

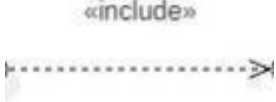
DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi.....	iii
ABSTRAKSI	viii
ABSTRACTION	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I	1
Latar Belakang Masalah.....	1
Tujuan dan Manfaat	1
Metode Penelitian	2
Metode Pengembangan Perangkat Lunak	2
Ruang Lingkup	5
BAB II	5
Konsep Dasar Sistem	6
Pengetian Sistem	6
Sistem Informasi	6
2.1.3 Perancangan Sistem	6
2.1.4. Absensi	7
2.1.5.Pengujian	7
Pengertian <i>Website</i>	7
Basis Data	7
2.1.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	8
Teori Pendukung	9
BAB III	12
Tinjauan Perusahaan	12

Sejarah Institusi/ Perusahaan	12
Prosedur Sistem Berjalan	18
Activity Diagram	19
3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran	20
BAB IV	22
Tahapan Perancangan Sistem.	22
Analisa Kebutuhan	22
4.1.2. Rancangan Diagram <i>Usecase</i>	23
4.1.3 Rancangan Diagram Aktivitas	25
4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	27
Perancangan Prototype	27
<i>Logical Record Structure</i>	29
Spesifikasi File	30
Class Diagram	32
SequenceDiagram	34
4.2.6 Rancangan Antarmuka	36
4.2.7. Spesifikasi Hardware dan Software	47
4.4.Jadwal Implementasi	49
BAB V	50
Kesimpulan	51
Saran	51
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	58

DAFTAR SIMBOL

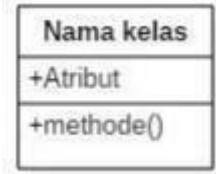
Simbol UML *Use Case Diagram*

	<i>Actor</i> Menggambarkan tokoh atau seseorang yang Berinteraksi dengan sistem. Dan dapat menerima dan Memberi informasi pada sistem.
	<i>Usecase</i> Menjelaskan fungsi dari kegunaan sistem yang di Rancangkan
	<i>Association</i> Menghubungkan antara <i>use case</i> dengan aktor tertentu.
	<i>Include</i> Menunjukkan bahwa <i>use case</i> satu merupakan Bagian dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i> Menunjukkan arah panah secara putusputus dari <i>Use case</i> ke base <i>use case</i>.

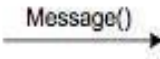
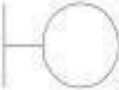
Activity Diagram

	<i>Initial</i> Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.
	<i>Final</i> Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas.
	<i>Activity</i> Menandakan sebuah aktivitas
	<i>Decision</i> Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Fork atau join</i> Di gunakan untuk menunjukkan kegiatan yan dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Swimlane</i> Untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan aktor.

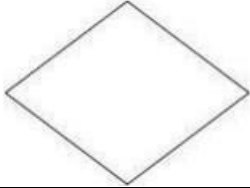
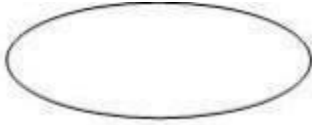
Class Diagram

	<i>Class</i> Menggambarkan sebuah kelas pada sistem yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah nama kelas. Bagian tengah adalah atribut kelas. Bagian bawah adalah methode dari kelas.
	<i>Association</i> Hubungan statis antar kelas. menggambarkan kelas yang memiliki atribut berupa kelas lain atau kelas yang harus mengetahui eksistensi kelas lain.
	<i>Agregation</i> Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain.
	<i>Composition</i> Bentuk khusus dari aggregation dimana kelas yang menjadi bagian diciptakan setelah kelas <i>whol</i> dibuat.
	<i>Generalization</i> Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum-khusus).
	<i>Directed Assocoation</i> Asosiasi dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.

Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
4		<i>Control Class</i>	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
5		<i>Entity Clas</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Simbol ERD

	Entitas Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya.
	Atribut Karakteristik dari sebuah entitas.
	Alur Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas.

DAFTAR GAMBAR

Gambar III 1 Struktur Organisasi.....	13
Gambar III 2 <i>Activity Diagram</i>	18
Gambar IV 1 <i>Use case</i>	22
Gambar IV 2 <i>activity diagram</i> karyawan keseluruhan	24
Gambar IV 3 <i>Activity diagram</i> Admin.....	25
Gambar IV 4 <i>ERD</i>	27
Gambar IV 5 <i>LRS</i>	28
Gambar IV 6 <i>Sequence</i> Mulai kerja	33
Gambar IV 7 <i>Sequence</i> selesai kerja.....	33
Gambar IV 8 <i>Sequence</i> Cuti.....	34
Gambar IV 9 <i>Sequence</i> admin/hrd.....	34
Gambar IV 10 <i>menu login</i>	35
Gambar IV 11 <i>menu home</i>	39
Gambar IV 12 <i>Clockin location</i>	40
Gambar IV 13 foto wajah.....	41
Gambar IV 14 <i>menu profile</i>	42
Gambar IV 15 Pengajuan cuti.....	43
Gambar IV 16 Login Hrd.....	44
Gambar IV 17 Menu Utama Admin	45
Gambar IV 18 <i>Aproval</i> cuti.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel IV 1 Deskripsi use case Karyawan.....	24
Tabel IV 2 Deskripsi use case admin/hrd.....	25
Tabel IV 3 Spesifikasi Karyawan dan admin.....	31
Tabel IV 4 Spesifikasi Attendance	32
Tabel IV 5 Spesifikasi Permission.....	33
Tabel IV 6 Spesifikasi Hardware.....	46
Tabel IV 7 Spesifikasi Software.....	47
Tabel IV 8 Pengujian FrontEnd.....	47
Tabel IV 9 Pengujian BackEnd	48
Tabel IV 10 Jadwal Implementasi	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Fingerprint.....	53
Lampiran 2 Form Pengajuan Cuti Manual.....	54
Lampiran 3 Tampilan Absensi Online.....	55
Lampiran 4 Pengajuan Cuti Online.....	56