

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI
PEGAWAI MENGGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID DI
SPBU 2433275 BELINYU**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM

NAMA

1. 2011510009

Reandre

2. 1911500004

Denilsen Chiananda

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

2023/2024



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR**


PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI PEGAWAI
MENGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID DI SPBU
2433275 BELINYU**

Nim	Nama
1. 2011510009	Reandre
2. 1911500004	Denilsen Chiananda

Menyetujui,
Pembimbing

Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN.0008128901

Pangkalpinang, Januari 2024
Pembimbing Lapangan


Mimi
NIK. 1901026712780001

Mengetahui
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom
NIDN.0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. 2011510009 REANDRE
2. 1911500004 DENILSEN CHIANANDA

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari tanggal 10 November 2023 sampai dengan tanggal 31 Januari 2024 dengan baik.

Nama instalasi : SPBU 2433275 Belinyu

Alamat : Jalan M.S. Rachman Kuto Panji Belinyu

Pembimbing praktek

Tanggal 31 januari 2024



NIK. 1901026712780001

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Reandre
NIM : 2011510009
2. Nama : Denilsen Chiananda
NIM : 1911500004

Judul KP : **"ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI PEGAWAI
MENGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID DI SPBU 2433275
BELINYU"**

Menyatakan dengan sesungguhnya laporan KP ini adalah benar asli karya ilmiah kami sendiri, bukan plagiat dan dibuat berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka kami bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 15 januari 2024

Yang menyatakan,



Nama :

1. Reandre
2. Denilsen Chiananda

ABSTRAK

SPBU 2433275 merupakan salah satu stasiun pengisian bahan bakar umum yang berada di Belinyu. Proses pencatatan kehadiran (Absensi) pada pegawai SPBU 2433275 saat ini masih menggunakan absensi manual berupa form dalam bentuk kertas yang dibuat oleh pengurus SPBU. Form absensi tersebut kemudian dijadikan acuan dasar dalam pembayaran gaji pegawai SPBU. Penerapan absensi secara manual dirasa kurang efektif karena sering terjadi kesalahan dan kecurangan pencatatan serta membutuhkan waktu dalam rekapitulasi. Oleh karena itu dibuat aplikasi absensi menggunakan teknologi *QR-Code* berbasis *android*. Implementasi aplikasi ini menggunakan model *prototype* agar lebih mudah dalam tahap pengembangan perangkat lunak supaya bisa terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan adanya sistem absensi menggunakan *QR-Code* berbasis *android* ini absensi akan dilakukan lebih mudah dan cepat serta meminimalisir kesalahan dan kecurangan. Serta mempermudah proses rekapitulasi bulanan yang dilakukan oleh pengurus SPBU.

KATA KUNCI : Absensi, *QR-Code*, *Prototype*



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya Kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI PEGAWAI MENGGUNAKAN QR-CODE BERBASIS ANDROID DI SPBU 2433275 BELINYU”.

Kami sangat menyadari bahwa penulisan laporan kuliah praktek ini tidak akan selesai tanpa bimbingan, dorongan, doa serta bantuan berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan didunia.
2. Kedua orang tua serta saudara kami yang mendukung dan memberikan doa restu.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Chandra Kirana, S.Kom,M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
5. Ibu Delpiah Wahyuningsih,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
6. Ibu Mimi selaku pengurus SPBU 2433275.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan laporan Kuliah Praktek ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sangat membangun demi kesempurnaan laporan kuliah praktek ini.

Demikian kata pengantar ini kami buat, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Pangkalpinang, 29 januari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK	ii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT.	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan.	2
1.5 Metodologi Penelitian.	3
1.6 Sistematika Penulisan.	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Model Pengembangan Sistem	5
2.2 Metode Pengembangan Sistem	6
2.3 Tool Pengembangan Sistem	7
2.4 Teori Pendukung Judul.....	7
BAB III ORGANISASI	
3.1 Sejarah dan Kondisi Nyata SPBU 2433275.....	15
3.2 Identitas Tempat	15
3.3 Struktur Organisasi	16
3.4 Tugas dan Wewenang.....	16

3.5 Gambar SPBU 18

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisis Masalah 19
4.2 Analisis Sistem Berjalan 19
4.3 Analisis Sistem Usulan. 20
4.4 Rancangan Layar 36

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan. 48
5.2 Saran. 48

DAFTAR PUSTAKA. 49

LAMPIRAN



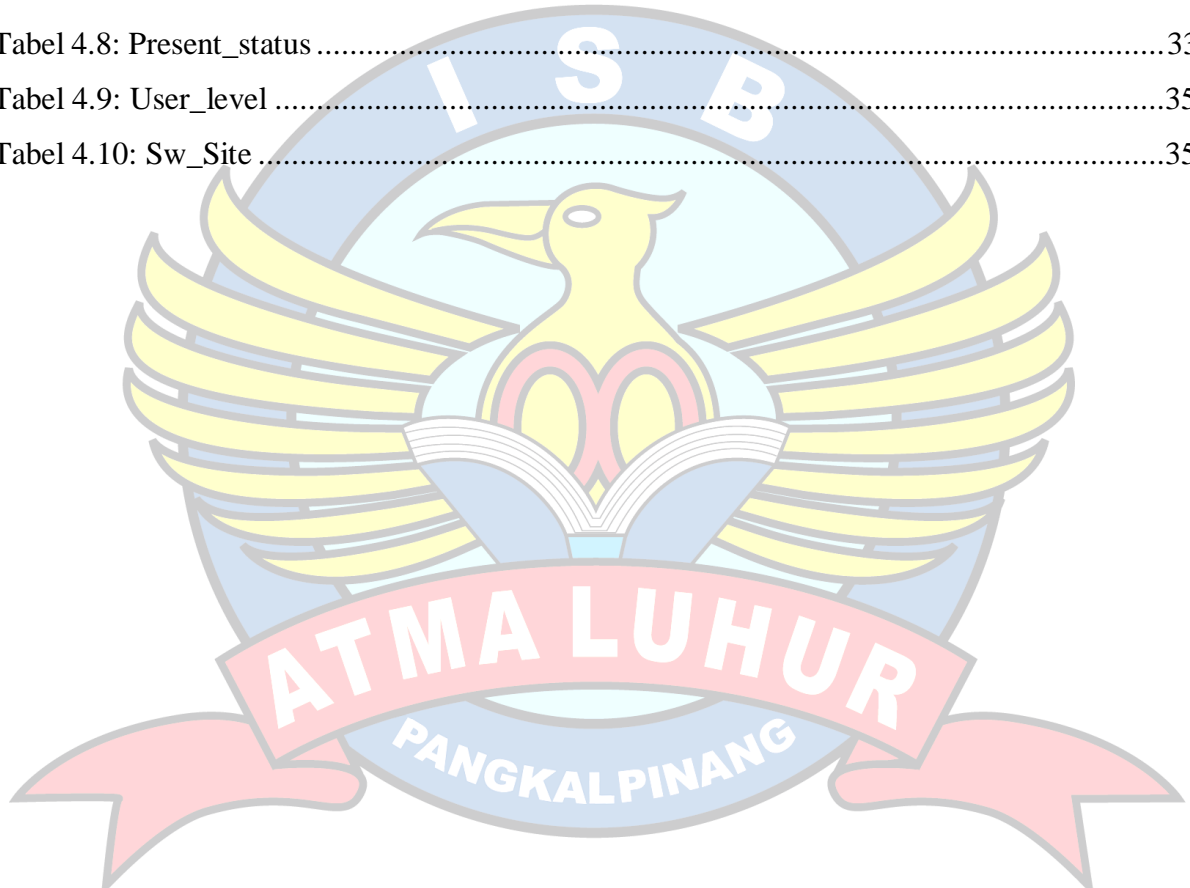
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Prototype.....	5
Gambar 2.2 Use Case Diagram.....	7
Gambar 2.3 Activity Diagram.....	8
Gambar 2.4 Class Diagram.....	9
Gambar 2.5 Squence Diagram.....	9
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Sekolah.	16
Gambar 3.2 Tampak SPBU.....	18
Gambar 3.3 Denah SPBU.....	18
Gambar 4.1 Activity Diagram Berjalan	19
Gambar 4.2 Use Case Diagram Login Pengurus.....	21
Gambar 4.3 Use Case Diagram Pegawai Pada Aplikasi Absensi.....	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Login Pengurus	25
Gambar 4.5 Activity Diagram Login dan Scan Absensi Pengurus	26
Gambar 4.6 Activity Diagram Login dan Scan Absensi Pegawai.....	27
Gambar 4.7 Sequence Diagram Login Pengurus PHPAdministrator	28
Gambar 4.8 Sequence Diagram Tambah Data Pegawai	29
Gambar 4.9 Sequence Diagram Laporan Bulanan.....	30
Gambar 4.10 Class Diagram.....	31
Gambar 4.12 Rancangan Layar Login Pengurus	36
Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Utama	37
Gambar 4.14 Rancangan Layar Menu Data Pegawai.....	38
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Data Jabatan.....	38
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Data Jam kerja.....	39
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Data Tema ID Card.....	39
Gambar 4.18 Rancangan layar data laporan absensi	40
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Data Laporan Harian.....	41
Gambar 4.20 Rancangan Layar Login Aplikasi Pegawai	42
Gambar 4.21 Rancangan Layar Home Aplikasi Pegawai.....	43
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu History Absensi.....	44
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Data ID Card Pegawai.....	45
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Profil Aplikasi	46



DAFTAR TABEL



	Halaman
Tabel 4.1 : UseCase Diagram Pengurus	22
Tabel 4.2 : UseCase Diagram Pegawai	24
Tabel 4.3: User/pengurus.....	32
Tabel 4.4: Presence/Absensi	33
Tabel 4.5: Employees/Pegawai	33
Tabel 4.6: Shift/Jam Kerja	34
Tabel 4.7: Position/Jabatan	34
Tabel 4.8: Present_status	33
Tabel 4.9: User_level	35
Tabel 4.10: Sw_Site	35








DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

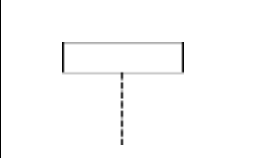


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2. Activity Diagram








NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing- masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

2. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi- informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi- informasi tentang aktifitas yang terjadi



3. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran1 : Dokumentasi Kuliah Kerja Praktek.....51

