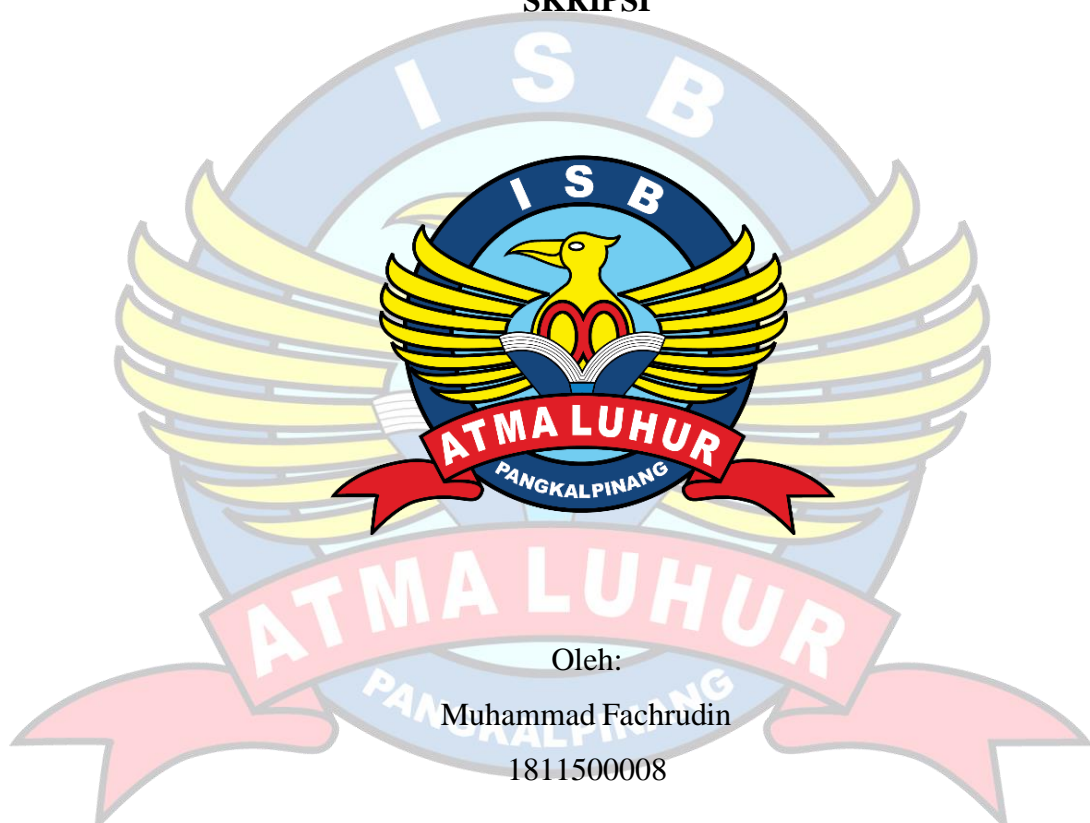


**IMPLEMENTASI APLIKASI SUMBER DAYA MANUSIA
PADA KANTOR LPPOM MUI BABEL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**IMPLEMENTASI APLIKASI SUMBER DAYA MANUSIA
PADA KANTOR LPPOM MUI BABEL BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh:

Muhammad Fachrudin

1811500008

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811500008

Nama : Muhammad Fachrudin

Judu Skripsi : Implementasi Aplikasi Sumber Daya Manusia pada Kantor
LPPOM MUI Babel Berbasis Android

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, 12 Juli 2022



(Muhammad Fachrudin)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**IMPLEMENTASI APLIKASI SUMBER DAYA MANUSIA PADA KANTOR
LPPOM MULI BABEL BERBASIS ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Fachrudin
1811500008**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Tri Sugihartono, M.Kom
NIDN. 0224129301**

