

**APLIKASI PENGABSENAN SCANNER BARCODE QR BERBASIS ANDROID DI
KELURAHAN PARIT PADANG SUNGAILIAT**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM 1711500041
 Nama : HERY SUYANTO
2. NIM 1711500072
 Nama : DARMAWAN
3. NIM 1711500089
 Nama : ZERY DWI SEPTIANTO

Judul KP : **APLIKASI PENGABSENAN SCANNER BARCODE
QR BERBASIS ANDROID DI KELURAHAN PARIT
PADANG SUNGAILIAT**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 09 Januari 2021

Nama

Tanda Tangan

1. HERY SUYANTO
2. DARMAWAN
3. ZERY DWI SEPTIANTO





LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Zery Dwi Septianto (1711500089)
2. HerySuyanto(1711500041)
3. Darmawan 1711500072

1. Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari **oktober 2020** sampai dengan 4 **januari 2021** dengan baik.

Nama Instansi : Kelurahan Parit Padang
Alamat : Jl. A yani jalur II Parit Padang

Pembimbing Prakterk2021

tanggal, 09 Jan

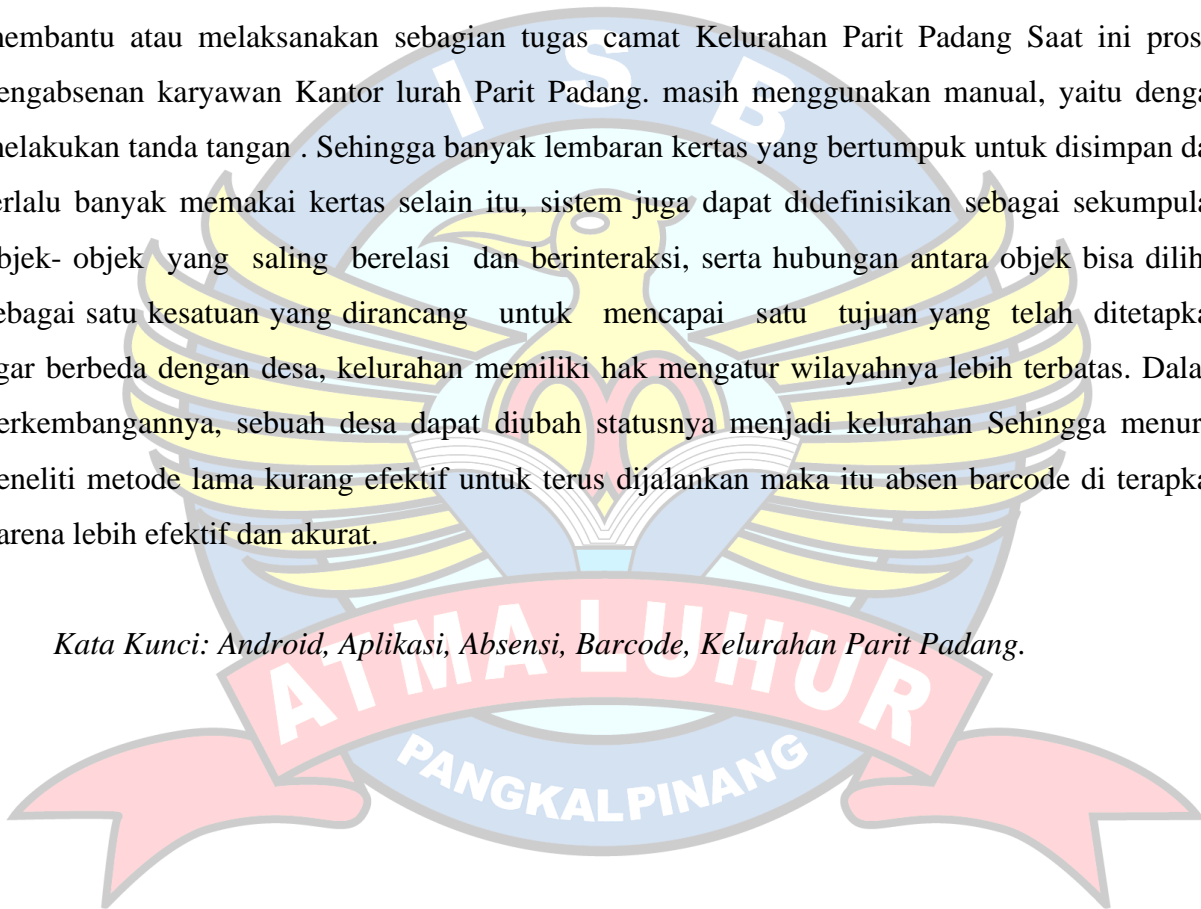


(Rusmi) S.Ag

ABSTRAK

Kantor Lurah Parit Padang merupakan salah satu kelurahan yang berlokasi di Jalan Jendral A. Yani, Parit Padang, Sungailiat. Kelurahan adalah perangkat kecamatan yang dibentuk untuk membantu atau melaksanakan sebagian tugas camat Kelurahan Parit Padang Saat ini proses pengabsenan karyawan Kantor lurah Parit Padang. masih menggunakan manual, yaitu dengan melakukan tanda tangan . Sehingga banyak lembaran kertas yang bertumpuk untuk disimpan dan terlalu banyak memakai kertas selain itu, sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek- objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan agar berbeda dengan desa, kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas. Dalam perkembangannya, sebuah desa dapat diubah statusnya menjadi kelurahan Sehingga menurut peneliti metode lama kurang efektif untuk terus dijalankan maka itu absen barcode di terapkan karena lebih efektif dan akurat.

Kata Kunci: Android, Aplikasi, Absensi, Barcode, Kelurahan Parit Padang.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan kerja praktek untuk jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifat positif akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kerja praktek 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 memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M. Kom, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi
