

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PRESENSI PEGAWAI
DENGAN *TOOLS* SIDIK JARI PADA
PLAYGROUND *CAFE*
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Joko Supriyanto

13.12.7459

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PRESENSI PEGAWAI
DENGAN *TOOLS* SIDIK JARI PADA
PLAYGROUND CAFE
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Joko Supriyanto

13.12.7459

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PRESENSI PEGAWAI
DENGAN *TOOLS* SIDIK JARI PADA
PLAYGROUND CAFE
YOGYAKARTA**

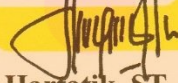
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Supriyanto

13.12.7459

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 September 2016

Dosen Pembimbing,



Hartatik, ST, M.Cs.

NIK. 190302232

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN PRESENSI PEGAWAI DENGAN *TOOLS* SIDIK JARI PADA PLAYGROUND *CAFE* YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Supriyanto

13.12.7459

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 3 Maret 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krishawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Februari 2017



Joko Supriyanto
NIM. 13.12.7459

MOTTO

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah." (Lessing)

"Luangkanlah waktu, Jangan menunggu waktu luang"

"Dengan adanya tujuan, maka seseorang hanya tertuju pada satu titik yang namanya tujuan. Dia tidak akan berusaha untuk mendapatkan hasil yang melebihi titik tersebut. Padahal potensi setiap orang sangat mungkin melewati titik tersebut. Jadi sayang dong kemampuan saya, bila harus dipaku oleh tujuan."

"Urip kudu wani rekoso, Nek ora wani rekoso mending ora usah urip!"

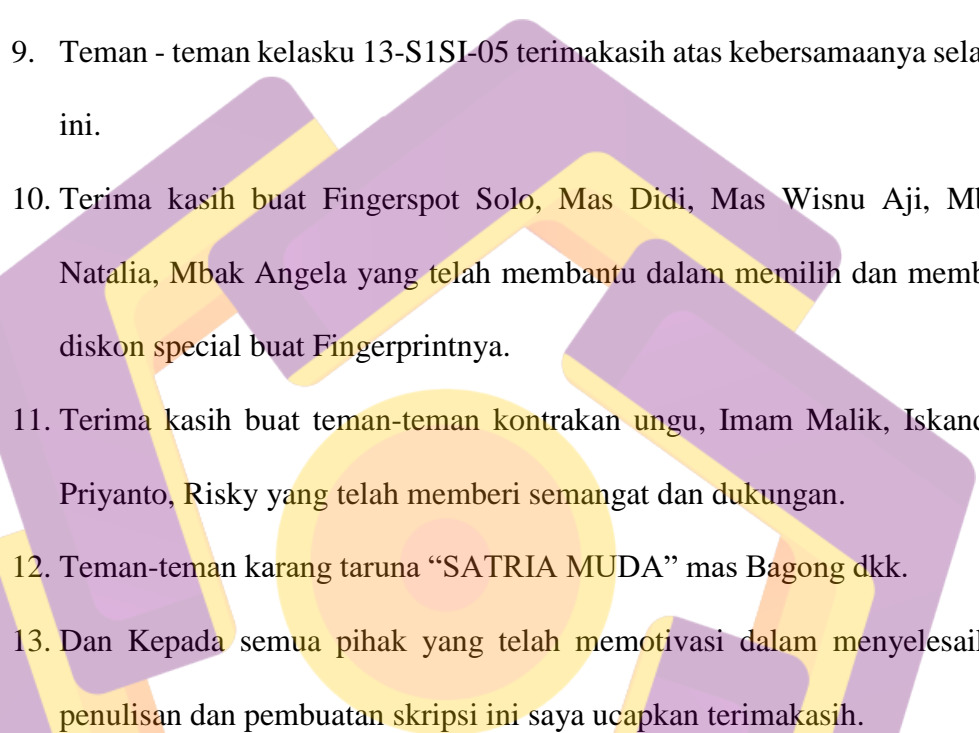
"Memayu hayuning pribadi, memayu hayuning kulawarga, memayu hayuning sesama, memayu hayuning bawana." (Iman Tukidjo)

"Aja dadi uwong sing rumangsa bisa lan rumangsa pinter. Nanging dadiya uwong sing bisa lan pinter rumangsa"

PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. Saya sangat bersyukur dan berterima kasih kepada kedua orang tua saya Bapak Juwanto dan Partini serta kakak-kakakku Dwi Lisnawati, SE, Aris Wibowo, Jarot Subroto, ST mereka semua yang telah memberikanku doa, semangat dan motivasi. Dan juga seluruh keluargaku, kalian adalah tujuanku untuk sukses, tak henti – hentinya kalian mendoakanku sehingga skripsi ini terselesaikan. Kalian semua adalah kekuatanku untuk berjuang.
3. Dosen Pembimbing Ibu Hartatik, ST, M.cs yang telah membimbing saya dengan sangat sabar dari awal sampai selesai.
4. Playground Café yang sudah memberi ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terima kasih.
5. Muditta Novitiawanti dan Keluarga, calon pendamping hidupku yang selalu menemani setiap perjuanganku dalam suka duka, memberiku doa, semangat, dukungan, perhatian, dan kasih sayangnya.
6. Terima kasih buat Edo, Rico, Mas Neeno, Mbak Rahmi Gusman, Mas Jalu Nuerva, Mbak Alya Pavita, Mas Agil, yang telah mendukung dan memberi semangat dan doanya.
7. Kepada mas Udin, Afdil, dan Ibu Diah Aprilia terimakasih banyak telah memberi doa dan motivasi.

- 
8. Sahabat - sahabat sepermainan Agung Pramono, Sony, Dwi Arif, Frabangasta R, Imam Listyanto, Bagus, Brian, Ricky nurliadi, Arif Rahmat , mas dodik, mbak yusi, mas wisnu terima kasih atas motivasinya salam sukses juga buat kalian.
 9. Teman - teman kelasku 13-S1SI-05 terimakasih atas kebersamaanya selama ini.
 10. Terima kasih buat Fingerspot Solo, Mas Didi, Mas Wisnu Aji, Mbak Natalia, Mbak Angela yang telah membantu dalam memilih dan memberi diskon special buat Fingerprintnya.
 11. Terima kasih buat teman-teman kontrakan ungu, Imam Malik, Iskandar, Priyanto, Risky yang telah memberi semangat dan dukungan.
 12. Teman-teman karang taruna "SATRIA MUDA" mas Bagong dkk.
 13. Dan Kepada semua pihak yang telah memotivasi dalam menyelesaikan penulisan dan pembuatan skripsi ini saya ucapkan terimakasih.

Penulis,

Joko Supriyanto

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Hartatik, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu tercinta selaku orang tua saya yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, kesabaran dan cinta yang tulus ikhlas kepada penulis.

5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama mengikuti perkuliahan dan penulisan skripsi ini selesai.
6. Playground Café Yogyakarta yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
7. Teman-teman Saya semasa kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 13 Februari 2017

Penyusun

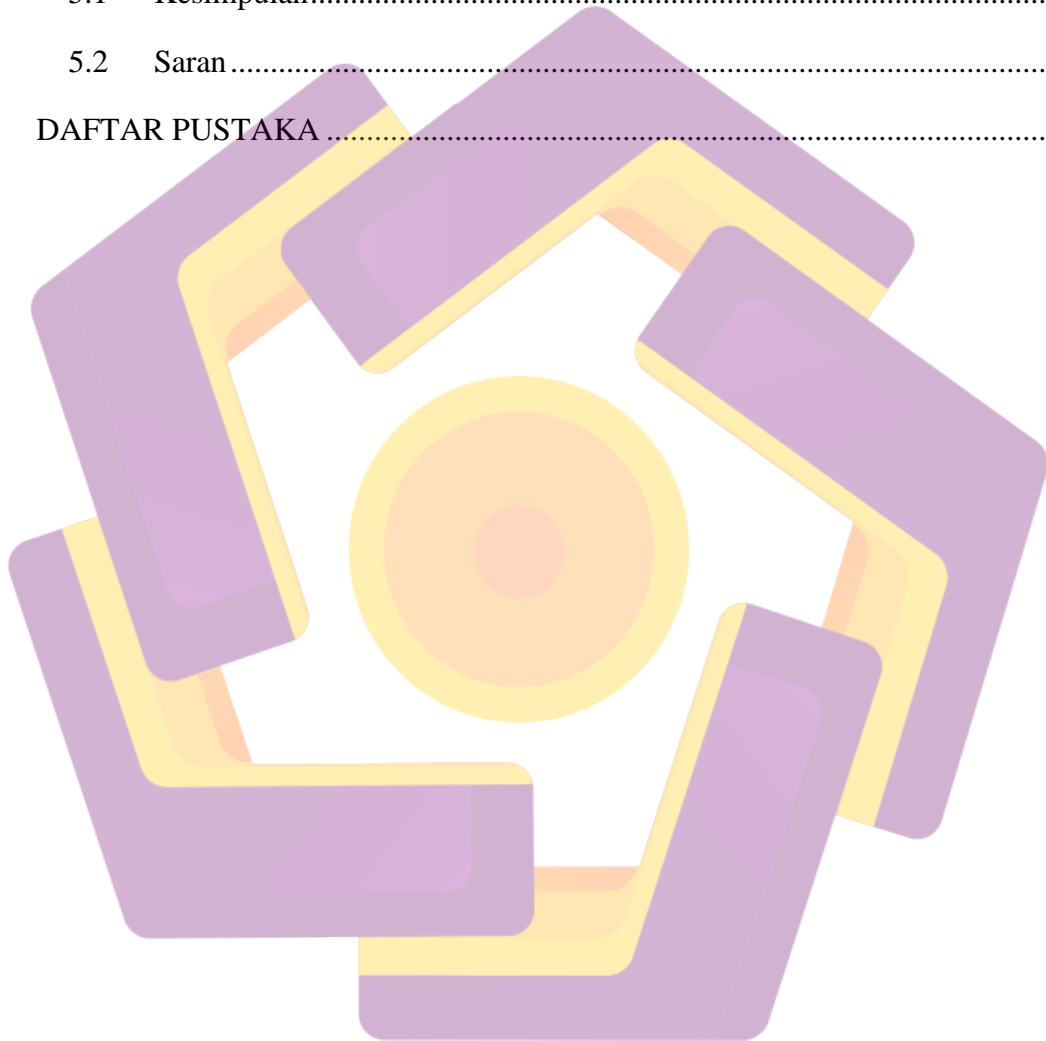
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Pembangunan Aplikasi	6
1.6.5 Metode Testing	7