Dosen Pembimbing



**Devi Irawan, M.Kom
NIDN. 0231018201**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR**


**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala pertolongan, rahmat dan kasih sayang –NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Aplikasi Sumber Daya Manusia pada Kantor LPPOM MUI Babel”, Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman nanti. Pembuatan aplikasi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir skripsi yang bertujuan untuk mempermudah kinerja pada karyawan di LPPOM MUI Babel dan juga bagi penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan masih melakukan banyak kesalahan mungkin masih jauh dari kata sempurna. Dengan segala kesadaran dan kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang semestinya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala.
2. Kepada kedua orang tua yang selalu mensupport dalam pembuatan skripsi ini.
3. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor Institut Sain dan Bisnis Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ellya Helmud, M.kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi.
5. Bapak Chandra Kirana, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
6. Bapak Devi Irawan, M.Kom., selaku Pembimbing Skripsi.
7. Dan semua pihak yang telah mendukung di dalam pembuatan skripsi ini.

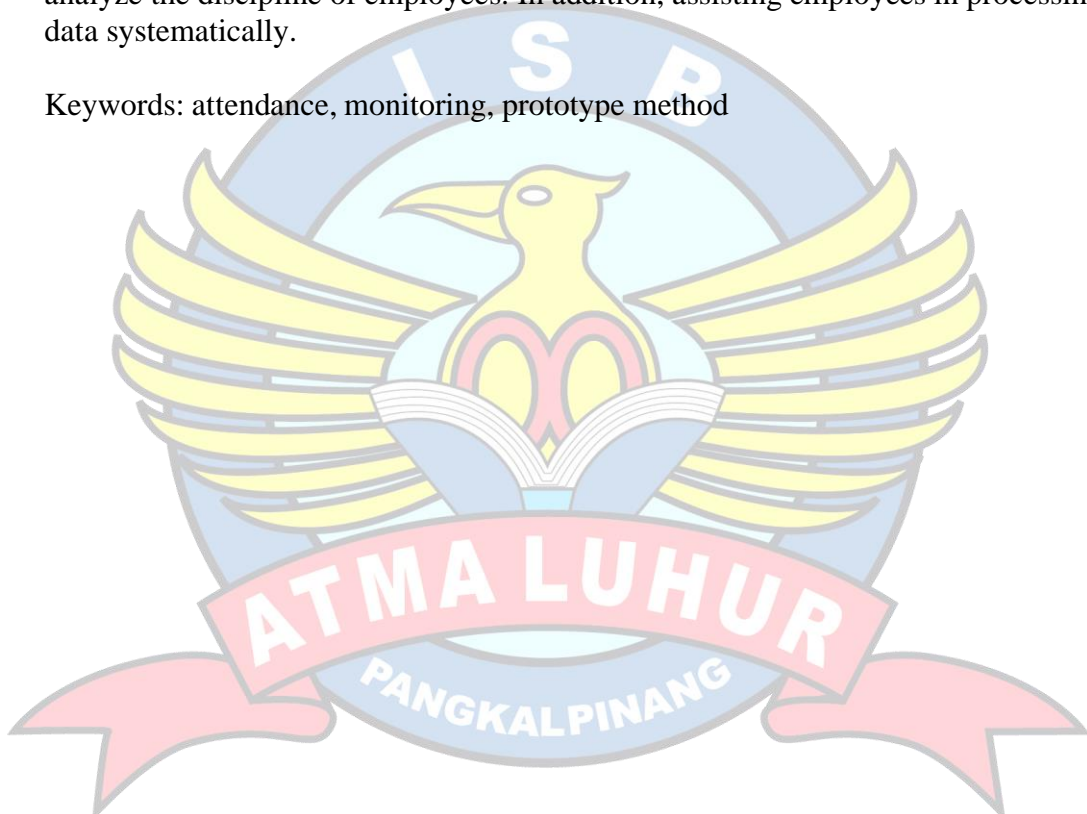
Pangkalpinang, 12 Juli 2022

Penulis

ABSTRACT

Management of Human Resources (HR), is one of the most important things for every company, because employees are the key to the success of the system that runs within the company / organization. In processing absent data at the LPPOM MUI office, it is still not going well. In which there is no intense monitoring of working hours for employees. Therefore, we need a system from the company that functions for monitoring, especially in terms of time effectiveness and also the work efficiency of its employees. In the stage of making the application using the prototype method. The purpose of this Attendance System is to provide facilities for management and owners to be able to supervise the working hours of employees in the company. With this application, management will be able to periodically analyze the discipline of employees. In addition, assisting employees in processing data systematically.

