SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENJADWALAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)

(Studi Kasus: SMKN 1 BALAI)

ALDIANSYAH

NIM H1101181049

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENJADWALAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)
(Studi Kasus: SMKN 1 BALAI)

ALDIANSYAH
NIM H1101181049

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	: Sistem Informasi Presensi dan Penjadwalan Kegiatan Ekstrakurikuler Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi Kasus: SMKN 1 Balai)
Nama Mahasiswa	: Aldiansyah
NIM	: H1101181049
Jurusan/Prodi	: Sistem Informasi
Tanggal Lulus	: 12 Juni 2025
Sk.Pembimbing	: No. 9118/UN22.8/TD.06/2022/ 13 September 2022
Sk.Penguji	: No. 1615/UN22.8/TD.06/2025/ 28 Mei 2025

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Dian Prawira, S. T., M. Eng.	Ferdy Febryanto, S. Kom., M. Kom.
NIP. 198411132015041001	NIP. 198902012019031008

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Syahru Rahmayuda, S. Kom., M. Kom.	Ilhamsyah, S. Si., M. Cs.
NIDK. 8884370018	NIP. 198405102012121001

Pemimpin Sidang (merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji)
Dian Prawira, S. T., M. Eng.	Ferdy Febryanto, S. Kom., M. Kom.
NIP. 198411132015041001	NIP. 198902012019031008

Disahkan Oleh
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusriza, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Aldiansyah
NIM	: H1101181049
Program Studi/Jurusan	: Sistem Informasi/Sistem Informasi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen ilmiah Tugas Akhir ini mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 12 Juni 2025

Aldiansyah
H1101181049

SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENJADWALAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)
(Studi Kasus: SMKN 1 BALAI)

ABSTRAK

Presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler merupakan bagian penting dari administrasi sekolah yang perlu dikelola secara cepat dan akurat. Di SMKN 1 Balai, proses tersebut masih dilakukan secara manual menggunakan buku dan kertas, sehingga rentan terhadap kesalahan data, duplikasi, hingga kehilangan dokumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, dikembangkan Sistem Informasi Presensi dan Penjadwalan Kegiatan Ekstrakurikuler berbasis web. Pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) yang terdiri dari tahapan *requirements planning*, *design workshop*, dan implementasi, serta melibatkan pengguna dalam proses perancangan dan evaluasi sistem. Sistem dibangun menggunakan *framework Laravel* dan *database MySQL*. Fitur utama sistem mencakup pengelolaan data pembina, siswa, kelas, jurusan, kegiatan, input dan rekap presensi serta penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fungsi sistem berjalan sesuai harapan. Pengujian antarmuka oleh pengguna memberikan rata-rata skor 86,5%, termasuk dalam kategori "Baik Sekali". Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses administrasi presensi dan penjadwalan di SMK Negeri 1 Balai menjadi lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci: *Rapid Application Development,* Sistem Informasi, Presensi, Penjadwalan, Ekstrakurikuler.

SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENJADWALAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) (STUDI KASUS: SMKN 1 BALAI)

ABSTRACT

Attendance and scheduling of extracurricular activities are essential parts of school administration that must be managed efficiently and accurately. At SMKN 1 Balai, these processes are still carried out manually using books and paper, making them prone to data errors, duplication, and document loss. To address this issue, a web-based Information System for Attendance and Scheduling of Extracurricular Activities was developed. The system was built using the Rapid Application Development (RAD) method, which consists of the stages of requirements planning, design workshop, and implementation, while also involving users in the design and evaluation process. The system was developed using the Laravel framework and MySQL database. The main features of the system include managing data for supervisors, students, classes, departments, activities, attendance input and recap, as well as extracurricular activity scheduling. Testing results showed that all system functions performed as expected. User interface testing yielded an average score of 86,5%, categorized as "Very Good". With the implementation of this system, it is expected that the attendance and scheduling administration process at SMKN 1 Balai will become faster and more accurate.

Keyword: *Rapid Application Development, Information System, Attendance, Scheduling, Extracurricular.*

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Sistem Informasi Presensi dan Penjadwalan Kegiatan Ekstrakurikuler Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) Studi Kasus: SMK Negeri 1 Balai ", sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) pada program studi Sistem Informasi, fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu dalam proses penulisan tugas akhir ini, sehingga dapat diselesaikan dengan lancar. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada beberapa pihak di bawah ini.

1. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Dian Prawira, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menulis tugas akhir ini.
3. Bapak Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses perkuliahan hingga menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak Syahru Rahmayuda, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran.
5. Bapak Ilhamsyah, S.Si., M.Cs. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta staf Jurusan Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan serta membantu selama perkuliahan.
7. Teman-teman dan kerabat terkasih yang selalu memberikan bantuan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir.
8. Pihak SMKN 1 Balai yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian hingga selesai.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT, penulis juga ingin menyampaikan permohonan maaf kepada pembaca apabila suatu hari nanti menemukan masih banyak kekeliruan dan kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini, untuk itu penulis berharap suatu saat akan ada penulis yang bersedia untuk menyempurnakan penelitian dan penulisan tugas akhir ini. Terima kasih.

Pontianak, 12 Juni 2025

Penulis

Aldiansyah

H1101181049

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
PRAKATA vi
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Tujuan Penelitian 3
1.4. Batasan Masalah 3
1.5. Manfaat Penelitian 4
1.6. Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1. SMKN 1 Balai 6
2.2. Sistem Informasi 6
2.3. Kegiatan Ekstrakurikuler 7
2.4. *Website* 7
2.5. *PHP Hypertext Preprocessor* (PHP) 8
2.6. *Database Management System* (DBMS) 8
2.7. *MySQL* 9
2.8. *Unified Model Language* (UML) 9
2.8.1. *Use Case Diagram* 9
2.8.2. *Class Diagram* 10
2.8.3. *Activity Diagram* 12
2.8.4. *Sequence Diagram* 13
2.9. *Software Development Life Cycle* (SDLC) 14
2.10. *Rapid Application Development* (RAD) 14
2.11. *Is Research Framework Hevner* 16
2.12. Laravel 16
2.13. Tinjauan Pustaka 17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 19
3.1. Alat dan Bahan 19
3.1.1. Alat Penelitian 19
3.1.2. Bahan Penelitian 20
3.2. Metode *Is Research Framework Hevner* 20
3.2.1. *Environment* 21
3.2.2. *IS Research* 21
3.2.3. *Knowledge Base* 22
3.3. Metode Penelitian 22
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 25
4.1. Tahap Perencanaan Syarat-Syarat (*Requirements Planning*) 25
4.1.1. Identifikasi Masalah 25

