjaan : Dosen

Instansi Kerja : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

INSTRUMEN PENILAIAN ASPEK TAMPILAN OLEH AHLI MEDIA

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir				
		1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan warna background					✓
2.	Ketepatan bentuk gambar					✓
3.	Penempatan tombol menu				✓	
4.	Ketepatan pemilihan jenis huruf					✓
5.	Kejelasan struktur navigasi			✓		
6.	Efisiensi teks					✓
7.	Kerapian slide				✓	
8.	Kualitas gambar dan teks					✓
9.	Kesesuaian warna tulisan dan background					✓
10.	Bentuk tampilan yang menarik				✓	
11.	Kestabilan sistem saat digunakan (tidak bug/error)				✓	
12.	Kecepatan dan koresponan sistem					✓
13.	Kemampuan sistem dapat berjalan di berbagai perangkat				✓	
14.	Kemudahan sistem dalam pembaruan atau perbaikan			✓		
15.	Kemudahan sistem dapat diakses					✓
16.	Konsistensi ikon memiliki gaya dan ukuran yang seragam					✓
17.	Ukuran dan jarak antar menu					✓
18.	Kesesuaian warna dan elemen desain dengan logo				✓	

	instansi					
19.	Kesesuaian alur navigasi pada sistem					✓
20.	Kelengkapan fitur yang tersedia berjalan semua dengan baik			✓		

Sumber: (Setiawan, 2019)

KRITERIA SKOR PENILAIAN

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: (Setiawan, 2019)

Jember, 21 Mei 2025.

[Handwritten Signature]
 NIP

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Lampiran 6 Kuisisioner Responden

**LEMBAR KUISISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Yasmin Raihan S.Pd.*

- Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

- Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

	(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)
Pertanyaan Positif	(S) : Setuju (Skor= 4)
(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(N) : Netral (Skor= 3)
(S) : Setuju (Skor= 4)	(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
(N) : Netral (Skor= 3)	(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)
(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)	
(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.			✓		
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.			✓		
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.			✓		

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.			✓		
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.		✓			
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.			✓		
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.		✓			
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.			✓		
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.			✓		
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.			✓		
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.			✓		
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.		✓			
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.		✓			
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Danang Kurniawan*

Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(S) : Setuju (Skor= 4)
(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(N) : Netral (Skor= 3)
(S) : Setuju (Skor= 4)	(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
(N) : Netral (Skor= 3)	(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)
(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)	
(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.			✓		
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.			✓		
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.			✓		
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.			✓		

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.			✓		
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.		~	~		
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.			~		
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.		✓			
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.			✓		
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.			✓		
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.			✓		
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.			✓		
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.			✓		
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.			✓		
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.			✓		
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.			✓		
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.			✓		
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.			✓		
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.			~		

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Yunna Ashilia*

Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

Pertanyaan Positif

(S) : Setuju (Skor= 4)

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

(N) : Netral (Skor= 3)

(S) : Setuju (Skor= 4)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(N) : Netral (Skor= 3)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.				✓	
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.			✓		
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.			✓		

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsepsi dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.				✓	
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.					✓
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.					✓
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.			✓		
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.	✓				
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.	✓				
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.			✓		
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.		✓			
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.	✓				
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Nellya Shandra*

Usia : <18 tahun

18-25 tahun

26-35 tahun

>36 tahun

Jabatan: Guru Kelas

Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

Pertanyaan Positif

(S) : Setuju (Skor= 4)

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

(N) : Netral (Skor= 3)

(S) : Setuju (Skor= 4)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(N) : Netral (Skor= 3)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.				✓	
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.					✓
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.	✓				
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.				✓	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.	✓				
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					✓
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.	✓				
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.				✓	
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.	✓				
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.	✓				
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.		✓			
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.	✓				
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.				✓	
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.					✓
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.	✓				
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.	✓				

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.				✓	
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.				✓	
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.			✓		
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.	✓				
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.				✓	
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.	✓				

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Fanida Khoiril Tarwiyanti, S.Sos*

Usia : <18 tahun

18-25 tahun

26-35 tahun

>36 tahun

Jabatan: Guru Kelas

Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)
(S) : Setuju (Skor= 4)
(N) : Netral (Skor= 3)
(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.			✓		
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.			✓		
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.			✓		
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.		✓			

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.			✓		
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.			✓		
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.			✓		
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.			✓		
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.			✓		
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.		✓			
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.			✓		
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.		✓			
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.			✓		
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.			✓		
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.			✓		

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : Dian Rahayu, S.Pd.

