

RANCANG BANGUN APLIKASI PRESENSI KEGIATAN DENGAN NEAR FIELD COMMUNICATION DAN AKSES LOKASI DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

ABSTRAK

Presensi merupakan sebuah daftar yang digunakan untuk mencatat kehadiran seseorang dan tingkat kedisiplinan dari orang tersebut sebagai anggota dalam suatu perusahaan, institusi, atau instansi. UPN Veteran Jakarta sebagai salah satu perguruan tinggi negeri di Indonesia dapat mengalami kecurangan yang terjadi pada proses presensi kegiatan yang terjadi di lingkungan kampus tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah aplikasi Android yang dapat melakukan presensi kegiatan untuk menjadi solusi dari permasalahan tersebut dengan menggunakan gabungan dari teknologi NFC dan akses lokasi. Adapun metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode Agile dengan menggunakan *Clean Architecture* serta pengujian menggunakan metode *Black Box Testing* dalam pembuatan aplikasinya. Kemudian hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi presensi kegiatan yang menggunakan gabungan teknologi *Near Field Communication* dan akses lokasi pada perangkat Android. Dimana aplikasi tersebut telah dapat menjalankan fungsionalitasnya sebagai alat presensi kegiatan di lingkungan UPN Veteran Jakarta dengan mendapatkan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu aplikasi presensi kegiatan di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta telah berhasil dibuat dan dirancang dan dapat menjalankan fungsionalitasnya sebagai alat presensi kegiatan di lingkungan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dengan beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.

Kata Kunci: Presensi, Android, NFC, Lokasi, Kegiatan

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF ACTIVITY ATTENDANCE APPLICATION WITH
NEAR FIELD COMMUNICATION AND LOCATION ACCESS AT NATIONAL
DEVELOPMENT UNIVERSITY “VETERAN” JAKARTA**

ABSTRACT

Attendance is a list used to record a person's presence and the person's level of discipline as a member of a company, institution or agency. UPN Veteran Jakarta, as one of the state universities in Indonesia, can experience fraud that occurs in the attendance process for activities that occur on campus. The aim of this research is to create an Android application that can perform activity attendance to be a solution to this problem by using a combination of NFC technology and location access. The method used in this research is using the Agile method using Clean Architecture and testing using the Black Box Testing method in making the application. Then the results of this research are an activity attendance application that uses a combination of Near Field Communication technology and location access on an Android device. Where this application has been able to carry out its functionality as a attendance tool for activities within the UPN Veteran Jakarta environment by getting several suggestions for future application development. The conclusion of this research is that the activity attendance application within the Jakarta Veteran National Development University environment has been successfully created and designed and can carry out its functionality as an activity presence tool within the Jakarta Veteran National Development University environment with several suggestions for further application development

Keyword: Attendance, Android, NFC, Location, Activity