

**DESIGNING EMPLOYEE ATTENDANCE SYSTEM AT
RADAR BANGKA FOR BETTER MANAGEMENT**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



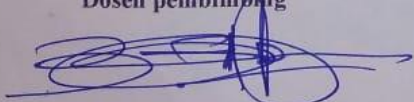
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Srata I(S1)
Judul : **DESIGNING EMPLOYEE ATTENDANCE SYSTEM
AT RADAR BANGKA FOR BETTER
MANAGEMENT**

NIM	NAMA
1. 1611500019	JEFFRI FEBRIANSYAH
2. 1611500066	SEGI HASENDA
3. 1611500071	RUSPANDI


Menyetujui,
Dosen pembimbing


(R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom)

NIDN : 0224048003

Pangkalpinang, 03 januari 2020


Pembimbing lapangan,


(Wahyu Kurniawan, S.S.)



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


(R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom)

NIDN : 0224048003



LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. JeffriFebriansyah (1611500019)
2. SegiHasenda (1611500066)
3. Ruspandi (1611500071)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : Radar Bangka Pangkalpinang

Alamat : Jl. KH.Abdurahman Siddik, Gedung Nasional,
Kec. Taman Sari, Kota Pangkalpinang, Kep.
Bangka Belitung.

Pembimbing Praktek

Tanggal, 03 januari 2020

(Wahyu Kurniawan, S.S.)



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertandatangan dibawah ini :


1. Nama : JEFFRI FEBRIANSYAH
Nim : 1611500019
2. Nama : SEGI HASENDA
Nim : 1611500066
3. Nama : RUSPANDI
Nim : 1611500071

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul **DESIGNING EMPLOYEE ATTENDANCE SYSTEM AT RADAR BANGKA FOR BETTER MANAGEMENT** adalah benar asli karya ilmiah penulis sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan. Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka kami bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 3 Januari 2019

Yang Menyatakan,


(JEFFRI FEBRIANSYAH)


(SEGI HASENDA)


(RUSPANDI)

ABSTRAK

Absensi adalah suatu kegiatan pengumpulan data guna mengetahui jumlah kehadiran pada suatu acara/kegiatan. Setiap kegiatan yang membutuhkan informasi mengenai jumlah peserta tentu melakukan absensi. Absensi dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu manual dan otomatis. Absensi manual merupakan proses absensi yang dilakukan dengan menggunakan catatan tangan atau tanda tangan. Absensi otomatis merupakan proses absensi yang melibatkan teknologi didalamnya. Maka dibuatlah absensi karyawan berbasis android guna membantu karyawan dalam melakukan pengabsenan dimanapun lokasi mereka dalam menjalankan tugas. Pada Absensi ini admin bisa melihat dimana lokasi para karyawan pada saat melakukan absensi, karena aplikasi ini sudah ditanamkan sistem GPS, yang dimana titik koordinat bisa di pantau melalui jaringan internet. Proses absensi hanya dapat dilakukan oleh 2 user yaitu admin dan karyawan. Dari hasil uji coba didapatkan persentase tingkat keberhasilan absensi sebesar 82,9% dan persentase tingkat kegagalan sebesar 17,1% dengan nilai treshold 115,41.

Kata Kunci: AbsensiKaryawan, GPS, Android.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek (KP) ini yang berjudul “**Designing Employee Attendance System at Radar Bangka for Better Management**”.

Tujuan dari pembuatan laporan Kerja Praktek (KP) ini sebagai salah satu syarat untuk bisa mengambil skripsi guna menyelesaikan program pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Atmaluhur Pangkalpinang.

Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan laporan Kerja Praktek (KP), terutama kepada:

1. Kepada Allah SWT. atas nikmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan, doa, dan semangat kepada penulis.
3. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing KKP, sekaligus Ketua Program Studi Teknik Informatika STMIK Atmaluhur.
4. Bapak Wahyu Kurniawan, S.S., selaku Pembimbing Praktek yang telah membimbing penulis dan juga memberikan izin pada penulis dalam melakukan penelitian di Radar Bangka.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Atmaluhur yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada kami.

Penulis juga menyadari bahwa di dalam penyusunan laporan ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. 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, 03 januari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR ANTI PLAGIAT	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
a. Tujuan Penelitian	2
b. Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Metode Analisa Sistem.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Perancangan Sistem Absensi.....	6
2.1.1 Pengertian Perancangan Sistem	6
2.1.2 Pengertian Sistem	6
2.1.3 Pengertian Absensi	6
2.2 Mobile	7
2.3 Android.....	7
2.3.1 Pengertian Android	7

