

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA ABSENSI PEGAWAI DI  
BALAI DESA SEMPAN BERBASIS WEB**



**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

**Oleh :**

NIM	NAMA
1. 1522500194	BAGAS NUGRAH SANDY
2. 1522500156	YOGI SAMUDERA
3. 1422500078	ANGGELIA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata I  
Judul : SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA  
ABSENSI PEGAWAI DIBALAI DESA SEMPAN BERBASIS  
WEB

NIM	NAMA
1. 1522500194	BAGAS NUGRAH SANDY
2. 1522500156	YOGI SAMUDERA
3. 1422500078	ANGGELIA

Menyetujui,  
Pembimbing

Kriwanto, S.T., M.Kom.  
NIDN. 0228088401

Pangkalpinang, Januari 2019  
Pembimbing Lapangan

DEDY WAHYUDI

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi,

Okta Rizan, S.Kom, M.Kom  
NIDN.0211108306

### LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- |                       |              |
|-----------------------|--------------|
| 1. Bagas Nugrah Sandy | (1522500194) |
| 2. Yogi Samudera      | (1522500156) |
| 3. Anggelia           | (1422500078) |

Telah melakukan kegiatan Kuliah Praktek dari 24 Oktober 2018 sampai dengan 11 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Kantor Desa Sempan

Alamat : Jl. Sinar Raya, Sempan, Pemali,  
Kabupaten Bangka Belitung.

Pembimbing Praktek  
Pangkalpinang, Januari 2019



## ABSTRAK

Kehadiran pegawai merupakan faktor utama pada sebuah instansi atau perusahaan dalam mencapai tujuan. hal ini berkaitan pada kedisiplinan dan berdampak pada baik buruknya kantor desa, dampak yang terjadi dapat berupa kurangnya output dari hasil produksi. Banyak manajemen menindak lanjuti dengan cara melakukan pemotongan gaji dari setiap karyawan yang tidak hadir pada waktu kerja. Oleh karena itu, perlu adanya pendataan khusus untuk mencatat kehadiran dan ketidakhadiran pegawai agar keberadaan pegawai dalam melakukan aktifitas kerja tercatat dengan baik. Banyak cara yang digunakan untuk pengolahan absensi pegawai, salah satunya yaitu dengan menggunakan mesin barcode. Pada Kantor Desa Sempan, Sistem absensi yang digunakan yaitu mesin pemindai sidik jari (fingerprint scanner machine). Namun sistem tersebut membutuhkan biaya yang cukup mahal, baik dari pengadaan maupun perbaikan sehingga perusahaan harus mengeluarkan biaya banyak untuk menangani pengolahan absensi pegawai. Disamping itu, kondisi sidik jari yang kotor, basah atau rusak dapat terjadi pada beberapa pegawai sehingga menghambat proses transaksi absensi. Metode deskriptif merupakan metode yang digunakan penulis dalam penelitian. Metode ini dinilai sangat tepat guna mendeskripsikan unsur-unsur instrinsik yang terdapat dalam Rancangan Perangkat Lunak. Karena setiap perjalanan program perlu dideskripsikan agar dapat lebih dimengerti. Hasil yang diperoleh dari penelitian dan implementasi sistem yang penulis lakukan dengan cara memasukkan beberapa contoh data pegawai sebagai percobaan transaksi absensi, program aplikasi absensi yang dibuat berjalan dengan baik.

Kata kunci : waterfall, Pegawai, website



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Kuliah Praktek (KP) beserta pembuatan Laporan KP ini dapat diselesaikan sesuai dengan penulis harapkan yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. yang telah menciptakan dan meberika kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis ...
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Kiaswanto, S.T, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Bapak Dedy Wahyudi yang telah memberi izin riset.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga laporan penulis selanjutnya dapat menjadi lebih baik. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bagi penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xix</b>
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat Penulisan.....	2
1.5 Tujuan Penulisan.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
 <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	4
2.2 Konsep Kepegawaian.....	6
2.3 Pengertian Analisa Berorientasi Objek.....	7
2.4 Perancangan Berorientasi Objek.....	13

### **BAB III. TINJAUAN ORGANISASI**

3.1 Sejarah Tempat KP.....	18
3.2 Kegiatan Instansi Tempat KP.....	18
3.3 Struktur organisasi.....	20
3.4 Tujuan dan Fungsi Instansi Terkait dengan Bidang Kajian.....	21
3.5 Visi dan Misi .....	23