6. Bapak Chandra Kirana, M. Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
8. Bapak Ramdhan Usman, S.IP selaku pembimbing lapangan.
9. Saudara dan teman seangkatan, Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Semoga semua jasa yang telah di berikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.
Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB ATMALUHUR khususnya

Pangkalpinang, 09 januari 2021



Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Definisi Sistem	7
2.2. Definisi Informasi	7
2.3. Definisi Sistem Informasi	8
2.4. Android	8

2.5. Versi Android	8
2.6. Android SDK	11
2.7. Android Studio	11
2.8. Android Development Tools(ADT)	12
2.9. Mysql	12
2.10. Basis Data	13
2.11. Arsitektur Android.....	13
2.12. Jenis-Jenis diagram UML dan contoh	16
2.13. Web Service.....	18
2.14. PHP	18
2.15. Java	19
2.16. Barcode Scanner	19
BAB III ORGANISASI PERAKTEK KERJA LAPANGAN 20	20
3.1. Pengertian Kelurahan	20
3.2. Struktur Organisasi	20
3.3. Tugas dan Wewenang	20
3.4. Absepsi	22
3.5. Rancangan Absitektur.....	23
BAB IV PEMBAHASAN	25
4.1. Analisis Sistem.....	25
4.2. Rancangan Sistem.....	26
4.3. Rancangan Layar Antar Muka.....	32
BAB V PENUTUP	40
5.1. Kesimpulan	40
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41

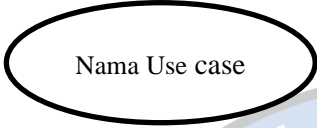
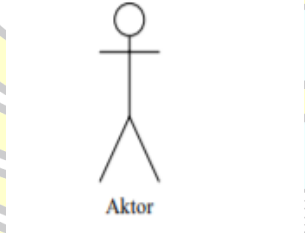

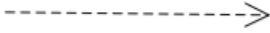
DAFTAR GAMBAR

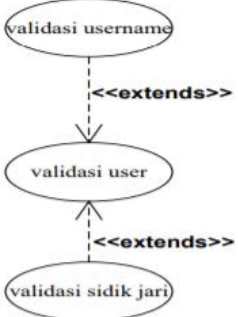

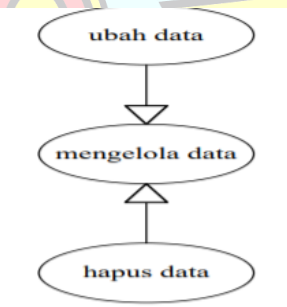
	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Android	13
Gambar 2.2 Use Case Diagram	16
Gambar 2.3 Activty Diagram	17
Gambar 2.1 Sequence Diagram	17
Gambar 2.5 Class Diagram	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kelurahan Parit Padang	20
Gambar 3.2 Absensi	23
Gambar 3.3 Arsitektur System.....	24
Gambar 4.1 Use Case Diagram Pegawai	26
Gambar 4.2 Use Case Diagram Admin.....	27
Gambar 4.3 Activty Diagram Pegawai	30
Gambar 4.4 Activty Diagram Admin	31
Gambar 4.5 Class Diagram	32
Gambar 4.6 Menu Login.....	33
Gambar 4.7 Menu Login Ketika Validasi	34
Gambar 4.8 Menu Register	35
Gambar 4.9 Menu Utama	36
Gambar 4.10 Pengisi Biodata Pegawai	37
Gambar 4.11 Scan Barcode	38
Gambar 4.12 Menu Profil	39

