

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAC	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR SIMBOL	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah	3
1.2.1. Identifikasi Masalah	3
1.2.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Maksud dan Tujuan	4
1.3.1. Maksud Penelitian	4
1.3.2. Tujuan Penelitian	5
1.4. Kegunaan Penelitian	5
1.4.1. Kegunaan Praktis	5
1.4.2. Kegunaan Akademis	6

1.5. Batasan Masalah	7
1.6. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	7
1.7. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12
2.2. Konsep Dasar Sistem	15
2.2.1. Karakteristik Sistem	15
2.2.2. Klasifikasi Sistem.....	17
2.3. Konsep Dasar Informasi.....	19
2.3.1. Siklus Informasi.....	19
2.3.2. Kualitas Informasi.....	20
2.3.3. Nilai Informasi.....	22
2.4. Sistem Informasi Absensi QR Code	24
2.4.1. Absensi.....	24
2.4.2. QR code	24
2.5. Konsep Dasar Sistem Informasi	25
2.5.1. Komponen Sistem Informasi.....	25
2.6. Aplikasi Seluler (Android)	27
2.7. Metode Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek	27
2.7.1. Use Case Diagram.....	27
2.7.2. Skenario Use Case	27
2.7.3. Activity Diagram	28
2.7.4. Sequence Diagram	28
2.7.5. Class Diagram.....	28
2.7.6. Object Diagram	29

2.8. Perangkat Lunak Pendukung.....	29
2.8.1. Android Studio.....	29
2.8.2. Visual Studio Code	29
2.8.3. XAMPP	30
2.8.4. Bahasa pemograman Java	30
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	31
3.1. Objek Penelitian.....	31
3.1.1. Sejarah Singkat Universitas	31
3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan	32
3.1.2.1. Visi	32
3.1.2.2. Misi	32
3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan	33
3.1.4. Deskripsi Tugas	33
3.2. Metode Penelitian.....	36
3.2.1. Desain Penelitian	37
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	39
3.2.2.1. Sumber Data Primer	39
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	39
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	40
3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem.....	40
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	40
3.2.4. Pengujian Software	41
3.3. Analisis Sistem yang Berjalan.....	42
3.3.1. Usecase diagram (menggunakan Business Use case Diagram) 42	
3.3.1.1. Definisi aktor dan deskripsinya	43
3.3.1.2. Definisi Usecase dan deskripsinya	44
3.3.1.3. Skenario Usecase	46
3.3.2. Activity Diagram	50
3.3.3. Evaluasi sistem yang sedang berjalan	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Perancangan Sistem.....	53
4.1.1. Tujuan perancangan sistem.....	53
4.1.2. Gambaran umum sistem yang diusulkan	53
4.1.3. Perancangan sistem yang diusulkan.....	55
4.1.3.1. Usecase Diagram.....	55
4.1.3.2. Activity Diagram	56
4.1.3.3. Class Diagram.....	59
4.1.3.4. Sequence Diagram.....	60
4.1.3.5. Deployment Diagram	63
4.2. Perancangan Database Diagram	63
4.3. Perancangan Antar Muka.....	64
4.3.1. Struktur Menu	64
4.3.2. Perancangan Input	65
4.3.2.1. Perancangan Interface Input	65
4.3.3. Perancangan Output	67
4.4. Perancangan Arsitektur Jaringan.....	73
4.5. Pengujian	73
4.5.1. Rencana Pengujian.....	74
4.5.2. Kasus dan Hasil Pengujian	76
4.5.3. Kesimpulan Hasil Pengujian	83
4.6. Implementasi	83
4.6.1. Implementasi Perangkat Lunak.....	83
4.6.2. Implementasi Perangkat Keras.....	84
4.6.3. Implementasi Basis Data.....	85
4.6.4. Implementasi Antar Muka	97
4.6.5. Implementasi Instalasi Program	105
4.6.6. Penggunaan Program.....	106

4.6.6.1	Penggunaan Dosen.....	106
4.6.6.2	Penggunaan Mahasiswa.....	113
4.6.6.3	Penggunaan Quality Assurance	116
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	120
5.1.	Kesimpulan.....	120
5.2.	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	124