

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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 .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1. Absensi .....	5
2.2. Aplikasi .....	6
2.2.1. Pengertian Aplikasi .....	6
2.2.2. Aplikasi Web ( <i>Web Application</i> ) .....	6

2.2.2.1. Pengertian Website.....	6
2.2.2.2. Aplikasi Web.....	7
2.2.3. Aplikasi Mobile ( <i>Mobile Application</i> ) .....	7
2.2.3.1. Pengertian Mobile .....	7
2.2.3.2. Aplikasi Mobile.....	8
2.3. Kode QR .....	9
2.4. Android.....	10
2.5. <i>Hypertext Processor</i> (PHP) .....	14
2.6. MySQL.....	15
2.7. Kajian Teori Tentang Aplikasi Yang Akan Digunakan .....	15
2.7.1. Android Studio .....	15
2.7.2. Android SDK.....	16
2.7.3. XAMMP .....	16
2.7.4. <i>Flutter</i> .....	16
2.7.5. Visual Code Studio.....	17
2.7.6. Notepad ++ .....	17
2.7.7. Bootstrap .....	17
2.7.8. Google Fomulir atau Google Form .....	18
2.8. Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	18
2.8.1. Metodologi Air Terjun ( <i>Waterfall</i> ) .....	18
2.9. Rancangan Model <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	19
2.9.1. Rancangan <i>Use Case Diagram</i> .....	20
2.9.2. Rancangan <i>Activity Diagram</i> .....	21
2.9.3. Rancangan <i>Class Diagram</i> .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Metode Pengumpulan Data .....	25
3.2. Arsitektur Perangkat Lunak .....	25
3.3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	26
3.4. Rancangan <i>User Interface</i> .....	27
3.4.1. Rancangan <i>User Interface</i> pada <i>Website</i> .....	27
3.4.1.1. <i>User Interface</i> Pada Tampilan <i>Website</i> Dosen.....	27

3.4.2. Rancangan <i>User Interface</i> pada <i>Mobile</i> .....	31
3.5. Rancangan <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	33
3.5.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	33
3.5.2. <i>Activity Diagram</i> .....	34
3.5.3. <i>Class Diagram</i> .....	38
3.6. Hasil Keluaran ( <i>Output</i> ) yang diharapkan.....	38

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Hasil .....	39
4.1.1. Hasil Tampilan Perangkat Lunak .....	40
4.1.1.1. Tampilan Perangkat Lunak Android .....	40
4.1.1.2. Tampilan Website Dosen .....	42
4.2. Pembahasan .....	46
4.2.1. Pengujian Perangkat Lunak .....	46
4.2.1.1. Pengujian Register.....	46
4.2.1.2. Pengujian Login .....	48
4.2.1.3. Pengujian Logout .....	52
4.2.2. Pengujian Presensi.....	53
4.2.2.1. Pengujian Scanning Kode QR.....	53

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1. Simpulan .....	57
5.2. Saran .....	57

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**