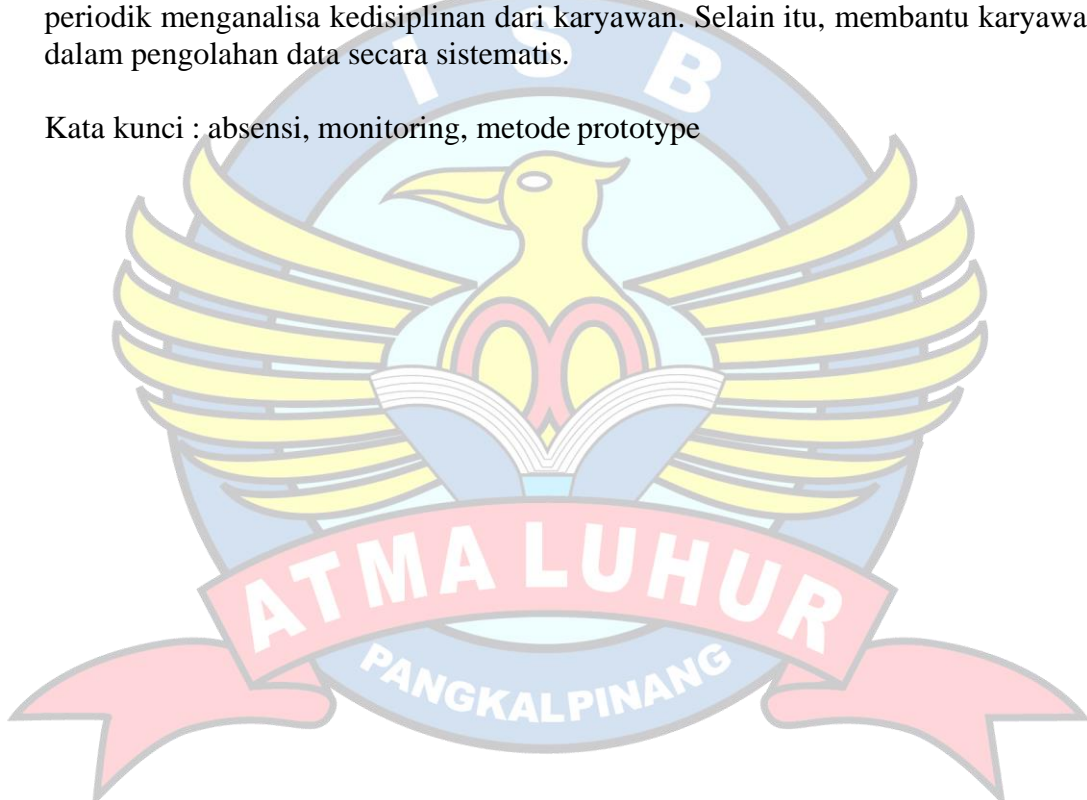
Keywords: attendance, monitoring, prototype method



ABSTRAK

Pengelolaan Sumber Daya Manusia (SDM), merupakan salah satu hal yang sangat penting bagi setiap perusahaan, karena karyawan merupakan kunci sukses dari sistem yang berjalan di dalam perusahaan / organisasi. Dalam pengolahan data absen di kantor LPPOM MUI masih belum berjalan dengan baik. Yang mana tidak ada pengawasan terhadap jam kerja pada karyawan secara intens. Oleh karena itu, maka diperlukan suatu sistem dari perusahaan yang berfungsi untuk monitoring, terutama dari segi efektivitas waktu dan juga efisiensi kerja dari karyawannya. Dalam tahapan pembuatan aplikasi menggunakan metode prototype. Tujuan dari Sistem Absensi ini adalah menyediakan fasilitas bagi pihak manajemen maupun owner untuk dapat melakukan pengawasan terhadap jam kerja daripada karyawan di dalam perusahaan. Dengan adanya aplikasi ini manajemen akan dapat secara periodik menganalisa kedisiplinan dari karyawan. Selain itu, membantu karyawan dalam pengolahan data secara sistematis.

Kata kunci : absensi, monitoring, metode prototype



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	
2.1.1 Kelebihan Metode <i>Protoype</i>	6
2.1.2 Kekurangan Metode <i>Protoype</i>	7

2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	7
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.4 Teori Pendukung	10
2.4.1 Aplikasi	10
2.4.2 Andrid	11
2.4.3 Dart.....	11
2.4.4 Visua Studio Code.....	11
2.4.5 Firebase	11
2.4.6 Flutter	12
2.4.7 Pengertian Black Box Testing.....	12
2.5 Tinjauan Pustaka	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Model Pengembangan.....	17
3.1.1 Model Prototype.....	17
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3 Tools Pengembangan Sistem	19
3.3.1 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Tinjauan Organisasi	20
4.1.1 Sejarah Singkat Kantor LPPOM MUI Babel.....	20
4.1.2 Visi misi	21
4.1.3 Struktur Organisasi Kantor LPPOM MUI Babel.....	21
4.1.4 Tugas Dan Wewenang Kantor LPPOM MUI Babel.....	22

4.2 Analisis Masalah	22
4.2.1 Analisis Kebutuhan	23
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan	23
4.2.3 Analisis Sistem Usulan	24
4.3 Perancangan Sistem	25
4.4 Rancangan Sistem	25
4.4.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	25
4.4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	34
4.4.3 <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	47
4.5 Rancangan Layar.....	51
4.5.1 Rancangan Layar Aplikasi Admin.....	51
4.5.2 Rancangan Layar <i>Webiste</i> Admin.....	62
4.6 Hasil	67
4.6.1 Implementasi Interface Aplikasi Android Admin.....	67
4.6.2 Implementasi Interface Website Admin	77
4.7 Pengujian.....	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA	87
DOKUMENTASI	89

DAFTAR GAMBAR

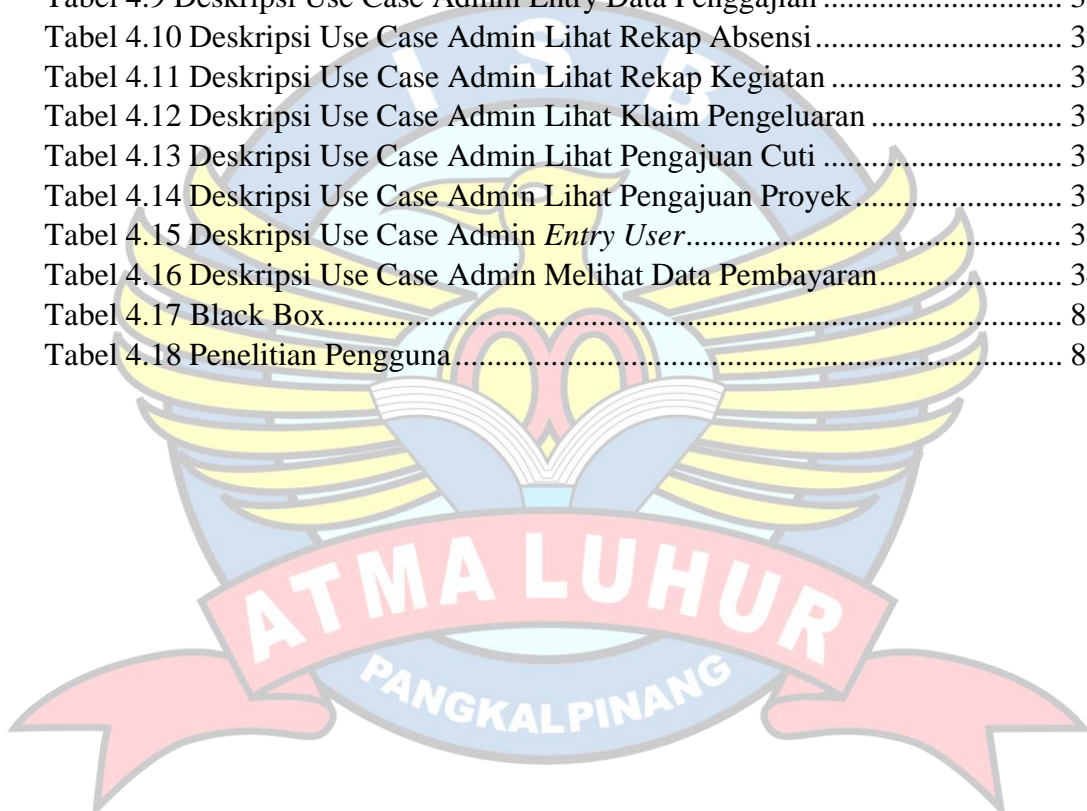
Gambar 2.1 Model Prototype.....	5
Gambar 2.2 Contoh Use Case Diagram.....	8
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram.....	9
Gambar 2.4 Contoh Class Diagram.....	9
Gambar 2.5 Contoh Sequence Diagram.....	10
Gambar 3.1 Tahapan Model Prototype.....	17
Gambar 4.1 Struktur Kepengurusan.....	21
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Yang Berjalan.....	24
Gambar 4.3 Use Case Sistem User.....	25
Gambar 4.4 Use Case Sistem Admin.....	29
Gambar 4.5 Activity Diagram Login.....	34
Gambar 4.6 Activity Diagram Absensi.....	35
Gambar 4.7 Activity Diagram Entry Pengajuan Cuti.....	36
Gambar 4.8 Activity Diagram Entry Data Harian.....	37
Gambar 4.9 Activity Diagram Entry Klaim Pengeluaran.....	38
Gambar 4.10 Activity Diagram Entry Data User.....	39
Gambar 4.11 Activity Diagram Login.....	40
Gambar 4.12 Activity Diagram Lihat Data Absen.....	40
Gambar 4.13 Activity Diagram Lihat Data Cuti.....	41
Gambar 4.14 Activity Diagram Lihat Data Rekap Kegiatan.....	42
Gambar 4.15 Activity Diagram Lihat Data Klaim Pengeluaran.....	43
Gambar 4.16 Activity Diagram Entry Data Penggajian.....	44
Gambar 4.17 Activity Diagram Entry Data User.....	46
Gambar 4.18 Activity Diagram Logout.....	46
Gambar 4.19 Sequence Diagram Login.....	47
Gambar 4.20 Sequence Diagram Absen Admin.....	48
Gambar 4.21 Sequence Diagram Data Harian.....	48
Gambar 4.22 Sequence Diagram Slip Gaji.....	49
Gambar 4.23 Sequence Diagram Klaim Pengeluaran.....	48
Gambar 4.24 Sequence Diagram User.....	48
Gambar 4.25 Rancangan Layar Login.....	51
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Utama.....	52
Gambar 4.27 Rancangan Layar Absensi.....	50
Gambar 4.28 Rancangan Layar Profile User.....	54
Gambar 4.29 Rancangan Layar Input Data User.....	55
Gambar 4.30 Rancangan Layar Laporan Harian.....	56
Gambar 4.31 Rancangan Layar Input Data Laporan Harian.....	57
Gambar 4.32 Rancangan Layar List Slip Gaji.....	58
Gambar 4.33 Rancangan Layar Klaim Pengeluaran.....	59
Gambar 4.34 Rancangan Layar Pengajuan Cuti.....	60
Gambar 4.35 Rancangan Layar Pengajuan Proyek.....	61

Gambar 4.36 Rancangan Layar Login Web Admin	62
Gambar 4.37 Rancangan Layar Dashboard	62
Gambar 4.38 Rancangan Layar Absensi.....	63
Gambar 4.39 Rancangan Layar Penggajian.....	64
Gambar 4.40 Rancangan Layar Laporan Kegiatan.....	64
Gambar 4.41 Rancangan Layar Pengajuan Proyek.....	65
Gambar 4.42 Rancangan Layar Klaim Pengeluaran.....	65
Gambar 4.43 Rancangan Layar Pengajuan Cuti	66
Gambar 4.44 Rancangan Layar Pengguna.....	66
Gambar 4.45 Tampilan Layar Login.....	67
Gambar 4.46 Tampilan Layar Halaman Utama	68
Gambar 4.47 Tampilan Layar Absensi	69
Gambar 4.48 Tampilan Layar Laporan Harian.....	70
Gambar 4.49 Tampilan Input Data Laporan Harian	71
Gambar 4.50 Tampilan Layar User Profile.....	72
Gambar 4.51 Tampilan Layar List Slip Gaji	73
Gambar 4.52 Tampilan Layar Klaim Pengeluaran	74
Gambar 4.53 Tampilan Layar Pengajuan Cuti.....	75
Gambar 4.54 Tampilan Layar Pengajuan Proyek	76
Gambar 4.55 Tampilan Layar Login.....	77
Gambar 4.56 Tampilan Layar Dashboard.....	78
Gambar 4.57 Tampilan Layar Absen.....	78
Gambar 4.58 Tampilan Layar Tambah Penggajian	79
Gambar 4.59 Tampilan Layar Laporan Kegiatan	80
Gambar 4.60 Tampilan Layar Tambah Klaim Pengeluaran	80
Gambar 4.61 Tampilan Layar Pengajuan Cuti.....	81
Gambar 4.62 Tampilan Layar Pengajuan Proyek	82
Gambar 4.63 Tampilan Layar Pengguna	82



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	13
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case User Login	26
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case User Entry Absensi	26
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case User Entry Data Harian.....	27
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case User Lihat Slip Gaji	27
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case User Entry Klaim Pengeluaran	28
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case User Pengajuan Cuti	28
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case User <i>Entry</i> Pengajuan Proyek	28
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Admin Login.....	30
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Admin Entry Data Penggajian	30
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Admin Lihat Rekap Absensi.....	31
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Admin Lihat Rekap Kegiatan	31
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Admin Lihat Klaim Pengeluaran	31
Tabel 4.13 Deskripsi Use Case Admin Lihat Pengajuan Cuti	32
Tabel 4.14 Deskripsi Use Case Admin Lihat Pengajuan Proyek.....	32
Tabel 4.15 Deskripsi Use Case Admin <i>Entry User</i>	33
Tabel 4.16 Deskripsi Use Case Admin Melihat Data Pembayaran.....	34
Tabel 4.17 Black Box.....	83
Tabel 4.18 Penelitian Pengguna.....	85



DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.



UseCase

Use Case

Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor.



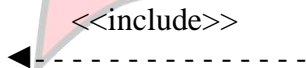
Association

Abtraksi dari penghubung antara aktor dan *use case*.



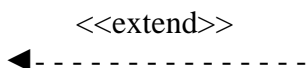
Generalisasi

Menunjukkan spesialisasi *actor* untuk dapat berpartisipasi dalam *use case*.



Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



Extend

Merupakan suatu tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Activity Diagram



Start Point

Permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas.



End Point

Akhir atau penutup dari aktifitas hubungan antar objek.



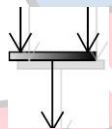
Activity

Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem.



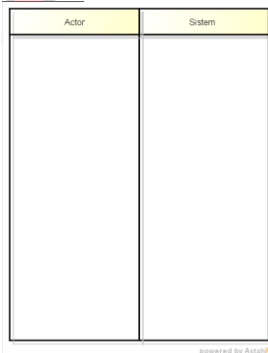
Decision

Diperlukan ketika sistem yang dimiliki memiliki beberapa kemungkinan atau jalan alternative.



Join

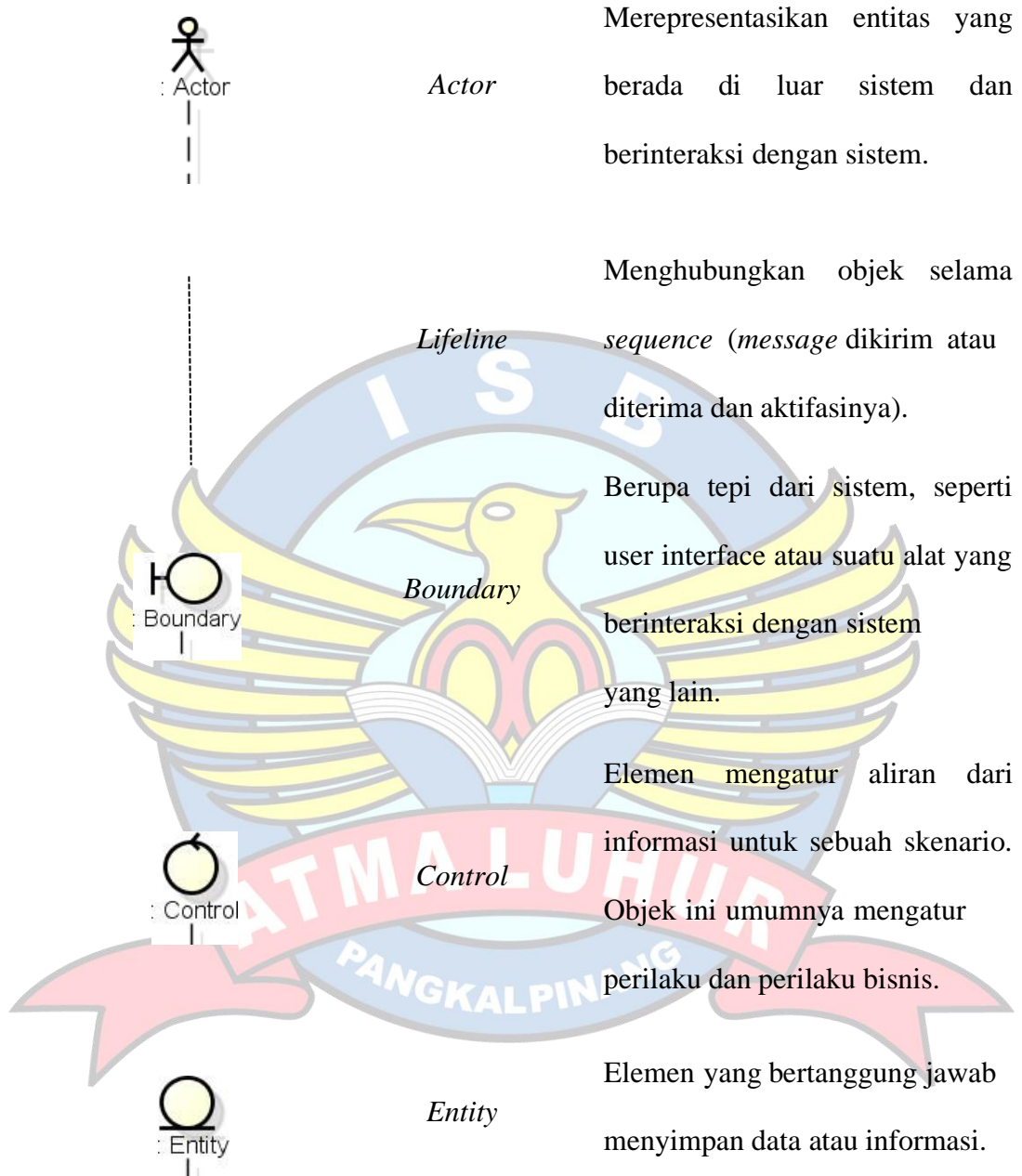
Digunakan untuk menghubungkan kembali *activity* dengan *action* secara paralel.



Swimlanes

Memecah *Activity Diagram* menjadi kolom dan baris untuk membagi tanggung jawab objek-objek yang melakukan suatu aktivitas.

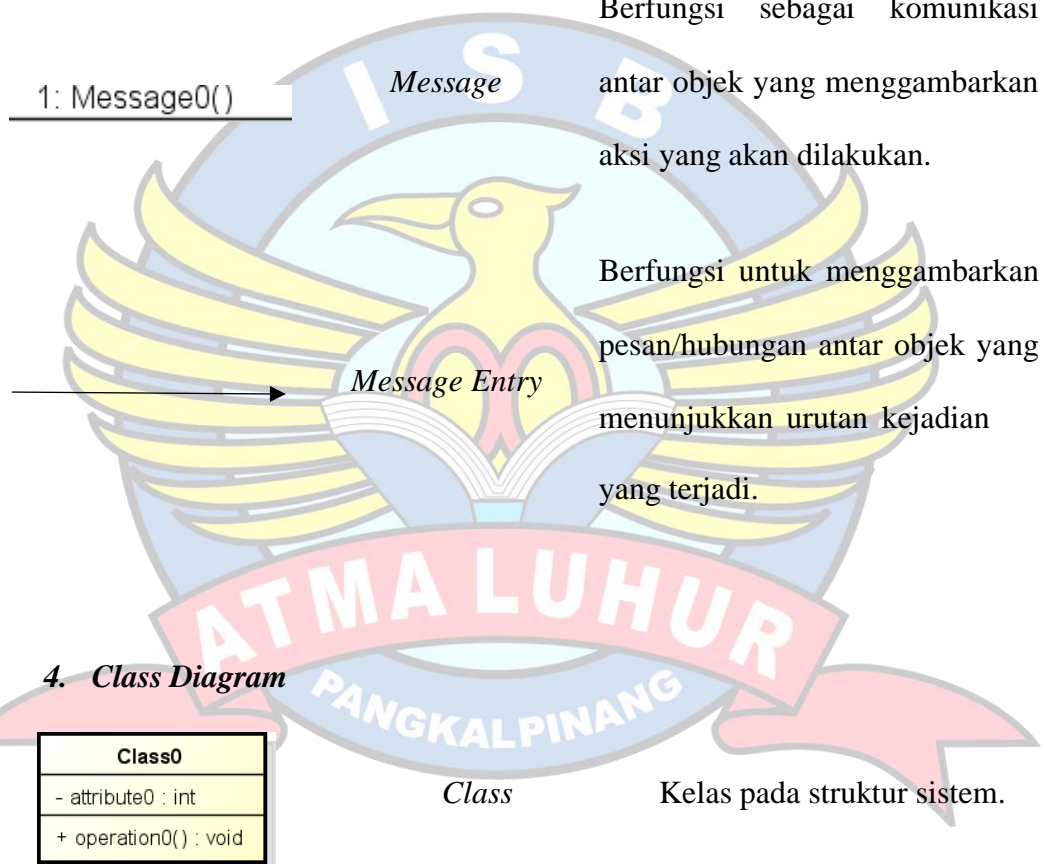
3. Sequence Diagram





Activation

Suatu titik dimana sebuah objek mulai berpartisipasi di dalam sebuah *sequence* diagram yang menunjukkan kapan suatu objek mengirim atau menerima objek.



1: Message0()

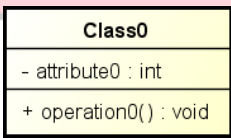
Message

Berfungsi sebagai komunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.

Message Entry

Berfungsi untuk menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

4. Class Diagram



Class

Kelas pada struktur sistem.

Association

Relasi antar *class* dengan arti umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *Multiplicity*.