

**ANALISIS SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI
MENGUNAKAN FINGER PRINT
PADA KANWIL KEMENTERIAN AGAMA
PROPINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



Zaidan Jauhari

1022500278

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2013

**ANALISIS SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI
MENGUNAKAN FINGER PRINT
PADA KANWIL KEMENTERIAN AGAMA
PROPINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Zaidan Jauhari

1022500278

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500278

Nama : Zaidan Jauhari

Judul Skripsi : ANALISIS SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI
MENGUNAKAN FINGER PRINT STUDI KASUS: KANWIL
KEMENTERIAN AGAMA PROPINSI KEPULAUAN
BANGKA BELITUNG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 16 Februari 2013

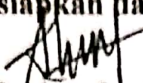


(Zaidan Jauhari)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISIS SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI MENGGUNAKAN
FINGER PRINT PADA KANWIL KEMENTERIAN AGAMA PROPINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

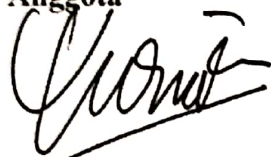

Zaidan Jauhari

1022500278

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 16 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Yurindra, M.T
NIDN. 0429057402

Ketua



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702



Dosen Pembimbing



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Februari 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR. Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi 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 Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Ibu Okita Rizan, M. Kom selaku dosen pembimbing.
6. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
7. Isteriku tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2005 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Februari 2013

Penulis

ABSTRACTION

Absence information system represent a strategic approach to company, to reach the make-up of performance the company hence needed by effective absence information system which do not dissociate between human being, hardware and management system as a whole to be reaching the target of which is expected for company. Absence information system which is made in this skripsi report represent a pemrogaman application concerning employees absence information system implementation and desain at Kanwil Kemenag, expected can assist to finish existing problems part of SDM generally and part of Personnel administration specially. The method is writer use, between System LifeCycle (SDLC) method, descriptive method of analysis, book study and bibliography. This Absence information system only input handling from someone enlisted in database, while presented output present report which is relation with absence poces.

ABSTRAKSI

Sistem Informasi Absensi merupakan suatu pendekatan strategis terhadap peningkatan kinerja suatu perusahaan, untuk mencapai peningkatan kinerja tersebut maka diperlukan sistem informasi absensi yang efektif yang tidak memisahkan antara manusia, sarana prasarana dan sistem manajemen secara keseluruhan agar mencapai tujuan perusahaan yang diharapkan. Sistem Informasi Absensi yang dibuat dalam laporan skripsi ini merupakan suatu analisis sistem informasi absensi pegawai menggunakan finger print (sidik jari) pada Kanwil Kementerian Agama Propinsi Kepulauan Bangka Belitung, yang diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah-masalah yang ada dibagian SDM umumnya dan bagian Adm. Personalia khususnya. Metode yang penulis gunakan adalah metode SDLC (siklus hidup pengembangan sistem), metode Deskriptif Analisis mencakup studi lapangan dan kepustakaan. Sistem Informasi Absensi ini hanya menangani input dari seseorang yang mana telah terdaftar dalam database, sedangkan output yang ditampilkan menampilkan laporan yang berhubungan dengan proses absensi.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Metode Penelitian	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Sistem Informasi	7
2.2. Pengetian Sistem Absensi	16
2.3. Jenis-Jenis Sistem Biometric	16
2.4. Alat Pengembangan Sistem	19
2.5. Basis Data	22
2.6. Visual Basic	23
BAB III ANALISA SISTEM DAN PERANCANGAN	
3.1. Tinjauan Organisasi.....	24
3.2. Analisa Proses	28
3.3. Analisa Keluaran	31
3.4. Analisa Masukan	31

DAFTAR GAMBAR

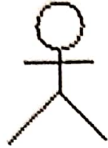
	Halaman
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	25
Gambar 3.2 Activity Diagram Proses Pencatatan Data Pegawai	29
Gambar 3.3 Activity Diagram Proses Absensi.....	29
Gambar 3.4 Activity Diagram Proses Laporan	30
Gambar 3.5 Usecase Diagram	34
Gambar 3.6 ERD	39
Gambar 3.7 Transformasi Logical Record Structure	40
Gambar 3.8 LRS.....	41
Gambar 3.9 Struktur Tampilan.....	49
Gambar 3.10 Rancangan Layar Menu Utama	50
Gambar 3.11 Tampilan Program Entry Data Pegawai	51
Gambar 3.12 Tampilan Program Entry Data Jabatan.....	51
Gambar 3.13 Tampilan Program Entry Data Golongan.....	52
Gambar 3.14 Tampilan Program Entry Absensi Harian	52
Gambar 3.15 Tampilan Program Entry Absensi Ijin.....	53
Gambar 3.16 Tampilan Program Entry Absensi Cuti	53
Gambar 3.17 Tampilan Program Cetak Laporan	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Tabel Pegawai 42
Tabel 3.2	Tabel Jabatan 42
Tabel 3.3	Tabel Golongan 42
Tabel 3.4	Tabel Sidik Jari 42
Tabel 3.5	Tabel Absen 43
Tabel 3.6	Tabel Ijin 43
Tabel 3.7	Tabel Cuti 43
Tabel 3.8	Spesifikasi Basidata Pegawai 44
Tabel 3.9	Spesifikasi Basidata Jabatan 44
Tabel 3.10	Spesifikasi Basidata Golongan 45
Tabel 3.11	Spesifikasi Basidata Sidik Jari 45
Tabel 3.12	Spesifikasi Basidata Absen 46
Tabel 3.13	Spesifikasi Basidata Ijin 47
Tabel 3.14	Spesifikasi Basidata Cuti 47

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

2. Activity Diagram



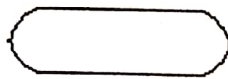
Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



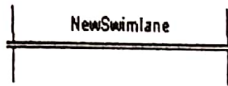
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



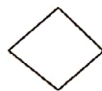
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition State

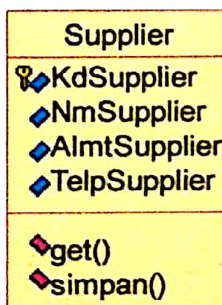
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

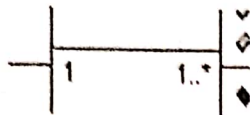
Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.



Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

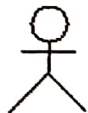


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

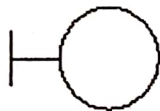
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



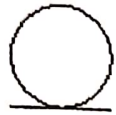
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



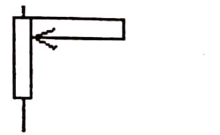
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

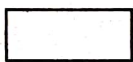
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

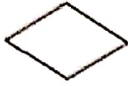
5. Simbol Diagram hubungan Entitas



Entitas

Menggambarkan kumpulan objek yang anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan

entitas.



Relasi

Menggambarkan sehimunan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Garis penghubung

Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.