Usia : <18 tahun

18-25 tahun

26-35 tahun

>36 tahun

Jabatan: Guru Kelas

Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan

sebagai berikut:

Pertanyaan Positif

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

(S) : Setuju (Skor= 4)

(N) : Netral (Skor= 3)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

(S) : Setuju (Skor= 4)

(N) : Netral (Skor= 3)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.				✓	
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.		✓			
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.	✓				
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					✓
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.					✓
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.					✓
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.	✓				
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.				✓	
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.				✓	
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.		✓			
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.					✓
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : SAHMA SALFINI HUSYAIPOH

Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(S) : Setuju (Skor= 4)
(S) : Setuju (Skor= 4)	(N) : Netral (Skor= 3)
(N) : Netral (Skor= 3)	(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)	(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)
(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.					✓
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.	✓				
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.	✓				
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.				✓	
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.	✓				
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.				✓	
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.		✓			
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.					✓
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.	✓				
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.	✓				
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.		✓			
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.	✓				
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.				✓	
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.				✓	
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : *Nasfi Si Hartuti, S.Pd.*

- Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)

Pertanyaan Positif (S) : Setuju (Skor= 4)

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5) (N) : Netral (Skor= 3)

(S) : Setuju (Skor= 4) (TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(N) : Netral (Skor= 3) (STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)

(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.				✓	
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.		✓			
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.				✓	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.				✓	
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.				✓	
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.			✓		
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.		✓			
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.			✓		
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : Ika Fahmawati, S.Pd.

- Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

- Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan

sebagai berikut: (SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)
 Pertanyaan Positif (S) : Setuju (Skor= 4)
 (SS) : Sangat Setuju (Skor= 5) (N) : Netral (Skor= 3)
 (S) : Setuju (Skor= 4) (TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
 (N) : Netral (Skor= 3) (STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)
 (TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
 (STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.				✓	
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.		✓			
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.	✓				
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					✓
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.					✓
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.	✓				
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.				✓	
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.				✓	
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.		✓			
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.				✓	
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : M. Fauzan, S.Pd.

- Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

- Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)
 (S) : Setuju (Skor= 4)
 (N) : Netral (Skor= 3)
 (TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
 (STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

Pertanyaan Positif
 (SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)
 (S) : Setuju (Skor= 4)
 (N) : Netral (Skor= 3)
 (TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
 (STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.	✓				
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.				✓	
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.		✓			
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.				✓	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsept dan disiapkan dengan baik.		✓			
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					✓
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.				✓	
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.				✓	
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.	✓				
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.				✓	
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.					✓
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.		✓			
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.			✓		
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.					✓
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.		✓			
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.		✓			

**LEMBAR KUISIONER EFEKTIFITAS PRODUK SISTEM ABSENSI KEGIATAN
EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU
INSANTAMA JEMBER**

Nama : Rhanla Azaranza Salsabila, S.Pd.

- Usia : <18 tahun
 18-25 tahun
 26-35 tahun
 >36 tahun

Jabatan: Guru Kelas
 Pembina Ekstrakurikuler

Petunjuk Pengisian Kuisisioner:

1. Tulis nama lengkap, umur, serta jabatan yang telah disediakan
2. Baca dengan teliti setiap item pertanyaan pada kuisisioner di bawah ini
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom pilihan jawaban, dengan keterangan sebagai berikut:

(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(S) : Setuju (Skor= 4)
(SS) : Sangat Setuju (Skor= 5)	(N) : Netral (Skor= 3)
(S) : Setuju (Skor= 4)	(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)
(N) : Netral (Skor= 3)	(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)
(TS) : Tidak Setuju (Skor= 2)	
(STS) : Sangat Tidak Setuju (Skor= 1)	

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
1.	Saya berpikir menggunakan sistem absensi ini kembali.		✓			
2.	Saya menganggap sistem absensi ini terlalu sulit atau kompleks untuk dipakai.					✓
3.	Saya menganggap sistem absensi ini mudah untuk dipakai.	✓				
4.	Saya memerlukan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam memakai sistem absensi ini.					✓

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	N	TS	STS
5.	Saya memperkirakan bahwa fungsi/fitur yang tersedia pada aplikasi absensi ini dikonsep dan disiapkan dengan baik.	✓				
6.	Saya menganggap bahwa terdapat terlalu banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem absensi ini.					✓
7.	Saya memperkirakan banyak orang akan dengan mudah memahami cara memakai aplikasi absensi ini secara cepat.		✓			
8.	Saya menganggap sistem absensi ini sangat sulit dan membingungkan untuk dipakai.					✓
9.	Saya masih mengalami kesulitan saat melakukan login atau mengakses sistem absensi ini.	✓				
10.	Saya menganggap sistem ini sering mengalami gangguan atau error saat digunakan.				✓	
11.	Saya merasa sangat jelas dengan navigasi dalam sistem absensi ini.		✓			
12.	Saya menganggap sistem absensi ini berjalan dengan lancar tanpa hambatan.		✓			
13.	Saya menganggap sistem absensi ini memiliki tampilan menarik.		✓			
14.	Saya menganggap kombinasi warna, ikon, dan tata letak tidak terlihat membosankan.		✓			
15.	Saya merasa masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.	✓				
16.	Saya sangat yakin untuk memakai aplikasi absensi ini.	✓				
17.	Saya perlu mengadaptasi diri saya terlebih dahulu sebelum memakai aplikasi absensi ini.					✓
18.	Saya merasa sistem absensi ini masih ada hambatan teknis didalamnya.				✓	
19.	Saya menganggap sistem absensi ini cepat merespons perintah yang diberikan.	✓				
20.	Saya merasa fitur dalam sistem absensi ini sudah lengkap.	✓				