4.1.2. Analisis *Strengths* 26
4.1.3. Analisis *Weaknesses* 26
4.1.4. Analisis *Opportunities* 27
4.1.5. Analisis *Threats* 27
4.1.6. Analisis Kebutuhan Sistem 27
4.1.7. Analisis Kelayakan 33
4.2. Tahap *Design Workshop* 34
4.2.1. Desain Sistem 34
4.2.2. Desain interface 48
4.3. Evaluasi Design Workshop 1 56
4.4. Evaluasi Design Workshop 2 56
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN 58
5.1. Tahap Implementasi 58
5.1.1. Implementasi Antarmuka Admin 58
5.2.1. Implementasi Antarmuka Pembina 70
5.3.1. Implementasi Antarmuka Siswa 75
5.2. Pengujian Sistem 77
5.2.1. Pengujian Fungsionalitas Sistem 77
5.2.2. Hasil Pengujian Antarmuka Sistem 82
BAB VI PENUTUP 88
6.1. Kesimpulan 88
6.2. Saran 89
DAFTAR PUSTAKA 90
LAMPIRAN 93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram 10
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram.....11
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram 12
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram 13
Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu..... 17
Tabel 4. 1 Use Case Spesifikasi Login..... 36
Tabel 4. 2 Use Case Spesifikasi Tambah Data Presensi..... 37
Tabel 4. 3 Use Case Spesifikasi Riwayat Presensi..... 38
Tabel 4. 4 Use Case Spesifikasi Rekap Data Presensi 39
Tabel 4. 5 Use Case Spesifikasi Presensi 40
Tabel 4. 6 Use Case Spesifikasi Riwayat Presensi..... 41
Tabel 4. 7 Use Case Spesifikasi Jadwal Kegiatan..... 42
Tabel 5. 1 Pengujian Fungsionalitas Admin..... 77
Tabel 5. 2 Pengujian Fungsionalitas Pembina..... 80
Tabel 5. 3 Pengujian Fungsionalitas Siswa 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Metode RAD (dalam Musvina dkk., 2022). 15
Gambar 3. 1. Metode IS Research 21
Gambar 3. 2. Alur Penelitian..... 22
Gambar 4.1. Arsitektur Sistem SIPPKE..... 34
Gambar 4.2. *Use Case Diagram* SIPPKE..... 35
Gambar 4. 3 Perencanaan Entity Relationship Diagram (ERD)..... 43
Gambar 4. 4. Perencanaan Activity Diagram Umum..... 44
Gambar 4. 5. Sequence Diagram Login..... 45
Gambar 4. 6 Sequence Diagram Tambah Presensi Siswa..... 45
Gambar 4. 7 Sequence Diagram Riwayat Presensi..... 46
Gambar 4. 8 Sequence Diagram Rekap Presensi..... 46
Gambar 4. 9 Sequence Diagram Presensi..... 47
Gambar 4. 10 Sequence Diagram Riwayat Presensi..... 47
Gambar 4. 11 Sequence Diagram Jadwal Kegiatan..... 48
Gambar 4. 12. Rancangan Antarmuka Login..... 48
Gambar 4. 13. Rancangan Antarmuka Kelola Data Pembina..... 49
Gambar 4. 14. Rancangan Antarmuka Kelola Data Siswa..... 49
Gambar 4. 15. Rancangan Antarmuka Kelola Data Kelas..... 50
Gambar 4. 16. Rancangan Antarmuka Kelola Data Jurusan..... 50
Gambar 4. 17. Rancangan Antarmuka Kelola Data Kegiatan..... 51
Gambar 4. 18. Rancangan Antarmuka Kelola Data Penjadwalan..... 51
Gambar 4. 19. Rancangan Antarmuka Data Siswa..... 52
Gambar 4. 20. Rancangan Antarmuka Presensi Siswa..... 52
Gambar 4. 21. Rancangan Antarmuka Riwayat Presensi..... 53
Gambar 4. 22. Rancangan Antarmuka Rekap Presensi..... 53
Gambar 4. 23. Rancangan Antarmuka Jadwal Kegiatan Pembina..... 54
Gambar 4. 24. Rancangan Antarmuka Presensi..... 54
Gambar 4. 25. Rancangan Antarmuka Jadwal Kegiatan Siswa..... 55
Gambar 4. 26. Rancangan Antarmuka Riwayat Presensi..... 55
Gambar 4. 27 Menghapus Menu Presensi di Sidebar..... 56
Gambar 4. 28 Perubahan Menu Kegiatan Menjadi Kegiatan Ekstrakurikuler..... 57
Gambar 5. 1. Antarmuka Login..... 58
Gambar 5. 2. Antarmuka Kelola Data Pembina..... 59
Gambar 5. 3. Antarmuka Tambah Data Pembina..... 59
Gambar 5. 4. Antarmuka Edit Data Pembina..... 60
Gambar 5. 5. Antarmuka Hapus Data Pembina..... 60
Gambar 5. 6. Antarmuka Kelola Data Siswa..... 61
Gambar 5. 7. Antarmuka Tambah Data Siswa..... 61
Gambar 5. 8. Antarmuka Edit Data Siswa..... 62
Gambar 5. 9. Antarmuka Hapus Data Siswa..... 62
Gambar 5. 10. Antarmuka Kelola Data Kelas..... 63
Gambar 5. 11. Antarmuka Tambah Data Kelas..... 63
Gambar 5. 12. Antarmuka Edit Data Kelas..... 64
Gambar 5. 13. Antarmuka Hapus Data Kelas..... 64