1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Konsep Dasar Sistem.....	11
2.2.1	Definisi Sistem.....	11
2.3	Konsep Dasar Informasi	12
2.3.1	Definisi Informasi	12
2.3.2	Kualitas Informasi.....	13
2.3.3	Siklus Informasi	14
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi	14
2.4.1	Definisi Sistem Informasi	14
2.4.2	Sistem Informasi Manajemen	15
2.5	Konsep Dasar Sistem Informasi Pengolahan Presensi	15
2.5.1	Definisi Presensi	15
2.5.2	Pengertian Data.....	15
2.5.3	Pengertian Pengolahan Data	16
2.6	Analisis Sistem	17
2.6.1	Definisi Analisis Sistem.....	17
2.6.2	Analisis PIECES	17
2.6.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.6.4	Analisis Kelayakan Sistem	21
2.7	Konsep Pemodelan Sistem	21
2.7.1	<i>Entity Relation Diagram (ERD)</i>	21
2.7.2	<i>Flowchart</i>	23
2.7.3	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	24
2.7.4	Diagram Konteks	26

2.8	Konsep Basis Data.....	26
2.8.1	Definisi Basis Data	26
2.8.2	Pengertian Sistem Basis Data	28
2.9	Metode Pengembangan Sistem.....	29
2.9.1	SDLC (<i>system development life cycle</i>)	29
2.10	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	30
2.11	Metode Pengujian	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Gambaran Umum	39
3.1.1	Sejarah Playground <i>Café</i> Yogyakarta.....	39
3.1.2	Data Playground <i>Cafe</i> Yogyakarta.....	39
3.1.3	Visi dan Misi Playground <i>Cafe</i>	39
3.2	Analisis Masalah	40
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	40
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	40
3.2.3	Analisis Kelemahan Sistem	41
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	47
3.2.5	Analisis Kelayakan Sistem	50
3.3	Perancangan Sistem	59
3.3.1	Rancangan Model	59
3.3.2	Rancangan Tabel.....	66
3.3.3	Rancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		75
4.1	Pengertian Implementasi Sistem	75
4.2	Tahap Implementasi Sistem	75
4.2.1	Pembuatan <i>Database</i>	75