Lampiran 7 Dokumentasi

DOKUMENTASI

Analisis Kebutuhan dengan Kepala Sekolah



Analisis Kebutuhan dengan Admin Sekolah





Demo Aplikasi dan Uji Coba Kepada Staff dan Guru



JURNAL KEGIATAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No 1 Mangli, Telp (0331) 487550 Fax: (0331) 472005, Kode Pos : 66136
Website : www.http://fik.ian-jember.ac.id e-mail : tarbiyah.ianjember@gmail.com

JURNAL KEGIATAN

SITEM ABSENSI KEGIATAN EKSTRAKURIKULER "BINTAMA" DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSANTAMA JEMBER

Table with 5 columns: No., Hari/Tanggal, Deskripsi Kegiatan, Informan, Tanda Tangan. It contains 7 rows of activity logs with dates ranging from November 2024 to April 2025.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Lampiran 9 Keterangan Cek Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
 Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
 Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK PLAGIASI SKRIPSI

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Aqila Yumna Ashilia
 NIM : 212101030032
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
 Judul Karya Ilmiah : Sistem Absensi Kegiatan Ekstrakurikuler "BINTAMA" di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Jember

telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi drillbit UIN KHAS Jember dengan skor pengecekan bab 1-5 sebesar 13,2%

bab I : 30%
 bab II : 10%
 bab III : 13%
 bab IV : 6%
 bab V : 7%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 19 Mei 2025

Penanggung Jawab Cek Plagiasi
 FTIK UIN KHAS Jember



(Ulfa Dina Novtenda, S.Sos.I., M.Pd.)
 Nip. 198308112023212019

NB: Hasil Cek Turnitin dilampirkan pada saat meminta tanda tangan

Lampiran 10 Hasil Presentase Turnitin

Aqila_BAB I.docx

ORIGINALITY REPORT

30%
SIMILARITY INDEX

30%
INTERNET SOURCES

14%
PUBLICATIONS

8%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.itn.ac.id Internet Source	4%
2	mpi.ftik.uinkhas.ac.id Internet Source	3%
3	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	3%
4	gerbangindah.wonogirikab.go.id Internet Source	2%
5	123dok.com Internet Source	2%
6	media.neliti.com Internet Source	2%
7	maryamspkom.files.wordpress.com Internet Source	2%
8	jurnal.polgan.ac.id Internet Source	2%
9	pdfcoffee.com Internet Source	2%
10	ejournal.fikom-unasman.ac.id Internet Source	2%
11	lp3m-umkendari.ac.id Internet Source	2%
12	repository.bsi.ac.id Internet Source	1%

Aqila Bab_II_Kajian_Pustaka.docx

ORIGINALITY REPORT

10%
SIMILARITY INDEX

6%
INTERNET SOURCES

0%
PUBLICATIONS

4%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II **4%**
Student Paper

2 repository.uin-suska.ac.id **4%**
Internet Source

3 widuri.raharja.info **3%**
Internet Source

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 15 words

Aqila_BAB III.docx

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

11%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-jurnal.lppmunsera.org Internet Source	4%
2	journal.diginus.id Internet Source	2%
3	Widya Widya, Solmin Paembonan, Mukramin Mukramin. "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN PERINGKAT SISWA MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	2%
4	123dok.com Internet Source	1%
5	repository.upbatam.ac.id Internet Source	1%
6	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Exclude bibliography

Exclude matches < 15 words

Aqila BAB IV_Implementasi_dan_Pengujian_Parafrase.docx

ORIGINALITY REPORT

6% SIMILARITY INDEX	6% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	0% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.raharja.ac.id Internet Source	2%
2	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
3	id.scribd.com Internet Source	2%

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Exclude quotes On Exclude matches < 15 words
 Exclude bibliography On

UA

Aqila_BAB V.docx

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.bsi.ac.id

Internet Source

4%

2

eprints.ums.ac.id

Internet Source

3%

Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches < 15 words

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

PROFIL PENULIS

Nama : Aqila Yumna Ashilia
 NIM : 212101030032
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Status : Belum Menikah
 Kebangsaan : Indonesia
 Alamat : Jl. Gajah Mada No.254, Rt. 002, Rw. 004
 Kec.Kaliwates, Kab.Jember, Prov.Jawa Timur
 No.Handphone : 081231995780
 E-mail : aqilayumnafl@gmail.com
 Program Studi : Manajemen Pendidikan Islam
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmi Keguruan (FTIK)
 Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

RIWAYAT PENDIDIKAN

2006 – 2008 : TK ABA II Rambipuji
 2008 – 2015 : SD Mangli 01
 2015 – 2018 : SMPN 12 Jember
 2018 – 2021 : MAN 1 Jember
 2021 – Sekarang : UIN KH. Achmad Siddiq