Gambar 5. 14. Antarmuka Kelola Data Jurusan 65
Gambar 5. 15. Antarmuka Tambah Data Jurusan 65
Gambar 5. 16. Antarmuka Edit Data Jurusan 66
Gambar 5. 17. Antarmuka Hapus Data Jurusan 66
Gambar 5. 18. Antarmuka Kelola Data Kegiatan 67
Gambar 5. 19. Antarmuka Tambah Data Kegiatan 67
Gambar 5. 20. Antarmuka Edit Data Kegiatan 68
Gambar 5. 21. Antarmuka Hapus Data Kegiatan 68
Gambar 5. 22. Antarmuka Kelola Data Penjadwalan 69
Gambar 5. 23. Antarmuka Tambah Jadwal 69
Gambar 5. 24. Antarmuka Hapus Jadwal 70
Gambar 5. 25. Antarmuka Login 70
Gambar 5. 26. Antarmuka Data Siswa 71
Gambar 5. 27. Antarmuka Presensi Siswa 71
Gambar 5. 28. Antarmuka Tambah Presensi Siswa 72
Gambar 5. 29. Antarmuka Jadwal Kegiatan 72
Gambar 5. 30. Antarmuka Riwayat Presensi 73
Gambar 5. 31. Antarmuka Lihat Riwayat Presensi 73
Gambar 5. 32. Antarmuka Hapus Riwayat Presensi 74
Gambar 5. 33. Antarmuka Rekap Presensi 74
Gambar 5. 34. Antarmuka Login 75
Gambar 5. 35. Antarmuka Presensi 75
Gambar 5. 36. Antarmuka Riwayat Presensi 76
Gambar 5. 37. Antarmuka Jadwal Kegiatan 76
Gambar 5. 38 Diagram Pertanyaan 1 82
Gambar 5. 39 Diagram Pertanyaan 2 83
Gambar 5. 40 Diagram Pertanyaan 3 83
Gambar 5. 41 Diagram Pertanyaan 4 84
Gambar 5. 42 Diagram Pertanyaan 5 84
Gambar 5. 43 Diagram Pertanyaan 6 85
Gambar 5. 44 Diagram Pertanyaan 7 85
Gambar 5. 45 Diagram Pertanyaan 8 86
Gambar 5. 46 Diagram Pertanyaan 9 86
Gambar 5. 47 Diagram Pertanyaan 10 87

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini telah berkembang begitu pesat sehingga membawa kemudahan bagi setiap orang. Perkembangan teknologi ini tidak dapat dihindarkan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang Teknologi Informasi. Dengan adanya teknologi informasi sangat membantu manusia untuk menyampaikan sebuah informasi, teknologi informasi juga bermanfaat bagi organisasi, perusahaan, pemerintahan ataupun instansi sehingga bisa meningkatkan proses bisnis dari segi efisien, efektif dan akurasi dalam pengambilan keputusan. Salah satu pemanfaatan dari teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan antara lain untuk menunjang kegiatan ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan siswa di luar kegiatan mengajar. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, hobi serta kreativitas siswa. Dengan mengikuti kegiatan ini, siswa akan terbiasa dalam mengatur dan memecahkan masalah berdasarkan kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti. Hal ini agar pendidikan dan bimbingan di bidang non-akademik peserta didik akan terus berkembang sehingga mendapatkan hasil yang optimal (Khalda dkk., 2020)

SMK Negeri 1 Balai merupakan salah satu lembaga pendidikan yang masih mempunyai kelemahan dalam pengelolaan administrasi kegiatan ekstrakurikuler, khususnya dalam proses presensi dan penjadwalan (Sagala, 2018). Proses presensi saat ini masih dilakukan secara manual yang dilakukan setiap ada pertemuan kegiatan ekstrakurikuler. Dengan cara mencatat kehadiran siswa pada kertas atau buku presensi yang sudah disediakan untuk masing-masing kelas di sekolah. Setelah melakukan presensi perwakilan siswa akan menyerahkan kertas atau buku presensi kepada pembina ekstrakurikuler. Sistem ini membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan presensi dan biaya pembelian buku dan kertas presensi juga cukup besar. Pada saat melakukan rekap

data kehadiran juga sering kali terjadi kesalahan, duplikasi data, dan kehilangan data presensi karena masih dilakukan secara manual (Syahri, 2021).