4.2.2	Pembuatan <i>Form</i> dan Pemrograman.....	78
4.3	Uji Coba Program dan Sistem.....	89
4.3.1	Pengujian Program.....	89
4.3.2	Pengujian Sistem.....	91
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol <i>flowchart</i>	23
Tabel 2. 2 Diagram Alir Data.....	24
Tabel 3.1 Analisis <i>Performance</i>	42
Tabel 3.2 Analisis <i>Information</i>	43
Tabel 3.3 Analisis <i>Economy</i>	44
Tabel 3.4 Analisis <i>Control</i>	45
Tabel 3.5 Analisis <i>Efficiency</i>	45
Tabel 3.6 Analisis <i>Service</i>	46
Tabel 3.7 Rincian Biaya dan Manfaat.....	51
Tabel 3.8 Perangkat keras yang dibutuhkan	52
Tabel 3.9 Perangkat lunak yang dibutuhkan	53
Tabel 3.10 Metode Biaya dan Manfaat	59
Tabel 3.11 Struktur Tabel Pegawai	66
Tabel 3.12 Struktur Tabel Presensi	67
Tabel 3.13 Tabel Struktur Jabatan	67
Tabel 3.14 Struktur Tabel Izin/tidak hadir	67
Tabel 3.15 Struktur Tabel Pengguna.....	68
Tabel 3.16 Struktur Tabel Penggajian.....	68
Tabel 4.1 Hasil <i>Testing</i> Halaman Login	92
Tabel 4.2 Hasil <i>Testing</i> Halaman Presensi.....	92
Tabel 4.3 Hasil <i>Testing</i> Halaman Izin.....	93
Tabel 4.4 Hasil <i>Testing</i> Halaman Data Pegawai	93
Tabel 4.5 Hasil <i>Testing</i> Halaman Data Jabatan	94
Tabel 4.6 Hasil <i>Testing</i> Halaman Penggajian	94
Tabel 4.7 Hasil <i>Testing</i> Halaman Data Pengguna.....	95
Tabel 4.8 Hasil <i>Testing</i> Halaman Laporan Presensi	95
Tabel 4.9 Hasil <i>Testing</i> Halaman Laporan Penggajian.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Informasi	14
Gambar 2.2 Konsep Sistem Informasi	15
Gambar 2.3 Lambang <i>Entity Set</i>	22
Gambar 2.4 Lambang <i>Relationship Set</i>	22
Gambar 2.5 Lambang Atribut [5].....	23
Gambar 2.6 Tampilan Awal Visual Basic 6.0	32
Gambar 2.7 <i>Title Bar</i> pada Visual Basic 6.0.....	32
Gambar 2.8 <i>Menubar</i> pada Visual Basic 6.0	33
Gambar 2.9 <i>Toolbar</i> pada Visual Basic 6.0	33
Gambar 2.10 <i>Toolbox</i> pada Visual Basic 6.0.....	34
Gambar 2.11 <i>Form windows</i> pada Visual Basic 6.0	34
Gambar 2. 12 <i>Properties windows</i> pada Visual Basic 6.0	35
Gambar 2.13 <i>Project explorer</i> pada Visual basic 6.0	35
Gambar 2.14 <i>Code editor</i> pada Visual Basic 6.0	36
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang Diusulkan	60
Gambar 3.2 Diagram konteks Sistem Informasi Pengolahan Presensi	61
Gambar 3.3 DFD <i>level 1</i> Sistem Informasi Pengolahan Presensi	62
Gambar 3.4 DFD <i>level 2</i> proses 1 (presensi pegawai)	63
Gambar 3.5 DFD <i>level 4</i> (penggajian)	63
Gambar 3.6 ERD	64
Gambar 3.7 Relasi Antar Tabel.....	65
Gambar 3.8 Menu Utama.....	68
Gambar 3.9 <i>Login Pengguna</i>	69
Gambar 3.10 <i>Form Pengguna</i>	69
Gambar 3.11 Halaman Presensi	70
Gambar 3.12 Registrasi Sidik Jari.....	70
Gambar 3.13 <i>Form Penggajian</i>	71
Gambar 3.14 <i>Form Pegawai</i>	71
Gambar 3.15 <i>Form Jabatan</i>	72
Gambar 3.16 <i>Form Izin</i>	72