### **BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1 Analisa Masalah.....	27
4.2 Proses Bisnis.....	27
4.3 Activity Diagram.....	30
4.4 Use Case Diagram.....	35
4.5 Rancangan Basis Data .....	35
4.6 Class Diagram .....	39
4.7 Rancangan Layar .....	60

### **BAB V. KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran.....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
-----------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN A SURAT PERMOHONAN RISET .....</b>	<b>68</b>
--	-----------

<b>LAMPIRAN B BERITA ACARA KONSULTASI .....</b>	<b>69</b>
---	-----------

## DAFTAR SIMBOL

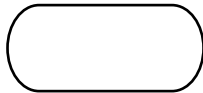
### Simbol *Activity Diagram*

Status awal



Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal

Aktivitas



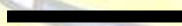
Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja

Percabangan / *decision*



Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu

Penggabungan / *join*



Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu

Status akhir



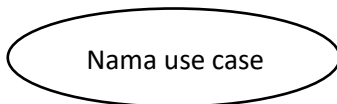
Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Swimlane



Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

*Use case*

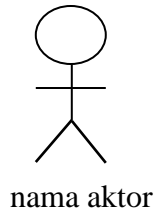


Nama use case

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama *use case*



Aktor / *actor*



Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor

Asosiasi / *association*

Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor

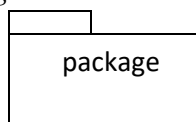
Ekstansi / *extend*

Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya use case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan

<< extend >>

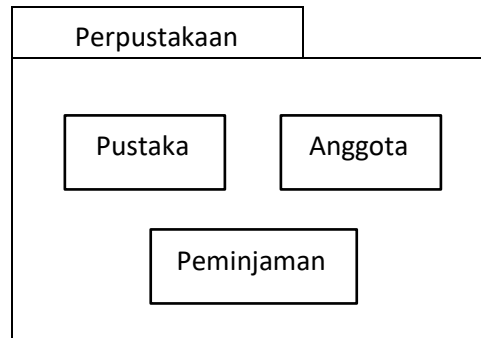


Package

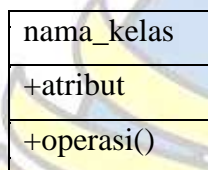


Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

Elemen dalam *package* digambarkan di dalam *package*



Kelas



Kelas pada struktur sistem

Antarmuka/ *interface*



nama\_interface

asosiasi/ *association*



Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek

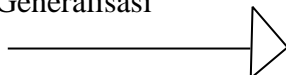
Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

asosiasi berarah / *directed association*



Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*

Generalisasi



Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Kebergantungan / *dependency*

Relasi antar kelas dengan makna



kebergantungan anatar kelas

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor  
Menyatakan kehidupan suatu objek

Menyatakan objek yang berinteraksi pesan

Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya

Maka cekStatusLogin() dan open() dilakukan didalam metode login()  
Aktor tidak memiliki waktu aktif

Pesan tipe create

<<create>>



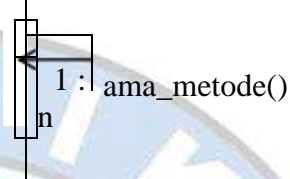
Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

Pesan tipe call

1 : nama\_metode()



Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,



Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.

Pesan tipe send

1 : masukan



Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

Pesan tipe return

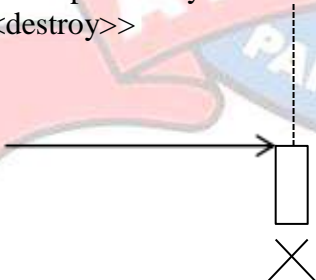
1 : keluaran



Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.

Pesan tipe destroy

<<destroy>>



Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Waterfall.....	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.2 Kantor Desa.....	25
Gambar 3.3 Dalam Kantor Desa.....	25
Gambar 3.4 Seperangkat komputer balai desa.....	26
Gambar 3.4 Rooter wifi balaidesa sempan.....	26
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Absensi.....	30
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Lembur .....	31
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Cuti da perizinan.....	32
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Dinas Luar Kntor.....	33
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Penggajian.....	34
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> .....	35
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	36
Gambar 4.8 <i>Transformasi Diagram ERD ke LRS</i> .....	37
Gambar 4.9 <i>Logical Record Structur (LRS)</i> .....	38
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i> .....	40
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> input pegawai baru.....	41
Gambar 4.12 <i>Sequence</i> Absensi Kantor .....	42
Gambar 4.13 <i>Sequence</i> Permohona Cuti Karyawan .....	43
Gambar 4.14 <i>Sequence</i> Permohonan Lembur Pegawai .....	44
Gambar 4.15 <i>Sequence</i> Aproval Sekretaris.....	45
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Surat Dinas Luar.....	46
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan Absensi.....	47
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Lembur.....	48
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Slip Gaji Karyawan.....	49
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Gaji.....	50
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Menjurnal Pembayaran Gaji.....	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Approval Lembur.....	52
Gambar 4.23 <i>Updated Class Diagram</i> .....	54