Supaya administrasi kegiatan ekstrakurikuler bisa berjalan dengan baik pada SMK Negeri 1 Balai, maka dirancanglah sebuah sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan berbasis website. Sistem presensi dan penjadwalan kegiatan ini bisa digunakan untuk melakukan aktivitas seperti melakukan penjadwalan untuk kegiatan ekstrakurikuler, melakukan presensi, dan melakukan rekap data presensi. Sistem informasi presensi dan penjadwalan juga dapat meminimalisir kehilangan data presensi karena data sudah tersimpan didalam database.

Metode *Rapid Application Development* (RAD) adalah proses pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada siklus pengembangan yang singkat. Sistem dikembangkan dengan metode iteratif (pengulangan) untuk mengembangkan sistem (Fadli, 2018). Pengembangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) memiliki 3 tahapan yaitu perencanaan syarat-syarat, *design workshop* dan implementasi (Musvina dkk, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancang sebuah usulan penelitian dengan judul "Sistem Informasi Presensi dan Penjadwalan Kegiatan Ekstrakurikuler Menggunakan Metode *Rapid Application Development* (RAD) Studi Kasus: SMK Negeri 1 Balai ". Dengan adanya penelitian ini, maka diharapkan bisa membantu sekolah dalam menyelesaikan permasalahan presensi dan penjadwalan yang ada pada kegiatan ekstrakurikuler.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diselesaikan dari penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana cara membantu SMK Negeri 1 Balai dalam memproses penjadwalan dan presensi siswa pada kegiatan ekstrakurikuler?
2. Bagaimana merancang suatu sistem informasi yang terstruktur dan efisien?

3. Bagaimana mengukur efektifitas dari sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang sebuah sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Balai.
2. Menerapkan metode *rapid application development* sebagai metode pengembangan dan perancangan sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler dengan 3 tahapan yaitu perencanaan syarat-syarat, *design workshop* dan implementasi.
3. Melakukan evaluasi sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Balai menggunakan kuesioner skala likert.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Sistem mempunyai fungsi untuk melakukan presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Balai.
2. Sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler pada SMK Negeri 1 Balai hanya berbasis website.
3. Sistem menerapkan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai metode pengembangannya.
4. Sistem yang dibangun menggunakan *framework* Laravel 10.
5. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
6. Sistem menggunakan MySQL Sebagai *database* utama.
7. Sistem mencatat kegiatan ekstrakurikuler tidak dengan detailnya.
8. Sistem mengakomodir hadir dan tidak hadir.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Balai adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi penulis

Melalui penelitian yang dilaksanakan ini penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang sudah peroleh selama mengikuti perkuliahan di UNTAN Pontianak ataupun yang diperoleh dari sumber lain. Penelitian ini juga menambah wawasan dan pengetahuan penulis dalam membangun sebuah sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Balai.

b. Manfaat bagi sekolah

Penerapan sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler memberikan berbagai manfaat bagi sekolah, di antaranya mempercepat proses rekap data presensi, mempercepat pelaksanaan presensi dan mempermudah dalam membuat, mengatur, dan mengelola jadwal kegiatan ekstrakurikuler.

c. Manfaat bagi pembaca

Manfaat bagi pembaca adalah sebagai referensi dalam pengembangan sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi enam bab yang dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas secara singkat landasan teori yang digunakan dalam penelitian dan tinjauan pustaka dari penelitian sebelumnya yang digunakan sebagai pembanding dan dasar pengembangan dengan topik penelitian saat ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisikan metode yang digunakan dalam proses penelitian untuk menghasilkan luaran yang sesuai dengan tujuan dari penelitian dalam memecahkan masalah dengan cara struktural

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan dari sistem informasi presensi dan penjadwalan kegiatan ekstrakurikuler berbasis website yang akan dibangun. Analisis sistem ini membahas mengenai perbandingan dari sistem yang ada sebelumnya dengan sistem yang akan dikembangkan, dan menjabarkan kebutuhan sistem yang akan dibangun yang meliputi analisis kebutuhan, analisis perancangan sistem menggunakan UML yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram.*

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas tentang hasil dari perancangan sistem setelah dilakukan proses implementasi dan dilakukan pengujian untuk melihat performa dari sistem yang telah dibangun.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini menghasilkan kesimpulan dari hasil keseluruhan proses penelitian dan saran dari bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.