2.3.2 Android Studio	8
2.3.3 ADT	8
2.3.4 Android SDK	8
2.4 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	8
2.4.1 <i>Use Case Diagram</i>	9
2.4.2 <i>Activity Diagram</i>	9
2.4.3 <i>Class Diagram</i>	10
2.5 XAMPP	11
2.6 PHP	11
2.7 JSON	12
2.8 MySQL	12
2.9 <i>Rapid Application Development (RAD)</i>	12
2.10 Tinjauan Studi	13
2.10.1 Penelitian Ali Akbar Rismayadi	13
2.10.2 Penelitian Pikiring Waskitha Hutama	13
2.10.3 Penelitian I Made Dharma Susila	14
2.10.4 Penelitian Rendy Nusa Rosso	14
2.10.5 Penelitian Mychael Maoeretz Engel	15
BAB III ORGANISASI	16
3.1 Radar Bangka	16
3.1.1 Sejarah Radar Bangka	16
3.1.2 Visi dan Misi Radar Bangka	18
3.1.3 Struktur Organisasi	19
3.1.4 Tugas Dan Wewenang	19
3.2 Spesifikasi Komputer	24
3.3 Ruang Kerja	24
3.4 Software	25
3.5 Foto – Foto Ruangan dan Aktifitas Kerja Radar Bangka	25
BAB IV PEMBAHASAN	26
4.1 Definisi Masalah	26
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan	26

4.1.2 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	27
4.1.3 Tampilan Layar Sistem Yang Ada Sekarang.....	27
4.1.4 Penggabungan Sistem GPS Pada Aplikasi Absensi Karyawan	28
4.1.5 Rancangan Inovasi Yang Diusulkan	29
4.1.6 Keuntungan Dan Kerugian Sistem Yang Diusulkan	30
4.2 Rancangan Basis Data	31
4.2.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	31
4.2.2 Transformasi ERD ke LRS	32
4.2.3 Logical Record Structure (LRS)	33
4.3 Flowchart Aplikasi	34
4.3.1 Flowchart Login	34
4.3.2 Flowchart Absensi Masuk.....	35
4.3.3 Flowchart Absensi Pulang	36
4.4 Rancangan Layar	37
4.5 Use Case Diagram	40
4.5.1 Deskripsi Use Case Diagram.....	41
4.6 Diagram Activity	43
4.6.1 Diagram Activity Login	43
4.6.2 Diagram Activity Absen Masuk.....	44
4.6.3 Diagram Activity Absen Pulang.....	45
4.7 Diagram Sequence	46
4.7.1 Diagram Sequence Proses Login.....	47
4.7.2 Diagram Sequence Absen Masuk.....	48
4.7.3 Diagram Sequence Absen Pulang.....	49
4.8 Implementasi Interface Aplikasi.....	50
4.8.1 Tampilan Layar Login	50
4.8.2 Tampilan Layar Legister	50
4.8.3 Tampilan Layar Menu Utama.....	51
4.8.4 Tampilan Layar Menu Absen Masuk	52
4.8.5 Tampilan Layar Menu Absen Pulang.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh Use Case Diagram	9
Gambar 2. Contoh Activity Diagram	10
Gambar 3. Contoh Class Diagram	11
Gambar 4. Depan Radar Bangka.....	16
Gambar 5. Samping Radar Bangka.....	16
Gambar 6. Struktur Organisasi Radar Bangka.....	19
Gambar 7. Spesifikasi Komputer	24
Gambar 8. Denah Ruangan Radar Bangka	24
Gambar 9. Ruangan Dan Aktivitas Kerja Radar Bangka.....	25
Gambar 10. Activity Diagram Sistem Berjalan	27
Gambar 11. Form Absensi Karyawan.....	27
Gambar 12. Rancangan Layar Login	29
Gambar 13. Rancangan Layar Register	29
Gambar 14. Rancangan Layar Menu Utama.....	30
Gambar 15. Entity Relationship Diagram.....	31
Gambar 16 Transformasi ERD Ke LRS.....	32
Gambar 17. Logical Record Structure	33
Gambar 18. Flowchart Login	34
Gambar 19. Flowchart Absensi Masuk.....	35
Gambar 20. Flowchart Absensi Pulang.....	36
Gambar 21. Rancangan Layar Menu Utama.....	37
Gambar 22. Rancangan Layar Login	38
Gambar 23. Rancangan Layar Register	39
Gambar 24. Use Case Admin.....	40
Gambar 25. Use Case Karyawan	41
Gambar 26. Diagram Activity Login	43
Gambar 27. Diagram Activity Absensi Masuk	44
Gambar 28. Diagram Activity Absensi Pulang.....	45

Gambar 29. Diagram Sequence Designing Employee Attendance System.....	46
Gambar 30. Diagram Sequence Proses Login.....	47
Gambar 31. Diagram Sequence Absen Masuk	48
Gambar 32. Diagram Sequence Absen Pulang	49
Gambar 33. Tampilan Layar Login.....	50
Gambar 34. Tampilan Layar Register.....	51
Gambar 35. Tampilan Layar Menu Utama	51
Gambar 36. Tampilan Layar Menu Absen Masuk.....	52
Gambar 37. Tampilan Layar Menu Absen Pulang.....	52



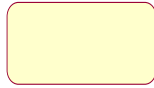
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskripsi Use Case Login Karyawan	41
Tabel 2. Deskripsi Use Case Absensi Masuk.....	42
Tabel 3. Deskripsi Use Case Data Karyawan Staff Admin	42



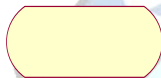
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Activity

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain



Action

State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.



Initial Node

Bagaimana objek dibentuk atau diawali.



Activity Final Node

Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.



Decision

Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.

→

Control Flows

Menunjukkan urutan eksekusi.

2. Simbol Use Case

Actor

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

Include

Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit

Association

Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lain.



System

Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas.