

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Maksud dan Tujuan.....	3
1.3.1. Maksud.....	3
1.3.2. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Metodologi Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Profil Perusahaan	9
2.1.1. Logo Perusahaan.....	9
2.1.2. Struktur Organisasi	10
2.2. Pembangunan	12
2.3. Aplikasi	12
2.4. Absensi.....	13
2.5. WIFI.....	13
2.6. GPS	17
2.7. Android	18
2.7.1. Arsitektur Android.....	18
2.8. Google Maps API (Application Programming Interface).....	20

2.9.	MAC Address	21
2.10.	MAC Address Filtering.....	22
2.11.	Pemrograman Berorientasi Objek.....	22
2.12.	UML (Unified Modeling Language)	27
2.13.	Use Case Diagram.....	27
2.14.	Activity Diagram	28
2.15.	Class Diagram.....	29
2.16.	Sequence Diagram	29
2.17.	Apache	30
2.18.	XAMPP.....	31
2.19.	Hyper Text Markup Language (HTML).....	31
2.20.	Cascading Style Sheet (CSS).....	32
2.21.	Hypertext Preprocessor (PHP).....	32
2.22.	CodeIgniter	33
2.23.	Android Studio.....	33
2.24.	Android SDK	33
2.25.	Java	34
2.26.	My SQL	35
2.27.	Pengumpulan Data	35
2.28.	Pengujian Sistem.....	37
2.28.1.	Pengujian <i>Black-Box</i>	37
2.28.2.	Pengujian Beta	37
2.29.	State Of Art	38
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	43
3.1.	Analisis Sistem.....	43
3.1.1.	Analisis Masalah.....	43
3.1.2.	Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan	44
3.1.3.	Analisis Aturan Bisnis	46
3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.2.1.	Arsitektur Sistem	47
3.2.2.	Analisis Teknologi	48

3.2.3.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	64
3.2.4.	Analisis Kebutuhan Fungsional	68
3.3.	Perancangan Sistem	103
3.3.1.	Skema Relasi.....	103
3.3.2.	Struktur Tabel	103
3.3.3.	Struktur Menu	105
3.3.4.	Perancangan Antarmuka	106
3.3.5.	Perancangan Pesan.....	123
3.3.6.	Perancangan Jaringan Semantik	147
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	151
4.1.	Implementasi.....	151
4.1.1.	Perangkat Keras Yang Digunakan	151
4.1.2.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	152
4.1.3.	Implementasi Basis Data.....	152
4.1.4.	Implementasi Antarmuka.....	154
4.2.	Pengujian.....	156
4.2.1.	Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	156
4.2.2.	Kasus dan Pengujian	157
4.2.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian Black Box.....	170
4.3.	Pengujian Beta	170
4.3.1.	Kuesioner Pengguna	170
4.3.2.	Wawancara Pengguna	176
4.3.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian Beta	176
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	177
5.1.	Kesimpulan	177
5.2.	Saran	177
	DAFTAR PUSTAKA	178