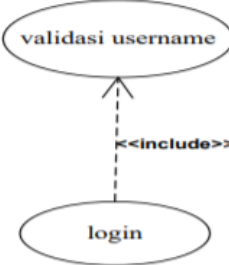
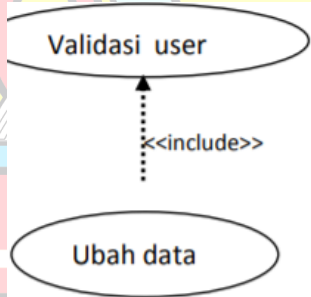
DAFTAR TABEL

1. Use Case Diagram

Tabel 1.1 Simbol Use Case Diagram

Simboll	Deskripsi
<p>Use Case</p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama usecase.</p>
<p>Actor/actor</p> 	<p>Orang, proses atau aplikasi lain yang berinteraksi dengan aplikasi yang akan dibuat diluar aplikasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambat orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda dia awal frase nama aktor.</p>
<p>Asosiasi / association</p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan usecase yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi denganaktor</p>
<p>Ekstensi / extend</p> <p><<extend>></p> 	<p>Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa usecase tambahan itu; biasanya usecase tambahan memiliki nama depan yang sama dengan use case yang ditambahkan, missal</p>

	 <pre> graph TD A([validasi sidik jari]) -.-> <<extends>> B([validasi user]) B -.-> <<extends>> C([validasi username]) </pre> <p>Arah panah mengarah pada usecase yang ditambahkan</p>
<p>Generalisasi / generalization</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah usecase dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya, misalnya:</p>  <pre> graph TD A([hapus data]) -.-> <<generalization>> B([mengelola data]) B -.-> <<generalization>> C([ubah data]) </pre> <p>Arah panah mengarah pada usecase yang menjadi generalisasinya (umum).</p>
<p>Menggunakan/include/uses</p>	<p>Relasi usecase tambahan ke sebuah usecase dimana usecase yang ditambahkan memerlukan usecase ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan usecase ini. Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di usecase: • Include berarti usecase yang</p>

<p>-----<<include --></p> <p>«uses» →</p>	<p>ditambahkan akan selalu dipanggil saat usecase tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut:</p>  <pre> graph BT login((login)) -.-> <<include>> validasi_username((validasi username)) </pre> <p>Include berarti usecase yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah usecase yang ditambahkan telah dijalankan sebelum usecase tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :</p>  <pre> graph BT ubah_data((Ubah data)) -.-> <<include>> validasi_user((Validasi user)) </pre> <p>Kedua interpretasi di atas dapat dianut salah satu atau keduanya tergantung pada pertimbangan dan interpretasi yang dibutuhkan. Arah panah include mengarah pada usecase yang dipakai.</p>
--	--

2. Activity Diagram

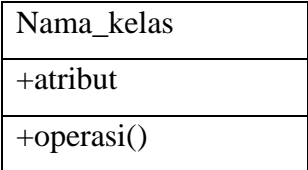
Tabel 1.2 Simbol Activity Diagram

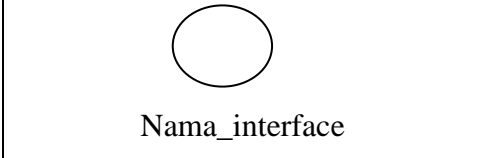
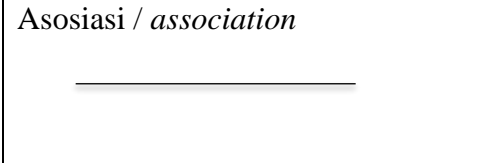
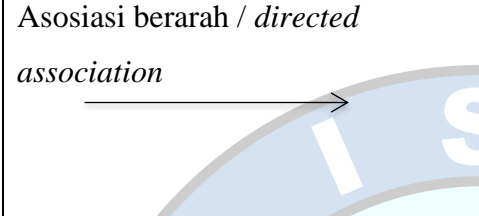

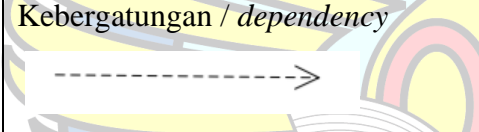
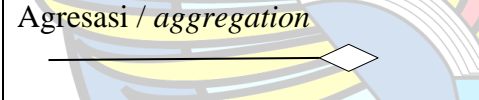
Symbol	Deskripsi
--------	-----------

Status awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>decicison</i> 	Asosiasi perancangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane Nama swimlance 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3. *Class Diagram*

Tabel 1.3 Simbol *Class Diagram*

Symbol	Keterangan
Kelas 	Kelas pada struktur system.
Antar muka / <i>Interface</i>	Sama dengan konsep interface

	dalam pemrograman berorientasi objek.
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai <i>Multiplicity</i> .
<p>Asosiasi berarah / <i>directed association</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>Multiplicity</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna <i>generalisasi – spesialisasi</i> (umum-khusus).
<p>Kebergantungan / <i>dependency</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
<p>Agresasi / <i>aggregation</i></p> 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

