

Aplikasi Pak RT “Pendidikan Anak Berkarakter, Ramah dan Tanggung Jawab”

Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan sebutan *QR Code* merupakan kode dua dimensi sebagai pengembangan dari kode batang atau barcode. *QR Code* dibuat oleh perusahaan Jepang, *Denso Wave*, pada tahun 1994. Tujuan awal dibuatnya *QR Code* adalah untuk menampung huruf kanji dan karakter kana, karena barcode hanya mampu mengodekan alfanumerik. Penggunaan *QR Code* sudah cukup luas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi *QR Code* pada perindustriannya. Sementara di Indonesia, *QR Code* sudah diterapkan pada beberapa perusahaan.

Sistem absensi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dilingkungan sekolah, universitas, pabrik, perkantoran, rumah sakit dan tempat lain yang membutuhkan absensi. Penggunaan metode *QR Code* pada sistem absensi siswa ini juga diharapkan dapat membuat sistem absensi ini menjadi lebih mudah karena setiap siswa hanya akan menempelkan kartu *ID Card* siswa pada perangkat *QR Code Scanner* yang telah tersedia penghitungan jam hadir dan akan masuk pada *database*, kemudian hasil inputan *QR Code* akan menjadi acuan jam kedatangan siswa tersebut.

SMP Negeri 3 Bandar Lampung merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri yang berlokasi di Kota Bandar Lampung. Dalam kesehariannya seperti merekap nilai, data hadir siswa masih menggunakan secara manual. Berdasarkan survei yang dilakukan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung kehadiran siswa merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar terutama pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang semakin tahun semakin meningkat siswanya. Masalah yang terjadi dalam sistem yang sudah ada terletak pada pengumpulan data hadir siswa, yang bagaimana sistem absensi bisa membantu proses pencatatan data hadir dan memberikan laporan harian, bulanan, dan tahunan.

Diharapkan dengan penggunaan metode ini kemungkinan terjadinya titip absen dapat dihindari, dikarenakan proses scan dilakukan oleh masing – masing siswa. Sistem absensi ini juga dapat memberikan rekap absensi, sehingga tidak perlu melakukan perhitungan absensi secara manual lagi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan menjadi solusi peningkatan proses pembelajaran.

LAPORAN INPUT PROPOSAL INOVASI SEKOLAH SMP NEGERI 3 BANDAR LAMPUNG 1. Nama Inovasi : Aplikasi Pak RT “Pendidikan Anak Berkarakter, Ramah dan Tanggung Jawab” 2. Tahapan Inovasi Penerapan 3. Tahun 2023 4. Insiator Lainnya/Guru dan Siswa 5. Jenis Inovasi Digital 6. Bentuk Inovasi Inovasi Bentuk Lainnya 7. Covid atau Non Covid Digitalisasi Layanan Pemerintah 8. Urusan Inovasi Daerah Sebagai bentuk Apresiasi dan dukungan untuk kegiatan inovasi sekolah yan dilakukan dan di pandu oleh dinas pendidikan 9. Waktu Uji Coba 2023-06-22 10. Waktu Inovasi Daerah Di Terapkan 2023-07-17 11. Rancang Bangun Quick Response Code atau yang lebih dikenal dengan sebutan QR Code merupakan kode dua dimensi sebagai pengembangan dari kode batang atau barcode. QR Code dibuat oleh perusahaan Jepang, Denso Wave, pada tahun 1994. Tujuan awal dibuatnya QR Code adalah untuk menampung huruf kanji dan karakter kana, karena barcode hanya mampu mengodekan alfanumerik. Penggunaan QR Code sudah cukup luas. Banyak negara di dunia, terutama Jepang, telah menerapkan teknologi QR Code pada perindustriannya. Sementara di Indonesia, QR Code sudah diterapkan pada beberapa perusahaan. Sistem absensi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dilingkungan sekolah, universitas, pabrik, perkantoran, rumah sakit dan tempat lain yang membutuhkan absensi. Penggunaan metode QR Code pada sistem absensi siswa ini juga diharapkan dapat membuat sistem absensi ini menjadi lebih mudah karena setiap siswa hanya akan menempelkan kartu ID Card siswa pada perangkat QR Code Scanner yang telah tersedia penghitungan jam hadir dan akan masuk pada database, kemudian hasil inputan QR Code akan menjadi acuan jam kedatangan siswa tersebut. SMP Negeri 3 Bandar Lampung merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri yang berlokasi di Kota Bandar Lampung. Dalam kesehariannya seperti merekap nilai, data hadir siswa masih menggunakan secara manual. Berdasarkan survei yang dilakukan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung kehadiran siswa merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar terutama pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung yang semakin tahun semakin meningkat siswanya. Masalah yang terjadi dalam sistem yang sudah ada terletak pada pengumpulan data hadir siswa, yang bagaimana sistem absensi bisa membantu proses pencatatan data hadir dan memberikan laporan harian, bulanan, dan tahunan. Diharapkan dengan penggunaan metode ini kemungkinan terjadinya titip absen dapat dihindari, dikarenakan proses scan dilakukan oleh masing – masing siswa. Sistem absensi ini juga dapat memberikan rekap absensi, sehingga tidak perlu melakukan perhitungan absesnsi secara manual lagi. Dengan adanya sistem ini, diharapkan menjadi solusi peningkatan proses pembelajaran. 2/2 12.

Tujuan Inovasi Adapun tujuan kegiatan ini yaitu : 1. Menerapkan QR Code untuk sistem kehadiran/absensi siswa pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung 2. Membuat atau merancang sistem absensi siswa berbasis web pada SMP Negeri 3 Bandar Lampung 3. Membantu pihak sekolah menyelesaikan permasalahan di SMP Negeri 3 Bandar Lampung 13. Manfaat yang diperoleh Adapun manfaat kegiatan ini yaitu : 1. Meningkatkan karakter peserta didik untuk bersikap ramah dan tanggung jawab, baik secara individu maupun kelompok di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. 2. Mempermudah sekolah dalam melakukan proses absensi peserta didik 3. Meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam teknologi. 4. Meminimalisir adanya kecurangan titi absen yang dilakukan oleh peserta didik 14. Hasil Inovasi diharapkan dapat membentuk karakter yang peserta didik dan pola fikir yang inovatif dan ramah terhadap warga sekolah dan masyarakat yang mampu bertanggung jawab umtuk diri sendiri, warga sekolah, masyarakat dan orang tua sebagai bekal untuk pendidikan selanjtu