

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Definisi Operasional.....	3
1.6 Metode Pengerjaan.....	3
1.7 Jadwal Pengerjaan.....	5
BAB 2.....	6
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Teori Pokok Pembahasan.....	7
2.1.1 Penggajian.....	7
2.1.2 Absensi.....	7
2.1.3 <i>Face Print</i>	7
2.2 Perangkat Untuk Pemodelan.....	7
2.2.1 <i>Bussiness Process Model and Notation (BPMN)</i>	8
2.2.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.2.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2.2.2 <i>Class Diagram</i>	10
2.2.2.3 <i>Sequance Diagram</i>	11
2.2.3 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11

2.3 Perangkat Pembangunan Aplikasi.....	12
2.3.1 <i>Web</i>	12
2.3.2 <i>Text Editor</i>	13
2.3.3 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	13
2.3.4 <i>CodeIgniter</i>	13
2.3.5 <i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	13
2.3.6 <i>MariaDB</i>	13
2.3.7 <i>Cascading Style Sheets (CSS)</i>	14
2.3.8 <i>XAMPP</i>	14
2.4 <i>Black-Box Testing</i>	14
2.5 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	14
BAB 3	15
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	15
3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)	15
3.1.1 BPMN yang Berjalan Saat ini.....	16
3.1.1.1 BPMN Input Presensi	16
3.1.1.2 BPMN Input Ketidakhadiran	17
3.1.1.3 BPMN Penggajian.....	17
3.1.2 BPMN yang diusulkan	19
3.1.2.1 BPMN Input Presensi	19
3.1.2.2 BPMN <i>Input</i> Ketidakhadiran.....	19
3.1.2.3 BPMN Penggajian	20
3.1.2.4 Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	22
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)	24
3.3.1 Use Case Diagram	25
3.3.2 Deskripsi Aktor	26
3.3.3 Deskripsi <i>Use Case</i>	26
3.3.5 Class Diagram	28
3.3.6 Sequence Diagram	29
3.4 Perancangan Basis Data	40
3.4.2 Diagram Relasi.....	41
3.4.3 Struktur Tabel.....	42

3.5 Perancangan Antar Muka.....	45
3.5.1 Perancangan Antar muka Karyawan.....	45
3.5.2 Perancangan Antar Muka Bendahara	48
3.5.3 Perancangan Antar Muka Camat	52
3.5.4 Perancangan Antar Muka Petugas Picket.....	54
BAB 4	58
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	58
1.1 Implementasi	58
1.1.1 Implementasi <i>File</i> Basis Data	58
1.1.2 Implementasi Halaman Antarmuka	59
1.2 Pengujian <i>System</i>	72
1.2.1 Pengujian Aplikasi	72
1.2.2 Pengujian <i>Black Box Testing</i>	88
1.2.3 Pengujian Aplikasi	93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102