Gambar 3.17 <i>Form Pop Up</i> Pilih NIP.....	73
Gambar 3.18 <i>Form</i> Filter Laporan Presensi.....	73
Gambar 3.19 <i>Form</i> Filter Laporan Penggajian	74
Gambar 3.20 <i>Form Pop Up</i> Pilih Jabatan	74
Gambar 4.1 <i>Script</i> Tabel Pengguna	76
Gambar 4.2 Tabel Jabatan.....	76
Gambar 4.3 Tabel Pegawai	76
Gambar 4.4 Tabel Presensi	77
Gambar 4.5 Tabel Izin.....	77
Gambar 4.6 Tabel Penggajian.....	77
Gambar 4.7 <i>Form</i> Menu.....	78
Gambar 4.8 Tampilan <i>Form Login</i>	79
Gambar 4.9 Contoh dari <i>Listing</i> pada <i>Form Login</i> Admin.....	79
Gambar 4.10 Tampilan <i>Form</i> Presensi	80
Gambar 4.11 Contoh <i>Listing Program</i> pada <i>Form</i> Presensi.....	80
Gambar 4.12 Tampilan <i>Form</i> Data Pegawai.....	81
Gambar 4.13 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form</i> Data Pegawai	81
Gambar 4.14 Tampilan <i>Form</i> Data Jabatan	82
Gambar 4.15 Contoh <i>Listing Program</i> Pada <i>Form</i> Data Jabatan.....	82
Gambar 4.16 Tampilan <i>Form</i> Penggajian.....	83
Gambar 4.17 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form</i> Penggajian.....	83
Gambar 4.18 Tampilan <i>Form</i> Pengguna.....	84
Gambar 4.19 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form</i> Pengguna.....	84
Gambar 4.20 Tampilan <i>Form</i> Laporan Presensi.....	85
Gambar 4.21 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form</i> Laporan Presensi	85
Gambar 4.22 Tampilan <i>Form</i> Laporan Penggajian.....	86
Gambar 4.23 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form</i> Laporan Penggajian	86
Gambar 4.24 Tampilan <i>Form Pop Up</i> Pilih Jabatan.....	87
Gambar 4.25 Contoh <i>Listing Program</i> <i>Form Pop Up</i> Pilih Jabatan.....	87
Gambar 4.26 Tampilan <i>Form Pop Up</i> Resgistrasi Sidik Jari.....	88
Gambar 4.27 Contoh <i>Listing Program Pop Up</i> Registrasi Sidik Jari.....	88
Gambar 4.28 Tampilan <i>Form</i> Pilih Pegawai.....	89

Gambar 4.29 Contoh *Listing Program Form Pop Up* Pilih Pegawai.....89
Gambar 4.30 Contoh Kesalahan Penulisan (*Syntax error*).....90
Gambar 4.31 Contoh Kesalahan Sewaktu Proses (*Run Time Error*).....90
Gambar 4.32 Kesalahan Logika.....91



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dimana hampir semua bidang aplikasi bisnis telah memakai system informasi, sehingga mampu memajukan dan mengembangkan bisnis dengan sangat baik, Dengan menggunakan system informasi presensi usaha atau bisnis , maka akan membantu proses pengolahan data absensi karyawan.

Playground *café* adalah *café* dengan konsep modern namun makan dan minuman yang di jual di tempat ini khas masakan tradisional. *Café* ini sudah cukup lama berdiri dan memiliki cukup banyak karyawan yang bekerja di tempat tersebut. Pada *café* ini setiap harinya menggunakan system presensi manual. Playground *café* memiliki banyak karyawan, system presensi secara manual dapat menimbulkan banyak masalah dan kecurangan serta output tidak maksimal. Selain itu perhitungan manual juga tidak efektif dan efisien, sering terjadi kecurangan dan kesalahan hitung yang dapat mengakibatkan kerugian baik dari pihak karyawan maupun dari *café* playground. Untuk mengantisipasi permasalahan tersebut diterapkan metode system informasi pegawai menggunakan sidik jari. Sehingga dapat mempermudah dalam proses pengambilan keputusan secara tepat.

Tujuan penelitian ini adalah membandingkan efektifitas dari system manual dengan system presensi menggunakan sidik jari. Dan juga untuk memperbaiki pencatatan waktu dan kinerja para karyawan dan sisi kehadiran di tempat kerja. Manfaat penelitian ini untuk menganalisa tingkat keefisienan aplikasi absensi karyawan menggunakan scan sidik jari. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi,wawancara,dan pengamatan secara langsung. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa absensi karyawan menggunakan sidik jari dapat meningkatkan keakuratan pencatatan waktu kehadiran akan muncul secara otomatis.

Kata kunci : Playground Café, Presensi

ABSTRACT

Development of information technology has been progressing very rapidly, where almost all fields of business applications has been put on the information system, so as to promote and develop the business very well, By using the information system precence business or a business, it will help the process of data processing employee attendance.

Playground café is a café with a modern concept, but food and drinks are sold in this place typical traditional cuisine. This café has been long standing and have enough employees who work in these places. In this café every day using manual attendance system. Playground café has a lot of employees, attendance system manually can lead to many problems and irregularities, and the output is not optimal. Besides the manual calculation also ineffective and inefficient, often fraud and error count which can result in losses from both the employees and from the café playground. To anticipate these problems applied methods of employee information system using fingerprints. So as to facilitate the decision making process as appropriate

The purpose of this study was to compare the effectiveness of the system manually by using the fingerprint attendance system. And also to improve the recording time and the performance of the employees and the presence in the workplace. The benefits of this research to analyze the efficiency level of absenteeism application using fingerprint scan. In this study used the method of observation, interviews, and direct observation. Results from this study is that the employee attendance using fingerprints can improve the accuracy of mutilations time attendance will appear automaticall

Keyword : *Playground Café, Precence*