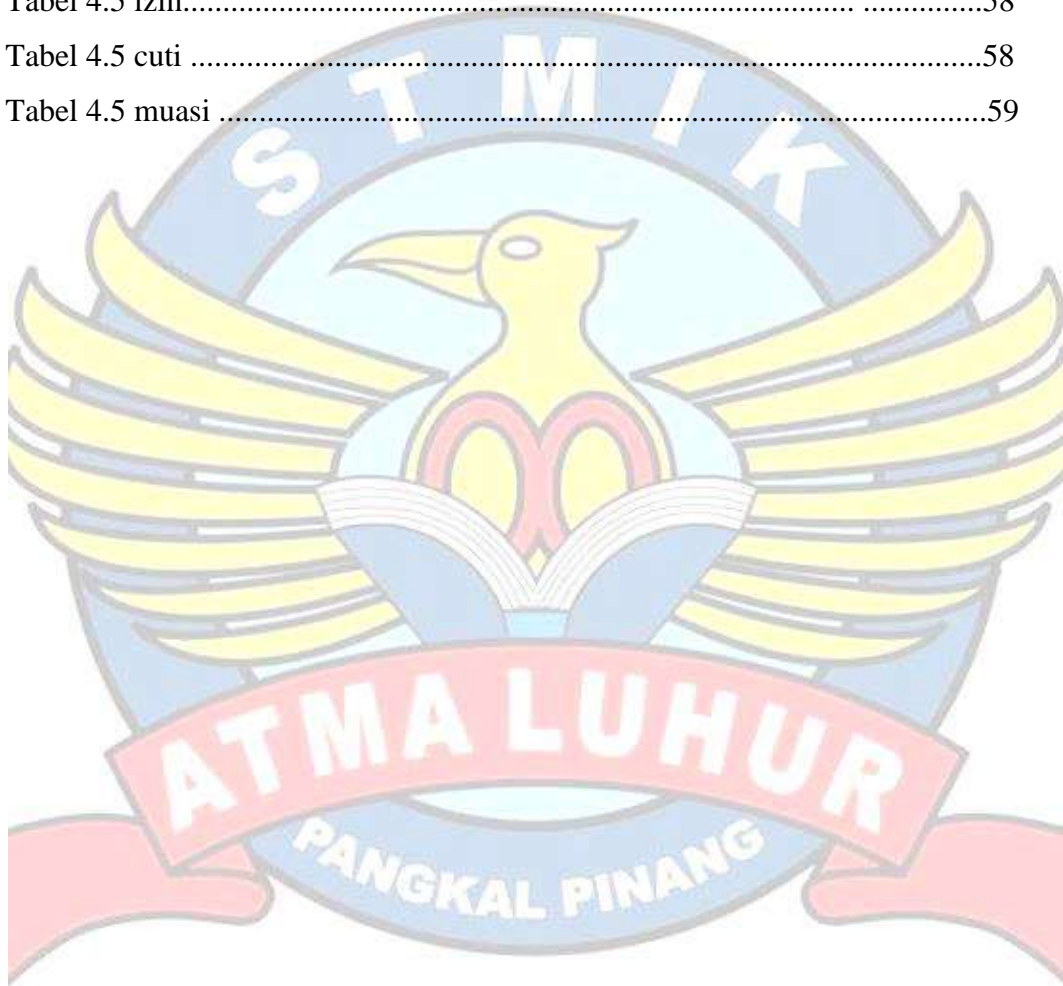


Gambar 4.24 Package Diagram.....	55
Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Login.....	60
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Home.....	61
Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Akses.....	61
Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Pegawai.....	62
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Data Kontrak.....	62
Gambar 4.30 Rancangan Tampilan Data Absensi.....	63
Gambar 4.31 Rancangan Tampilan Laporan Pegawai.....	63
Gambar 4.32 Rancangan Tampilan Laporan kontrak.....	64
Gambar 4.33 Rancangan Tampilan Laporan absensi.....	64



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 login .....	56
Tabel 4.2 akses .....	56
Tabel 4.3 absensi .....	57
Tabel 4.4 pegawai.....	57
Tabel 4.5 izin.....	58
Tabel 4.5 cuti .....	58
Tabel 4.5 muasi .....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 .....	68
Lampiran B-1 .....	69

